Het Zwaardere Werk Op De Commodore 64

Max Barber, John Buitoni, Ramon Greep en Harry van Horen









Naar schatting aanvulling 16 1989, 275 beschreven spellen / programma's. Totaal 2249 pagina's, scandatum maart 2025

PRODUCT
MANAGEMENT

WEKA UITGEVERIJ B.V.

D. Curtiusstraat 7
1051 JL Amsterdam

Postbus 61196
1005 HD Amsterdam

Tel. 020 - 86 71 31

HET ZWAARDERE WERK AANVULLING 16

Ditmaal hebben we de aankondigingen van de spelbeschrijvingen die u in 16de aanvulling aantreft bijzonder kort gehouden. Hierdoor hielden we voldoende ruimte over voor twee belangrijke mededelingen in het laatste deel van de uitleverbrief!
ULTIMA I. De eerste hersenkraker van Lord British werd opnieuw uitgebracht en voorziet in het optioneel gebruik van een joystick.
ANDY CAPP, waarschijnlijk beter bekend als Linke Loetje, de stripfiguur met een associale drang naar gerstenat, is de ster met huurschuld in dit hoogst vermakelijke arcade avontuur.
Zoeken naar een verdwenen opa en tussen neus en lippen de mensheid nog even redden is de ogenschijnlijk onmogelijke opgave in TASSTIMES.
BARBARIAN II. Ditmaal moet de beschaafde oermens magische objecten verzamelen om vervolgens een ontaarde tovenaar te verslaan. Een grafisch arcade avontuur met leuke grappen, aardige grollen en boosaardige trollen!
Kop gooien (eigen hoofd wel te verstaan) en psychisch judo zijn slechts twee voorbeelden van boeiende onderdelen die men in GALACTIC GAMES kan verwachten.
De vacature waarnaar de halve wereldbevolking wel zou willen soliciteren-opperbevelhebber van de V.N.- is vacant in ARMAGEDON MAN. Diplomatie is de kwaliteit waarover men moet beschikken om de wapenwedloop te beheersen en de aardse rijkdommen evenwichtig te verdelen. Prima spel.
ACE 2 is een uitstekende vliegsimulatie voor 1 of 2 spelers rond het thema; vliegen/ schieten.
Een ruimtestation dreigt in aanvaring te komen met onze dierbare aarde in PANDORA, een vermakelijk arcade avontuur waarvoor zowel joystick- als hersentalent vereist is.
In de duikbootsimulatie SUB BATTLE SIMULATOR kan men verschillende missies aanvaarden in dienst van Amerika of Duitsland. De fabrikant...Epyx!
Schoolkneusjes, sportstumperds en carrieremakers die steeds naast de ladder grijpen kunnen, dankzij CERTIFICATE MAKER, certificaten ontwerpen om respect en eerbied af te dwingen. Een leuk pakket voor jong en oud!
In het verwachte vervolg op Roadwar 2000 hebben terroristen in verschillende Europese steden nucleaire bommen verborgen. Op de 'Mad Max' fanaten wordt andermaal beroep gedaan in ROADWAR EUROPA.
Basketballliefhebbers die wel over voldoende techniek maar niet over de juiste lengte beschikken, kunnen zich achter de monitor uitleven tegen een menselijke- of een computertegenstander in BASKET MASTER.
Met gemengde gevoelens kwamen we tegemoet aan de wens van vele lezers om een bepaald spel te beschrijven, te weten: BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA.
Tot besluit, STEALTH MISSION, het vervolg... .
MEDEDELING I : Een gratis compacte FM/AM walkman voor u en een nieuwe abonnee! Wanneer u iemand voor 1 maart 1989 abonneert op een van de WEKA-uitgaven, ontvangen u en de nieuwe abonnee een walkman GEHEEL GRATIS!!!
Voor de aanmelding kunt u gebruik maken van de bijgevoegde abonnee-kaart.
MEDEDELING II: De enquete die we een aantal aanvullingen geleden hielden, leverde een schat aan waardevolle informatie op. Meer beschrijvingen van creatieve programma's, extra aanvullingen en het opnemen van commando 's voor de Amiga versie van spellen waren de belangrijkste uitschieters. Uiteraard zullen we alles in het werk stellen om aan uw wensen tegemoet te komen. Daarom starten we in aanvulling 17, waar mogelijk (!), met een aparte pagina waarop de belangrijkste verschillen tussen de C-64 en de Amiga versies van spellen kort en bondig worden samengevat. Deze pagina is extra, dus voor dezelfde prijs meer informatie (aantal pagina's voor de C64 beschrijving blijft gelijk).

John Buitoni

SOFTWARE BESTELLIJN 'HET ZWAARDERE WERK' JANUARI 1989

AFTERBURNER : C-64 cas/ f 39,- disk/ f 49,- ATARI ST/ f 69,50
De Tijd: NU! De Locatie: Het Vliegdekschip Enterprise. De Missie: Red de vrije wereld. De Codenaam: AFTERBURNER!!!
Het F-14 gevechtsvliegtuig waarvoor men tot voor kort uitsluitend in de amusementshallen terecht kon is nu ook verkrijgbaar voor de huiscomputer. Met een snelheid van MACH 2 is spanning en sensatie verzekerd!

THUNDERBLADE : C-64 cas/ f 39,- disk/ f 49,- ATARI ST/ f 69,50
De tweede SEGA hit! Thunderblade is de naam van de gevechtshelikopter waarmee je je land moet verdedigen tegen een vijandelijke troepenmacht. Het strijdtoneel strekt zich uit over vier verschillende gebieden waaronder steden, bergen, rivieren en raffinaderijen.

ROBOCOP : C-64 cas/ f 39,- disk/ f 49,-
Paul Verhoeven maakte de film, de firma Ocean het spel. Stap in het harnas van de wrekende engel en begin een eenmansoorlog om het gespuis in de grote steden te verdelgen.

BATMAN : C-64 cas/ f 39,- disk/ f 49,-
Batman, de held van Gotham City, wordt in dit spel bedreigd door de twee aartscriminelen, Pinguin en Joker. Daal af in de Batkelder en stoom een plan klaar om de snater van de Pinguin voorgoed te snoeren. Zal Batman vervolgens de Joker voor joker kunnen zetten of lacht de duivelse clown het laatst?

THE NEWSROOM : C-64 disk/ f 59,50
Educatief, creatief en semi-professioneel! Dit pakket is bij uitstek geschikt voor adspirant journalisten die hun eerste krant willen drukken!

OPERATION WOLF : C-64 cas/ f 39,- disk/ f 49,- ATARI ST 79,-
De nummer 1 hit van 1988. Ga in de jungle tekeer als een waanzinnige om vijandelijke vestingen aan te vallen en gijzelaars te bevrijden. Alle elementen uit de amusementshal-versie zoals energieflesjes, verborgen munitie en granaten zijn eveneens voorradig in 'OPERATION WOLF' voor de huiscomputer!!!

Uw bestelling kunt u alleen opgeven d.m.v. overmaking van het totale bedrag naar:

WEKA Uitgeverij B.V. — Bankrekening: C&E Bank nr. 44.17.61.127
Girorekening: Postgiro: 5638864

Onder vermelding van:
a) titel(s)
b) aanduiding cass./disk. C64/AMIGA/AST
c) klantnummer

Alle spellen zijn voorradig zodat u gegarandeerd bent van een snelle levering.
N.B. Deze aanbieding is slechts 1 maand geldig!!!

LEZERSCONTACTKAART

Het zwaardere werk op de Commodore 64

lezerscontactkaart
14e aanvulling

Met deze contactkaart kunt u direct aan de uitgever of de auteurs vragen stellen.

Contacten kunnen gaan over:

- vragen
- ideeën
- wensen
- kritiek

Stuurt u deze kaart aan:

WEKA-uitgeverij
t.a.v. redaktie
Het zwaardere werk op de Commodore 64.
Postbus 61196
1005 HD Amsterdam

Vergeet u niet uw naam en adres in te vullen.

Vul hier uw opmerkingen in:

Vul hieronder uw verzoekspellen in:

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Plaats: ....

Klantnummer: ....

Bestellen: reeds verschenen aanvullingen, separate spellen

In de bijgevoegde inhoudsopgave van deze aanvulling vindt u alle titels van de besproken spellen met daarachter een cijfer dat aangeeft in welke aanvulling het spel verschenen is. Bijvoorbeeld Battle of Britain (3) = 3e aanvulling.
Alle spellen waar (1) (2) (3) (4) of niets achter staat kunnen **per spel** besteld worden via onze speciale kopieerservice. De prijs is *f* 0,50 per spelpagina incl. BTW excl. verzendkosten. Vanaf (5) en hoger kan alleen per **aanvulling** besteld worden.
Hieronder een overzicht van de inhoud per aanvulling.

Aanvulling 5
Eidolon
Fight Night
Fort Apocalypse
Henry's House
Jumpjet
Leaderboard
Lords of Midnight
Mordon's Quest
R.M.S. Titanic
Mr. Robot & his Factory
Silent Service
Southern Belle
Spy VS Spy
Ultima IV (deel)
View to kill

Aanvulling 6
Ace
Bard's Tale
Colonial Conquest
Count Down to Melt Down
Dan Dare
Flight Deck
Ghost & Goblins
Gribbly's Day Out
Jonah Barrington Squash
Ninja
Sacred Armour of Antiriad
Superman
Tau Ceti
Zorro

Aanvulling 7
Acrojet
Airwolf
Dambusters
Fist II: The legend continues
Green Beret
Mail Order Monsters
Millionaire
Music shop, the
Pawn, the
Scarabaeus
System 1500
Tracer Sanction
Uchi Mata
World Games

Aanvulling 8
Ace of aces
Artic Fox
Chicken chase
Destroyer
Enigma Force
Frogger (met cassette)
Jack the Nipper
Newsroom
Paperboy
Shanghai
Superbase
V

Aanvulling 9
Adv.Constr.Set
Arkanoid
Druid
Flight Sim.(vervolg)
10th Frame
the Goonies
Labyrinth
NAM/Vietnam
Sailing
Suspended
Tubular Bells
Vizaspell
Zork

Aanvulling 10
Bard's Tale
Blood 'n guts
Champ. wrestling
Defender of the Crown
Fahrenheit 451
Gemstone Warrior
Gunship
Mermaid madness
Movie maker I
Pitstop II
Raging Beast
Roadwar 2000
Space harrier

Aanvulling 11
Alter Ego
Barabarian
Bounder
Krakout
Last Ninja
Moebius
180
Pirates
Spy vs Spy
Up Periscope
Wizball
Wonder Boy

Aanvulling 12
Ballblazer
Great Escape, the
Heart of Africa
Moviemaker
Moviemonster
Murder on the Mississippi
Nam/Vietnam
Sanxion
Scooby Doo
Skate Rock
Street Sports Baseball
Tai-pan
Thunderchopper
Up Periscope

Aanvulling 13
Airborne Ranger
California Games
Flight simulator II
International Karate +
Matchday
Renegade
Shard of Spring
Tetris
They stole a million
Vera Cruz
Zork II

Bestelbon zwaardere werk

☐ Wilt u mij via de kopieerservice de volgende spellen toesturen à *f* 0,50 per spelpagina.

.... ( ) .... ( ) .... ( )
.... ( ) .... ( ) .... ( )
.... ( ) .... ( ) .... ( )

☐ Wilt u mij de volgende aanvulling(en) toesturen à *f* 55,- p/aanvulling incl. BTW excl. verzendkosten

☐ aanvulling 5
☐ aanvulling 6
☐ aanvulling 7
☐ aanvulling 8
☐ aanvulling 9
☐ aanvulling 10
☐ aanvulling 11
☐ aanvulling 12
☐ aanvulling 13

Aanbieding: bij bestelling van 2 of meerdere aanvullingen tegelijk
☐ 2 of 3 aanvullingen voor *f* 50,- p/aanv.*
☐ 4 of 5 aanvullingen voor *f* 45,- p/aanv.*
☐ 6 of meer aanvullingen voor *f* 40,- p/aanv.*
☐ extra band à *f* 10,- p/stuk*

* incl. BTW exclusief verzendkosten

Naam ....
Adres ....
Postcode .... Woonplaats ....
Klantnummer ....

Ingevulde bon in enveloppe sturen naar:
WEKA uitgeverij BV
Antwoordnr. 15142
1000 PZ Amsterdam

LEZERSCONTACTKAART

Het zwaardere werk op de Commodore 64
lezerscontactkaart
15e aanvulling

Met deze contactkaart kunt u direct aan de uitgever of de auteurs vragen stellen.

Contacten kunnen gaan over:
- vragen
- ideeën
- wensen
- kritiek

Stuurt u deze kaart aan:

WEKA-uitgeverij
t.a.v. redaktie
Het zwaardere werk op de Commodore 64.
Postbus 61196
1005 HD Amsterdam

Vergeet u niet uw naam en adres in te vullen.

Vul hier uw opmerkingen in:

Vul hieronder uw verzoekspellen in:

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Plaats: ....

Klantnummer: ....

Bestellen: reeds verschenen aanvullingen, separate spellen

In de bijgevoegde inhoudsopgave van deze aanvulling vindt u alle titels van de besproken spellen met daarachter een cijfer dat aangeeft in welke aanvulling het spel verschenen is.
Bijvoorbeeld Battle of Britain (3) = 3e aanvulling.
Alle spellen waar (1) (2) (3) (4) of niets achter staat kunnen **per spel** besteld worden via onze speciale kopieerservice. De prijs is *f* 0,50 per spelpagina incl. BTW excl. verzendkosten. Vanaf (5) en hoger kan alleen per **aanvulling** besteld worden.
Hieronder een overzicht van de inhoud per aanvulling.

Aanvulling 5
Eidolon
Fight Night
Fort Apocalypse
Henry's House
Jumpjet
Leaderboard
Lords of Midnight
Mordon's Quest
R.M.S. Titanic
Mr. Robot & his Factory
Silent Service
Southern Belle
Spy VS Spy
Ultima IV (deel)
View to kill

Aanvulling 6
Ace
Bard's Tale
Colonial Conquest
Count Down to Melt Down
Dan Dare
Flight Deck
Ghost & Goblins
Gribbly's Day Out
Jonah Barrington Squash
Ninja
Sacred Armour of Antiriad
Superman
Tau Ceti
Zorro

Aanvulling 7
Acrojet
Airwolf
Dambusters
Fist II: The legend continues
Green Beret
Mail Order Monsters
Millionaire
Music shop, the
Pawn, the
Scarabaeus
System 1500
Tracer Sanction
Uchi Mata
World Games

Aanvulling 8
Ace of aces
Artic Fox
Chicken chase
Destroyer
Enigma Force
Frogger (met cassette)
Jack the Nipper
Newsroom
Paperboy
Shanghai
Superbase
V

Aanvulling 9
Adv.Constr.Set
Arkanoid
Druid
Flight Sim.(vervolg)
10th Frame
the Goonies
Labyrinth
NAM/Vietnam
Sailing
Suspended
Tubular Bells
Vizaspell
Zork

Aanvulling 10
Bard's Tale
Blood 'n guts
Champ. wrestling
Defender of the Crown
Fahrenheit 451
Gemstone Warrior
Gunship
Mermaid madness
Movie maker I
Pitstop II
Raging Beast
Roadwar 2000
Space harrier

Aanvulling 11
Alter Ego
Barabarian
Bounder
Krakout
Last Ninja
Moebius
180
Pirates
Spy vs Spy
Up Periscope
Wizball
Wonder Boy

Aanvulling 12
Ballblazer
Great Escape, the
Heart of Africa
Moviemaker
Moviemonster
Murder on the Mississippi
Nam/Vietnam
Sanxion
Scooby Doo
Skate Rock
Street Sports Baseball
Tai-pan
Thunderchopper
Up Periscope

Aanvulling 13
Airborne Ranger
California Games
Flight simulator II
International Karate +
Matchday
Renegade
Shard of Spring
Tetris
They stole a million
Vera Cruz
Zork II

Bestelbon zwaardere werk

☐ Wilt u mij via de kopieerservice de volgende spellen toesturen à *f* 0,50 per spelpagina.

.... ( ) .... ( ) .... ( )
.... ( ) .... ( ) .... ( )
.... ( ) .... ( ) .... ( )

☐ Wilt u mij de volgende aanvulling(en) toesturen à *f* 55,- p/aanvulling incl. BTW excl. verzendkosten

☐ aanvulling 5
☐ aanvulling 6
☐ aanvulling 7
☐ aanvulling 8
☐ aanvulling 9
☐ aanvulling 10
☐ aanvulling 11
☐ aanvulling 12
☐ aanvulling 13

Aanbieding: bij bestelling van 2 of meerdere aanvullingen tegelijk
☐ 2 of 3 aanvullingen voor *f* 50,- p/aanv.*
☐ 4 of 5 aanvullingen voor *f* 45,- p/aanv.*
☐ 6 of meer aanvullingen voor *f* 40,- p/aanv.*
☐ extra band à *f* 10,- p/stuk*

* incl. BTW exclusief verzendkosten

Naam ....
Adres ....
Postcode .... Woonplaats ....
Klantnummer ....

Ingevulde bon in enveloppe sturen naar:
WEKA uitgeverij BV
Antwoordnr. 15142
1000 PZ Amsterdam

Het zwaardere werk op de Commodore 64

Een opbouwwerk met duidelijke tekst en uitleg, plattegronden en speeltips voor de moeilijkste spellen (met een knipoog naar Apple en Atari).



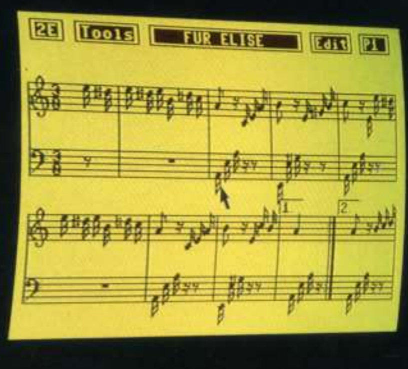




















In de vierde aanvulling o.a.:
Infiltrator
PSI-5 TRADING STATION
GHETTO BLASTERS
LITTLE COMPUTER PEOPLE
F-15 STRIKE EAGLE
WISHBRINGER
GOLF CONSTRUCTION SET
FIELD OF FIRE

Het zwaardere werk op de Commodore 64

Opbouwwerk met duidelijke tekst en uitleg, plattegronden en speeltips voor de moeilijkste spellen (met een knipoog naar Apple en Atari).

Door
Max Barber, Harry van Horen,
Nicky Moeken en John Buitoni.
Fotografie: Max Barber
Illustraties: Remco de Waard

Het
Zwaardere werk

3416

WEKA-Uitgeverij
Amsterdam, Kissing, Zürich, Parijs, Milaan,
Wenen, Londen, New York

INHOUDSOPGAVE A t/m D

INHOUDSOPGAVE E t/m K

HOUDSOPGAVE L t/m P

INHOUDSOPGAVE Q t/m S

INHOUDSOPGAVE T t/m Z

VOORWOORD

Het gebeurt helaas nog steeds dagelijks. Men koopt een spel voor de Commodore 64 waarover uiterst lovende recensies zijn geschreven en tijgt verwachtingsvol huiswaarts. Daar wordt vol goede moed de computer aangezet en het spel geladen.

Tot zover gaat alles meestal nog goed, maar dan merk je iets vervelends. De handleiding is geheel in het Engels geschreven en beslaat vele dichtbedrukte pagina's. Ook degenen die de Engelse taal machtig zijn stuiten meer dan eens op onbegrijpelijke passages in de handleiding. Bij spelen als Pac-Man of Space Invaders is dit allemaal niet zo'n ramp, aangezien al snel duidelijk zal worden hoe de computer verslagen kan worden. Juist de interessantere, en dus moeilijkere spellen vereisen echter een goed inzicht in de werking ervan voordat men ze ten volle kan waarderen. Na een aantal verwoede pogingen de handleiding door te nemen slaat de vertwijfeling echter vaak toe. Wanneer een paar pogingen om het spel toch tot een goed einde te brengen mislukt zijn, verdwijnt het spel helaas maar al te vaak in een stoffige kast, om daar nooit meer uitgehaald te worden. Men vindt het spel dan te moeilijk of te saai.

Veel spellen verdienen dit droevige lot echter absoluut niet, aangezien ze veel meer mogelijkheden in zich hebben dan de handleiding op het eerste gezicht doet vermoeden. "HET ZWAARDERE WERK OP DE COMMODORE 64" is speciaal geschreven om die spellen die ten onrechte door dit noodlot zijn getroffen aan hun laatste rustplaats te ontrukken. Dit opbouwwerk geeft in heldere taal uitgebreide beschrijvingen van en speeltips voor de betere spellen.

De beschrijvingen worden aangevuld met veel foto's en tekeningen. Aan de hand daarvan zullen, waar nodig, gedetailleerde routebeschrijvingen worden gegeven van de moeilijkste speelvelden. Tevens zullen plattegronden van avonturenspellen worden opgenomen.

Hoe dit opbouwwerk te gebruiken

Bovenaan de eerste pagina van een beschrijving zal steeds de naam van het spel worden vermeld. Daarnaast zal in de rechter bovenhoek van deze pagina de eerste letter van die naam groot worden afgedrukt. Dit is gedaan om het op de juiste plaats invoegen van de latere aanvullingen te vereenvoudigen. In de linkerbovenhoek wordt door middel van symbolen aangegeven in welke categorie(en) een spel thuishoort.

Wij hebben gemeend te kunnen volstaan met het benoemen van zeven verschillende categorieën. Elke categorie wordt aangeduid met een afbeelding, zodat in een oogopslag kan worden gezien wat voor soort spel het betreft. De gehanteerde categorieën zijn achtereenvolgens:


behendigheids- en schietspellen


denkspellen


sportspellen


avonturen


creatief


doolhof- en platformspellen


simulaties

De vijf eerstgenoemde categorieën behoeven geen verdere uitleg, maar bij de laatste twee is een korte verduidelijking op zijn plaats.

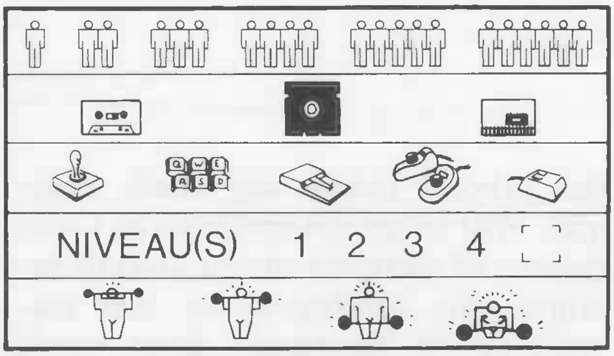
Onder simulaties worden in dit boek die spellen verstaan die de werkelijkheid zoveel mogelijk trachten te benaderen. Hierbij valt bijvoorbeeld te denken aan vluchtsimulaties, oorlogsspellen of het leiding geven aan bedrijven.

Spellen die van ons het predikaat creatief hebben meegekregen vallen in twee belangrijke groepen uiteen. Op de eerste plaats rangschikken wij hieronder de muziek- en tekenprogramma's. Op de tweede plaats hebben wij de spellen die de mogelijkheid bieden om zelf nieuwe velden te ontwerpen ook deze kwalificatie meegegeven.
Het zal regelmatig voorkomen dat een spel niet onder één noemer is te rangschikken. In dat geval worden meerdere symbolen naast elkaar afgedrukt. Een voorbeeld van zo'n spel is "Wizard". De belangrijkste elementen van dit spel zijn de platformen, terwijl in sommige velden ook moet worden geschoten. Tenslotte kunnen met dit programma ook nieuwe velden worden ontworpen. Om deze redenen werd dit spel zowel onder de rubrieken platform- en schietspel als creatief programma gerangschikt.

Linksboven aan de pagina vind je de fabrikant, in het midden de ontwerper(s)/programmeur(s) en uiterst rechts de distributeur voor Nederland (indien bestaand).

Boven de beschrijving van het spel staat onderstaande uit vijf regels bestaande rechthoek.

Door middel van het aanbrengen van grijze achtergronden wordt nog meer belangrijke informatie gegeven.



Op de eerste regel staat vermeld door hoeveel spelers het spel kan worden gespeeld. Hierbij dient echter het volgende te worden opgemerkt. Er bestaan spellen die uitsluitend door twee spelers zijn te spelen. Dit wordt aangegeven door alleen het symbool voor twee spelers op een grijze achtergrond te drukken. Wanneer een spel door zowel één als twee spelers te spelen is, dan worden de betreffende symbolen allebei geaccentueerd. Als de gehele balk op een grijze achtergrond is gedrukt is het betreffende spel door één tot zes (of meer) spelers te spelen.

De tweede regel laat zien of het spel op cassette, diskette en/of insteekmodule (ROM-pack) leverbaar is.

Op de derde regel is te zien hoe het programma bediend kan worden. Achtereenvolgens staan de symbolen voor joystick, toetsenbord, tekentablet, paddles en muis.

De vierde regel geeft het aantal verschillende speelniveaus aan. Hiermee wordt bedoeld het aantal wezenlijk verschillende speelvarianten en/of velden, waaruit het spel bestaat en niet uitsluitend het aantal moeilijkheidsgraden waarop kan worden gespeeld.

Op de onderste regel hebben wij de moeilijkheidsgraad van het spel aangegeven door middel van gewichtsheffers. De moeilijkheidsgraad loopt van betrekkelijk eenvoudig tot uiterst ingewikkeld.

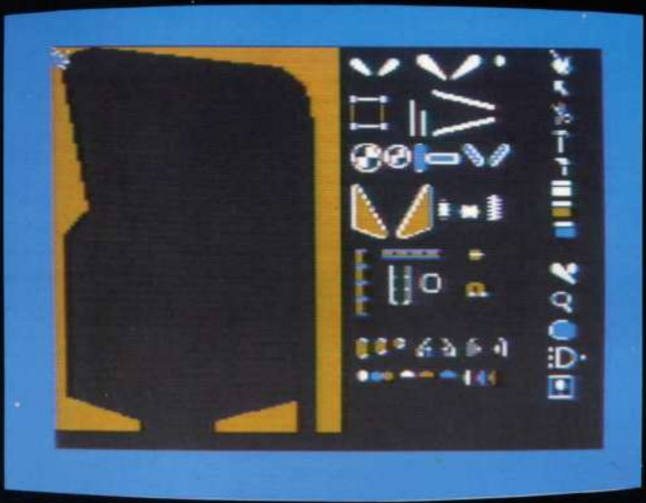
Regelmatig zal het in beschrijvingen van spellen voorkomen dat een bepaalde toets moet worden ingedrukt. Dit wordt in ,,HET ZWAARDERE WERK" aangeduid door die toets tussen de tekens <> te plaatsen, bijvoorbeeld <RETURN>. Indien meerdere toetsen moeten worden aangeslagen zijn deze tussen aanhalingstekens geplaatst, bijvoorbeeld "GO EAST". De hierna verplichte druk op de toets <RETURN> zal niet worden aangegeven.

Aan het einde van de beschrijving van een spel vind je een aantal speeltips. Wij willen de lezer echter waarschuwen bij het lezen van deze tips de nodige zelfdiscipline in acht te nemen. Vooral bij avonturenspellen biedt het zelf oplossen van de problemen natuurlijk de meeste voldoening. Om te voorkomen dat je ongemerkt toch te ver leest zijn deze delen van de beschrijvingen op een afwijkende achtergrondkleur gedrukt. Probeer de wilskracht op te brengen om de speeltips als laatste redmiddel te gebruiken om een netelige situatie het hoofd te bieden.

Door middel van de bijgevoegde "lezerskaart" kan men mededelingen ten aanzien van de inhoud van dit opbouwwerk kenbaar maken. De kaart kan ook worden gebruikt als "verlanglijstje".

Hierdoor kan men aan ons laten weten welke spellen men graag in de navullingen beschreven wil zien. Ook houden wij ons aanbevolen voor speeltips die wij over het hoofd hebben gezien, zodat deze in de komende aanvullingen alsnog in een apart hoofdstuk kunnen worden opgenomen.

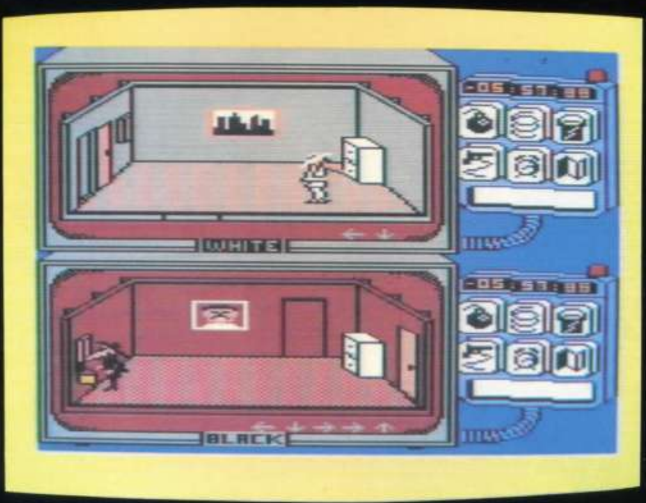
Wij willen dit voorwoord afsluiten met de wens dat "HET ZWAARDERE WERK OP DE COMMODORE 64" in belangrijke mate zal bijdragen tot een verhoging van het speelplezier.



Uit deze onderdelen kan een flipperkast worden gebouwd (PINBALL CONSTRUCTION SET).



Wacht U voor de kip! (DROL).



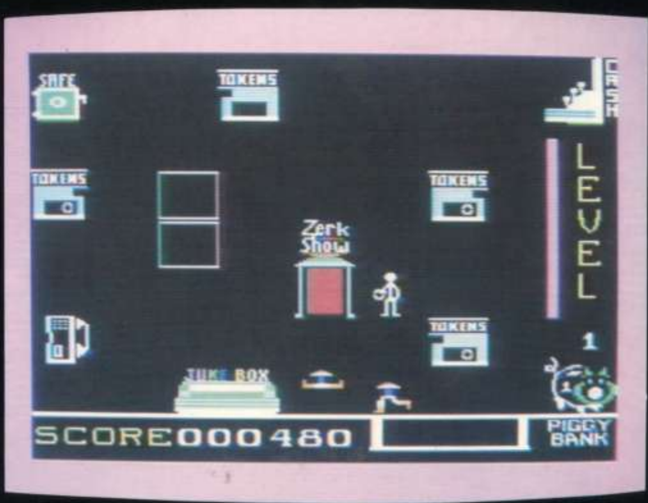
De witte- en de zwarte spion zijn gelijktijdig bezig met hun speurtocht (SPY VS. SPY).



De blokken staal moeten in de klinknagelmachines worden gegooid (HARDHAT MACK).



Een rustig moment op de vliegvelden van Dallas/Fort Worth (KENNEDY APPROACH).

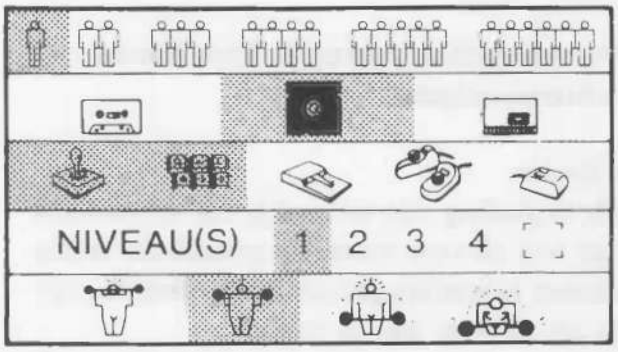


De Zerks vermaken zich opperbest bij de juke-box in SPARE CHANGE.

ACCOLADE'S COMICS

A

Accolade | Distinctive Software | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van het spel *Accolade's Comics* is het leiden van de stripheld Steve Keene naar een veilig einde van één van zijn avonturen. Welk avontuur dat wordt, is afhankelijk van de keuzen die je in de beginfase van dit spel hebt gemaakt.

Beschrijving

Accolade is inmiddels geen onbekende grootheid meer in de software wereld. Nadat men ons blij wist te verrassen met goede tot briljante spellen als *Hardball, Psi-5 Trading Co.* en *Ace of Aces* heeft *Accolade* wederom een nieuwe dimensie weten toe te voegen aan de wereld van computerspellen. Ditmaal in de vorm van een interactief stripverhaal.

In dit verhaal speel je de rol van Steve Keene, een doorgewinterde *"private spy"*, die de nodige *"wisecracks"* tot zijn verbale repertoire mag rekenen.

Het spel zelf is in de vorm van een stripverhaal gegoten. Plaatje voor plaatje ontrolt het verhaal zich voor je ogen. Deze afbeeldingen worden weliswaar stuk voor stuk vanaf de diskette geladen, maar dit duurt gelukkig niet al te lang.

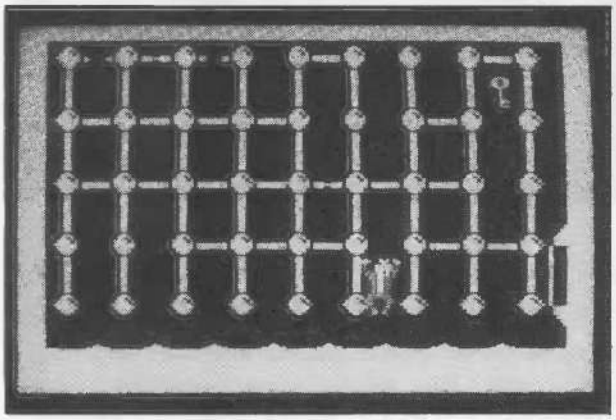
Verreweg de meeste tekeningen bevatten bewegende beelden. Deze animaties lopen uiteen van voldoende voor het onderstrepen van de sfeer, tot verbluffend. Het beeldscherm biedt steeds plaats aan vier tekeningen. Als de eerste vier plaatjes zijn getekend, scrollt het beeld omhoog. Hierna worden nog eens twee tekeningen getoond, waarna de bladzijde van het stripverhaal vol is. Op grafisch overtuigende manier wordt dan de bladzijde omgeslagen en begint het verhaal weer op een lege pagina.

Voor een deel kun je geen invloed uitoefenen op de ontwikkeling van de gebeurtenissen, maar je wordt regelmatig in de gelegenheid gesteld om zelf het verhaal bij te sturen. Dit doe je door op gezette tijden een keuze te maken uit een aantal mogelijke antwoorden of door het kiezen van een richting. Gemiddeld heb je na elke drie tot vier plaatjes de kans om zelf in te grijpen in het verhaal.

Je zult dus begrijpen dat de twee basisverhalen zeer vele vertakkingen kennen. Dit wordt nog eens extra onderstreept door het feit dat dit spel maar liefst drie, aan beide zijden gebruikte, diskettes beslaat.

Soms heeft het maken van een keuze geen invloed op het verdere verloop van het verhaal, maar in de meeste gevallen kan de geschiedenis een al dan niet dramatische

wending nemen. Gelukkig kun je het spel saven voordat je al te grote risico's gaat nemen. Steve Keene begint het avontuur weliswaar met vijf levens, maar voor je het weet zijn die natuurlijk wel verbruikt.
De risico's worden niet alleen gevormd door het geven van een verkeerd antwoord op een vraag. Het spel bevat namelijk ook een aantal sub-spellen waarin de vaardigheid met de joystick wordt getest. Deze actie-spellen zijn echter niet al te moeilijk onder de knie te krijgen.



Het sub-spel climber

Nadat *Accolade's Comics* is geladen, loont het de moeite om eens rustig achterover te gaan zitten en te wachten op de dingen die komen gaan. Als een echte James Bond verschijnt Steve Keene, begeleid door een passend muziekje, ten tonele. Vervolgens worden de *credits* getoond. Hierin word je onder andere aan blik gegund op de drukke werkzaamheden van de programmeurs van dit spel.
Je kunt de introductie te allen tijde afbreken door de vuurknop of de <RETURN> toets in te drukken, waarna het eerste deel van het spel wordt geladen.
Hier kun je kiezen of je meteen aan het avontuur wilt beginnen of dat je jezelf eerst wil bekwamen in het spelen van één van de acht actie-spellen uit *Accolade's Comics*. Beweeg hiervoor de joystick om de gewenste optie te kiezen en druk op de vuurknop.

Indien je hebt gekozen voor het deelnemen aan het verhaal, dan moet je eerst nog even aangeven of je een eerder gesaved spel wilt hervatten of dat je van voren af aan wilt beginnen. Wanneer je daarentegen hebt besloten om de actie-spellen te oefenen, dan verschijnt het lijstje met de titels van de acht spellen in beeld. Voor de titels zie je een pijl waarmee je het gewenste spel kunt kiezen. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, toont het beeldscherm welke diskette je in de drive moet doen voor het spelen van het gewenste sub-spel.

De sub-spellen waaruit je kunt kiezen zijn achtereenvolgens:

Climber
De bedoeling van dit spel is het verzamelen van vijf sleutels waarmee evenzovele sloten dienen te worden geopend. De sleutels raap je op door ze aan te raken.
Je kunt Steve in vier richtingen bewegen. Om het geheel iets spannender te maken, verdwijnen de rekstokken volgens een onregelmatig patroon. Andere rekstokken komen daarvoor in de plaats. Als de held valt, komt hij in het water terecht waar een hongerige haai reeds op zijn komst was voorbereid.
Rechtsonder in beeld zie je een aantal hangsloten. Hieraan kun je zien hoeveel sleutels je nog nodig hebt om te kunnen ontsnappen. Zodra je de vijfde sleutel hebt gegrepen moet je Steve naar rechtsonder het veld bewegen.



De "credits"

In dit spel is het het belangrijkste om steeds in beweging te blijven. De rekstokken verdwijnen gelukkig niet abrupt, maar ze lossen langzaam op. Hierdoor word je kort van

te voren gewaarschuwd van de op handen zijnde verandering.

Swimmer

Steve is per ongeluk in een onderaardse rivier gevallen. Hij moet zich hieruit proberen te redden door zich als een menselijk forel te gedragen. Hij moet net zolang stroomopwaarts zwemmen tot hij de uitgang heeft bereikt. In dit spel kun je in acht verschillende richtingen zwemmen.
Steve wordt in zijn voortgang natuurlijk door een aantal factoren gehinderd. Om te beginnen zwemmen er talloze sidderalen rond. Wanneer Keene door een stroomstoot van zo'n vis wordt getroffen valt voor hem het doek. Op de boden van de rivier kruipen gigantische schildpadden rond. Als je te dicht in hun buurt komt, loop je het risico dat ze de voet van Steve tussen hun sterke kaken vastgrijpen. Ook hierdoor verlies je een leven.
Natuurlijk heeft een mens zuurstof nodig om te leven. Onder het beeldscherm zie een balk. Deze wordt korter naarmate Steve meer zuurstofgebrek krijgt. Verse zuurstof is gelukkig ruimschoots voorhanden in de vele luchtzakken langs de bovenzijde van de grot. Pas echter op, want sommige luchtzakken zijn gevuld met gifgas. Deze zijn gelukkig makkelijk te herkennen aan het feit dat er een rode stof in rond dwarrelt.

Conveyor belt

Onderin beeld zie je de superheld. Bovenin beeld zie de superschurk Arlo "Red" Spunky. Tussen de twee hoofdrolspelers in zie je een aantal lopende banden. Met uitzondering van de band waarop Steve begint, draaien de lopende banden. Het is nu de bedoeling om Steve, door hem naar links en naar rechts te laten bewegen, naar de bovenste etage te begeleiden. Wanneer Steve op een bewegende band stapt, wordt hij naar het einde ervan getransporteerd. Hier valt hij van de band af en landt hij op de volgende lopende band.
Net als je denkt dat je dit wel even zult klaren, zie je de Arlo "Red" Spunky over een schakelaar beschikt. Hiermee is hij in staat om de richting waarin de lopende banden draaien om te keren.
Om je enigszins te helpen bij het bereiken van de bovenste etage, kun je zien op welke band Steve terecht zal komen nadat hij het einde van de huidige band heeft bereikt. De volgende lopende band zie je namelijk aan en uit knipperen. Zodoende kun je de af te leggen route plannen.



Onze held

Rail car

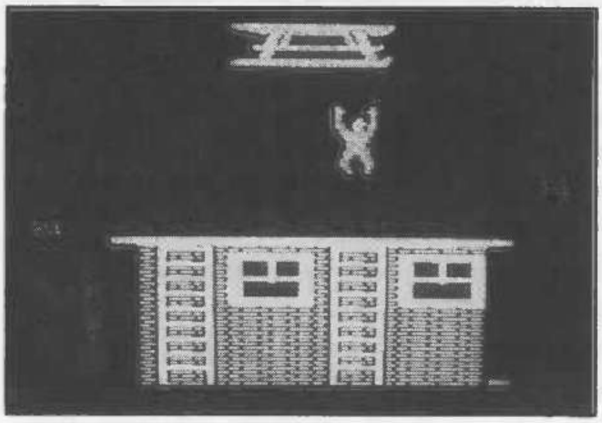
Wederom een directe confrontatie tussen de twee titanen Steve Keene en Arlo "Red" Spunky. De bandiet heeft nu twee schakelaars en hij zit weer op de bovenste etage op Steve te wachten. Ditmaal kan hij door het overhalen van de rode of blauwe schakelaar alle vloerdelen van dezelfde kleur eventjes veranderen in valluiken.
Steve zit in een wagon zoals die in kolenmijnen wel worden gebruikt. Je kunt hem hierin naar links en rechts laten rijden door de joystick te bewegen. Langs de linker en rechterzijde zie je een lift op en neer bewegen. Je moet nu proberen om de wagon in één van de liften te rijden en zodoende naar een hogere etage te worden vervoerd. Pas op dat je niet in een omlaag gaande lift rijdt. De wagon wordt namelijk automatisch uit de lift gereden na het bereiken van een andere etage.

Bomber

De derde en laatste ontmoeting tussen Steve en Arlo. Arlo staat weer op zijn gebruikelijke plaats, bovenin beeld. Ditmaal gooit hij bommen naar beneden die Steve moet ont-

wijken. Steve kan zichzelf ook door middel van een deksel van een vuilnisbak beschermen tegen de bommen. De bedoeling van dit spel, een variant op het overbekende *Break out*, is om de vloer waarop Arlo staat stukje bij beetje af te breken door de bommen hiertegen aan te laten stuiteren.
Je kunt naar links en rechts lopen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Door de vuurknop in te drukken tilt Steve het deksel omhoog, zodat hij de bommen omhoog kan laten stuiteren. Het tweede resultaat van het indrukken van de vuurknop is dat Steve omhoog springt. Dit springen is noodzakelijk om de rat te ontwijken die regelmatig uit de rioolpijpen komt rennen.
Houdt dus één oog gericht op de rioolpijp waarin de rat net is verdwenen. Het andere oog moet voldoende zijn om de drie bommen die telkens in het spel zijn in de gaten te houden.

Robots
Steve kan in dit spel naar links en rechts lopen. Boven zijn hoofd zie je een aantal gangen. In elk van deze gangen is een soort stopcontact gemonteerd. Deze moeten stuk voor stuk worden opgeblazen. Om dit te doen moet Steve een bom omhoog gooien door de vuurknop in te drukken. De bom zweeft langzaam omhoog. Zodra de bom ter hoogte van het stopcontact zweeft, moet je hem detoneren door nogmaals op de vuurknop te drukken.
Steve wordt in zijn pogingen om de stopcontacten buiten werking te stellen (uiteraard) gehinderd. Door de gangen komen verschillende soorten robots omlaag. Deze robots laten projectielen vallen die dodelijk zijn. Als een robot de vloer bereikt, laat hij een hoopje radio-actief afval achter. Zorg er voor dat Steve niet hiermee in aanraking komt, aangezien dit dodelijk is. Het afval verdwijnt gelukkig na korte tijd weer vanzelf.
Het is in dit spel zaak om zoveel mogelijk te voorkomen dat de robots de vloer bereiken. Zodoende behoudt Steve een maximale bewegingsvrijheid. Pas ook op voor de robots die van tijd tot tijd veranderen in een zwarte bol. Zolang ze deze verschijningsvorm hebben aangenomen, zijn ze onkwetsbaar en beschermen ze het stopcontact.



De bovenste etage

Building
Dit spel is te vergelijken met een simpele *Hunchback* variant. Steve staat op de brandladder van een gebouw. Links en rechts naast het gebouw verschijnt na korte tijd een robot die Steve onder vuur neemt. Het is nu de bedoeling om de door de robots afgevuurde projectielen te ontwijken en het dak van het gebouw te bereiken. Hier wordt je door een helicopter opgepikt en in veiligheid gebracht.
In dit onderdeel van het spel kun je in vier richtingen lopen. Ook kun je over gaten heen springen door op de vuurknop te drukken terwijl je loopt. Door te springen kun je natuurlijk ook proberen de raketten te ontwijken.
Steve is gelukkig niet geheel weerloos in dit spel. Op sommige plaatsen ligt aan het uiteinde van een richel een baksteen. Door hier tegenaan te lopen schop je deze omlaag. Wanneer de robot op dat moment lager zweeft dan Steve, wordt de robot vernietigd. De opluchting duurt echter niet al te lang aangezien de robot binnen korte tijd wordt vervangen door een ander exemplaar.
Het is ook mogelijk om, door omzichtig te manoeuvreren, de robots elkaar te laten opblazen.

Jet pack
Ook dit sub-spel doet weer herinneringen herleven aan een klassieker in dit geval het

spel *Defender*. Steve heeft een *jet pack* omgegord. Hiermee kan hij in acht verschillende richtingen vliegen. Door de vuurknop in te drukken, kun je het wapen van Steve afvuren.

Je moet nu proberen om de mysterieuze brandpaaltjes te vernietigen. De paaltjes bewegen op de vloer heen en weer en moeten meerdere malen worden getroffen voordat ze zijn opgeblazen.

De paaltjes spuwen in rap tempo robots uit die niet zullen schromen om Steve met hun laserwapen te bestoken.

Van tijd tot tijd verschijnt er een robot in de vorm van een ronddraaiend wit wolkje gas. Wanneer je deze met jouw laserwapen raakt, heeft dit het effect van de welbekende *smart bomb*. Alle op het scherm zichtbare robots worden in één klap opgeblazen, zodat je weer even wat adempauze krijgt.



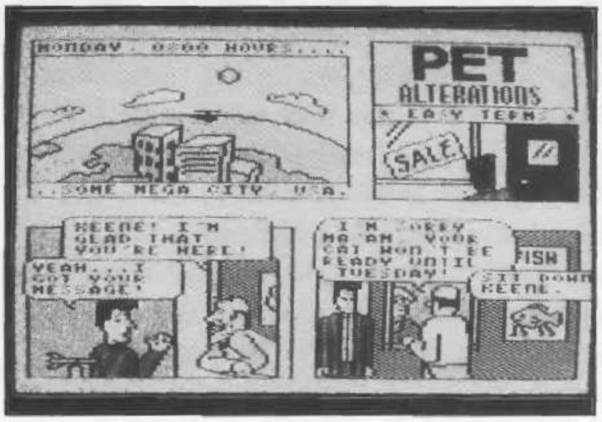
De spion aan het werk

Nu je weet hoe deze sub-spellen gespeeld moeten worden, is het tijd geworden om aan het eigenlijke spel te beginnen.

Het avontuur begint in een grote stad in de Verenigde Staten. Steve is door zijn chef opgeroepen. Hij verschijnt dus bij de dierenreparatie winkel die het geheime hoofdkwartier blijkt te zijn. Aan deze winkel is overigens goed te zien dat de programmeurs van dit spel grote fans moeten zijn van een legendarisch Engels televisie programma. De dierenwinkel is namelijk rechtstreeks ontleend aan een sketch uit *Monty Python's Flying Circus*, waarin bijvoorbeeld een kat kon worden verbouwd tot goudvis.

Dit programma van en met John Cleese, Eric Idle, Michael Palin, Graham Chapman, Terry Gilliam en Terry Jones heeft de Engelse televisie van 5 oktober 1969 tot en met 1974 "geteisterd" met absurde humor. Het programma heeft diepe sporen achtergelaten. Nog steeds is in hedendaagse Engels comedy-series de invloed van dit illustere zestal te bespeuren. Sommige delen uit hun meest legendarische sketches vormen nog steeds een levend onderdeel van de Engelse taal. (Wanneer je tegen een Engelsman "No it isn't!" of "Nudge, nudge, wink, wink" zegt, zul je dit al snel merken.

Voordat we al te lyrisch dreigen te worden omtrent *Monty Python's Flying Circus* keren we maar snel terug naar *Accolade's Comics*. (De grote voorliefde van de programmeurs voor absurde humor blijkt trouwens ook op talloze andere plaatsen in het spel. Verwijzingen naar en persiflages op bekende films zijn namelijk niet van de lucht.)



De dierenwinkel

Na het bekijken van het eerste plaatje en het lezen van de begeleidende tekst kun je het volgende plaatje oproepen door de vuurknop in te drukken, of door geduldig te wachten.

Regelmatig wordt er van je verwacht dat jezelf iets onderneemt. Dit wordt op verschillende manieren duidelijk gemaakt. Indien je een keuze moet maken uit de voorhanden zijnde tekst van Steve Keene of een ander personage, wordt het tekstballonnetje zwart gekleurd. Door de joystick nu omhoog of omlaag te bewegen, kun je de andere mogelijkheden binnen de tekstballon oproepen.

Als je de, volgens jou, meest geschikte tekst hebt gevonden, druk je op de vuurknop.
In de gevallen waarin je een bepaalde actie moet kiezen, verschijnt er een bewegend pijltje, en soms een afbeelding van een joystick, in beeld. Beweeg de joystick dan in de gewenste richting en houdt hem in die positie terwijl je de vuurknop indrukt.
Afhankelijk van de keuze die je in het begin van het spel maakt, krijg je één van de twee mogelijke opdrachten. In het eerste scenario moet je de ontvoerde professor Zoron Farad uit handen van zijn ontvoerders proberen te redden.

In het tweede scenario moet je een gekke geleerde opsporen die geheimzinnige brandpaaltjes heeft verspreid door het hele land. Deze paaltjes hebben de vreemde eigenschap dat ze zichzelf in snel tempo vermenigvuldigen. Hier moet natuurlijk een halt aan worden toegeroepen.

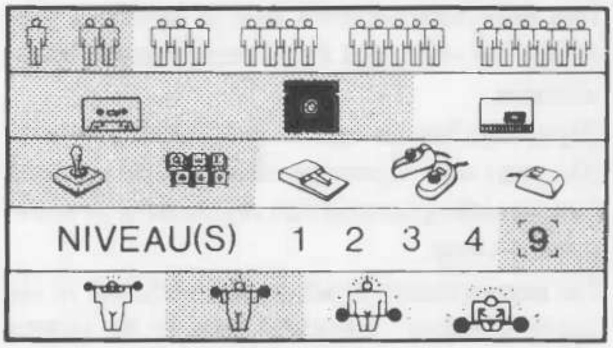
Je kunt het spel op elk gewenst moment pauzeren door de toets <←> (het pijltje naar links, linksboven op het toetsenbord) in te drukken. Het spel wordt weer hervat door deze toets nogmaals in te drukken.
Om het spel te saven moet je de < @ > toets indrukken. Het programma vraagt dan om speldiskette A, waarop de situatie wordt gesaved. Het is niet mogelijk om meerdere situaties te saven. Het saven van een spel kan overigens ook niet gebeuren tijdens het spelen van één van de sub-spellen.

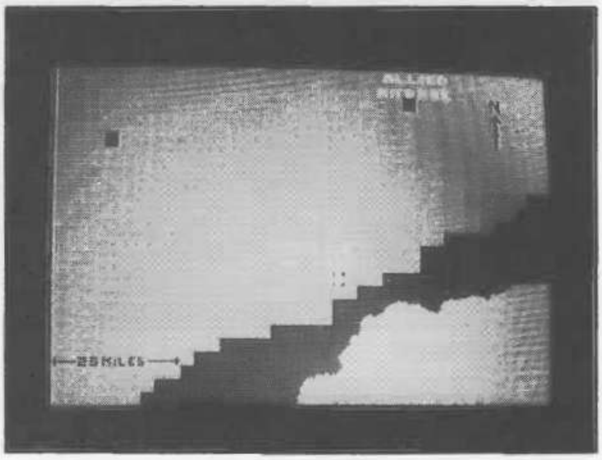
In plaats van met een joystick kun je dit spel ook via het toetsenbord besturen. Na het laden van het programma wordt er vanuit gegaan dat het spel met een joystick wordt bestuurd. Wanneer je voor bediening via het toetsenbord opteert, moet je de <CTRL> toets ingedrukt houden en toets <K> aanslaan.
De besturingstoetsen zijn dan:
<I> = Omhoog
<J> = Naar links
<K> = Omlaag
<L> = Naar rechts
<F> = Vuurknop

Om weer terug te keren naar joystick besturing, druk je tegelijkertijd de toetsen <CTRL> en <J> in.
Het afbreken en opnieuw beginnen van een spel is altijd mogelijk door gelijktijdig de toetsen <CTRL> en <R> in te drukken.

Bij wijze van uitzondering zullen we niet de oplossing van deze avonturen verklappen. Het spel is namelijk niet moeilijk op te lossen. Het is eenvoudigweg een kwestie van de verschillende mogelijkheden uitproberen en regelmatig de situatie saven. Bovendien is dit nu typisch zo'n spel dat alle charme verliest wanneer je het niet zelf oplost.

Cascade Games Auteur onbekend





Doel

Met deze eenvoudige en toch realistische vluchtsimulator- heeft de speler (eventueel samen met de schutter) de opdracht alle vijandelijke eenheden, schepen en vliegtuigen te vernietigen. Om dit doel te bereiken moet de piloot een aantal stelregels in gedachten houden. Behalve veilig rond vliegen, moet ook het brandstofpeil nauwlettend in de gaten worden gehouden en moet de schade toegebracht door vijandelijke eenheden regelmatig worden gecontroleerd, als je veilig op een thuisbasis terug wilt keren.

Beschrijving

Zodra A.C.E. (Air Combat Emulator) is opgestart, kun je op het titelbeeld de verschillende waardes ontdekken van alle vijandelijke eenheden en verschijnt, door op de <RETURN> toets te drukken, een menu in beeld waarop de klimatologische omstandigheden, het aantal spelers en het niveau kunnen worden ingesteld. Tevens kun je nu de hoogste scores inladen en kun je een demonstratie van het spel zien.

Nadat keuze 1 uit het menu ''start game'' is gekozen, zie je een tweede menu verschijnen waarop je kunt aangeven of je een dubbelrol wilt spelen of een vliegopdracht, een aanval tegen grondtroepen of een aanval tegen schepen wilt uitoefenen. Zodra je een keus hebt gemaakt, moet je de kleur van een codekaartje invoeren: bijvoorbeeld de kleur op N 7. Kijken we op locatie N 7, dan zien we de kleur wit en drukken op het cijfertje 1. Zo is locatie P 1 dus blauw en drukken we de <3> toets in enzovoort, enzovoort.

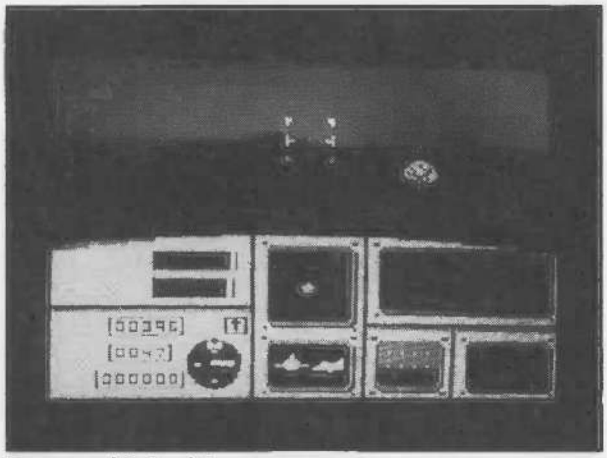
Automatisch verschijnt nu de cockpit in beeld en zien we links alle meters, die de vliegcondities aangeven. In het midden zien we twee radarschermen en rechts zien we een waarschuwingsscherm, de statistieken met betrekking tot het wapenarsenaal en een beeldscherm met een vizier van hetgeen achter ons vliegt.

Voordat we nu meteen proberen op te stijgen, is het misschien verstandig enige voorbereidingen te treffen en alle functietoetsen te bespreken.

Allereerst is het belangrijk of je alleen of met z'n tweeën speelt.

Als piloot en schutter steek je de joystick in poort twee. Nu kun je de straaljager laten stijgen, dalen en links en rechts afglijden. Dit doe je door de joystick van boven naar beneden of van links naar rechts te bewegen. Zodra je in de lucht bent, kun je dit rustig uittesten en zie je ook wat er gebeurt. Met de vuurknop kun je een gekozen pro-

jectiel afschieten. Ook het kanon wordt op deze maier bediend. Hoe moet je richten ?? Alle andere functies worden vanaf het toetsenbord ingesteld.



Een nachtvlucht

Zo moet je (eigenlijk voordat je opstijgt) een wapen kiezen dat geladen moet worden. Dit doe je door op de <F1> toets te drukken. Nu ligt het er aan welke opdracht je aan het begin van ieder spel kiest. Hierdoor bepaalt de computer hoeveel projectielen mee worden genomen en van welke soort.
Achter ieder projectiel staat een cijfer. Dit cijfer is gelijk aan het aantal projectielen dat in het ruim ligt opgeslagen en kan worden ingezet. Wordt jouw toestel bijvoorbeeld door andere straaljagers aangevallen, dan moet je kiezen voor air-to-air missiles. Air-to-ground missiles zijn nuttig om tanks en andere grondbases aan te vallen. De boordschutter (als je met twee man vliegt) moet zijn joystick in poort 1 plaatsen. Nu kan het vizier bewogen worden en kan de schutter zich met vuren bezighouden, terwijl de piloot vliegt en ontwijkt.
Zo weet je voorlopig voldoende over alle wapens die je ter beschikking staan. Het wordt dus hoog tijd om een korte uitleg van het instrumentarium in de cockpit te geven, zodat we kunnen starten.
Aan de linkerkant van de cockpit zie je van boven naar beneden de volgende meters:

1. Vermogen (thrust)
2. Brandstof (fuel)
3. Hoogte (altitude)
4. Landingsgestel (uc=undercarriage)
5. Zwaartekracht (velocity)
6. jouw score op dat moment (score)
7. Radar

Het vermogen wordt bepaald met behulp van de <SPATIEBALK>. Door deze een aantal malen in te drukken, voer je het vermogen stap voor stap op. Heb je echter veel vermogen direct nodig, dan kun je de balk ingedrukt houden totdat het hoogste vermogen is bereikt. Door de <COMMODORE LOGO> toets ingedrukt te houden, vermindert het vermogen.
Het brandstofverbruik kun je door het vermogen te verhogen en te verminderen beïnvloeden.
Bijtanken kun je op een geallieerd (vriendelijk, dus niet vijandig) vliegveld of aan het bevoorradingstoestel dat regelmatig in jouw gebied vliegt.
De hoogtemeter moet je nauwlettend in de gaten houden. Allereerst kun je de vijand alleen op een bepaalde hoogte zien en dus ook aanvallen. Als je bijvoorbeeld tanks of een schip aanvalt, dan is het verstandig om onder 2500 voet te gaan vliegen. Vlieg je onder 300 voet, dan waarschuwt de boordcomputer met de mededeling ''low altitude''. Vlieg je te snel en te stijl naar beneden, dan zul je het toestel niet meer bijtijds kunnen optrekken en stort je neer. Mocht je door vijandelijke toestellen worden aangevallen, dan ben je zo druk bezig om ze in mootjes te hakken, dat je ook dan de hoogtemeter uit het oog verliest. **LEVENSGEVAARLIJK O.K. !!!**
Zodra je de lucht ingaat, zijn twee regels zeer belangrijk. Ten eerste kun je pas optrekken boven een snelheid van 150 knopen. Ten tweede moet je het landingsgestel beneden de 280 knopen intrekken. Dit lijkt een ruime marge, maar door de snelheid van de straaljager in de lucht, dus ook zodra je optrekt, kom je al snel in tijdnood. mocht je met twee man vliegen, dan is dit een van de extra klussen, die je de boordschutter kunt opdragen.
De radar kun je gebruiken om een juiste richting te bepalen. Door de beweeglijkheid van jouw jager zul je hiervan regelmatig gebruik maken. De radar moet je overigens zien als een ''overlay'' op de satelietkaart. Deze kaart roep je op door de <M> toets

in te drukken. Je kunt nu zien waar de vijandelijke eenheden, vliegtuigen en schepen zich bevinden. Ook zie je het bevoorradingstoestel rondvliegen en alle thuisbases, drie in totaal. Het groene gebied behoort aan jou, maar wordt langzaam opgeslokt door de vijand en kleurt dan rood.
In het midden van de cockpit vinden we twee computerschermen, die een aantal belangrijke gegevens voor ons signaleren. De AWAT (Advance Warning Attack Theory) laat alles in de directe omgeving van ons toestel zien. Op deze wijze kun je zelf bepalen waar de vijand zich bevindt en daar waar nodig kun je bijsturen en tot de aanval overgaan. Let hierbij vooral op projectielen. Deze kun je, mits je snel reageert, afleiden met een "decoy flare" (afleidingsprojectiel).
Op dit scherm zie je ook vijandelijke jagers. Een jager die meer dan 1000 meter onder jouw toestel vliegt, heeft een streep kruislings en naar beneden wijzend over de grote streep, die het toestel van de vijand voorstelt. As datzelfde streepje naar boven wijst, dan vliegt de vijand meer dan 1000 meter boven jouw toestel. Heeft de jager geen streep, dan vliegt hij bijna op gelijke hoogte.
Bewegende strepen zijn raketten, die uiteraard ontweken moeten worden. De grijze vierkantjes tenslotte zijn tanks.
Het onderste scherm geeft de posities van achteren en zijwaarts van jouw toestel ten opzichte van de horizon aan. Zo kun je met "Roll" en "Pitch" en het uitzicht vanuit de cockpit precies bepalen in welke stand je vliegt.
Rechts zie je bovenin een "display" waarop alle belangrijke mededelingen voorkomen. Zo word je gewaarschuwd voor aanvliegende projectielen, te lage hoogte of de hoogte en richting van het bevoorradingstoestel. Ook worden hier noodsignalen gegeven zoals **EJECT EJECT.** Door op de <E> toets te drukken, kun je jezelf afschieten uit een neerstortend toestel. Soms is deze operatie succesvol en kun je opnieuw beginnen met een "vers" toestel. Let wel op, want de geprovoceerde vijand kan nu recht boven de startbaan hangen en onmiddellijk tot de aanval overgaan.
Onder het waarschuwingspaneel zie je een beeld van hetgeen achter jouw toestel gebeurt. Dit beeld komt van een camera die achterop de staart is gemonteerd, zodat je niet door mitrailleurvuur verrast kunt worden. Wel is dit een van de eerste doelwitten van de vijand en zul je merken, dat, als je schade oploopt door een van de vijandelijke raketten, het de camera op de staart is.
Mocht jouw brandstof opraken, dan kun je contact proberen te maken met "the oiler". Dit is een bevoorradingsvliegtuig, dat je in staat stelt om in de lucht te tanken, zodat je vliegend onmiddellijk weer tot de aanval over kunt gaan.
Het zal je zijn opgevallen, dat dit toestel gedurende het spel langzaam maar zeker naar het front toevliegt. Hierdoor wordt het steeds interessanter om in de lucht te tanken. Dit is echter niet zo eenvoudig. Op het vijfde niveau lijkt het al onmogelijk te worden, omdat de slang, die aan jouw machine gekoppeld moet worden, heen en weer blijft slingeren.

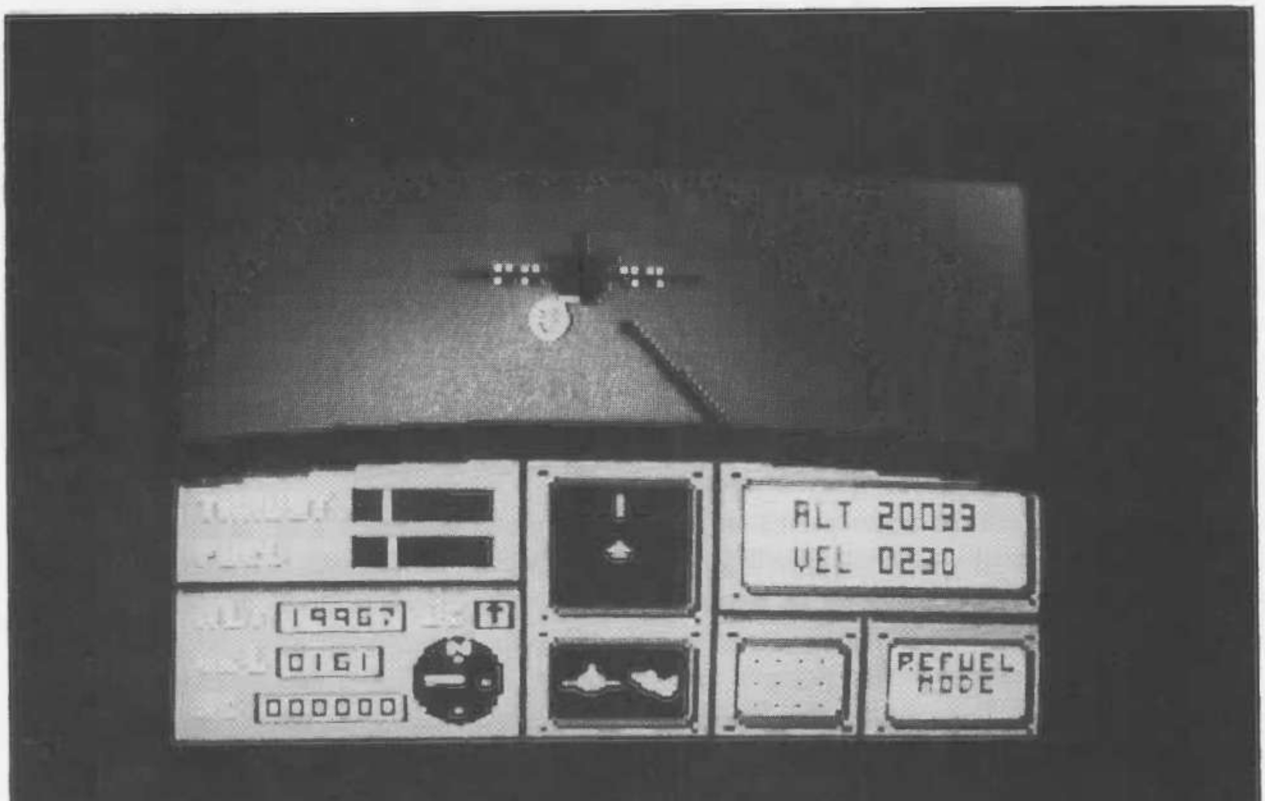


De aanval is ingezet

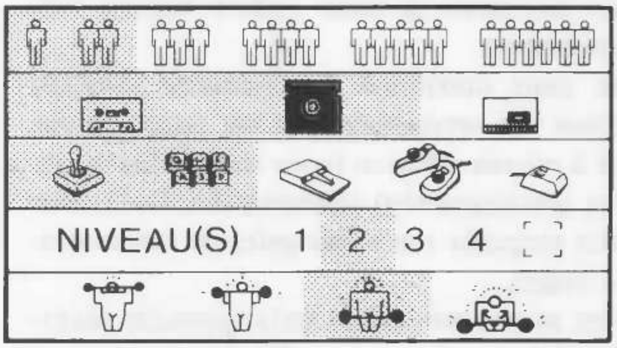
Op lagere niveaus ligt het in ieder geval in de bedoeling om contact te maken met dit bevoorradingstoestel door er achter te gaan vliegen. Vervolgens kijk je goed op de AWAT om de juiste hoogte te bepalen. Tenslotte probeer je dezelfde snelheid als de machine te bereiken en volg je de vocale instructies van de bemanning. Uiteindelijk moet je een verbinding leggen tussen jouw jager en de kerosineslang uit het bevoorradingstoestel.

Een tweede mogelijkheid om bij te tanken en het wapenarsenaal aan te vullen is door te landen op een goedgezind vliegveld.
Je trekt je terug uit de strijd en vliegt in de richting van een van jouw thuisbases. Onder de tweeduizend voet zal zo'n basis in beeld komen en kun je de landing inzetten. Neem hiervoor gas terug en breng de landingssnelheid terug tot 190 knopen. A.C.E. kent geen extra handelingen, zoals flaps of luchtremmen om snelheid aanzienlijk te minderen. Doe dit dus vooral op tijd. Laat, zodra de snelheid onder de 200 knopen is geslonken, het landingsgestel uitkomen. Breng de jager in een rechte lijn met de baan en zet een voorspoedoge landing in. Zodra het toestel bijna op de grond staat (let op de hoogtemeter), kun je beginnen met gas terug nemen. Als je merkt dat je geland bent, kun je het gas helemaal terug nemen.

Landen is op zich erg gemakkelijk, maar er zit een forse adder onder het gras. Mocht je wat laat zijn geland, dus halverwege de baan bijvoorbeeld, dan zul je ontdekken, dat je niet bijtijds kunt opstijgen. Als het einde van de baan dan wordt bereikt, is de ramp te voorzien en mag je opnieuw beginnen. Omdat je dit na enige keren spelen al snel doorhebt, is het spijtig dat je niet kunt taxiën. Hierdoor weet je dat het geen enkele zin heeft een start te maken, omdat je toch zult neerstorten.
A.C.E. heeft verder weinig van dit soort schoonheidsfoutjes. Het is een goed doordacht schiet- en behendigheidsspel. Het is beslist geen moeilijke simulatie met heel veel regels. Ook heb je geen spectaculaire ervaring nodig om jagers te leren ontwijken of de vijand goed in het vizier te houden. Wel moet je veel oefenen in het schieten en steeds weer op tijd tanken en wapens bijvullen.
Omdat vele tactieken in dit soort spellen de juiste zijn, hebben we afgezien van speeltips. De ontdekkingen, die je doet terwijl je speelt, hebben we al zoveel mogelijk in de tekst verwerkt.
A.C.E. is een onderschat spel met een arsenaal aan speelplezier voor iedereen, die zich maar enigszins in deze spelvorm verdiept heeft.



Tanken in de lucht





Doel

Het doel van het spel *ACE 2* is het bestoken van de vijandelijke troepen. Dit kunnen zowel een spionageschip, een radarstation op de grond of een vijandelijk vliegtuig zijn. Dit hangt af van het gekozen scenario en of je speler 1 dan wel speler 2 bent in een man-tegen-man gevecht.

Beschrijving

ACE 2 (Air Combat Emulator) is een simulatie programma waarin de omstandigheden van een luchtgevecht worden nagebootst. De nadruk ligt hierbij dan wel duidelijk op het schiet-element. We kunnen hier namelijk niet echt spreken over een simulatie programma. Essentiële zaken als opstijgen en landen spelen in *ACE 2* geen rol. Beide procedures worden door het programma geheel automatisch uitgevoerd.
Maak echter niet de vergissing om te denken dat het een simpel spel zou zijn dat niet de moeite van het spelen waard is. Integendeel zelfs. Net als de voorganger van dit spel,:*ACE* (zie aanvulling zes van *Het Zwaardere Werk*) hebben we hier te maken met een degelijk spel.
Aan het spel nemen gelijktijdig twee jachtvliegtuigen deel, waarvan er één desgewenst door de computer kan worden bestuurd.

Welke variant je ook kiest, er staat je een enerverende strijd te wachten. Het beeldscherm toont namelijk tegelijkertijd de cockpit van beide toestellen, zodat de actie al snel zeer hectisch kan verlopen. Houdt daarom het hoofd koel en probeer de vijand in het vizier te krijgen.

Nadat het spel geladen is, krijg je eerst de gelegenheid om een aantal opties in te stellen. Dit doe je door het pijltje met behulp van de joystick naar het onderdeel dat je wilt aanpassen te verplaatsen. Druk dan de vuurknop in totdat de gewenste waarde is ingesteld.
Je kunt hierbij de volgende onderdelen selecteren:

Combatants
1 of 2 spelers. Wanneer je kiest voor 1 speler, dan moet het speelniveau van de computer tegenstander worden ingevoerd. De waarde hiervoor kan liggen tussen 1 en 20. Hoe hoger het hier ingevoerde getal is, hoe beter de computer je partij geeft.

Combat scenario
Hier kun je kiezen uit twee scenario's. Het eerste scenario is dat waarin beide vliegtuigen reeds zijn opgestegen en bij elkaar in de

buurt vliegen (*close range dogfight*). Het spel draait dan uitsluitend om het neerhalen van de ander. Beide toestellen zijn hiertoe uitgerust met een aantal hittezoekende raketten en een boordgeschut. Het opsporen van de vijand wordt vergemakkelijkt door een boordradar.

Nadat één van beide toestellen is neergehaald, start het spel opnieuw op de vliegbases van beide spelers. Indien degene wiens vliegtuig werd opgeblazen nog reserve toestellen heeft, gaat het spel weer verder. Als dit niet het geval is, dan is het spel afgelopen.



Het optie-menu

In het andere scenario (*full-scale conflict*) staan beide vliegtuigen nog aan de grond. Je moet de tegenstander eerst opsporen voordat je deze kunt aanvallen.

Bovendien moeten beide spelers een speciale missie uitvoeren om het spel te winnen. Speler 1 stijgt op vanaf een vliegdekschip, ten westen van het strijdgebied. Hij moet een radarstation opsporen en opblazen.

Speler 2 stijgt op vanaf een basis aan de oostkant. Hij moet een spionageschip de grond inboren.

Voordat je opstijgt, heb je nog de mogelijkheid om de wapenuitrusting aan boord van het vliegtuig aan de eigen wensen aan te passen.

Nadat een *full-scale conflict* scenario is gestart, zie je beide jachtvliegtuigen op hun basis staan. Onder de afbeelding van de toestellen zie je de opties *Take off* en *Arm aircraft*. Door de eerste optie te kiezen zal het toestel vertrekken met de standaardbewapening, te weten zes hitte-zoekende luchtdoelraketten, vier radar-geleidde luchtdoelraketten en 3000 stuks munitie voor het boordgeschut. Als je voor de tweede optie kiest, dan wordt de afbeelding van het toestel vervangen door het *aircraft weapons selection* scherm. Hierin kun je, met een aantal beperkingen, zelf de bewapening van het toestel samenstellen.:Je kunt nooit meer dan 8 hitte-zoekende luchtdoelraketten aan boord nemen. Dit aantal wordt lager naarmate je meer andere wapens wilt meenemen.

Je kunt maximaal 2 *air-ground* raketten (voor het vernietigen van het radarstation) of 2 *air-sea* raketten (voor het opblazen van het spionageschip) meenenemen. Het is dan niet mogelijk om radar-geleidde raketten in te laden.

Het maximum aantal radar-geleidde luchtdoelraketten ligt op zes. Dit hangt echter af van het aantal hitte-zoekende raketten dat je had ingeladen.

Als de bewapening naar tevredenheid is samengesteld, selecteer je de optie *prepare for take off* en je drukt de vuurknop in. Het toestel verschijnt dan weer in beeld en het wordt gestart door de keuze *take off* te activeren.

Number of planes each

Hier kun je zelf bepalen hoeveel vliegtuigen beide spelers tot hun beschikking krijgen. Het aantal kan liggen tussen 1 en 20. Zodra één van beide spelers zijn laatste vliegtuig verliest, is het spel afgelopen.

Crash detection

Dit is eigenlijk een soort oefen-modus. Door de *crash detection* uit te schakelen (*off*), kunnen de vliegtuigen niet verongelukken wanneer ze door te laag te duiken de grond of de zee raken.

Als de *crash detection* daarentegen aan staat, dan is elk contact met grond en zee uiteraard uit den boze.

Missile hits to kill aircraft:

Achter deze optie kan een getal worden ingevoerd. Hoe hoger het getal, des te meer treffers met een raket zijn er nodig om een

toestel neer te schieten. Het meest realistische is natuurlijk om de waarde hier op 1 in te stellen.

Save these options to disk
Uiteraard komt deze optie alleen voor bij de disk versie van het spel. Het activeren van deze optie zorgt ervoor dat de, op het optie-scherm, ingestelde waarden worden opgeslagen op de diskette. Elke volgende maal dat het spel geladen wordt, zullen automatisch de eerder gekozen waarden zijn ingesteld.

Commence conflict
De eerste keuze uit het menu hebben we bewaard als toetje. Door het selecteren van deze optie wordt het spel namelijk gestart met de in het optie-scherm ingestelde waarden.

Net als *ACE* moet je bij *ACE 2* een code invoeren voordat het spel begint. Het programma vraagt bijvoorbeeld welke kleur vakje K 17 heeft. Je kijkt dan op de achterkant van de omslag van de verpakking en je ziet dat dit wit is. Beweeg het pijltje dan naar *white* in het menu en druk de vuurknop in. De rand van het scherm verkleurt om aan te geven welke kleur met het pijltje wordt aangewezen. Na drie foute keuzen wordt het spel uit het geheugen gewist en moet het opnieuw worden geladen.

Laten we maar aannemen dat alles goed is gegaan en dat het spel gestart is en dat beide toestellen inmiddels zijn opgestegen. Zoals je zult zien, hebben beide toestellen een:iets ander controlepaneel.

Toestel 1
We zullen beginnen met de instrumenten en de besturing van toestel 1 (het bovenste cockpitbeeld). Geheel rechts zie je een kompasnaald die aangeeft in welke richting het toestel vliegt. Zoals gebruikelijk is het kompas-noorden aan de bovenzijde van het instrument te vinden. Iets verder naar links zie je twee getallen met daaronder twee balkjes. Dit zijn, van boven naar beneden: de vlieghoogte (in voeten), de luchtsnelheid in knopen, het geleverde motorvermogen (*power*) en de resterende brandstofvoorraad (*fuel*). Je hoeft je geen zorgen te maken wanneer de *power* meter rood uitslaat. De motoren kunnen in dit spel niet oververhit raken. Er wordt slecht door aangegeven dat de naverbranders zijn ingeschakeld. De enige twee effecten hiervan zijn dat een hogere snelheid mogelijk is, waar een hoger brandstofverbruik tegenover staat.
Weer iets verder naar links zie je de kunstmatige horizon. Hierop kun je zien of het toestel recht vliegt, dan wel van hoogte dan wel koers verandert. Als het toestel rechtop vliegt zie je twee kleine puntjes aan de bovenzijde van de vleugels. Als deze puntjes aan de onderzijde van de vleugels zichtbaar zijn, dan vliegt het toestel onderste boven. Duiken of klimmen worden aangegeven door het balkje links van de kunstmatige horizon.
Links van de kunstmatige horizon is een radarscherm zichtbaar. Dit radarscherm kent twee vergrotingsfactoren. Wanneer de vijand of één van zijn raketten dichtbij komt, dan:wordt automatisch overgeschakeld. Je ziet dan de maatstreepjes langs de randen van het radarscherm veranderen. Jouw eigen vliegtuig wordt door middel van een stip in het midden van de radar afgebeeld. Vijanden worden ook door middel van een stip aangegeven. Een vijand die recht achter je vliegt, zal aan de onderkant van het radarscherm verschijnen. Zo kun je de positie van de vijand bepalen.
Geheel links wordt allerlei informatie weergegeven. Deze verandert tijdens het spel vrijwel constant. De onderste twee regels geven aan welk wapen momenteel is geactiveerd en hoeveel munitie daarvoor nog voorradig is.
cannon = boordkanonnen
heat aa = hitte-zoekende luchtdoelraketten
radar aa = radar-geleidde luchtdoelraketten
air-grnd = gronddoelraketten

Op de twee regels hierboven wordt de afstand en vlieghoogte van de vijandelijke jager gemeld. Ook verschijnt hier bijvoorbeeld het bericht dat het eigen

toestel door een vijandelijke raket wordt bedreigd. In dat laatste geval wordt ook de afstand tussen jouw vliegtuig en de raket vermeld.



Wapens inladen

Een andere waarschuwing kan bijvoorbeeld zijn dat het toestel te laag vliegt (*crash warning*) of de uiterste grens van het strijdtoneel heeft bereikt (*flying off map*). Alle noodmeldingen gaan gepaard met een geluidssignaal.

Boven het instrumentenpaneel zie je het uitzicht vanuit de cockpit. In het midden hiervan zie je een schermpje waarop eventueel de berichten van de doelzoekcomputer worden geprojecteerd. De berichten hangen af van het geactiveerde soort wapen. Wanneer je het boordgeschut hebt ingeschakeld, dan zie je twee korte liggende streepjes. Dit is het vizier.

Als het vijandelijke toestel dicht genoeg genaderd is, dan zie je dit als een witte stip in beeld verschijnen. Als je nog dichterbij komt, dan wordt de stip herkenbaar als vliegtuig. Houdt de vijand in het midden van het vizier en laat de kanonnen dan maar ratelen.

Heb je daarentegen één van de raketten geactiveerd, dan verschijnt een vierkantje in beeld op het moment dat het doelwit binnen het bereik van de doelzoekcomputer is gekomen. Dit wil nog niet zeggen dat het ook binnen schootsafstand is.

De besturing geschiedt door een combinatie van joystick en toetsenbord. Met behulp van de joystick wordt de koers en de vlieghoogte bepaald. Links en rechts laat het toestel naar die kant wegdraaien. Als je de joystick naar achteren trekt zal het vliegtuig stijgen en door de joystick naar voren te duwen verliest het toestel hoogte. Deze besturing wordt uiteraard omgedraaid wanneer je ondersteboven vliegt.

Door de vuurknop in te drukken wordt het geactiveerde wapen afgevuurd. Hierbij moet worden aangetekend dat het boordkanon te allen tijde kan worden gebruikt. De raketten kunnen echter pas worden afgevuurd wanneer de doelzoekcomputer zich op het doel heeft ingesteld (*locked on target*).

De overige functies kunnen alleen via het toetsenbord worden uitgevoerd. Gebruik hiervoor de volgende toetsen:

<E> = Activeer een ander wapen
<X> = Roep de kaart op (het eigen toestel is de zwarte stip)
<F> = Verhoog het motorvermogen
<S> = Verlaag het motorvermogen
<Q> = Lanceer een *chaff* of *flare* als het toestel door een vijandelijke raket wordt bedreigd. De computer bepaalt zelf welke verdediging moet worden gekozen tegen de bedreigende raketten. Zolang het toestel niet wordt bedreigd wordt de resterende hoeveelheid *chaffs* en *flares* getoond.

Toestel 2

Dit vliegtuig is uitgerust met precies dezelfde instrumenten, alleen de presentatie ervan wijkt iets af. Geheel links zie je de knop van een handel waarmee het geactiveerde wapen wordt aangegeven.

c = boordkanonnen
h = hitte-zoekende luchtdoelraketten
r = radar-geleidde raketten
s = anti-schip raketten

Rechts hiervan zie je drie getallen, die van boven naar beneden weergeven:

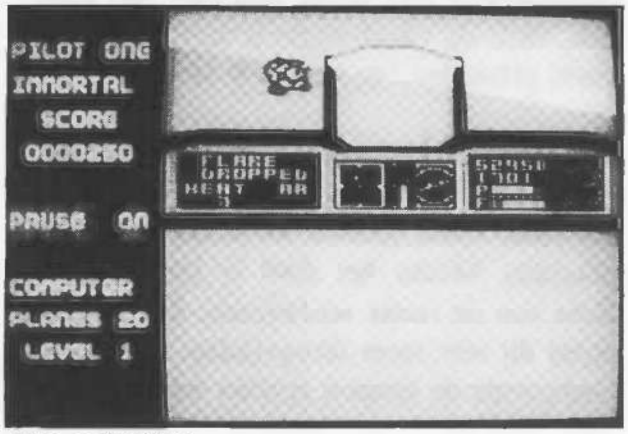
Vlieghoogte in voeten, luchtsnelheid in knopen en de beschikbare munitie voor het geactiveerde wapen.

Verder naar rechts zie je twee balkjes, waarvan het bovenste balkje het motorvermogen (*power*) aangeeft en het onderste de brandstofreserve (*fuel*). Rechts van de balkjes zie je weer een radarscherm. Dit werkt

op precies dezelfde manier als de radar in toestel 1.
Onder het radarscherm is ruimte voor de informatie die je krijgt met betrekking tot bedreigingen en positie en vlieghoogte van de vijand. Weer wat verder naar rechts zie je een staand balkje dat bij de kunstmatige horizon behoort. Ook hiervan is de werking gelijk aan die bij toestel 1.
Geheel rechts tenslotte zie je het kompas, waarbij het noorden weer aan de bovenzijde van het instrument ligt.
Het vizier wordt, indien nodig en van toepassing, in het voorruit van de cockpit getoond.
Voor de joystick commando's verwijzen we naar de beschrijving bij toestel 1.
De te gebruiken toetsen voor het inschakelen van de overige functies zijn voor toestel 2:

<U> = Activeer een ander wapen
<V> = Roep de kaart op (het eigen toestel is de witte stip)
<K> = Verhoog het motorvermogen
<H> = Verlaag het motorvermogen
<T> = Lanceer een *chaff* of *flare* als het toestel door een vijandelijke raket wordt bedreigd. De computer bepaalt zelf welke verdediging moet worden gekozen tegen de bedreigende raketten. Zolang het toestel niet wordt bedreigd wordt de resterende hoeveelheid *chaffs* en *flares* getoond.

Nu we het toch over de toetsenbord commando's hebben, zullen we dat onderdeel maar meteen afronden door het vermelden van de laatste drie mogelijkheden.
Met <RUN/STOP> kan het spel worden gepauzeerd en weer worden hervat. Wanneer je een hopeloze strijd wilt opgeven, dan moet je toets <F3> korte tijd ingedrukt houden.
Gelukkig kan de muziek worden uitgeschakeld. Niet dat deze slecht zou zijn, het tegendeel is zelfs het geval. Maar, we zijn per slot van rekening bezig met een aanvalsmissie en we zitten niet in een lijntoestel naar de ingeblikte muziekjes te luisteren. Bovendien zijn de waarschuwingssignalen niet te horen wanneer de muziek wordt gespeeld. Houdt dus toets <F5> korte tijd ingedrukt.



Een voltreffer

Wapensystemen
Het gebruik van de kanonnen zal weinig toelichting nodig hebben. Denk er echter aan dat je de vijand meerdere voltreffers zult moeten toedienen voordat hij neerstort. Het kanon is het meest effectief bij kleinere afstanden, tot een maximum van ongeveer 1 mijl. Houdt bij het richten rekening met de vliegsnelheid en -richting van de vijand.
Hitte-zoekende luchtdoelraketten hebben een maximum reikwijdte van 8 mijl. Nadat het projectiel is afgevuurd, zal het zelf zijn doelwit opsporen. De piloot hoeft hieraan verder niets meer te doen. Vuur het wapen af nadat de doelzoekcomputer de melding *"target locked"* laat zien.
De radar-geleidde luchtdoelraketten vereisen wat meer zorg van de piloot. Tegenover het grotere bereik van 25 mijl staat het nadeel dat het wapen door middel van de radar aan boord van het vliegtuig naar het doel moet worden begeleid. Nadat de doelcomputer de bekende woorden *"target locked* heeft laten zien kan de raket worden afgevuurd. Je moet het doelwit dan echter wel binnen het radarscherm blijven houden totdat het getroffen is. Wanneer het doel meer dan een paar seconden van de radar verdwijnt, dan is de radar niet meer in staat het doelwit terug te vinden en de raket zal missen.
Voor het afvuren van gronddoel en antischip raketten moet aan een aantal voorwaarden zijn voldaan. Om te beginnen moet de doelcomputer weer hebben aangegeven

dat de positie van het doelwit is ingesteld. Om een raket te kunnen afvuren mag de vliegsnelheid niet hoger zijn dan 500 knopen. Ook de vlieghoogte is aan een maximum gebonden, en wel 2000 voet.

Gronddoel en anti-schip raketten zijn radargeleid. Dit houdt dus in dat je het doel in het vizier moet houden wil je een voltreffer plaatsen. Mocht het doel te lang uit het zicht van de radar verdwijnen, dan kan de radar dit niet meer terugvinden.
Gedurende de langere spellen waarin beide spelers een groot aantal vliegtuigen tot hun beschikking hebben, kan het makkelijk gebeuren dat men moet bijtanken. Doe dit dan ook, want zonder brandstof zal het toestel maar in één richting kunnen vliegen, naar beneden wel te verstaan.
Om bij te tanken moet je terugkeren naar de basis. Vliegtuig één moet aan de linkerzijde van het beeldscherm afvliegen en toestel 2 moet het strijdgewoel aan de rechterzijde van het beeldscherm verlaten. Om van de kaart af te kunnen vliegen mag de vlieghoogte niet meer zijn dan 1000 voet.

Speeltips

De meeste tips hebben we reeds in het verhaal verwerkt. Er zijn echter nog een paar dingen onvermeld gebleven.
Behalve de offensieve wapens hebben beide toestellen ook 6 *chaffs* en 6 *flares* aan boord. Deze werken het meest effectief wanneer de raket die op jouw vliegtuig werd afgeschoten binnen een afstand van 1 mijl is. Let dus goed op de meldingen van de boordcomputer. Zwenk onmiddellijk na het uitwerpen van een *flare* of een *chaff* af of klim of daal snel om de raket te ontwijken.
Houdt de brandstofmeter in het oog en wacht niet te lang met het terugkeren naar de basis. Teruggekeerd bij de basis kun je ook de hoeveelheid raketten weer aanvullen tot het maximum.

Als een vliegtuig wordt geraakt, dan is het (afhankelijk van de toegestane hoeveelheid treffers) korte tijd onbestuurbaar. Na verloop van tijd herwint de piloot echter weer de macht over het toestel. Indien het toestel te zwaar beschadigd is geraakt, dan zal het neerstorten.
Wanneer je tijdens het draaien naar links of rechts de neus van het toestel optrekt, dan zal het niet of nauwelijks stijgen. De snelheid waarmee het draait wordt hierdoor wel hoger.

Een snelle wending van het toestel kun je bereiken door de zogenaamde *Immleman turn*. Trek het toestel eerst zover op dat het ondersteboven vliegt. Laat het toestel dan om zijn as draaien door de joystick naar links of rechts te duwen, totdat het weer recht vliegt. De manoeuvre die het toestel nu heeft gemaakt is een halve "S" met een halve draai.
Deze manoeuvre kan je het leven redden wanneer een vijandelijk toestel op je op de staart zit. Verminder dan eerst snelheid, selecteer een hitte-zoekende raket en voer de *"Immleman turn"* uit. Vuur de raket af op het moment dat je de vijand in het vizier krijgt.

De maximale vlieghoogte (*"ceiling"*) van beide vliegtuigen ligt bij 60.000 voet. Wanneer deze hoogte wordt overschreden, of wanneer de vliegsnelheid lager komt te liggen dan 140 knopen, dan zal het toestel overtrokken worden (*"stallen"*).
Wanneer het toestel hoger vliegt dan 30.000 voet, dan kan het een hogere topsnelheid bereiken doordat de luchtweerstand op grotere hoogten lager is.
Wapens die je tegen een vijandelijk vliegtuig gebruikt werken het effectiefst wanneer het verschil in vlieghoogte niet groter is dan 10.000 voet. Laat dit verschil echter niet te klein worden, want een botsing in de lucht is niet denkbeeldig!
Het spel *ACE 2* kent ook een heuse *"cheat mode"*. Wanneer deze wordt ingeschakeld, dan is het toestel van speler 1 onkwetsbaar geworden. Deze *"cheat mode"* is echter alleen bruikbaar voor bezitters van de cassetteversie van het spel, of voor bezitters van de disketteversie met een goed gevulde beurs. Wanneer de *"cheat mode"* namelijk bij de diskette versie wordt ingeschakeld, dan wordt deze op de diskette opgeslagen. Het is dan niet meer mogelijk om het spel onder normale omstandigheden te spelen. Vandaar dat men 2 exemplaren van de diskette uitvoering van het spel nodig heeft wanneer je de *"cheat mode"* wilt gebruiken.

Vanwege dit probleem hebben we lang geaarzeld of we de mogelijkheid top valsspelen wel moesten geven. We hebben na rijp beraad besloten om dit inderdaad wel te doen, maar hieraan onmiddellijk bovenstaande waarschuwing te verbinden, en we herhalen deze nog maar eens met klem, *de "cheat mode" is niet meer uit te schakelen bij de disketteversie van het spel. Bezint dus eer ge begint. De redactie van Het Zwaardere Werk accepteert geen enkele verantwoordelijkheid wanneer blijkt dat de diskette niet meer werkt zoals dat zou moeten.*
Hoe werkt de *"cheat mode"* nu eigenlijk? Dat is heel simpel. Je hebt geen reset-knop nodig en je hoeft ook geen pokes in te voe-

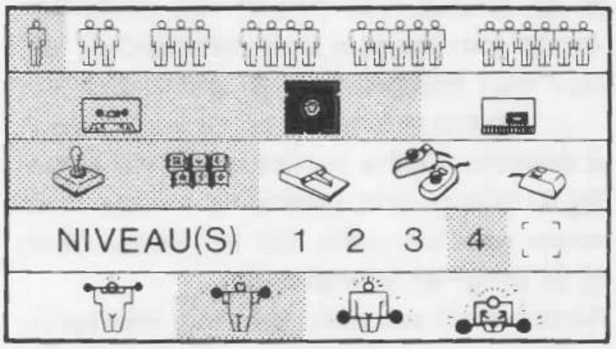
ren. Het enige dat je moet doen is het behalen van een score die hoog genoeg is voor een plaats in de top-5. Voer dan in plaats van jouw eigen naam de naam "DUSTY BUG" in.

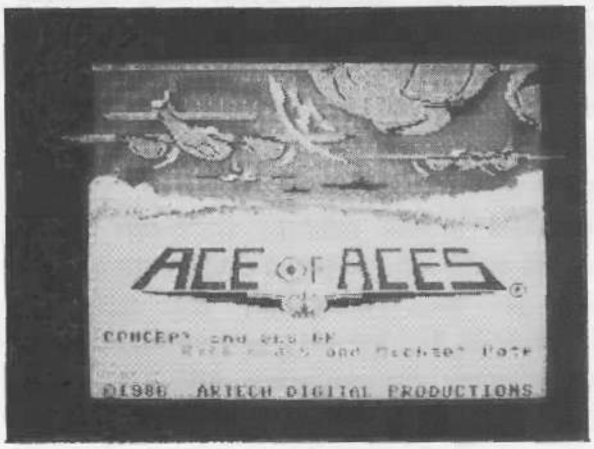
Wanneer je het spel dan opnieuw start, dan zie je onder de aanduiding *"Pilot one"* niet het aantal resterende vliegtuigen, maar de opmerking *"Immortal"* (onsterfelijk).
Het vliegtuig van speler 1 kan dan niet meer worden neergehaald.
(N.B. Zoals de schermfoto's laten zien, is piloot 1 bij ons onsterfelijk verklaard. Inderdaad, wij wisten toen nog niet dat dit een onherroepbare beslissing was.)

ACE OF ACES

A

Accolade | Artech Digital Productions | Home Software Benelux





Doel

In dit spel moet je proberen een steentje bij te dragen aan de luchtverdediging van Engeland tijdens de Tweede Wereldoorlog. Je kunt kiezen uit vier verschillende scenario's, of een combinatie van die vier.

Beschrijving

Ace of Aces is door een aantal mensen, die hun krachten onder de naam Artech Digital Productions hebben gebundeld, geschreven voor het inmiddels overbekende softwarehuis *Accolade.* Eerdere produkten van Accolade, te weten het honkbalspel *Hardball* en het ruimte-handelsspel *Psi-5 Trading Company,* werden al eerder in Het Zwaardere Werk behandeld.
Een ander spel dat Accolade in licentie voor het Canadese softwarehuis Sydney Development heeft geproduceerd is de, ook al eerder behandelde klassieker *The Dambusters.*
Men kan eigenlijk wel stellen dat *Ace of Aces* een wat meer gepolijste opvolger is van *The Dambusters.*
De opzet van beide spellen vertoont namelijk veel overeenkomsten. De speler staat ook nu weer voor de taak om helemaal alleen een vliegtuig te besturen, te navigeren en bommen af te werpen. Onderweg moet hij ook nog de nodige vijandelijke gevechtstoestellen afschudden om de missie te overleven. Een andere overeenkomst tussen *Ace of Aces* en *The Dambusters* is het feit dat we hier niet met een echte vluchtnabootser te maken hebben. De arcade elementen voeren de boventoon. Het grote verschil tussen beide spellen is echter het feit dat men in dit spel veel meer aandacht heeft besteed aan de kwaliteit van de graphics.
Dit laatste komt vooral tot uiting in de diverse instrumentenpanelen; het uitzicht vanuit de cockpit blijft, zolang er geen vijandelijk toestel is waar te nemen, beperkt tot een dicht wolkendek.

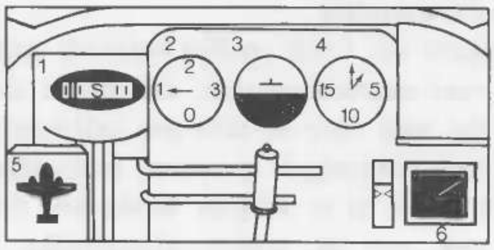
De speler beschikt in dit spel over een De Havilland Mosquito. Dit toestel werd pas relatief laat, na de "Battle of Britain" door de Britten in de strijd geworpen. Het vliegtuig was zowel geschikt voor het uitvoeren van bombardementsvluchten als voor het aangaan van luchtgevechten.
De snelheid en wendbaarheid van de Mosquito was niet uitsluitend te danken aan twee Rolls Royce Sterling motoren. Het geringe gewicht van het toestel was ook een belangrijke factor. Dit lage gewicht wist men te bereiken door de romp van het toestel uit hout op te trekken. Daardoor droeg het vliegtuig de bijnaam *"Wooden*

Wonder".

Zodra het spel is geladen, krijgt de speler de keuze of hij een oefenvlucht *(practice)* wil maken, of zich meteen in het strijdgewoel wil storten *(missions)*.
Deze vraag word je voorgelegd door de commandant, die compleet met rokende pijp en een imposante snor, voor een schoolbord staat. Zijn aanwijsstok kun je met behulp van de joystick bewegen. Je maakt jouw wens kenbaar door de vuurknop in te drukken.
Wanneer je had gekozen voor een oefenvlucht moet de speler ook nog even aangeven in welk onderdeel hij zich wil bekwamen. Hij kan de strijd aanbinden met vijandelijke Messerschmit ME-109 jagers *(dogfight)* of kiezen uit twee bombardementsvluchten, naar keuze uit te voeren op een trein met Duitse militairen en krijgsgevangenen *(train)* of een aantal duikboten *(U-boat)*.
Wanneer je voldoende vlieguren hebt gemaakt en klaar bent voor het grote werk, kun je kiezen wat voor soort missie je wilt vliegen.
Ten eerste kun je als opracht kiezen om een aantal Duitse V-1 raketten neer te halen, voordat deze hun doel hebben bereikt. De tweede missie bestaat eruit om een squadron Junkers JU-88 bommenwerpers op te blazen voordat deze Londen hebben bereikt. De derde opdracht is het (gedeeltelijk) opblazen van de trein met Duitse militairen en geallieerde krijgsgevangenen.
Als vierde missie kun je tenslotte kiezen om een duikboothaven te bombarderen. Het is bovendien mogelijk om meerdere missies te kiezen. Als je de gewenste missie(s) hebt gekozen, beweeg je de aanwijsstok naar het vakje voor de optie *Begin game*.
Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, wordt het duidelijk dat de Geheime Dienst intussen niet heeft stilgezeten. Ze melden je keurig waar je de verschillende doelwitten kunt aantreffen, en wat de beste vlieghoogte is. Als je deze informatie hebt bestudeerd, druk je wederom op de vuurknop.
Indien je één of meerdere missies gaat vliegen, moet je het vliegtuig voor het vertrek bewapenen. De keuze van de mee te voeren wapens hangt uiteraard af van de gekozen missie(s). Achtereenvolgens kun je bommen, raketten, patronen voor de machinegeweren en extra brandstoftanks meenemen. Dit doe je door een vierkantje met behulp van de joystick naar het "+" teken naast het betreffende onderdeel te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Mocht je halverwege dit inladen van wapens van gedachten veranderen, dan kun je de verschillende wapens weer uitladen door de cursor naar het " — " teken te bewegen en de vuurknop in te drukken. Zodra je alles wat je denkt nodig te hebben hebt ingeladen, beweeg je de cursor naar het vakje met het woord *Done* en je drukt de vuurknop in.
Hierna wordt een kaart getoond, waarop alle doelen, met uitzondering van de vijandelijke jagers, zichtbaar zijn. Jouw eigen toestel bevindt zich ergens boven Het Kanaal.

Wanneer je nogmaals op de vuurknop drukt, start het spel. Het feit dat je niet zelf kunt opstijgen wordt op een aardige manier gecamoufleerd. Je ziet namelijk een serie oude zwart/wit foto's op het beeldscherm verschijnen. Deze foto's laten de voorbereidingen van de start zien. Wanneer je deze beelden reeds een aantal malen hebt bekeken, hoef je de laatste foto niet af te wachten. Je kunt de voorstelling beëindigen door de vuurknop in te drukken. Het eigenlijke spel wordt dan geladen.

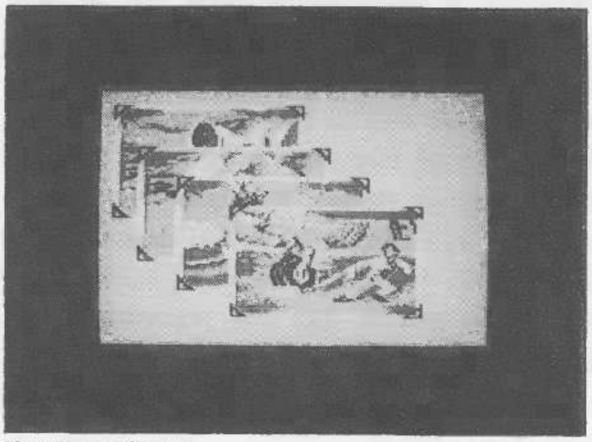
Het eerste dat je na het laden te zien krijgt is een blauwe hemel boven een dik wolkendek. Het onderste gedeelte van het beeldscherm wordt in beslag genomen door het onderstaande instrumentenpaneel voor de piloot.



De verschillende instrumenten op het paneel zijn:

1. *Kompas.* Het kompas geeft niet alleen de vliegrichting aan. Het is namelijk gekoppeld aan een doelzoeker. Deze doelzoeker wordt, nadat een bepaald doel is vernietigd, volautomatisch ingesteld op het volgende doel of op de thuisbasis. Door middel van een verticale streep in het kompas wordt de te volgen koers naar het doel aangegeven. Zolang deze streep precies in het midden van het kompas staat, vlieg je recht op het doel af.
2. *Snelheidsmeter.* Deze meter geeft de luchtsnelheid aan in honderden mijlen per uur.
3. *Kunstmatige horizon.* Op dit instrument kun je aflezen wat de positie van het toestel is ten opzichte van de horizon. Wanneer de afbeelding van het vliegtuig in dit instrument zich in de bovenste cirkel bevindt klimt het toestel. Wanneer je een bocht maakt zal dit vliegtuig scheef hangen.
4. *Hoogtemeter.* Deze meter geeft de vlieghoogte aan met behulp van twee wijzers. De grote wijzer geeft de hoogte in honderden voeten en de kleine wijzer in duizenden voeten. Wanneer de vlieghoogte 1.000 voet of lager is, gaan de wijzers knipperen.
5. *Waarschuwingssystemen.* op dit bovenaanzicht van het vliegtuig kun je zien welke commandopost aandacht verdient.
6. *Radarsystemen.* De Mosquito die je vliegt, is uitgerust met twee radarsystemen. De linker radar laat zien wat jouw vlieghoogte is ten opzichte van de vijand. Wanneer het horizontale streepje in deze radar boven het middelpunt staat, vliegt de vijand hoger dan jou.
   De rechter radar geeft aan in welke kompasrichting de vijand zich ten opzichte van jouw eigen toestel bevind. De vijand wordt aangeduid als een kleine witte stip.

De besturing van de Mosquito wijkt niet af van andere vluchtnabootsings programma's. Je stijgt en daalt door de joystick respectievelijk naar achteren te trekken of naar voren te duwen. Wanneer je de joystick naar links of naar rechts duwt, beweeg je de neus van het vliegtuig in diezelfde richting. Om het geselecteerde wapen (machinegeweer of raket) af te schieten druk je op de vuurknop. Zodra de vijand binnen schootsafstand is gekomen zal het vizier rood worden.



Het foto-album

Commandoposten oproepen.
De verschillende commandoposten kun je door het indrukken van de volgende toetsen oproepen:

<1> Piloot, met uitzicht naar voren.
<2> 2e piloot, met uitzicht over de linker vleugel.
<3> 2e piloot, met uitzicht over de rechter vleugel.
<4> Kaart.
<5> Bommenluik, eventueel met uitzicht naar beneden.

Een andere manier om deze verschillende functies op te roepen is om de vuurknop snel achter elkaar twee maal in te drukken en de joystick te bewegen naar:

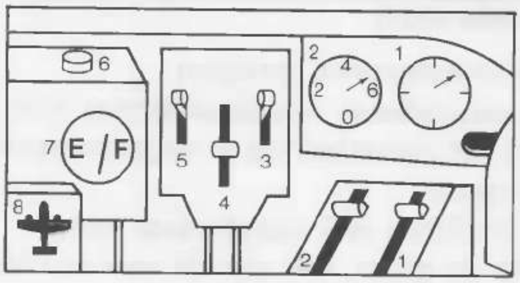
Voren — Piloot, met uitzicht naar voren.
Links — 2e piloot, met uitzicht over de linker vleugel.
Rechts — 2e piloot, met uitzicht over de rechter vleugel.
Achter — Kaart.

Om het bommenluik op te roepen druk je alleen tweemaal op de vuurknop, zonder de joystick te bewegen.

Het vereist wat handigheid om de verschil-

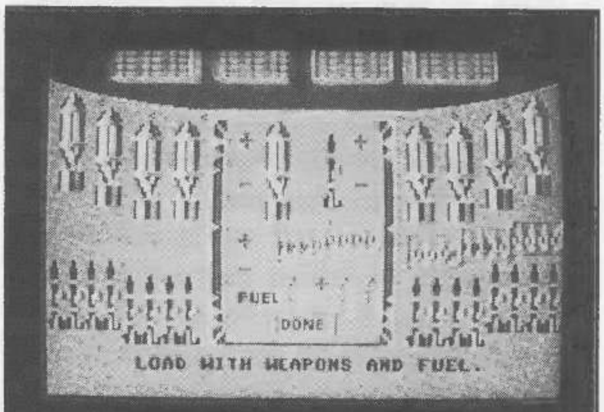
lende onderdelen van het vliegtuig met behulp van de joystick te selecteren, vooral vanuit het pilootscherm. Als je niet oppast bij het uitvoeren van deze handelingen loop je het risico dat je een kostbare raket verspeelt.

Functie van de commandoposten.
Wanneer je overschakelt naar een andere commandopost, zie je, behalve op de kaart, een aantal nieuwe instrumenten en bedieningsfuncties van de Mosquito verschijnen. De beide schermen voor de 2e piloot bieden plaats aan de volgende instrumenten. (We gaan er bij onderstaande tekening van uit dat je over de linker vleugel kijkt. Het instrumentenpaneel aan de rechterzijde is hiervan het spiegelbeeld.)



1. *Boost.*
2. *Throttle.*
3. *Flaps.*
4. *Trim.*
5. *Landingsgestel.*
6. *Brandblusser.*
7. *Brandstofmeter.*
8. *Waarschuwingssysteem.*

De *boost* en *throttle* behoren zorgvuldig op elkaar te worden afgestemd. Met de *throttle* wordt de snelheid waarmee de propellors ronddraaien bepaald. Deze snelheid kun je aflezen op de ronde wijzerplaat met de letters *RPM* (Rotaties per minuut). De *booster* verandert de hoek van de propellor ten opzichte van de vleugel. Door deze hoek te veranderen, bepaal je de mate van invloed die de luchtstroom heeft op de ronddraaiende propellor.
Wanneer de stand van het propellorblad niet correct is, kan de propellor worden afgeremd, waardoor je steeds meer gas *(throttle)* moet geven om een bepaalde vliegsnelheid aan te houden. Dit heeft tot gevolg dat het brandstofverbruik aanmerkelijk hoger wordt.
Wanneer de snelheid waarmee de propellor ronddraait echter te weinig wordt afgeremd, loop je het risico dat de propellor de motor gaat aandrijven, in plaats omgekeerd. Dit verschijnsel wordt *over revving* genoemd. Het resultaat hiervan is dat de motor in brand vliegt. Dit gebeurt als de wijzer van de *RPM* meter te lang in het rode gedeelte blijft staan.
Throttle en *boost* zijn optimaal op elkaar afgesteld wanneer de wijzertjes van beide instrumenten in dezelfde stand staan. Om de instelling van *Throttle* en *boost* te veranderen beweeg de je ruitvormige cursor naar het betreffende instrument. Wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt, kun je, door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen, de handels bewegen.
Op dezelfde wijze bedien je de andere instrumenten in dit scherm.
Met behulp van het landingsgestel (Gear) en de flaps kun je zeer snel vaart verminderen, doordat de luchtweerstand hoger wordt wanneer deze uitstaan.
De *trim* is het richtingsroer. Deze moet je gebruiken om toch de juiste koers aan te houden wanneer één van de motoren is uitgevallen. Wanneer de linker motor het heeft opgegeven, moet je de *trim* naar rechts corrigeren.



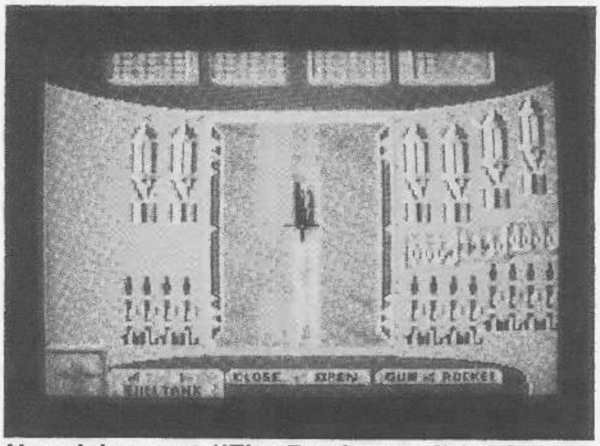
De wapenselectie

Zodra een motor onverhoopt in brand is gevlogen moet je de brandblusser gebruiken. Dit doe je door de cursor naar de blusser te bewegen, de vuurknop ingedrukt te houden en vervolgens de joystick naar rechts te duwen. De motor is na het blussen niet meer opnieuw starten. Het waarschuwingssysteem geeft ook nu weer aan welke commandopost bijstand nodig heeft.

Wanneer je het bommenluik selecteert, kun je niet alleen zien hoe groot de voorraad verschillende wapens nog is. Je kunt hier ook kiezen of je raketten dan wel de machinegeweren wilt afvuren. Dit doe je door de rechter schakelaar om te zetten. Plaats hiertoe de cursor boven de schakelaar, houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick naar links of naar rechts. Op dezelfde wijze kun je het bommenluik *(bomb bay door)* openen door de schakelaar naar links te duwen. Zodra de bommenrichter zijn doel in het vizier krijgt, zal hij dit via het waarschuwingssysteem melden. Als je dan het bommenluik opent, zie je een vizier dat je met behulp van de joystick kunt bewegen. Als je de vuurknop indrukt werp je een bom af.
Links van de schakelaar voor het bommenluik zie je nog twee schakelaars. Deze dienen om een lege brandstoftank af te werpen. Wanneer een tank leeg is, wordt deze in rood aangegeven. Vergeet niet eerst het bommenluik te openenen voordat je een tank afwerpt.
Op de kaart kun je de positie van de Mosquito, de verschillende doelen en de thuisbasis aflezen. De positie van vijandelijke jagers is echter niet op de kaart te zien.

Tijdens de vlucht kan de Mosquito door de verschillende oorzaken worden beschadigd. Je kunt namelijk worden getroffen door het kanonvuur van een vijandelijke straaljager, in een onweersbui verzeild raken, of de flaps uitzetten terwijl je te snel vliegt. De schade kan variëren van defect geraakte instrumenten, brandende motoren tot een dodelijke crash.

De volgende toetsen hebben in dit spel een speciale functie:
<SPATIEBALK> of <F7> =
Pauze aan/uit. Het pauzescherm geeft bovendien informatie over de opgelopen schade en het behaalde aantal punten.
<F1> of <RESTORE> =
Spel afbreken en opnieuw beginnen.
<F5> =
Missie afbreken. Dit kun je doen wanneer jouw toestel zwaar beschadigd is, of wanneer de ammunitie op is. De automatische doelzoeker wordt dan ingesteld op de thuisbasis.



Vergeleken met "The Dambusters" begint Nederland er op te lijken

Puntentelling
Je kunt niet alleen punten verdienen door het vernietigen van doelen en vijandelijke jagers. Je krijgt ook punten voor een behouden thuiskomst en voor de resterenden ammunitie en brandstof. De punten die je behaalt voor het vernietigen van vliegende vijandelijke objecten is verder nog afhankelijk van het feit of je deze hebt neergehaald met een raket of met de boordkanonnen. In onderstaande tabel kun je zien hoe de punten worden toegekend.

Doel	Kanon	Raket
Bommenwerper	100	200
V-1 raket	150	300
Jager	500	1000
Duikboot	250	nvt
Treinwagon	200	nvt
Locomotief	500	nvt
Terugkeer	2000	nvt
Resterende bommen	50	nvt
Resterende raketten	30	nvt
Resterende brandstof	10	nvt
Resterende kogels	10	nvt

Het bombarderen van een Rode-kruis wagon kost 200 strafpunten.

Speeltips

Houdt het waarschuwingssysteem, dat je linksonder in elk beeldscherm ziet, goed in de gaten. Reageer zo snel mogelijk op de hier zichtbare hulpkreten.
Wanneer je een brandende motor niet snel genoeg blust, zal het hele vliegtuig in vlammen opgaan.
Raak bij het afvuren van het boordkanon of een raket niet al te enthousiast. Als je de projectielen te snel achter elkaar afvuurt loop je het risico dat je het wapenselectiescherm oproept. Hierdoor verspeel je kostbare tijd die de tegenstander niet ongebruikt laat. Raadpleeg de kaart regelmatig. Wanneer een gekozen doel zijn eindbestemming heeft bereikt, verdwijnt het van de kaart en kan het niet meer worden aangevallen.
Vlieg niet door onweersbuien heen. Je loopt dan het risico dat de Mosquito beschadigd raakt. Bovendien is het in de donkere wolken uiterst moeilijk om eventueel aanwezige vijandelijke jagers waar te nemen. Je ziet ze maar heel even wanneer de lucht door een bliksemschicht verlicht wordt.
Wanneer het kompas beschadigd is, wordt het zeer moeilijk om de thuisbasis te bereiken. Je moet dit dan proberen te doen door zeer vaak de kaart te raadplegen. Je zult dan ook een forse dosis geluk nodig hebben.
Een beschadigde hoogtemeter is minder ernstig dan je misschien zult denken. Je kunt weliswaar niet meer precies aflezen op welke hoogte je vliegt, maar nog wel of je boven of onder de 1.000 voet vliegt. Boven 1.000 voet knipperen de dolgedraaide wijzers namelijk niet meer.
Tijdens een luchtgevecht met een vijandelijke jager moet je er op letten dat je de Mosquito niet "overstuurt". Het is bijna onmogelijk om de jager te raken wanneer je gelijktijdig van koers verandert en stijgt of daalt. Raadpleeg daarom de beide radars om jezelf zo lang mogelijk van te voren in de goede positie te manoeuvreren.
Wanneer een vijandelijke jager vlak achter je vliegt (dit kun je zien op het radarscherm), kun je maar het beste zo snel mogelijk vaart minderen. Je hebt namelijk geen geschut in de staart van het vliegtuig. Snel vaart minderen kun je doen door het landingsgestel en/of de flaps uit te zetten.
Wees bij het opblazen van tegenstanders voorzichtig dat je ze niet te dicht bent genaderd. Je loopt dan het risico dat jouw eigen toestel door de explosie beschadigd raakt.
De beste taktiek voor het bombarderen van treinen en duikboten is de volgende:
Verminder snelheid tot ongeveer 100 mijl per uur. Daal tot een hoogte van 1.000 voet. Wanneer je boven het doel vliegt, kun je dit vanuit het bommenluik waarnemen, als je dit tenminste hebt geopend. De trein moet je onderscheppen voordat deze Berlijn heeft bereikt. Pas echter op dat je niet de Rode Kruis wagons treft, want hierin worden krijgsgevangenen vervoerd.
De onderzeeërs zullen onderduiken zodra je wordt gesignaleerd, zodat ze steeds moeilijker te raken worden. Een lege brandstoftank kun je het beste zo snel mogelijk afwerpen. Dit scheelt in gewicht en dus ook in het brandstofverbruik. Zodra een tank leeg is, gaat het bommenluik in het waarschuwingssysteem knipperen.
Wanneer je door een vijandelijke jager wordt aangevallen terwijl je de kaart aan het bekijken was, vliegt de Mosquito niet verder in de richting van het doel. Je moet dan eerst de jager vernietigen of afschudden. Houdt na zo'n luchtgevecht wel de koers in de gaten.



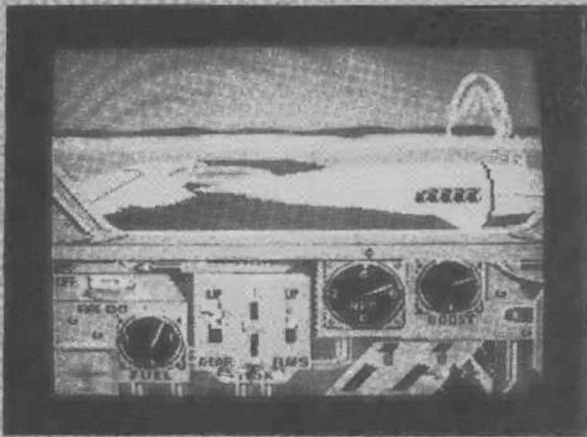
Het bombarderen van de trein

Na een aanval op de trein of de duikboten wordt de vijandelijke luchtverdediging in opperste staat van paraatheid gebracht. Het luchtruim wemelt dan van de jagers, die je zelfs tot boven Engeland lastig kunnen blijven vallen; dus blijf ook vlak bij de thuisbasis zeer alert.

De vijandelijke straaljagers openen nooit onmiddellijk het vuur. Ze wachten daarmee totdat ze je wat dichter zijn genaderd.

Wanneer je het landingsgestel laat zakken op het moment dat je een Messerschmit ziet, remt jouw toestel snel af. Hierdoor heb je langer de tijd om de Mosquito in een goede positie te manoeuvreren voordat de vijand het vuur opent.

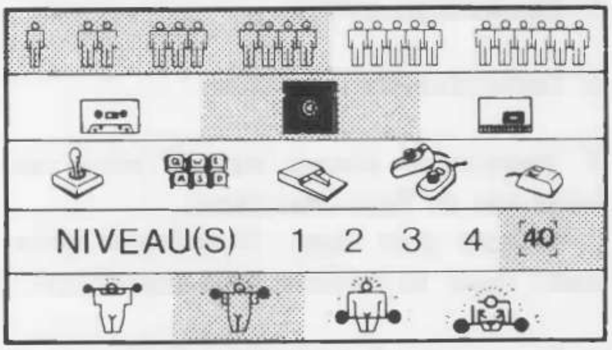
De snelheid van de Mosquito wordt beïnvloed door het gewicht van de lading. Wanneer je het laatste gronddoel hebt gebombardeerd, laat je de rest van de bommen ook snel vallen. Door het lagere gewicht kan de Mosquito een (iets) hogere snelheid bereiken. Dit beetje extra snelheid kan net voldoende zijn om een luchtgevecht met een vijandelijke jager in jouw voordeel te beslissen.



Uitzicht over de linkervleugel

ACROJET

Microprose — S. Meijer/W. Denman — Aackosoft/Homesoft





Doel

Acrojet is een behendigheidsspel, waarin één of meerdere spelers een stuntvliegtuig moeten besturen. Tien evenementen moeten zonder vleugelscheuren worden volbracht en kunnen stuk voor stuk worden beoefend.

Beschrijving

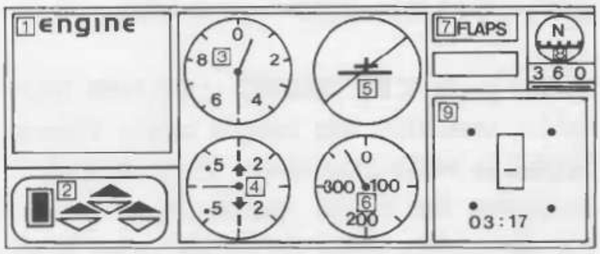
Het basisidee van Acrojet is briljant. De grafische uitvoering is boven verwachting en het geluid is adequaat. De afwerking laat, zoals bij de meeste Microprose titels, helaas weer te wensen over.
Toch heeft het spel voldoende kwaliteit om aanbevolen te worden. Het is vergelijkbaar met Summer games, behalve dat nu alle onderdelen door een supersnelle jet worden uitgevoerd. Ook de aanstekelijkheid is hetzelfde, waardoor je keer op keer gedwongen wordt de hoogste score te verbeteren. Net als in Summer games wordt de uitdaging groter wanneer je met drie of vier tegenstanders speelt.
Na de gebruikelijke LOAD "*", 8,1 vraagt de machine of je de "fastload" mogelijkheid wilt proberen. Proberen is in dit verband het juiste woord. Na een keer of acht heb je misschien eens een kans dat de snellader werkt.
Nadat het introductiescherm verdwijnt en de ego's van de ontwikkelaars weer zijn gestreeld, verschijnt het eerste menu: Een scorelijst van de grootste stuntvliegers, beter bekend als de verzamelstaat van de hoogste scores door jou en/of vrienden behaald. Dit scherm is in drie categorieën verdeeld:

1. PENTATHLON
   (de hoogste scores na vijf onderdelen)
2. DECATHLON
   (de hoogste scores na tien onderdelen)
3. EVENT CHAMPION
   (de hoogste scores per onderdeel)

De lijst kan altijd worden schoongeveegd door de <CTRL> toets ingedrukt te houden en de letter <C> aan te slaan.

Nadat je de <RETURN> toets hebt ingedrukt, verschijnt het tweede menu. Hierop bepaal je welke onderdelen in de competitie meedoen, het aantal spelers en de namen van die spelers. Door de joystick naar beneden en naar boven te bewegen, spring je van categorie tot categorie. Door de joystick naar links te bewegen, kun je het niveau aangeven. De namen moeten via het toetsenbord worden ingetikt. Druk vervolgens op de <RETURN> toets.
In dit laatste menu kun je met een cijfer van 1 tot 4 de weersgesteldheid en de snelheid van de Jet instellen. Hoe hoger dit cijfer is,

des te hoger is de maximaal te behalen score. Eventueel kun je vanuit dit menu ook de competitie uitslagen van eerder gespeelde wedstrijden bekijken <F3> of terug gaan naar de "Hall of Fame" waar de hoogste scores genoteerd staan. Soms is een laatste blik op zo'n uitslag nog van belang voor hetgeen je deze keer gaat doen. Alle informatie, die hiervoor is ingegeven, blijft onveranderd.
Druk je op de <RETURN> toets, dan zal de drive gaan draaien en zal het eerste evenement geladen worden.
Alle evenmenten worden iedere keer opnieuw geladen, dus .... laat de diskette in de drive.
Voordat we verder gaan, even een waarschuwing vooraf. Het is ons namelijk ter ore gekomen dat bij sommige versies van het spel op een 1570 disk drive geen scores worden gesaved.
In plaats daarvan wordt de gehele diskette geformateerd, zodat het spel verdwenen is. Wanneer je dus een 1570 diskdrive gebruikt kun je dus maar beter het zekere voor het onzekere nemen en de diskette afplakken. Dit doe je door een sticker over de kleine achthoekige inkeping aan de zijkant van de diskette te plakken.
Hieronder zie je een tekening van de cockpit.



De instrumenten in de cockpit

1. Op dit scherm krijg je alle relevante gegevens over motor, vermogen, kerosineverbruik en luchtremmen.
Bovendien zie je hier hoeveel tijd je gespeeld hebt, dus niet de tijdsduur van het evenement dat je gaat spelen.

2. Deze twee meters geven aan of de wielremmen gebruikt worden en of het landingsgestel is ingetrokken of nog uit staat.

3. de hoogtemeter.

4. Vliegtuigpositie ten opzichte van de aarde. Hierdoor kan de piloot zien of het toestel recht vliegt, of dat het daalt of stijgt.

5. Kunstmatige horizon.

6. Snelheidsmeter in knopen.

7. Flapsmeter. Hierop kan de piloot de stand van de flaps controleren.
0 betekent geen flaps. 20 betekent halve stand flaps. 40 betekent volle stand flaps.

8. Kompas en vliegrichting in graden.

9. Scherm met daarop aangegeven een plattegrond van het onderdeel en de klok om het evenement te meten.

Voor beginners
Als dit de eerste keer is, dat je een spel met een vliegtuig speelt, heb je een korte tekst en uitleg nodig van een aantal termen.

power: Het vermogen van de motor

brakes: Remmen. De speedbrakes in Acrojet dienen voor veel luchtweerstand. Het toestel verliest hierdoor sneller vaart dan door het gebruik van flaps. De wielremmen doen het toestel tot stilstand komen op de grond.

flaps: Dit zijn beweegbare platen op de vleugels van een vliegtuig. Tijdens de start en de landing worden flaps gebruikt om het toestel bij lage snelheden in de lucht te brengen en/of te houden.

stall: Een vliegtuig "stallt" zodra de vliegensnelheid te laag wordt, waardoor de neus van het toestel snel zal zak-

ken. Als de piloot niet snel corrigeert, zal het toestel neerstorten. Flaps zijn hiervoor een uitkomst. Een toestel met volle flaps heeft een lage vliegsnelheid maar voldoende draagkracht.

landingsgestel: Dit zijn de wielen van het toestel, die je naar binnen moet trekken om een hogere snelheid te bereiken.

altimeter: Een hoogtemeter werkt vanaf de bodem van een vliegtuig en bepaalt de hoogte van het toestel ten opzichte van de aarde. Als een vliegtuig over een berg vliegt, dan zal de hoogtemeter dit aangeven.

airstrip: Een geïmproviseerde landingsbaan, ergens in de natuur. Op een vliegveld heet dit een runway. De nummering van een runway komt altijd overeen met de graden waarop deze baan ligt. Runway 04 ligt dus op 40 graden.

attitude-indicator: Dit is een meter om de positie van het toestel ten opzichte van de horizon aan te geven.

starten, vliegen en landen.

Nu we de computer van alle noodzakelijke gegevens hebben voorzien, wordt het tijd om te gaan vliegen. Voordat we echter opstijgen, zal eenieder gelukkig zijn met wat informatie over veilig landen en het behoud van motor en uiteindelijk het toetsel. De Acrojet kan een piekvermogen van 110% opvangen. Als dit percentage echter zo hoog blijft, zal de motor exploderen. De grond komt dan snel dichtbij.

Het vermogen wordt door middel van de toetsen <1> t/m <9> bepaald. Druk je dus de <1> toets in, dan zal het toestel langzaam over de grond taxieën. Door de <0> toets in te drukken, zal de motor worden afgezet.

Om te starten is vol vermogen, toets <8> of toets <9> nodig. Bovendien is het aan te bevelen om met 20% flaps op te stijgen. De flaps stel je in door op de <F> toets te drukken. Zodra de wijzer van meter 4 op het instrumentenpaneel boven de 5 aangeeft, kun je de flaps terugbrengen naar 0%, zodat het toestel meer snelheid kan maken. De neus zal bij deze manoeuvre iets zakken, maar de Acrojet zal nog blijven stijgen. Probeer de neus ook niet teveel op te trekken. Hierdoor verlies je veel tijd, waardoor het toestel pas later op volle snelheid zal vliegen.

Alles in dit spel draait om snelheid. Zodra het toestel vliegt, moet ook het landingsgestel worden ingetrokken. Druk hiervoor op de <L> toets. Druk je op deze toets, terwijl het toestel nog op de grond staat of beweegt, dan doet de buik zeer.

Mocht je tijdens de vlucht nog problemen hebben met een meter of iets dergelijks, dan kun je pauzeren door op de <P> toets te drukken. Door opnieuw op de <P> toets te drukken, gaat het spel verder. Bovendien kun je op het eerst cockpitscherm ook informatie opvragen over het weer. Druk hiervoor op de <F1> toets.

Je weet nu voldoende om in de lucht te komen. De gebruikelijke bewegingen met de joystick zorgen ervoor dat de machine in de door jou gekozen richting zal vliegen. Als je de joystick naar links beweegt, kantelt het toestel naar links. Als je de joystick naar rechts beweegt, kantelt het toestel naar rechts. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen zal het toestel dalen of stijgen.

Tijdens het nemen van bochten komen we de eerste programmeerfout tegen. Stel dat je bijvoorbeeld een scherpe bocht wilt nemen en het toestel echt 90 graden op zijn kant zet, dan zul je zien, dat het beeld blijft hangen, totdat je de bocht corrigeert en deze minder scherp gaat nemen. Dit kost kostbare seconden.

Acrojet kent een faciliteit, waar ons inziens niemand iets aan heeft en die alleen als overblijfsel uit Soloflight is opgenomen.

Door op de toetsen <W>, <A>, <S> en <Z> te drukken kun je links, rechts, voor en achter uit het raam kijken. Waarbij de blik uit de cockpit ook de acrojet laat zien!!!!! Als je dit spel een aantal keren gespeeld hebt, zul je al snel tot de ontdekking komen dat je geen tijd hebt om eens rustig uit het raam te gaan zitten kijken.
Niemand zal het in zijn hoofd halen om op te stijgen en rond te vliegen, zonder te weten hoe het toestel veilig moet landen.
Alhoewel een landing in Acrojet aanzienlijk makkelijker is dan bijvoorbeeld in de Fligth simulator II, moet je een paar dingen in de gaten houden.
Breng de snelheid terug tot maximaal 90 knopen. Druk op toets <6> of <7> en stel de luchtremmen in door op de <SPATIEBALK> te drukken. Geef 40% flaps en breng het toestel in één lijn met de landingsbaan. Dit kun je zien door het flikkerende puntje op scherm 9 te volgen. Laat het toestel zakken en, vlak voordat de grond geraakt wordt, druk je op de <0> toets. Trek nu de joystick langzaam naar achteren, zodat de neus omhoog komt. Druk op de <B> toets om de wielremmen in werking te stellen. Dit laatste moet je alleen doen als het toestel niet sneller dan met 50 knopen uitrolt.

Tijdens het vliegen moet je, behalve de richting die de opdracht voorschrijft, ook rekening houden met overbelasting van de motor. Het zal een ieder duidelijk zijn, dat je zo lang mogelijk op vol vermogen moet proberen rond te vliegen, daar waar het alleen om snelheidsoefeningen gaat. Zodra de toerenteller in het eerste scherm van de cockpitinstrumenten de 640 toeren passeert, zal dit getal rood kleuren. Volg de stijging nauwgezet en laat de motor, zodra het toerental over de 695 heengaat, terugvallen door op de <7> toets te drukken. Bereikt het toerental 699, dan zal de motor het begeven en stort het toestel neer.

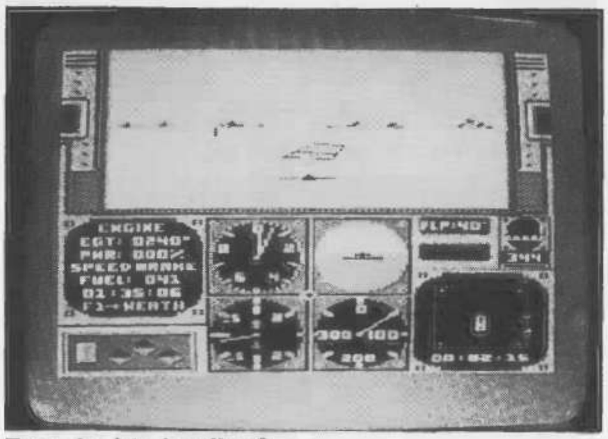
Hieronder volgt een kort overzicht van alle commando's en hun uitwerking.

JOYSTICK (poort 2):
omhoog: het toestel stijgt.
omlaag: het toestel daalt.
links: het toestel maakt een bocht naar links.
rechts: het toestel maakt een bocht naar rechts.
vuurknop: het toestel stijgt minder snel in een bocht.

Cijfers <1> t/m <9> bepalen het vermogen en dus de vliegsnelheid. <0> zet de motor uit.
<W>, <A>, <S>, <Z> geven een blik vanuit het toestel.
<F> bedient de flaps in respectievelijk 1, 20 en 40 procents gradering.
<B> bedient de wielremmen.
<P> pauzeert het spel.
<L> bedient het landingsgestel.
<F1> wisselt het eerste cockpitscherm van motorinformatie naar weersinformatie.
<CTRL> <R> zorgt dat je opnieuw kunt beginnen.
<CTRL> <C> zorgt dat de hoogste scores weer op nul staan.
<CTRL> <V> schakelt het volume aan en uit.
<RUN/STOP> en <RESTORE> laten het spel volledig opnieuw laden.

De onderdelen
Ieder onderdeel kan alleen of in een vijfdan wel een tienkamp worden afgewerkt. Voor beginners is het aan te bevelen om iedere oefening individueel af te werken, totdat een redelijke controle tot stand wordt gebracht.
Ieder onderdeel vereist ook een speciale techniek. Zo moet je in het eerste onderdeel zo snel mogelijk rond zien te komen. In het onderdeel ''op z'n kop vliegen' is snelheid minder belangrijk dan vliegcontrole. In het onderdeel looping zijn timing, snelheid en vliegcontrole even belangrijk. Je ziet dus dat een bepaalde tactiek niet bij elk onderdeel zal werken.
Het is ook mogelijk om de wedstrijd te beginnen vanuit een vliegende positie. We

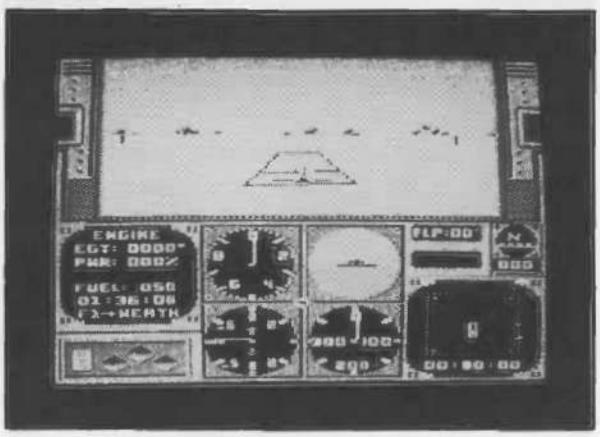
kunnen ons niet voorstellen dat iemand hiervan gebruik wil maken, maar het is een mogelijkheid die geboden wordt in het tweede menu.
In ieder onderdeel kom je ''checkpoints'' tegen. Het beeld flikkert even en je hoort een kort signaal. Mis je zo'n checkpoint, dan moet je of terugvliegen of strafpunten accepteren. Let dus zorgvuldig op de onderstaande tekeningen bij iedere opdracht.
Het is de auteur overkomen dat hij vloekend wegliep, omdat het spel vol programmeerfouten zat. De score op onderdeel twee wilde maar niet hoger komen dan 126 punten. Uiteindelijk bleek dat de eerste pilaar nogmaals genomen moest worden alvorens de landing kon worden ingezet.
Dit wil overigens niet zeggen dat Acrojet, behalve de fout in de bocht, geen andere programmeerfouten bezit. Helaas is het tegendeel waar.
Als je een foutieve code ingeeft, is het niet mogelijk om dit nog te corrigeren. Je zult het programma opnieuw moeten opstarten. Dit moet helaas ook als de Commodore wat snel reageert en dit scherm snel doorloopt of overslaat.
Zo is het evenmin mogelijk om op een Commodore 128 het programma opnieuw te laden door de <RUN/STOP> en <RESTORE> toets in te drukken.



Een slechte landing?

De ergste programmeerfout komt echter voor bij de landing. Als je de landing met een te lage snelheid inzet, verdwijnt het vliegveld langzaam onder je toestel vandaan. Zo kun je zelfs met enige behendigheid achteruit vliegen. Als dit voorkomt blijft ook de flikkerende stip op het onderdelenscherm van de cockpit stilstaan. Vooral wanneer je zojuist een uitstekende tijd hebt neergezet, is zo'n belevenis goed om bovenop de diskette te gaan stampen.
Tot slot kun je uit het cockpit-onderdelenscherm wegvliegen en zal de stip in eerste instantie de vliegrichting aangeven. Na enkele seconden zal de stip zomaar ergens op de kaart verschijnen en wordt het bijzonder moeilijk om nog terug te kunnen keren. Let in dit geval op de richting via het kompas.
Weliswaar zijn dit allemaal fouten, die niets aan het spel hoeven af te doen, omdat de uitdaging en het sportelement aanwezig blijven.
Uiteindelijk zal de computer de score uitrekenen. Dit is een combinatie van snelheid, behendigheid en moeilijkheidsfactor. Dit laatste cijfer wordt bij ieder onderdeel opgegeven.

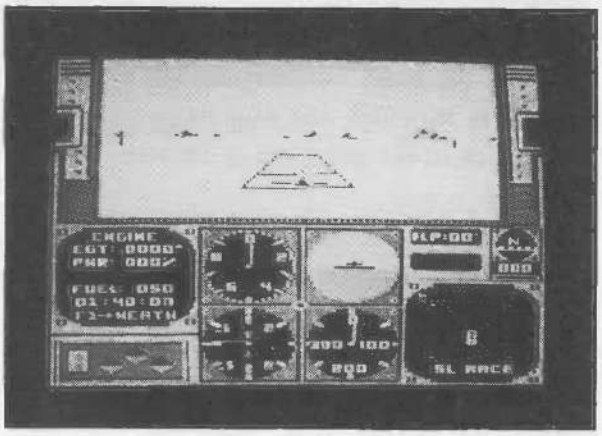
ONDERDEEL 1: de pilaar-race
Moeilijkheidsfactor: 1.0



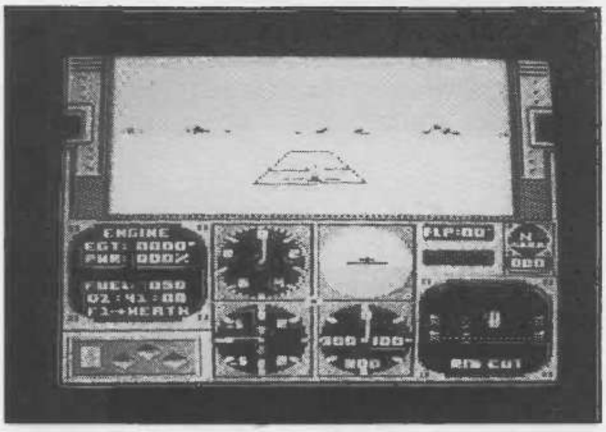
De pilaar-race is het eerst onderdeel, waarbij vooral snelvliegen een belangrijke taak vormt. De spelers hebben de opdracht zo snel mogelijk op te stijgen van de baan en vervolgens naar het Zuidoosten te draaien. Sla rechtsaf om de eerste pilaar (het scherm flikkert en je hoort een signaal), vlieg naar het Westen en passeer in een bocht van 45 graden de tweede pilaar. Vlieg nu naar het Noorden en passeer opnieuw in een bocht de derde en de vierde pilaar. Zodra de eerste

pilaar voor de tweede maal gepasseerd is, moet je zo snel mogelijk de landing inzetten. De beste tijd krijgt de hoogste score.

ONDERDEEL 2: de slalom-race
Moeilijkheidsgraad: 1.5



Bij deze wedstrijd is het belangrijk om de pilaren in de juiste volgorde te passeren en met een behoorlijke snelheid deze opdracht af te werken.

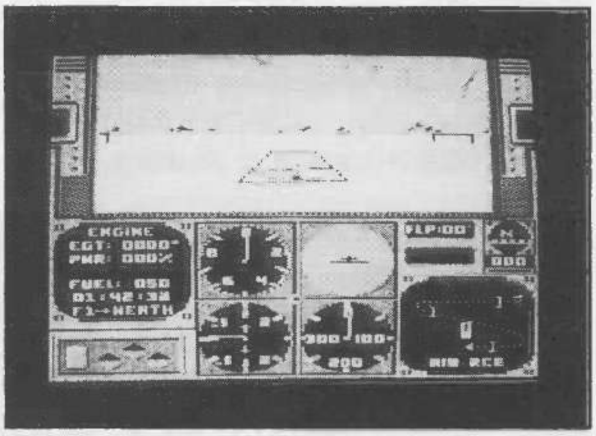


Nadat je van de baan bent opgestegen, moet je een bocht van 45 graden naar links inzetten. Passeer vervolgens de eerste pilaar in Noord-westelijke richting rechtsom en maak snelheid naar de tweede pilaar. Draai nu naar het Zuid-westen en kruis de landingsbaan. Passeer deze pilaar buitenom en draai vervolgens naar de binnenkant van de pilaar op het Zuid-oosten. Om deze pilaar moet je een vol rondje draaien, waarbij je tweemaal zult merken, dat het beeld flikkert. Snij nu wederom schuin over het vliegveld en passeer nogmaals, maar nu linksom de pilaar op het Noord-westen en landt zo snel mogelijk op de baan.

ONDERDEEL 3: Draadsnijden
Moeilijkheidsgraad: 1.7

In eerste instantie lijkt dit een eenvoudig onderdeel, omdat je na een tweetal pogingen de hoogte waarop de draden gespannen zijn wel kunt schatten. Bovendien kun je zijwaarts door de twee palen waartussen het draad gespannen is, doorvliegen. Dit onderdeel snel afleggen is echter een andere zaak, die veel oefening vereist.
Stijg op zonder flaps en keer rechtsom in een bocht van 180 graden. Probeer de juiste hoogte in te schatten en breek de draad tussen de buitenste twee palen. Maak vervolgens een scherpe bocht en snijd de draad tussen de beide binnenste palen door. Land vervolgens op het vliegveld.
Mocht je een andere volgorde wensen, dan kan dat net zo goed.

ONDERDEEL 4: Gedraaid draadsnijden
Moeilijkheidsfactor: 2.4



Na de start kun je naar links of naar rechts draaien. Zoals het wedstrijdscherm laat zien, staan de vier palen met twee linten Zuid-oostelijk van de startbaan; bij de start dus schuin achter de Acrojet.
Vlieg omgedraaid, dus op zijn kop, tussen de palen door en probeer het lint stuk te vliegen. Draai nu 180 graden en doe hetzelfde tussen de andere twee palen. Doorbreek het lint opnieuw door op zijn kop vliegend op de juiste hoogte de palen te passeren.

Land nu zo snel mogelijk.

ONDERDEEL 5: Race onder de draad door.
Moeilijkheidsfactor: 2.0

De benaming in het Engels voor dit onderdeel: Ribbon Roll zegt veel meer dan hetgeen wij van de vertaling hebben kunnen maken. In het kort moet je opstijgen, tussen de palen doorvliegen, het lint *niet* snijden, een koprol maken en zo snel mogelijk landen. Het maakt niet uit in welke richting je tussen de beide palen en onder de twee linten doorvliegt.

ONDERDEEL 6: De Lint-race
Moeilijkheidsgraad: 2.0

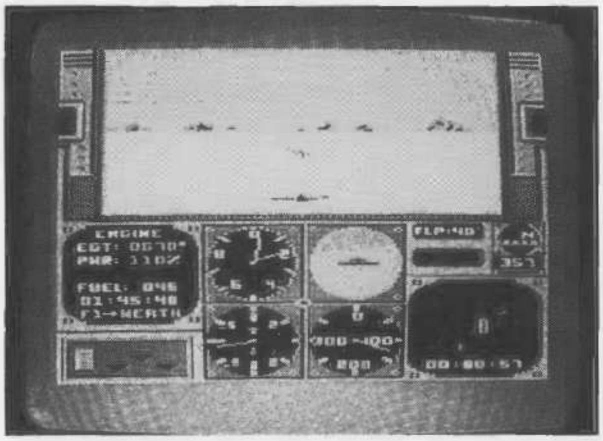
Rechts voor de landingsbaan zie je de eerste twee palen. Stijg op en draai in een hoek van 45 graden naar rechts. Passeer de palen en draai nu 90 graden naar links. Vlieg tussen de palen en onder het lint door. Links voor je zie je het tweede paar palen. Passeer deze en draai opnieuw 180 graden. Duik wederom tussen de palen en onder het lint door. Steek nu schuin over de landingsbaan naar de derde hindernis en duik ook hier weer onder het lint en tussen de palen door. Draai naar de baan en land. De tijd loopt.

ONDERDEEL 7: Looping
Moeilijkheidsfactor: 2.5

De looping kan van beide kanten gestart worden. Na de start kan men naar links of rechts draaien. Evenwijdig aan de landingsbaan staan twee palen met een verbindingsdraad. Vlieg onder deze draad door en stijg. Maak de looping af door over de kop te vallen en opnieuw onder het draad door te vliegen. Hierna kan de landing worden ingezet.

ONDERDEEL 8: Precisie landing
Moeilijkheidsgraad: 1.8

Alhoewel deze oefening eenvoudig lijkt, zal toch alles van een correcte timing afhangen. Zodra je de landingsbaan hebt verlaten,

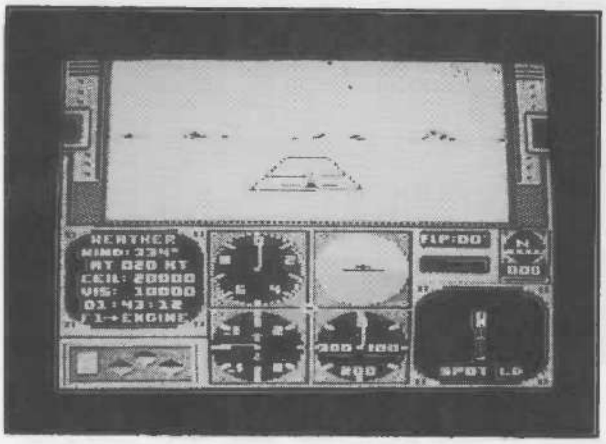


moet je naar minimaal 2000 voet klimmen. Laat het toestel nu naar de overzijde van de landingsbaan afglijden en probeer het toestel op de streep van de landingsbaan neer te zetten. Landt het toestel verder naar het Noorden op de landingsbaan, dan krijg je strafpunten. Landt het toestel verder Zuidwaarts, dan krijg je dubbele strafpunten. Tot heden is ons nog geen perfecte landing gelukt.

ONDERDEEL 9: De Cubaanse Acht
Moeilijkheidsgraad: 3.0

Dit is een combinatie-onderdeel van alle voorgaande oefeningen en absoluut de moeilijkste opdracht. Toch hebben we de opdracht beter volbracht dan de commandant, die al zijn hoogste scores in de 'HALL OF FAME '' heeft ingebrand.
Dat is meer dan we in de vorige opdracht konden waarmaken.
Stijg op en draai 180 graden naar rechts. Vlieg nu evenwijdig aan de startbaan en draai, zodra je de palen rechts uit het oog dreigt te verliezen, naar rechts. Vlieg onder het lint en tussen de palen door. Maak nu een halve looping en draai het toestel horizontaal. Duik nu naar beneden en vlieg tussen de twee andere palen door. Vergeet niet onder het lint door te vliegen. Stijg opnieuw omhoog en draai wederom horizontaal. Duik opnieuw tussen de twee eerste palen door en landt.

ONDERDEEL 10: Landen zonder motor.
Moeilijkheidsgraad: 2.0



Ondanks het feit dat dit onderdeel eenvoudig van uitvoering moet zijn, kun je deze oefening alleen met veel geluk tot een goed einde brengen. De programmeerfout, die we aan het begin van dit verhaal aangaven, speelt op dit onderdeel een dermate belangrijke rol, dat alleen de gelukkigste deelnemer kan en mag winnen.

Na de start moet je naar minstens 2000 voet klimmen. Draai nu naar het Noorden en zet de motor af (druk de 0 toets in). Landt nu op dezelfde wijze als in onderdeel 8. Ook de puntentelling is hetzelfde als op die oefening.

Speeltips

Onderdeel 1.

Start met de flaps op 40% en vol vermogen. Zodra de Jet vliegt, trek je het landingsgestel en de flaps in en gooi je het toestel in een bocht van 120 graden. Volg op het onderdelenscherm de juiste richting. Neem de bocht wijd, maar snijd wel scherp langs de eerste pilaar. Zie de tekening. De lijnen van het onderdelenscherm volgen is niet raadzaam. Probeer voor iedere bocht wat naar buiten uit te zwaaien en snijd vervolgens scherp langs iedere pilaar. Laat de Jet niet boven zijn eigen schaduw uitstijgen. Dit kost stijgvermogen, waardoor het toestel niet op snelheid kan komen. Neem de bochten niet te scherp, want dan stijgt het toestel en verliest het snelheid. De vuurknop op de joystick kan in iedere bocht behulpzaam zijn. Let op het toerental. Laat dit niet boven de 695 toeren komen.
Begin te landen vlak voordat je de laatste pilaar passeert.
Probeer zoveel mogelijk door vermogen af te nemen te landen.
Dit gaat sneller. Pas zo'n 100 meter voor de baan moet je de luchtremmen gebruiken. Anders zal het toestel te snel afremmen en kun je alsnog neerstorten omdat de baan onder jouw toestel vandaan ebt. Probeer voor de streep op de landingsbaan te landen.

Onderdeel 2.
De start hoeft niet wezenlijk anders te verlopen, dan in onderdeel 1. Doordat dit parcours meer bochten heeft, is het hier extra belangrijk, dat je de scherpe bochten goed oefent. Maak daarbij weer gebruik van de vuurknop. Let op dat te scherpe bochten het toestel stil in de lucht doen hangen, waardoor je kostbare seconden verliest.

Onderdeel 3.
De start hoeft niet zo snel mogelijk te gebeuren. Het gaat in dit onderdeel meer om scherp sturen en de juiste hoogte behouden. Zodra je dicht in de buurt van de draad bent, is het verstandig om de Jet op zijn kant te gooien, zodat de kans op het doorsnijden van de draad groter wordt.



Onderdeel 4.
Zomaar op z'n kop vliegen lijkt niet gemakkelijk en dat is het ook niet.
Allereerst prefereren wij het om deze keer op te stijgen en vervolgens niet naar rechts maar naar links te draaien. Omdat je nu eerst de draad moet passeren en dan 180 graden moet draaien, krijg je de landingsstrip in beeld, waarop je je beter kunt oriënteren.
Intussen kun je vast proberen het toestel op zijn kop te keren. Als hulpmiddel kun je nu ook de joystick beter omdraaien. Alle stuurknuppel commando's zijn namelijk omgekeerd zodra het toestel op zijn kop vliegt. Door de joystick om te draaien, blijven jouw bewegingen normaal. Anders moet je tegen-natuurlijk gaan sturen.
Met dit foefje is het nu redelijk makkelijk om de twee linten stuk te vliegen en kun je door ervaring uit onderdeel 3 met een goede tijd eindigen.

Onderdeel 5.
Dit onderdeel is een stuk gemakkelijker dan de twee vorige. Je kunt bijna niet te pletter vliegen, zolang je voldoende snelheid hebt. Bovendien is het verstandig om de linten in een glijvlucht te nemen. Hiermee wordt bedoeld, dat je na de start moet optrekken tot een behoorlijke hoogte. Je draait nu (op een

afstand van pakweg 500 meter) naar het lint toe. Duik nu naar beneden en schat de juiste snelheid en afstand zo in, dat je, zonder neer te storten, onder het lint doorglijdt. Trek nu weer op en maak op ongeveer 1000 meter hoogte de rol.

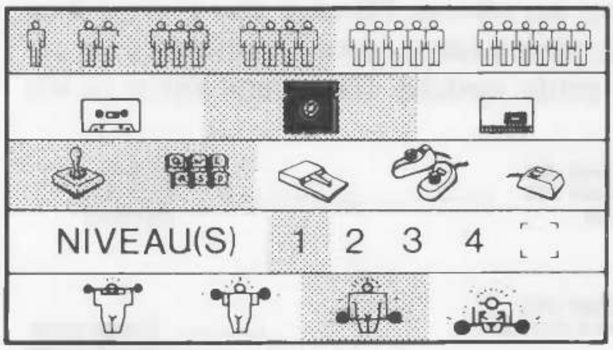
Onderdeel 6.
Met de informatie van de voorgaande onderdelen kun je ruimschoots uit de voeten.

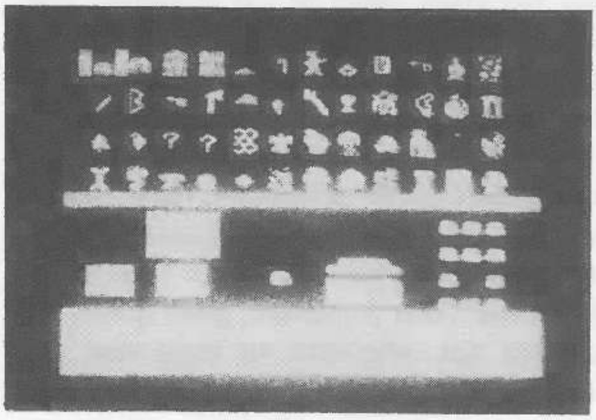
Ook de andere oefeningen kun je met de voorgaande informatie goed volbrengen. Onderdeel 10 is weliswaar niet onspeelbaar, maar kan alleen door geluk worden afgerond.

ADVENTURE CONSTRUCTION SET

A

Electronic Arts | Stuart Smith | Ariolasoft





Doel

Het doel van de 'Adventure Construction Set' is het zelf creëren van avonturen. Dat is toch een logische gedachte. Met deze set is het mogelijk de avonturen zo moeilijk te maken, dat je ze zelf niet meer begrijpt. Ook kun je de zelf gemaakte aventuren uitwisselen met vrienden. In de set zitten ook enkele avonturen, maar deze zijn alleen bedoeld om technieken te leren. Op een paar voorbeelden na gaan we er dan ook van uit dat ervaring de beste leermeester is.

Beschrijving

Zowel bij het aantal niveaus als bij de moeilijkheidsgraad hebben we een vraagteken geplaatst. Het hangt namelijk van de gebruiker zelf af hoe moeilijk hij het spel dat hij ontwikkelt.

De Adventure Constuction Set is een unieke creatie van Stuart Smith.

Dat moet ook wel, want de firma die zijn product uitbracht heet: Electronic Arts (Elektronische kunst).

Iedereen zal dan ook toe moeten geven dat het een kunst is een product op de markt te brengen, dat ver boven de uiterst primitieve programma's staat, die in de beginperiode van de C64 gemaakt werden.

Als je een zee construeert kun je bij wijze van spreken de branding horen.

Ook het atletisch over het scherm snellen van de diverse grafische figuren zal velen perplex doen staan.

Als je dit vergelijkt met bijvoorbeeld ''Entomed'' zal je begrijpen dat de maker een genie is.

Nu worden we weer even serieus en nemen Stuart Smith's meesterwerk echt even onder handen.

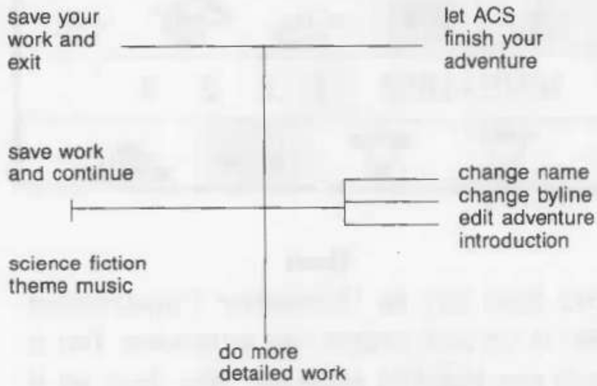
Voor de liefhebbers van dit genre is dit een ideale set met ontzettend veel mogelijkheden. De wat houterige graphics ben je door de boeiende aspecten van de 'Construction Set' vrij snel vergeten. Dit is eigenlijk vreemd, omdat je er de hele tijd tegenaan kijkt.

De Adventure Construction Set bevat twee kant en klare Adventure sets en een aantal menu's met behulp waarvan je zelf adventures kunt maken. Het eerste beeld dat op je scherm verschijnt, nadat je de disk hebt geladen is een demo.

We zullen de disk voortaan ACS-disk noemen in navolging van de vele menu's, waarop deze afkorting gebruikt wordt. Kijk eerst goed naar de demo. Alle mogelijkheden van de ACS-disk worden hierin geïllustreerd: een stukje van een adventure en verschillende keuzemenu's. Het eerste menu bestaat uit

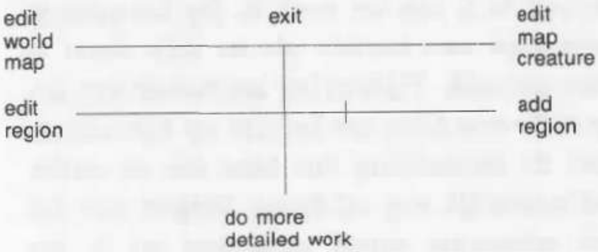
vier opties:
<F1> - een adventure disk aanmaken;
<F3> - een adventure kopiëren;
<F5> - een adventure maken;
<F7> - een adventure spelen.
De <F1>-optie moet je altijd gebruiken als je het programma voor de eerste keer hebt geladen. Alle andere opties kun je namelijk pas gebruiken nadat je een adventure disk hebt aangemaakt. Nadat je <F1> hebt ingetoetst verschijnen twee titels van adventures op het scherm: 'land of avonturia' en 'rivers of light'. Land of avonturia is geconstrueerd als één adventure, maar bestaat uit zeven kleine adventures. Laatstgenoemde adventures lopen in elkaar over. Beide adventures kun je meteen gaan spelen. Je kunt ze ook gebruiken als basis voor een nieuw adventure. Met de joystick kun je de cursor naar één van de beide adventures brengen. Met een druk op de knop van de joystick wordt de keuze bevestigd. Voordat de adventure disk klaar is, zul je een aantal malen de diskette moeten verwisselen. Dit aspect van de ACS houdt verband met de beveiliging van het programma. Het was in zijn tijd één van de best beveiligde diskettes. Volg zeker de eerste keer exact de instructies op het scherm op. Als je een kant en klare adventure wilt spelen moet je niet per ongeluk één van de maak-adventures uit het keuzemenu kiezen. Als alles klaar is, en dat duurt wel even, breng je met de joystick de cursor naar *'EXIT'* en drukt op de knop van de joystick. Je bent nu weer terug in het hoofdmenu. Je hebt inmiddels ook een adventure, dat je direct kunt gaan spelen met <F7>. Wil je liever eerst zelf een adventure maken dan selecteer je <F5>.

Een adventure maken
Het maken van een adventure is zoiets als een zelfbedachte wereld creëren. Je vult als het ware een wereldkaart steeds gedetailleerder in. Eerst bedenk je waar water is en waar land. Vervolgens plaats je de bossen, bergen, rivieren enz.
Daarna deel je de wereld in in verschillende gebieden (bijv. Europa, Amerika, Afrika). De gebieden moet je weer onderverdelen in 'kamers'. Het gebied 'Europa' bestaat bijvoorbeeld uit de kamers 'Nederland, Frankrijk etc.'. De kamers moet je tenslotte vullen met verschillende soorten bewoners en objecten. Om dit allemaal naar wens uit te kunnen voeren moet je de menu's op het scherm volgen en invullen. Er zijn drie hoofdmenu's van waaruit je alle belangrijke keuzes moet maken. Nadat je <F5> hebt ingetoetst verschijnt het eerste keuzemenu op het scherm. Hiermee kun je de titel en het begin van je adventure maken en het adventure opslaan. Het scherm ziet er zo uit:

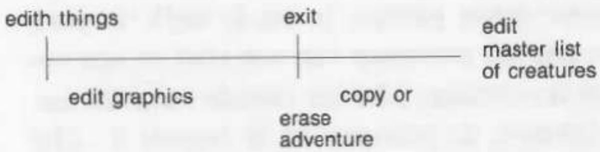


Met *'CHANGE NAAM'* bepaal je de titel van het avontuur. Er verschijnt een stippellijn op het scherm waarop je de nieuwe naam in kunt vullen. Onder *'CHANGE NAME'* vul je de naame van de auteur in. Dit doe je op een stippellijn eronder. Met *'EDIT ADVENTURE INTRODUCTION'* kun je de tekst, die aan het begin van het avontuur verschijnt, invullen. De scherm instructies zijn volkomen duidelijk. Vergeet echter niet na een wijziging of instructie op de vuurknop te drukken, omdat er anders nog niets gebeurt. Met de *'THEME MUSIC'*-optie kun je de muziek kiezen, waarmee het adventuur begint. Het scherm bevat voorts drie mogelijkheden om het adventuur op te slaan. *'SAVE WORK AND CONTINUE'* zorgt ervoor dat het werk, dat je tot nu toe hebt gedaan, wordt gesaved. *'SAVE YOUR WORK AND EXIT'* zorgt ervoor dat je werk wordt gesaved, zodat je het kunt gaan spelen. *'LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE'* is een optie die het programma instrueert jouw avontuur te saven en af te maken. Met de optie *'DO*

MORE DETAILED WORK' krijg je een tweede menu op het scherm. Hiermee kun je de wereldkaart en de gebieden maken. Met dit menu kun je ook verschillende deuren aangeven die de gebieden met elkaar verbinden. Het tweede menu ziet er zo uit:



Als je nu weer *'DO MORE DETAILED WORK'* selecteert komt het derde menu op het scherm. Hiermee kun je objecten, levende wezens en *'GRAFISCHE VOORSTELLINGEN'* maken. Met behulp van deze opties kun je de gebieden en kamers vullen met van alles en nog wat. Het derde menu ziet er zo uit:



Met behulp van deze hoofdmenu's kun je op twee manieren een adventure maken: je doet alles zelf of je laat een groot deel van jouw aventuur door de computer maken. De laatste manier gaat veel sneller dan de eerste. Bovendien ken je dan niet elk facet van het verhaal voordat je het gaat spelen.

Een snelle manier om een avontuur te maken

Als je wilt dat het adventuur voor een groot gedeelte door de computer wordt samengesteld, moet je uit het eerste menu de optie *'LET ACS FINISH YOUR ADVENTURE'* selecteren. Hierna vertelt het programma dat de ''ACS disk''in de drive moet stoppen, waarna je rustig een kopje koffie kunt gaan drinken. Op het scherm verschijnt dan het volgende menu:

ADVENTURE: ______
AUTHOR: ______
MOOD: ______
CHALLENGE: ______
GOAL: ______
MAP NAME: ______
ACS COMPLETELY REDRAWS THE MAP: ______
ACS TRIES TO USE ONLY DEFINED THINGS: ______
EDIT REGION ATTRIBUTES: ______
LET ACS WRITE THE ADVENTURE: ______
EXIT TO TITLE SCREEN: ______

Achter *'ADVENTURE'* vul je de naam van het spel in en achter *'AUTHOR'* de naam van de auteur. Je moet hiervoor de cursor naar de betreffende opties brengen, op de knop drukken en een willekeurige naam intypen. Als je één van de opties in dit menu niet invult, doet de computer dit en veel fantasie heeft die niet.

'MOOD' verwijst naar het type spel. Er zijn drie mogelijkheden: fantasiespelen, een detective of een science fiction-spel. Om uit deze mogelijkheden te kunnen kiezen moet je de cursor op de *'MOOD'*-optie plaatsen en met de stick naar rechts bewegen, totdat het spel van jouw keuze verschijnt. Ook nu kiest de computer een willekeurig speltype als je zelf niets invult.

Bij *'CHALLENGE'* moet je de moeilijkheidsgraad van het spel invullen. De moeilijkheidsgraad loopt van 1 (zeer eenvoudig) tot 10 (zeer moeilijk). Bij een eenvoudig adventure krijg je meer aanwijzingen en je tegenstanders zijn minder gemeen en gevaarlijk. Door de joystick naar rechts en links te bewegen kun je de moeilijkheidsgraad bepalen.

Bij *'GOAL'* moet je invullen welk object er in dit adventure gevonden moet worden. Als je wilt zien welke objecten er zoal zijn moet je *'GOAL'* selecteren. Dan verschijnt een lijst obejcten op het scherm nadat je op de vuurknop hebt gedrukt. Een tweede lijst verschijnt als je de joystick naar links beweegt binnen het keuzemenu onderaan het scherm. Je kunt een object kiezen door met de joystick op en neer te bewegen. Hiermee verplaats je het knipperlicht in de lijst.

Breng het knipperlicht naar het object van

keuze, houd dan de joystick naar rechts en druk op de knop. De volgende twee opties op het scherm kun je beter niet veranderen: *'ACS COMPLETELY REDRAWS THE MAP'* en *'ACS TRIES TO USE ONLY DEFINED THINGS'*. Het zijn belangrijke opties om een bestaand adventure te veranderen. Alleen als je begonnen bent met te weinig objecten moet je de optie *'ACS TRIES TO USE ONLY DEFINED OBJECTS'* in *'ACS CREATES SEVERAL NEW THINGS'* veranderen, zodat het adventure wat meer spanning krijgt.
Wanneer je werkt met de *'LET ACS FINISH'* optie is het aantal objecten nooit te klein.
'EDIT REGION ATTRIBUTES' is een optie waarmee je het aantal gebieden en de moeilijkheidsgraad daarvan bepaalt. Er is bijvoorbeeld de keuze uit diverse landschappen zoals gebergte, gebouw, residentie, bos, stad, grot en bizar. Let vooral op het verschil in grafische structuur van deze keuzemogelijkheden. Je kunt maximaal 15 verschillende gebieden kiezen en een naam geven. Als je deze optie niet gebruikt worden 8 gebieden gemaakt van verschillende moeilijkheidsgraad. Bij deze optie verschijnt een nieuw menu op het scherm.

NAME: ______
WRITE A COMPLETE NEW REGION: ______
TYPE: ______
CHALLENGE: ______
EDIT ANOTHER REGION: ______
EXIT: ______

Achter *'NAME'* vul je de naam van dit gebied in.
Met *'TYPE'* kun je aangeven hoe de kamers in dit gebied er uit moeten zien. Er zijn acht mogelijkheden inclusief de mogelijkheid dat de computer het voor je uitzoekt.
Met *'CHALLENGE'* kun je de moeilijkheidsgraad van een bepaald gebied bepalen. De één na bovenste optie moet je gebruiken om het aantal gebieden in het spel te bepalen. Gebruik deze optie voor elk nieuw gebied dat je wilt hebben. Als je klaar bent moet je bij het volgende gebied de optie *'LEAVE THIS AND LATER REGIONS EMPTY'* gebruiken. Kies *'EDIT ANOTHER REGION'* om voor elk gebied deze setting samen te stellen.
Het adventure wordt op disk gezet door de optie *'LET ACS WRITE THE ADVENTURE'*. Je kunt best even wat anders gaan doen terwijl ACS aan het werk is. Op het scherm verschijnt een bericht als de disk klaar is voor gebruik. Tijdens het aanmaken van deze disk verschijnt een bericht op het scherm met de mededeling hoe lang één en ander vermoedelijk nog zal duren. Vergeet niet dat het adventure wordt veranderd als je het gaat spelen. Dingen worden opgeraapt, verplaatst of vernietigd, wezens sterven en geven hun bezittingen weg, etcetera. Voordat je een nieuw adventure gaat spelen kun je er beter eerst een copie van maken met *'COPY AN ADVENTURE'*.

Een avontuur volledig zelf maken
Voor elk avontuur moet je de mogelijkheden van de drie hoofdmenu's benutten. Het eerste menu gebruik je om je werk te saven en om het avontuur van een titel en een begin te voorzien. Met het tweede vul je de wereldkaart, de gebieden en de kamers in. Met het derde menu maak je de bewoners en objecten. Tevens ontwerp je hiermee de vormgeving van alle grafische voorstellingen in het avontuur. In welke volgorde je het één en ander uitvoert doet er niet zo veel toe. Je kunt beginnen met de wereldkaart, maar ook met de kamers, objecten of bewoners. Hieronder volgt een nadere beschrijving van de mogelijkheden van de drie hoofdmenu's.

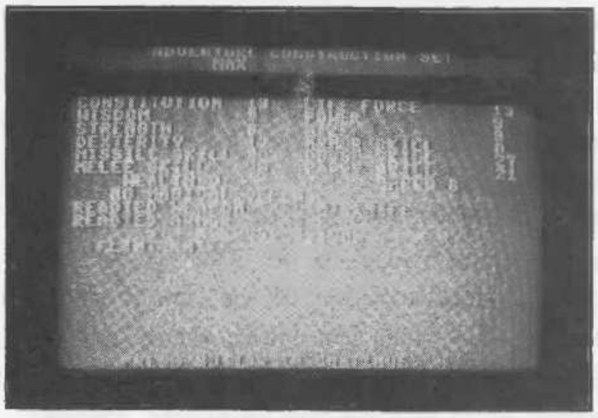
De wereldkaart
Kies voor het werken met de wereldkaart achtereenvolgens de volgende opties

1. <F5> - construct an adventure
2. 'DO MORE DETAILED WORK' uit het eerste menu
3. Tweede menu: 'EDIT WORLD MAP'
4. 'DRAW WORLD MAP'

De wereldkaart heeft een oppervlakte van 40 bij 40 vierkanten. Met een vierkant bedoelen we het rode blokje dat de cursor ver-

vangt en waarmee je een terrein op de juiste plaats installeert. Op het scherm is slechts een gedeelte van de wereldkaart te zien: 10 bij 15 rode vierkanten groot. De grote rechthoek, die op de rechterzijde van het scherm staat, stelt de hele wereldkaart voor.
De lichtere rechthoek daarbinnen geeft je huidige positie op de kaart aan. Als je de cursor van het menu naar het scherm brengt en hem in de hoeken van de kaart op het scherm duwt, komt een ander gedeelte van de wereldkaart in beeld. De verlichte rechthoek op de rechterzijde verplaatst zich wanneer je de kaart laat scrollen. Probeer dit een paar keer uit zodat je goed ziet hoe dit werkt. Ga daarna met de cursor terug naar het menu onderaan het scherm.

De meest eenvoudige handeling in de wereldkaart is het veranderen van de naam. Selecteer hiervoor *'CHANGE MAP NAME'* en type een naam van maximaal 15 tekens. Met *'SELECT NEW TERRAIN'* kun je bijvoorbeeld bergen of zeeën maken. Bij deze optie verschijnt een afbeelding van het terrein, dat door het kleinere vierkant in de wereldkaart werd aangeduid, op het scherm. Onderaan het scherm staat een terreinbeschrijving. Aan het einde van de tweede regel staat het type terrein vermeld. Op de derde regel staat of een terrein begaanbaar is en of spreuken zullen worden geactiveerd op het moment dat iemand het terrein betreedt.
Je kunt het terreintype veranderen door een ander type terrein boven op het oude terrein te plaatsen. Hierdoor wordt het oude door het nieuwe terrein vervangen. Om de kaart te kunnen "editten" kies je op het menu *'CHANGE DEFINITION OF MAP TERRAIN'*. Dit brengt je in een menu waar je alles aan de terreinen veranderen kan. Er zijn 16 verschillende typen terreinen beschikbaar. De nummer 13 t/m 16 kun je niet gebruiken. Dit zijn deuren: een kasteel, een poort, een kerk en voor mijn part een olifant, net wat je er van maakt of hoe je het noemen wilt. Wij komen hier later op terug. Als je een bepaald type terrein wilt kiezen moet je herhaaldelijk *'TERRAIN'* selecteren om het knipperlicht binnen de twaalf mogelijke terreintypen te laten bewegen.
Met *'CHANGE PICTURE'* kun je het verlichte terreintype boven op het oude plaatsen. Met de optie *'NAME'* geef je het terrein een naam. Met de vierde optie kun je bepalen onder welke omstandigheden het terrein door spelers en computergestuurde wezens betreden mag worden. Je kunt eventueel met behulp van de objectenlijst de toegangsregeling vervolmaken. Je kunt ook de grafische vormgeving van de verschillende terreintypen veranderen of zelf 'ontwerpen'. Lees hiervoor het stuk 'grafische ontwerpen'.
Zoals gezegd worden de terreintypen 13 t/m 16 beschouwd als deuren *('doors')*. Deuren vormen de toegang van het ene gebied naar het andere. Je kunt één of meer deuren op de kaart plaatsen door de aanwijzingen op het scherm te volgen.
De deuren zijn alle bestemd voor éénrichtingsverkeer en kunnen elke vorm hebben. Gebieden, die door een deur met elkaar worden verbonden, hoeven op de kaart niet per sé naast elkaar te liggen.



De kracht van MAX.

Je kunt maximaal 32 deuren op de wereldkaart plaatsen. Je kunt een deur ook gebruiken om vanuit een kamer in een bepaald gebied weer terug naar de wereldkaart te komen. Over het algemeen is het verstandiger te wachten met het plaatsen van de deuren totdat je weet waar ze op uit moeten komen. Met de optie *'MOVEMENT OFF EDGE OF MAP IS/IS NOT PERMITTED'* kun je de wereldkaart driedimensionaal maken. Zowel de boven- en de onderzijde van de

kaart als de linker- en rechter zijde worden dan tijdens het avontuur met elkaar verbonden.
Met de optie *'MOVE ENTRANE TO THE ADVENTURE'*, ten slotte, kun je bepalen op welke plaats een speler het spel moet beginnen. In de praktijk betekent dit dat je op de wereldkaart een deur maakt in de buurt van de plaats waar het speelfiguur verschijnt. Deze deur leidt dan weer naar de eerste kamer van jouw verhaal.

Kamers en gebieden
Een avontuur kan maximaal 15 gebieden bevatten en elk gebied kan uit maximaal 16 kamers bestaan. Met *'ADD REGION'* kun je een nieuw gebied maken en met *'EDIT REGION'* kun je een reeds bestaand gebied inrichten. Beide mogelijkheden bevatten de opties *'ADD ROOM'*, *'DELETE ROOM'* en *'EDIT ROOM'*. Hiermee bepaal je het aantal, de afmeting en de locatie van de kamers in elk gebied.
Als je een kamer wilt toevoegen aan een bestaand gebied, selecteer je *'EDIT REGION'* en vervolgens het gebied van je keuze. Als de naam van het gebied dat je zoekt niet onderaan het scherm verschijnt, moet je net zolang *'NEXT REGION'* kiezen, tot het gewenste gebied verschijnt. Op het scherm verschijnt een plattegrond van alle kamers in dit gebied.
Bij *'ADD ROOM'* verschijnt een klein, hel verlicht vierkantje in de plattegrond. Je kunt dit vierkantje met de joystick verplaatsen. Als je op de knop drukt, wordt het verlichte vierkantje steeds groter. Hiermee bepaal je de grootte van de kamer. Kamers kunnen maximaal 15 vierkanten breed zijn en 10 vierkanten lang. Als je een nieuwe kamer met een normale deur met de kamer ernaast wilt verbinden, moet je hem zo plaatsen, dat hij een muur met de kamer ernaast deelt. Maak je een fout bij het intekenen, dan kies je *'DELETE ROOM'* en je begint opnieuw.
Met de optie *'EDIT ROOM'* kun je de naam of inhoud van een kamer veranderen. Bij deze optie verandert de cursor in een klein blokje, waarmee je de betreffende kamer in het gebied kunt aanwijzen. Hierna verschijnt een nieuw menu, dat de volgende opties bevat:
'CHANGE ROOM NAME' - Hiermee kun je de kamer een naam geven.
'EDIT ROOM'S CONTENTS' - Deze optie brengt de kamer vergroot in beeld. Op het scherm verschijnt weer een nieuw menu met vier opties. Met de beide linker opties kun je de eigenschappen van wezens die al in de kamer zijn *('RESIDENT')* of in de kamer kunnen verschijnen *('RANDOM')*, veranderen. Met de rechter opties kun je nieuwe wezens of objecten in de kamer plaatsen. Je kunt zoveel dingen kiezen als je wilt. Met de cursor moet je de exacte locatie aanwijzen. Als je verschillende objecten in de kamer wilt plaatsen, moet je de optie *'ADD MANY THINGS'* gebruiken. Met *'DELETE THING'* kun je objecten en wezens uit de kamer verwijderen. Met de cursor kun je het ding of wezen aanwijzen. Met *'ADD 1 THING'* kun je een object in de kamer plaatsen. De lijst met objecten zal op het scherm verschijnen, zodat je hieruit een keuze kunt maken.
Als je wilt weten wat er al in de kamer staat, kies je *'EXAMINE ROOM'*. Je kunt dan met de cursor het object of wezen in de kamer aanwijzen, waar je iets meer van wilt weten. Als je op de knop drukt, verschijnt een beschrijving van het object of wezen op het scherm.
Met *'ADD CREATURE'* kun je een levend wezen toevoegen. Ook bij deze optie verschijnt een lijst op het scherm.
Met *'SELECT WALL PICTURE'* kun je de afbeelding van de muren veranderen.
Met de *'ADD THING'* optie kun je alleen een klapdeur in een muur plaatsen, als de kamer een muur met een andere kamer deelt. Als dit niet het geval is, kun je alleen een deur plaatsen, die slechts vanuit één kamer te openen is. Je moet dan ook aangeven, waar de deur naartoe moet leiden. Deuren kunnen naar alle kamers in hetzelfde gebied, naar andere gebieden of naar de wereldkaart leiden.
In tegenstelling tot de bewerkingen op de wereldkaart, worden hier de oude voorwer-

pen niet verwijderd als je nieuwe toevoegt. Als je hier het ene object op het andere plaatst, ontstaat er een stapel, waarvan tijdens het spel alleen het bovenste object zichtbaar is.

De objecten
Een object kan in dit programma van alles zijn: een wapen, een magisch object, een kist goud, bepaalde geluidseffecten, een melodie etc. Bepaalde obejcten kunnen ook andere verbergen. Je kunt meer dan 100 objecten op de objectenlijst plaatsen.
Een objectenlijst gebruik je bij de inrichting van de kamers en gebieden.
Als je nieuwe objecten aan de lijst wilt toevoegen of oude wilt veranderen, selecteer je eerst <F5> en daarna kies je twee keer *'DO MORE DETAILED WORK'*. Vervolgens kies je *'EDIT THINGS'*. Er verschijnt dan een beschrijving van een object uit je lijst op het scherm. De opties in deze beschrijving werken net als de opties in de andere menu's. Sommige opties moet je herhaaldelijk selecteren om te kunnen kiezen uit verschillende mogelijkheden, die dan in beeld komen. Bij andere opties moet je weer een tekst of een getal invullen.
Met *'ADD THINGS'* kun je een nieuw object toevoegen aan de lijst. Je krijgt de waarschuwing, dat, als je iets eenmaal hebt toegevoegd, je het niet meer kunt verwijderen (dan wel dat je het nog wel kunt veranderen). Op het scherm verschijnt hierna de mededeling dat je de stick moet bewegen om verder te gaan.
Als je een keer te veel op de knop hebt gedrukt, kan op dat moment niets toegevoegd worden. Je keuzemogelijkheden zijn nu: je kunt verder gaan, een bepaald type object toevoegen en bepalen hoeveel van dit soort objecten een individu maximaal kan dragen. Daarna kun je elk willekeurig item aan het object-profiel toevoegen. Met *'EXIT'* kom je terug in het hoofdmenu.
Met *'EDIT ANOTHER THING'* kun je een ander reeds bestaand object uit je lijst bewerken. Er verschijnt dan een nieuw menu en een lijst objecten. Door met de joystick op en neer te bewegen, kun je het knipperlicht in de lijst verplaatsen.
Met een beweging naar links krijg je een nieuwe lijst op het scherm en met een beweging naar rechts kies je een object uit.
Er zijn verschillende soorten objecten. Als je een objectenlijst op je scherm hebt, staat de soortnaam bovenaan het scherm vermeld. Voor elke soort gelden weer andere opties ofwel mogelijke kenmerken van de objecten. Hieronder zullen wij de verschillende soorten objecten beschrijven.

Schatten.
Schatten zijn de meest simpele objecten in een avontuur. Ze hebben een bepaalde waarde en een bepaald gewicht. De waarde geeft aan hoe duur ze zijn als je ze in een winkel in- of verkoopt. Het gewicht bepaalt hoe makkelijk of moeilijk het is de schat te dragen.
Je kunt een schat ook een negatief gewicht geven. Dit betekent, dat degene die zo'n schat vindt, plotseling veel meer kan dragen.

Magische objecten.
Magische objecten zijn objecten waaraan een magische spreuk gekoppeld is. Je kunt kiezen wanneer de spreuk in werking moet treden. Dit kan het moment zijn waarop iemand het object oppakt, gaat gebruiken of laat vallen. Een leuke bijkomstigheid is, dat magische spreuken altijd onzichtbaar zijn, en prima zijn te gebruiken als vallen.

Wapens en wapenuitrusting.
Er zijn wapens voor korte en voor lange afstand. De laatste omvatten wapens als een boog, geweer, granaat etc. Wapens voor een tweegevecht zijn bijvoorbeeld dolken, degens, zwaarden, knotsen etc. Een wapenuitrusting biedt enige bescherming tijdens een gevecht (bijv. kogelvrij vest, schild e.d.). De volgende opties zijn van belang.
'POWER' - Bepaalt de hoeveelheid schade, die een wapen kan aanrichten of waartegen de wapenuitrusting bescherming biedt. Je moet hier een getal tussen 0 en 31 invullen.
'ATTACK ADJUSTMENT' - Geeft aan hoe groot de kans is dat een slag of kogel zijn

doel raakt. Voor wapens kan deze waarde tussen -35% en +40% liggen en voor de wapenuitrusting tussen de 65% en +10%. Hoe hoger de positieve waarde , hoe groter de kans op succes is. Deze optie zegt overigens niets over de kwaliteit van de wapenuitrusting. Het zegt meer iets over het gedrag van de drager ervan tijdens een gevecht. Bij een positieve waarde ondervindt de drager niet of in mindere mate de nadelen, die een wapenuitrusting doorgaans met zich meebrengt.

'CHANGE OF BREAKING' - Geeft aan hoe snel een wapen kapot gaat. De kans dat een wapen kapot kan gaan varieert van 0% tot 15%. Bij 0% is deze kans dus nihil. Wapens kunnen overigens ook een negatief gewicht hebben en wel tot -5000. Dit geeft weer extra mogelijkheden.

'MAGIC//NOT MAGIC' - Geeft aan hoe succesvol het wapen is tegen een magische aanval.

'USABLE ONLY BY OWNER' -Moet je gebruiken als het wapen alleen door de eigenaar ervan gebruikt kan worden. Dit is bijvoorbeeld het geval bij vuisten, tanden, klauwen etc. Een speler kan een object dat alleen door de eigenaar gebruikt kan worden, niet laten vallen.

'CAN BE USED BY ANYONE AFTER OWNER DIES' - Moet je gebruiken als je wilt dat het wapen zichtbaar wordt nadat de overleden strijder van het toneel verdwijnt.

'RANGE' - Is de afstand, die een projectiel kan afleggen.

Bij een pistool bijvoorbeeld ligt deze afstand tussen 2 en 9. Je kunt het effect hiervan vergelijken met een tuinslang waarbij je beurtelings de kraan harder en zachter laat lopen. Een projctiel kan niet overal doorheen komen, maar je verschuilen achter een schatkist maakt de kans om getroffen te worden niet kleiner.

Magische spreuken.

Magische spreuken kun je gebruiken als kenmerk van een object en als een apart soort object. Er zijn 15 basisspreuken beschikbaar. Bij elke magische spreuk is tekstruimte beschikbaar, zodat je de speler uit kunt leggen wat er aan de hand is. Deze tekst kan zo geprogrammeerd worden, dat hij alleen verschijnt wanneer de speler voor de eerste keer tegen dit specifieke object aanloopt. De volgende 15 basisspreuken zijn beschikbaar.

1. *'DO NOTHING'* Een handige spreuk voor mensen die even uit willen rusten. Je kunt onder aan het scherm een boodschap laten verschijnen met behulp van deze spreuk.
2. *'KILL ALL BUT AN OWNER OF...'* Dit is wel een overgang zeg. (Vul hier een object uit de lijst van objecten in). Deze spreuk doet precies wat er staat: iedereen, behalve de eigenaar van een bepaald object, wordt gedood.
3. *'INCREASE THE VICTIM'S....'* (Kies uit: behendigheid, kracht, wijsheid, snelheid, constitutie, richtinggevoel of vaardigheden). Eigenschappen worden minder sterk verhoogd dan vaardigheden. Het effect van deze spreuk is officiëel blijvend, dat wil zeggen totdat de gelukkige bezitter van het effect iets overkomt dat de situatie verandert.
4. *'DECREASE THE VICTIM'S...'* (Vul weer een eigenschap of vaardigheid in). Met deze spreuk wordt de sterkte van eigenschappen of vaardigheden verlaagd.
5. *'CHANGE POWER OF VICTIM BY....'* (Nu moet een getal tussen de -63 en +63 gekozen worden). Met deze spreuk wordt de wijsheid van de speler tijdelijk verhoogd of verlaagd.
6. *'CHANGE LIFE FORCE BY....'* (Je moet alweer een getal tussen -63 en +63 invullen). Met deze spreuk wordt de levenskracht verhoogd of verlaagd.
7. *'GIVE TO VICTIM....'* (Vul een object uit de lijst van objecten in). Met deze spreuk is het mogelijk om onze heldhaftige strijder te voorzien van een wapen, goud, een toverspreuk, een sleutel of iets anders, al wat je maar bedenken kunt. Elk willekeurig object is mogelijk.
8. *'DISPLAY LONG MESSAGE....'* (Vul een bericht in van maximaal 8 regels lang en 32 tekens breed). Deze spreuk moet je gebruiken als je de speler iets uit wilt leggen tij-

dens het spel.
9. *'RID ROOM OF EVERY UNCARRIED....'* (Vul een object in). Het hier ingevulde object verdwijnt met deze spreuk uit de kamer. Met deze spreuk kun je grappen uithalen als je even doordenkt.
10. *'ADD TO ROOM ONE.....'* (Vul een object in). Het bewuste object wordt onmiddellijk aan de inventaris toegevoegd.
11. *'ACTIVATE ALL THINGS IN THIS PLACE'* Deze spreuk activeert alle spreuken in een beurt. Dit effect kan zowel fataal zijn als beschermend werken.
12. *'SUMMON/BANNISH CREATURE'* Deze spreuk is heel bruikbaar. Op het moment dat je hem in werking stelt (door er achteloos overheen te lopen), kunnen er twee dingen gebeuren. Als de spreuk is ingesteld op *'BANISH',* dan verdwijnen vriend zowel als vijand met hun hele hebben en houden als bij toverslag.
Staat de spreuk echter op *'SUMMON'* ingesteld, dan kun je in het ene geval hulp krijgen van een sterke medestrijder, of je wordt in de pan gehakt door een monsterachtige vijand.
Het leukste is dit te laten uitvoeren door een lief meisje met rode haren (zie masterlist of creatures).
13. *'INCREASE MAGIC DEFENSE BUT NOT TO BETTER THAN...'* (Vul een van de op het scherm verschijnende mogelijkheden in). Deze spreuk verhoogt het magisch verdedigingsmechanisme. Hiermee kunnen aanvallen met normale wapens beter worden afgeweerd en de kracht van magische aanvallen wordt verminderd.
14. *'DECREASE MAGIC DEFENSE BUT NO LOWER THAN...'* (Vul weer een van de op het scherm verschijnende mogelijkheden in). Met deze spreuk wordt het magische verdedigingsmechanisme afgezwakt. Hij werkt tegengesteld aan de vorige spreuk.
15. *'PLAY MUSIC....'* (Kies één van de 30 verschillende mogelijkheden door de stick te bewegen). De nummers 1 tot en met 12 zijn geluidseffecten. De nummers 13 tot en met 30 zijn muzikale thema's. De thema's met 'ENDLESS' in de titel (14 t/m 17) blijven spelen totdat een andere keus is gemaakt. Met deze laatste optie kun je een speler behoorlijk gek maken.

Poorten
Poorten, zoals bijv. deuren, doorgangen en tunnels, kun je gebruiken om de ene kamer met de ander of met een ander gebied te verbinden. Als je een spreuk koppelt aan een poort, kun je ook de doorgang beperken tot personen die een bepaald object dragen. Je kunt ze zowel van één kant als van twee kanten toegankelijk maken. Klapdeuren kunnen alleen geplaatst worden in de verbindingsmuur tussen twee kamers. De éénrichtingsdeuren kunnen naar elke willekeurige andere plek op de wereldkaart leiden. Je kunt elke afbeelding als deur gebruiken. Een deur kan de doorgang zijn van de wereldkaart naar het begin van je avontuur. Er zijn natuurlijk ook grappen mee mogelijk, zoals iemand laten kiezen uit meerdere deuren, waarbij de verkeerde keus hem in een val naar keuze kan voeren, of terug naar het begin van het avontuur kan brengen, maar dan met nieuwe gevaren. Je kunt een deur onherkenbaar maken door hem met de terrein editor een andere vorm te geven.

Vaste ruimte
Een vaste ruimte is een soort joker of carte blanche. Je gebruikt hem als een soort rode draad door het spel. Het kan een herkenbaar punt zijn, waar je bijvoorbeeld wapens kunt kopen of krijgen. Het kan ook een herkenbaar teken zijn voor informatie tijdens het spel. Je kunt een vaste ruimte vergelijken met een benzinepomp: je maakt er gebruik van als je hem nodig hebt en heb je geen benzine nodig, dan ga je eraan voorbij. Je kunt zowel een object als een spreuk aan een vaste ruimte koppelen, maar je kunt ze niet tegelijkertijd gebruiken. Ook de vaste ruimtes kun je elke willekeurige vorm geven. Een voorbeeld van deze effecten zijn: een altaar, dat na een gift in goud een nuttige schenking terug geeft. Een winkel, waar je alles kunt kopen wat je nodig hebt, mits de winkelier zijn *'STORE'* naar behoren heeft ingericht.

In de winkel is het ook mogelijk dingen te verkopen, hoewel nooit met winst.
Het laatste voorbeeld moet je zelf maken. Het is mogelijk een stapel te maken van wapens, voedsel, goud enz. en deze stapel af te dekken met een toverspreuk, waardoor hij onzichtbaar wordt, zodat de rijkdommen je echt alleen bij toeval in de schoot vallen. Mocht je medelijden met de speler krijgen, dan kan zo'n stapel ook bij een deur gelegd worden of simpelweg zichtbaar zijn. Een heel stereotype vaste ruimte is het informatie- of levenskrachtkruis. In de praktijk regel je dit soort zaken meestal met toverspreuken.

Obstakels.
Als je een bepaalde plek in een kamer of een gebied voor iedereen ontoegankelijk wilt maken, moet je er een obstakel plaatsen. Tafels, vergiftigde kisten, muren of bomen zijn bijvoorbeeld obstakels.

Objecten opstapelen.
In elk gebied van het avontuur kun je honderden verschillende objecten plaatsen. Als je al wat geëxperimenteerd hebt, zal je gezien hebben, dat je voorwerpen boven op elkaar kunt leggen. Dit kan je een flinke tijd volhouden zonder rampzalige gevolgen. Bij het spelen moet je wel bedenken dat elk voorwerp een bepaald gewicht heeft. Als je teveel dingen oppakt, dwingt het programma je een nieuwe *'STACK'* te maken, omdat je opeens niet meer kunt bewegen. Maar dit terzijde; als je dingen opstapelt, is alleen het bovenste zichtbaar. Je kan voorwerpen in een *'STACK'* alleen pakken in volgorde van zichtbaarheid. De *'ACTIVATE ALL THINGS'* -spreuk heeft als eigenschap, dat hij precies doet wat de naam aangeeft.

De levende wezens
Je kunt meer dan 100 levende wezens in het avontuur opnemen.
Deze wezens zijn onderverdeeld in de volgende groepen: vrienden, vijanden, neutralen, dieven. Er bestaan ook beestachtige wezens, letterlijk en figuurlijk: vijandige dieren, neutrale dieren en kwaadaardige dieren. Ten slotte is er de mogelijkheid zelf iets of iemand te maken. Dit doe je onder de optie *'YOUR NEW IDEA'.*
Elk van deze wezens kan naar smaak aangepast worden door het wezen bij het editten de juiste eigenschappen mee te geven. Een voorbeeld: een vijand met constitutie 27, wijsheid 2, kracht 8, dodge-skill of ontwijkvaardigheid 10, kan het beste met een afstandswapen benaderd worden. Hoe hij zich verder gedraagt, hangt af van de karaktereigenschappen die je hem meegegeven hebt. Die karaktereigenschappen zijn: dapper of voorzichtig; agressief of vreedzaam; en of het een vijand, vriend, dief of een neutralist is. Hun gedrag kun je afleiden uit deze eigenschappen. De conclusie moet dan ook zijn dat een dappere, agressieve vriend of vijand aanvalt, en een vreedzame, voorzichtige vriend of vijand niet. Verder kun je, als je door de schoonheid van één ander wezen overweldigd wordt, het model als mal voor een serie gebruiken met wel allemaal verschillende eigenschappen. Een andere manier om een dergelijk effect te bereiken is al je wezens de mogelijkheid mee te geven zich in duplicaten van hun vijanden te veranderen. Dit is de optie: *'WILL MIMIC ALL POWERS OF ITS VICTIM'.*

Om een levend wezen aan te maken, moet je eerst <F5> intoetsen, vervolgens twee keer *'DO MORE DETAILED WORK'* en tenslotte *'EDIT MASTER LIST OF CREATURES'.*
Je kunt de naam van een categorie wezens veranderen met *'CHANGE CREATURE CLASS NAMES'.* Kies dan de categorie die je wilt veranderen en type een nieuwe naam in. Als je de opties *'ADD CREATURE'* of *'EDIT CREATURE'* gebruikt, moet je kiezen uit de categorie waartoe een wezen behoort. In het nu volgende, zullen wij beschrijven hoe je een wezen vriendelijk of juist vijandig maakt.

Voor het veranderen van het profiel van een wezen selecteer je eerst *'EDIT A CREATURE'* en dan de naam van het wezen dat je wilt veranderen. Wil je een nieuw wezen ma-

ken, dan gebruik je *'ADD CREATURE'. Je kunt een bepaalde eigenschap veranderen door met je joystick het knipperlicht naar de betreffende eigenschap te brengen. Dan moet je op de knop drukken terwijl je de stick beweegt. Als je iets moet intypen, wordt dit op het scherm aangegeven. Moet je kiezen uit twee alternatieven, dan moet je het item meerdere malen selecteren. Het alternatief verschijnt dan op het scherm. Als je een object uit de objectenlijst moet invullen, verschijnt automatisch de lijst op het scherm. Bij de laatste optie moet je aangeven hoeveel kopieën van dit wezen in het spel mogen verschijnen.*
De vaardigheden van een wezen, alsmede datgene wat hij aan uitrusting en andere dingen bezit, worden bepaald tijdens het editten van de MASTERLIST OF CREATURES. Wezens die je een lang en succesvol leven toewenst, geef je voldoende kracht, uithoudingsvermogen, intelligentie enz. mee om hun doel te bereiken. De juiste keuze van hun bezittingen is ook heel belangrijk. Als je de optie *'CHANGE OR EXAMINE POSSESSIONS'* opstart, zie je een bijna eindeloze rij met mogelijke bezittingen voor je speelfiguur. De bezittingen kies je uit door de pijl met de joystick naar boven of beneden te bewegen en vervolgens op de vuurknop te drukken. Het object wordt dan aan de lijst van eigendommen van de betreffende figuur toegevoegd. De lijst gaat onderaan het scherm verder; je moet rustig de stick naar beneden blijven houden.
Met <F7> verlaat je deze optie weer. Het is van belang, dat, als je iemand een harnas geeft, hij ook voldoende *'ARMOUR SKILL'* moet hebben om nog te kunnen vechten. Ook is het belangrijk iemand niet teveel eigendommen mee te geven, omdat hij ze dan vroeg of laat toch weg moet gooien. Iemand die je veel gunt, moet je trouwens wel op maximale mogelijkheden instellen. Alleen de arme held van je avontuur moet zichzelf in rangorde omhoogvechten, hoewel je, zoals al eerder gesuggereerd is, best ergens wat wapens, uitrusting of een levenskracht verhogende spreuk kunt laten slingeren.
Hoe sterk, weerbaar of vaardig je een wezen moet maken, is een kunst op zich: zeer sterke wezens kun je beter niet in het begin van het avontuur plaatsen, tenzij de krachtpatser een goede vriend van de familie is. In het begin is onze hoofdrolspeler nog wat slapjes en verdient hij de kans om op krachten te komen. Die krachten bouwt hij op met gevechtservaring en als lijk doe je die niet op. Het leukst is het om de kracht en vaardigheid van de tegenstanders geleidelijk op te voeren zodat het spel te allen tijde boeiend blijft.
Om hiermee te experimenteren is het misschien wel handig eerst een mini-adventure in 1 gebied op te zetten om te zien hoe dit precies werkt.

Wezens en spreuken.
Niet elk wezen is in staat een spreuk te gebruiken. Zoals je uit diverse boekwerken hebt kunnen leren, zijn wezens die toverkracht kunnen gebruiken begaafder dan wezens die dat niet kunnen. Er wordt dus een zekere wijsheid verondersteld.
De maat van wijsheid in deze avonturen loopt van 0 tot 31.
Om de beginselen van de tovenarij te begrijpen, moet de wijsheid ongeveer 15 zijn.
Het kost veel energie om te toveren. Je moet over meer dan de standaard-energie beschikken om met succes een spreuk te kunnen gebruiken. In tegenstelling tot de echte magie, kan het hier geen kwaad een spreuk te laten floppen. Het programma mompelt dan iets in de geest van *'SIZZLE, SIZZLE'*, maar er gebeurt niets. Er verschijnen geen monsters die je uit je magische cirkel naar de afgrond tussen de sterren sleuren om aldaar op hun gemak je ziel te verorberen.
Een aantal spreuken is gebonden aan een plaats en kan niet door wezens in werking worden gesteld. Dit zijn de spreuken die je bij het inrichten van de kamers op bepaalde plaatsen neerlegt. Eigenlijk zijn dit geen spreuken. Het programma noemt dit verschijnsel *'CUSTOM SPACE'*, hetgeen wil zeggen: een plaats met een gestandariseerd effect, zoals muziek, activeer alle spreuken of een boodschap die op het scherm verschijnt. De totale hoeveelheid van deze te

gebruiken effecten is vrij groot, dus leef je uit.
De tot nu toe genoemde kenmerken van wezens die op uiterst bekwame wijze door de C64 gemanipuleerd worden, zijn zoals vermeld variabel. Er zijn ook een aantal kenmerken die voor alle wezens gelijk zijn. Wezens die in een bepaalde kamer wonen, krijgen pas na de speler een beurt. Als de speler tijdens zijn beurt de kamer verlaat, krijgt het achterblijvende wezen alsnog een beurt. Hij kan dan de speler eventueel volgen.
Computergestuurde wezens kunnen niet op of in een obstakel lopen; ze gaan alleen door deuren die 'schoon' zijn, dus niet zijn voorzien van belemmerende spreuken. Wezens pakken geen magische voorwerpen, wapens of wapenuitrusting. Alle wezens gedragen zich naar het karakter dat je ze zelf gegeven hebt. Een dief steelt, een voorzichtige dief maakt zich bovendien op tijd uit de voeten. Een agressieve vriend valt jouw vijanden aan. Bovendien stelen je vrienden niet.
Op al deze regels is een leuke uitzondering, namelijk als je goede vriend een boosaardige ellendeling nadoet omdat zijn karakterbeschrijving ook het *'MIMIC VICTIM ETC.'* nogal letterlijk opvat. Verdere variaties kan je zelf wel bedenken.

Je hoeft wezens niet een vaste plaats in het spel te geven.
De mogelijkheid bestaat ze af en toe te laten verschijnen.
Dit doe je door de opties *'EDIT MAP CREATURE'* en vervolgens *'ADD TO MAP ONE...'* te gebruiken. Onder deze optie verschijnt een wezen af en toe in een bepaald terrein. Je kunt het terreintype kiezen door herhaaldelijk de optie *'APPEARING IN...'* te selecteren. Je kunt kiezen uit 12 terreinen. De wezens kunnen niet in een deur geplaatst worden. Met de derde regel van het menu kun je de frequentie waarin het wezen zich vertoont, bepalen. Hoe hoger dit percentage, hoe groter de kans dat je een van zijn soortgenoten zult tegenkomen als je het terrein waarin hij woont, verkent. Dit percentage varieert van 0% tot 60%. Met *'EDIT TRAIT'* kun je het profiel van dit soort wezens veranderen. Breng de cursor naar het aspect dat je wilt veranderen. Breng de cursor naar het aspect dat je wilt veranderen. Als je de joystick beweegt terwijl je op de knop drukt, wordt de verandering uitgevoerd.
Met de optie *'EDIT ROOM'S RANDOM CREATURE'* verschijnt het wezen af en toe in een bepaalde kamer. De frequentie waarin het wezen verschijnt, kan hier variëren van 0% tot 75%.
Je kunt maximaal 8 van zulke wezens voor de wereldkaart en 8 voor elk gebied samenstellen. Als je een wezen eenmaal op de lijst hebt gezet, kun je het er niet meer afhalen. Je kunt het nog wel veranderen, of de frequentie op 0% zetten. In het laatste geval verschijnt het wezen nooit. De wezens verschijnen alleen op plekken waar nog niets staat.

Grafische ontwerpen.
Er zijn twee manieren om grafische veranderingen tot stand te brengen. Je kunt dit of met *'EDIT DEFINITION OF MAP TERRAIN'* of met *'EDIT GRAPHICS'* tot stand brengen, al naar gelang je plannen. In beide gevallen selecteer je eerst de grafische voorstelling, die je wilt veranderen. Bij *'CHANGE DEFINITION OF MAP TERRAIN'* verschijnen 16 plaatjes van verschillende terreintypen en poorten. Tot en met 12 kun je met een beweging van de stick terreinen van vorm laten veranderen en van naam. Een berg kan er uitzien als een oude man.
De plaatjes 13 tot en met 16 zijn poorten, die je ook elke vorm kunt geven. Niemand denkt eraan dat een poort er uit kan zien als een stukje van een bakstenen muur. De toegankelijkheid van de terreinen en poorten wordt ook in dit deel van het programma geregeld. Met de joystick kies je hiervoor uit de volgende mogelijkheden: het terrein is voor iedereen toegankelijk *('OPEN TO ALL'),* het terrein is alleen toegankelijk voor eigenaren van een spreuk of voorwerp *('OWNERS OF'),* en de derde optie stelt een spreuk of voorwerp in werking *('TRIG-*

GERS SPELL OR'). Dit is één van de belangrijkste gedeelten van het spel. Hier schep je de voorwaarden waaronder de hoofdrolspeler gebukt zal gaan voor de rest van zijn leven en verder. De dingen die hij moet pakken voor hij een deur door mag, kunnen veel van zijn zenuwen vergen, speciaal als ze goed gemaakt worden. De andere optie *'EDIT GRAPHICS',* biedt de mogelijkheid om de bestaande afbeelding in de *'MASTERLIST'* daadwerkelijk te veranderen. Je kunt hiermee bijvoorbeeld de 16 zojuist besproken terreintypen niet met reeds bestaande plaatjes veranderen, maar iets totaal nieuws neer zetten. Je krijgt een scherm te zien met bovenaan de terreinplaatjes, daaronder de tekst *'TERRAIN PICTURES'* of *'THINGS & CREATURES',* daaronder links een met de joystick te bedienen kleurenpalet en rechts daarvan drie afbeeldingen van het plaatje dat je gaat veranderen. Als voorbeeld kiezen we de schatkist. Links zie je een klein kistje, in het midden een grote kist waarin je straks je veranderingen aanbrengt en rechts tenslotte een heleboel kleine kistjes: de familie kist dus. Onder dit schattige tafereel vinden we het bedieningsmenu. Links boven bevat dit menu de optie *'CHANGE PAINT COLOR'.* Dit verandert de kleur van sommige plaatjes, zoals onze geliefde bakstenen muur.
Let op: niet alle voorwerpen verkleuren met deze optie. In combinatie met de onderliggende optie *'DRAW ANOTHER COLOUR'* zijn de meest vreemde combinaties voor alle voorwerpen en wezens mogelijk.
Als je de kist van kleur laat veranderen, verandert het mannetje of beest op het scherm mee. Onder de kleur-optie is de optie *'EXIT',* maar helaas, dat zit er weer niet in. In het midden kun je daadwerkelijk omhoog, de afbeelding in, om de benen die deze poppetjes toch niet nodig hebben, te veranderen in vissestaarten. Dit doe je door op de juiste plaats binnen de afbeelding op de vuurknop te drukken. Door deze handeling te herhalen, desnoods met een andere kleur, bereik je het tegenovergestelde effect. Helemaal onderaan het scherm kun je voor de mogelijkheid kiezen een ander plaatje te veranderen, terwijl uiterst rechts de mogelijkheid geboden wordt, een geheel andere groep te editten. De groepen bestaan uit alle landschappen en poorten, alle wezens en beesten en alle voorwerpen, spreuken en gebouwen. Alle mogelijkheden per scherm zijn dezelfde en de kleuren hebben effect op alle schermen. Veel geluk hiermee en vloek niet te hard op de verkeerde kleurcombinatie op dat andere scherm.

Een avontuur spelen
Ook om een avontuur te kunnen spelen, zelfgemaakt of reeds bestaand, moet je eerst een avonturendisk hebben aangemaakt.
Je kunt het spel op de avonturendisk maar één keer spelen.
Tijdens het spel verandert het avontuur namelijk: vijanden gaan dood, dingen worden opgeraapt, spreuken worden benut etc. Als je een zelfgemaakt avontuur wilt gaan spelen, kun je er beter eerst een kopie van maken. Voor de reeds bestaande avonturen is dit niet nodig. Deze staan immers op de ACS-disk. Je kunt, voordat je zelf een avontuur gaat maken, ook eerst de bestaande avonturen gaan spelen. Hierdoor leer je de mogelijkheden van de avonturen-sets wat beter kennen. Er zijn twee avonturensets beschikbaar : *"LAND OF AVENTURIA"* en *"RIVERS OF LIGHT". "LAND OF AVENTURIA"* begint met een instructiespel. Dit wil zeggen dat er nogal veel teksten op het scherm verschijnen waarin wordt uitgelegd wat je moet doen.

Het eerste wat je moet gaan doen als je een avontuur gaat spelen is het aanmaken van een hoofdrolspeler, *"THE STAR OF THE SHOW".* Selecteer hiervoor eerst <F7> uit het hoofdmenu.
Na de titel en inleiding verschijnt, nadat je genoeg keren op de knop hebt gedrukt, een menu met de volgende opties: *'ADD PLAYER FROM ANOTHER ADVENTURE', 'CREATE A NEW PLAYER', 'DON'T ADD A PLAYER'.* Nu heb je in dit geval ontzettend weinig keus. Je hebt gewoon geen *'PLAYER'.* Je kiest dus voor *'CREATE A NEW PLAYER'.* Als je geen keus ge-

maakt hebt druk je op de knop van de joystick. Dan verschijnt het verzoek op het scherm om op de knop van de joystick te drukken, die deze speler moet bedienen. Nu verschijnt een miniscuul figuurtje midden op het scherm. Dit figuurtje verandert van vorm als je met de joystick beweegt. Uit deze verschillende figuurtjes moet je de vormgeving van je held kiezen. Wanneer je je keuze hebt bepaald, druk je op de knop van de joystick.
Type dan de naam van de held in (maximaal 15 tekens lang) en druk weer op de knop. Als je op <RETURN> drukt, staat de cursor weer bij de eerste letter van de naam, zodat je hem nog kunt veranderen als je je vergist hebt. Na nu op de knop gedrukt te hebben, sta je op de wereldkaart. Je staat in een heuvelachtig landschap en recht voor je staat het kasteel dat de ingang van *'HOW TO PLAY'* verbergt. Dit leert je feilloos hoe je in diverse situaties moet reageren en maakt veel duidelijk, ook al omdat er een boekwerk aan tekst in verborgen zit. Bij wijze van grap kun je ook meerdere spelers op je 'AVONTUUR' loslaten om ervaring op te doen. Je beweegt de stick naar *'ADD SOMEONE'.* Het programma antwoordt dat het dat zo spoedig mogelijk zal doen en gaat verder, nadat je op de knop gedrukt hebt. Nadat de beurt van je superheld voorbij is, wordt het scherm plotseling blauw en verschijnt de bekende optie *'CREATE A NEW PLAYER'.*
Natuurlijk nemen we hierbij nog steeds aan dat je geen speler in voorraad hebt op de een of andere diskette, want dan moet je de optie *'ADD PLAYER FROM ANOTHER ADVENTURE'* gebruiken.
Goed, je kiest je optie, drukt op de knop en ziedaar, je herhaalt de handelingen die je met je eerste creatie al zo goed hebt geoefend. Dit kun je herhalen tot je een totaal van vier spelers in het veld hebt gebracht. Als je een poging doet een vijfde speler op te voeren, vertelt het programma je dat je daarvoor eerst een andere speler af moet voeren. De optie *'RETIRE A PLAYER'* moet hiervoor benut worden. Het is ook leuk om te weten dat je met vier spelers in de introductie-set vier verschillende avonturen door elkaar kunst spelen. Je moet hiervoor de vier spelers elk door een andere poort het spel laten beginnen. Als je zelf een avontuur hebt gemaakt, komt de held op de plaats die je hebt aangewezen met de *'MOVE ENTRANCE TO THE ADVENTURE'* optie het spel binnen. Onderaan het scherm staat tekst. Deze verandert telkens tijdens het spel. Op de eerste regel staat de naam van de held, die aan de beurt is en de plaats, waar hij zich nu bevindt. Daaronder staan een aantal keuzemogelijkheden van te ondernemen acties. Aan de linker- en rechterzijde van het scherm staan gekleurde kolommen, die informatie geven over de huidige staat van de speler. De uiterst rechter kolom geeft aan hoe levenskrachtig de held is. De kolom daarnaast geeft aan hoe machtig hij is. En de kolom aan de linker zijde geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om te bewegen.
Je kunt de held laten bewegen met de joystick. Hij beweegt zich nogal houterig voort in de richting waarin jij de joystick houdt. Bij elke beweging wordt de bewegingskolom aan de linker kant van het scherm kleiner. Als de kolom verdwenen is, is de beurt van deze held voorbij. De bewegingskolom wordt overigens ook kleiner als de held niet beweegt.
Als je de held naar een onbegaanbaar gebied probeert te bewegen (zoals bijvoorbeeld een berg) of als je hem door een obstakel wilt laten lopen, beweegt hij niet. De bewegingskolom gaat dan ook niet verder naar beneden.
Een object raap je op door er doorheen te lopen. De naam van het object wordt op het scherm vermeld en aan de bezittingen van de held toegevoegd.
Daarna moet je op de knop drukken om verder te gaan. Dit wordt overigens op het scherm aangegeven. Als je in de richting van een levend wezen loopt en je bent in het bezit van een wapen (bijvoorbeeld een mes, een zwaard of een knots), dan brandt automatisch een gevecht los. Je moet dan aangeven met welk wapen je gaat vechten, hoewel de computer je ijskoud een zwaard laat pa-

reren met je arm. Je gebruikt het wapen door op de knop van de joystick te drukken. De computer geeft aanwijzingen tijdens de strijd door te vermelden wanneer je op de knop moet drukken.

Als er maar één held meedoet aan het spel, en er zijn daarnaast geen computergestuurde wezens op het scherm, kun je de held weer voortbewegen als de bewegingskolom weer op het scherm verschijnt. Als er meerdere helden zijn of andere computergestuurde wezens, krijgt elk een bewegingsbeurt voordat de eerste held weer aan de beurt is. Als verschillende spelers simultaan in verschillende gebieden spelen, krijgt iedere speler verschillende beurten achter elkaar.

Naast bewegen zijn er nog een aantal andere handelingen die je kunt verrichten als je aan de beurt bent. Door een druk op de knop verschijnt onder aan het scherm een menu met verschillende keuzemogelijkheden. Je kunt een van de opties kiezen door met de joystick het knipperlicht te bewegen en vervolgens op de knop drukken. Wat de betekenis is van de verschillende opties en wanneer je ze moet gebruiken wordt in het hiena volgende beschreven.

'MOVE' - Moet je kiezen als je weg wilt uit het menu om je held te laten bewegen.

'REST' - Hiermee kun je de levenskracht van een gewonde held herstellen.

'FIRE' - Hiermee kun je een projectielwapen gebruiken. Dit kan natuurlijk alleen maar als je een dergelijk wapen hebt.

'USE OBJECT' - Moet je kiezen als je een magisch object, dat je bij je draagt, wilt gaan gebruiken. Sommige magische objecten moet je echter laten vallen om ze te activeren.

'DROP OBJECT' - Moet je gebruiken als je een object wilt laten vallen. Deze optie wordt veelvuldig benut als je te zwaar belast bent, of als je in de weg liggende voorwerpen moet verwijderen. Waarschuwing: als je een voorwerp op de wereldkaart laat vallen, kan het alleen met de editor opnieuw in het spel worden gebracht.

'USE POWER ' - Moet je kiezen als je een magische spreuk wilt gebruiken. Hoe machtiger de held is, hoe groter de kans dat de spreuk zal werken.

'NEW WEAPON' - Kies hiervoor als je een wapen gereed wilt maken voor gebruik. Als je een wapen opraapt, is het meteen klaar voor gebruik.

'USE ARMOR' - Kies je als je je wapenuitrusting wilt aandoen of gereedmaken. Ook deze optie kun je alleen gebruiken als je enige wapenuitrusting bij je hebt.

'ADD SOMEONE' - Kies je als je een held wilt toevoegen aan het avontuur. (maximaal 4 helden kunnen meedoen) De nieuwe held komt op dezelfde plaats het spel binnen als de eerste.

'RETIRE' - Moet je kiezen als je een bepaalde held wilt bewaren voor een later tijdstip in het spel, of als je een held geheel uit het spel wilt verwijderen.

'SAVE GAME' - Kies je als je het spel wilt bewaren om het later weer verder te kunnen spelen.

Als de held gedood wordt, kun je het spel opnieuw spelen vanaf het moment waarop je voor het laatst *'SAVE GAME'* hebt gebruikt. *'SAVE GAME'* wordt automatisch geëffectueerd wanneer je een nieuw gebied betreedt of verlaat.

'PROFILE' - Moet je kiezen als je wilt zien welke eigenschappen en vaardigheden de held momenteel heeft. Elke held begint een avontuur met een bepaalde hoeveelheid eigenschappen en vaardigheden. Deze hoeveelheid bepaalt hoe de helden en andere wezens bewegen en vechten, hoe sterk ze zijn in een gevecht en hoe machtig ze zijn met magie.

In de loop van het avontuur veranderen eigenschappen en vaardigheden door al dan niet met succes gehouden gevechten, gebruik van spreuken, het aantal succesvolle ervaringen etc. Wat jouw held op een bepaald moment kan en waard is zie je als je de *'PROFILE'*-optie gebruikt. Op het scherm verschijnt dan een profielschets. Hierin staan alle eigenschappen en vaardigheden vermeld. Als er achter een bepaald onderdeel een liggende streep met een teken naar boven staat, bezit de held een hoger dan gemiddelde hoeveelheid van dit specifieke onderdeel. Eenzelfde teken dat naar

beneden wijst, betekent het omgekeerde.

De eigenschappen
De maximale waarde van de eigenschappen wordt achter de beschreven eigenschap aangegeven. De normale startpositie van alle eigenschappen is 10 of 11. Alleen voor snelheid is de normale startpositie 6 of 7.
'Speed' (snelheid)
Dit geeft aan hoe ver een individu in een beurt kan lopen.
De snelheid kan verhoogd of verlaagd worden door magische spreuken. De beschikbare bewegingsruimte kan worden verkleind doordat iemand te veel gewicht bij zich draagt, of doordat de held gehinderd wordt door een agressief, vijandig wezen. De hoeveelheid bewegingsruimte is maximaal 15 en wordt mede aangegeven door de linker kolom onderaan het scherm.

'Life-force' (levenskracht)
De levenskracht wordt aangeduid door de kolom aan de rechter kant van het scherm. Het geeft de lichamelijke duurzaamheid van de held aan. Wanneer de held in een gevecht wordt geraakt, vermindert de levenskracht. Ook als de held het slachtoffer is van bepaalde spreuken. Andere spreuken kunnen daarentegen de levenskracht weer doen toenemen. De maximale levenskracht die met spreuken kan worden toegevoegd of afgenomen, is 63. Bij een levenskracht van 0 is de held enigszins dood.

'Constitution' (constitutie)
Iemands constitutie is zijn natuurlijke aanleg voor levenskracht. Bij nieuwe helden is de beginwaarde van levenskracht altijd dezelfde als die van de constitutie. Op het scherm staan deze eigenschappen dan ook keurig naast elkaar. Een verse held heeft voor constitutie en levenskracht exact 12. Gewonde helden kunnen hun levenskracht opvijzelen door de *'REST'*-optie te gebruiken.
Als ze niet uitrusten, komt hun levenskracht ook terug, maar dat duurt veel langer en als je dan nog een vervelend type tegenkomt, ben je pas goed de klos. Helden, die een sterkere levenskracht hebben dan constitutie, kunnen beter vechten. De maximale waarde van constitutie is 31.

'Power' (macht)
Wanneer iemand in een gevecht door een vijand wordt geraakt, vermindert ook zijn macht. Dit kan ook gebeuren bij bepaalde magische spreuken en objecten. Andere spreuken kunnen de macht vergroten. Hoe groter de macht, hoe groter de kans dat de spreuken die je gebruikt succes hebben. Zeer machtige spelers vechten beter en hebben meer weerstand tegen schade, opgedaan tijdens een gevecht. Macht is niet stabiel. Bij elke beurt wordt de macht groter of kleiner in verhouding tot de wijsheid. Het maximum voor macht is 127.

'Wisdom' (wijsheid)
Wijsheid is de natuurlijke aanleg om spreuken te gebruiken.
Macht ontwikkelt zich altijd in dezelfde richting als wijsheid. Wijsheid zorgt er ook voor, dat je in situaties die buiten de gevechtssfeer liggen, een betere onderhandelingspositie hebt. Dit is niet anders dan in het normale leven en op alle facetten van toepassing. Het maximum voor wijsheid is 31.

'Strength' (kracht)
Zwaarden, schatten, gevechtsuitrusting, goud, etc. hebben allen een gewicht. De mate van kracht geeft aan hoeveel gewicht je kunt dragen zonder vertraagd te worden. Als je gewond bent, verminderen je krachten en daarmee de mogelijkheid om dingen te dragen. Je krachten komen terug als je genezen bent. De maximale hoeveelheid kracht is 31.

'Size' (grootte)
Grotere individuen kunnen beter vechten en kleinere individuen kunnen sneller uitwijken en beter pareren. Heb je wel eens een snelle karate vechter van 300 kilo gezien? Hoewel hij appelmoes van je kan maken is hij toch lang niet zo snel als een gelijkwaardige tegenstander van 100 kilo. De grootte

kan tijdens het spel niet worden veranderd. De maximale grootte is 31.

'Dexerity' (behendigheid)
Behendigheid is belangrijk tijdens een gevecht. Het verhoogt de kracht waarmee een bepaalde slag aankomt. Tevens bepaalt het de hoeveelheid slagen die de held kan incasseren en hoeveel schoten hij of zij kan verwerken.

De vaardigheden
De afloop van een gevecht wordt bepaald door de wapens en wapenuitrusting die gebruikt worden, en door de macht, levenskracht en vaardigheden van de strijders. Een speler kan verschillende vaardigheden hebben:
'Missile-skill' - Zegt iets over hoe goed je kunt richten. Het bepaalt de kans dat een doel op lange afstand geraakt wordt.
'Dodge-skill' - Is de mate waarin je kunt uitwijken of tijdig kunt bukken. Het bepaalt de kans dat je een op jou afgevuurd schot kunt ontwijken.
'Melee-skill' - Geeft aan hoe behendig je bent tijdens schermutselingen. Het zegt iets over de kans, dat jouw slagen de vijand daadwerkelijk raken.
'Parry-skill' - Geeft aan hoe goed je kunt pareren. Het bepaalt de kans dat je een slag van de vijand tijdig met je eigen wapen kunt afweren (als je een wapen bij de hand hebt natuurlijk).
'Armor-skill' - Is de bedrevenheid in het hanteren van een wapenuitrusting. Het zorgt ervoor dat je de nadelen van het dragen ervan niet meer hebt. (Meestal maakt het dragen van een wapenuitrusting je wat onhandig en het vermindert de doeltreffendheid van je slagen). Als je bedreven bent in het hanteren van een wapenuitrusting, ondervind je wel de voordelen ervan, maar niet de nadelen. Het voordeel is dat een wapenuitrusting bepaalde slagen van de vijand opvangt.
Elk van de bovengenoemde vaardigheden wordt iedere keer dat je haar succesvol hanteert verbeterd. Als je een slag succesvol ontduikt, wordt de bedrevenheid in het wegduiken vergroot. Hoe beter een bepaalde vaardigheid is ontwikkeld, hoe moeilijker het is deze nog verder te verbeteren. Het maximum voor elke vaardigheid is 127. Bij de start ligt dit puntenaantal tussen de 25 en 35 met uitzondering van de vaardigheid in het richten (start 10 tot 20 punten) en het kunnen hanteren van een wapenuitrusting (start met 0 punten).

'Magical defence' - Is een apart soort vaardigheid. Het is de mate, waarin je magische krachten kunt gebruiken ter verdediging. Wanneer deze waarde op zijn krachtigst is, worden alle slagen of projectielen van niet-magische wapens tegengehouden en de kracht van alle slagen of projectielen van magische wapens wordt gehalveerd.

Tot nu toe heb je geleerd hoe je bepaalde mededelingen op het scherm interpreteert. In het volgende deel geven wij enkele aanwijzingen om de kant-en-klare avonturen te spelen.
Aanwijzingen om een zelfgemaakt avontuur te spelen kunnen wij je niet geven, omdat jij de enige bent die weet hoe dat avontuur in elkaar zit. Wij beginnen met het instructiespel *'HOW TO PLAY',* het eerste van de zeven mini-avonturen in het *'LAND OF AVENTURIA'.* Je kunt *'HOW TO PLAY '* bereiken door een held te maken en het kasteel, waarboven de held vanzelf geplaatst wordt, binnen te gaan. Je komt dan in een kamer met drie deuren. Er liggen een aantal letters 'H' van 'Help' in de kamer. Als je wilt weten waar de deuren naar toe leiden, moet je naar zo'n letter lopen. De eerste letter geeft een welkomstboodschap, waarin ten overvloede wordt verteld dat de 'H' een boodschappenruimte is. Het nuttige gedeelte van de boodschap is, dat de deur boven je naar *'HOW TO PLAY'* leidt, de deur rechts naar *'AGENT 00111'* leidt en de deur onder je weer naar de wereldkaart voert.
Help-letters zijn door het hele land van Aventuria verspreid te vinden, net als ''eerste-hulp-vierkanten''. De ''eerste-hulpvierkanten'' gebruik je om je levenskracht op te vijzelen en helpletters gebruik

je om bepaalde tips en informatie te krijgen terwijl je speelt. Loop nu verder door de bovenste deur.
In de volgende kamer zie je een zwaard op de grond liggen.
Je kunt het oprapen door er boven op te gaan staan. Als het goed is wist je dit al: de 'help'-letter gaf dit advies ook.
Probeer ook eens wat andere handelinsmogelijkheden van de held uit. Druk hiervoor op de knop van de joystick wanneer je aan de beurt bent. Onderaan het scherm verschijnt een keuzemenu. Je kunt één van de opties kiezen door met je joystick het knipperlicht naar de optie van je keuze te bewegen. Daarna druk je op de knop. Probeer de *'DROP OBJECT'*-optie maar eens. Gebruik de cursor om de plaats aan te wijzen waar het zwaard moet komen te liggen. Loop er dan weer naar toe om het weer op te rapen.
Loop nu door de deur. Je komt in een andere kamer. Buiten in het bos staat een draak. Probeer hem met je zwaard aan te vallen door de kamer uit te gaan en naar de draak toe te lopen. Als je dichtbij de draak bent, begint het gevecht vanzelf. Druk op de knop wanneer je daartoe een aanwijzing krijgt. Als je dit blijft doen wanneer je aan de beurt bent, zul je overwinnen dankzij het feit dat dit een oefenspel is, en als oefening nutteloos zou zijn als je dan meteen het loodje legt. Natuurlijk is het mogelijk om zo stom te doen dat het toch fout gaat, maar ook daarvoor moet je een soort genie zijn.
Als de draak sterft, verdwijnt zijn afbeelding en het beeld van een lamp komt daarvoor in de plaats. Dit komt omdat de draak een lamp droeg. Als jij zou zijn gestorven, zou jouw beeld vervangen zijn door dat van het zwaard dat je draagt. Als een speler of ander levend wezen sterft, blijft datgene wat hij droeg liggen. Raap de lamp op en kijk toch eens aan, rijkdommen overspoelen je. Er liggen 250 goudstukken aan je voeten.
Raap ze op en verlaat de kamer. Onder luid gebrul van het programma betreed je nu een klein kamertje. Je ziet in de kamer de ingang, de hal, twee informatie-letters en een kist. Ga voor verdere instructies naar de informatie-letters en let even niet op dat tintelende gevoel van magische kracht dat je lichaam binnenstroomt. De informatie die je krijgt is dat Aladin's lamp weer eens op een vreemde plaats opgedoken is. Om hier gebruik van te maken moet je op de knop drukken, daarna de optie *'USE POWER'* kiezen en daarna *'SUMMON GENIE'*.
Let meteen goed op wat je aan *'POWER'* verbruikt. Je moet op de blauwe balk letten. Als de spreuk niet meteen werkt moet je het gewoon nog eens proberen. In elk geval mag je de kamer niet verlaten voordat je een geschenk van de Djinn hebt ontvangen. De groeten van prinses Badroelboedoer zitten er niet in. De Djinn heeft speciaal, om je niet aan het schrikken te maken, de gedaante van een blauwe steenuil aangenomen. Het geschenk dat je van de Djinn mag ontvangen is een juwelen pakket, iets wat je al van verre kunt zien.

Samenvatting

Let tijdens het spel, en zeker wanneer je gaat vechten, goed op de hoogte van de uiterst rechter kolom op het scherm, de kolom van de levenskracht. Zoals je weet, geeft deze aan hoe weerbaar je bent in een gevecht. Wanneer een vijand je tijdens een gevecht raakt, vermindert je macht en levenskracht. Wanneer jij de vijand raakt, vermindert zijn macht en levenskracht. Als de levenskracht van één van beide 0 is, is het gevecht ten einde en de verliezer sterft.
Je kunt op twee manieren nieuwe levenskracht verzamelen:
Door de *'REST'*-optie te gebruiken of door een plek of voorwerp te vinden, waardoor een 'levenskracht-vergrotende' spreuk in werking wordt gesteld. In Aventuria activeert een eerste-hulp-vierkant, aangeduid met een kruis, zulk een spreuk op het moment dat je hier tegenaan loopt. Probeer deze twee manieren maar eens uit en kijk daarbij goed naar de kolom van je levenskracht. Houd tijdens het spel ook altijd de hoogte van de macht-kolom (links naast de kolom van de levenskracht) in de gaten. Deze geeft aan hoeveel magische energie de held heeft. Macht is ook een soort uithoudingsvermogen of vasberadenheid. Je hebt

macht nodig om jezelf in een gevecht te kunnen verdedigen en om de spreuken te gebruiken die je tijdens het spel zult vinden. De lamp, die de draak droeg, is zo'n spreuk. In dit geval is het een spreuk om wezens op te roepen. Als je hem gebruikt verschijnt een Djinn in de kamer. De kans dat een gebruikte spreuk werkt hangt af van de hoeveelheid macht die je nodig hebt voor het gebruik ervan, in verhouding tot de hoeveelheid macht die je zelf hebt. Hoe meer macht je hebt, hoe groter de kans op succes.

Dan gaan we nu even een tweetal mini adventures bekijken waarin diverse eigenschappen en mogelijkheden belicht worden. We willen je niet het plezier ontnemen de rest van de adventures zelf uit te puzzelen en als je er echt niet meer uitkomt, maak je gebruik van de optie *'CONSTRUCT AN ADVENTURE'*, waarna je met de editor precies kunt zien waarom het fout gaat en wat je er aan moet doen. Loop nu door de deur om *'How to play'* te verlaten. Je komt dan in de eerste kamer van het spel *'agent 00111'*. In dit adventure kun je ervaring opdoen in het schieten met lange-afstand wapens.

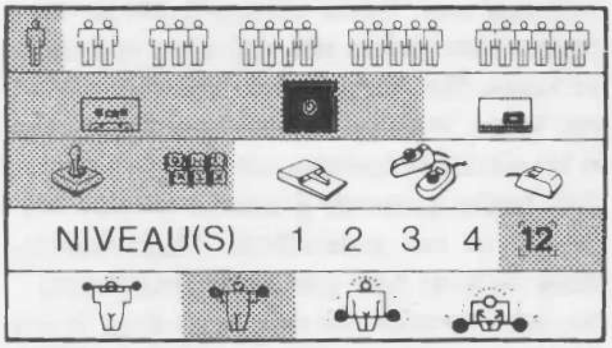
'Secret agent 00111'
De eerste kamer in dit adventure bevat twee hulp-letters en een eerste-hulp-vierkant. De linker letter vertelt waar de deuren naar toe leiden. De onderste deur leidt naar de kaart, de linker deur naar het beginpunt van *'how to play'* en de bovenste deur leidt naar het hoofdkwartier van de geheime politie van een boosaardig volk. Het advies om tegelijkertijd je levenskracht op te bouwen zal ook wel niet zonder reden zijn. De rechter hulpletter vertelt dat je gereed moet zijn een wapen te pakken en te gebruiken vanaf het moment dat je het hoofdkwartier van de geheime politie binnenkomt. Het zegt ook, dat als je gewond bent, je beter kunt vluchten en genezen dan doodgaan. De laatste hint die deze schatkamer van wijsheid geeft, is dat je personen die je redt en die te zwak zijn om te lopen, moet dragen.
OK, Actie!!! Je stormt het hoofdkwartier binnen, grist het pistool dat op de grond ligt van de vloer en opent het vuur op de halbewaker. Na een kort, maar hevig duel, zijgt de bewaker dodelijk getroffen ineen en jij bent binnen. Wacht met het lezen van de boodschappen, totdat je je weer hebt opgepept bij het eerste-hulp-vierkant. De onderste hulp-letter zegt precies wat je al gedaan hebt en dat je opdracht in de bovenste hulp letter verborgen ligt. De rechter hulp-letter aan de bovenzijde zegt dat je maar één pistool mag bezitten, zodat je je pistool in een hoek moet neerleggen en dat van de wachter moet pakken. Heeft iemand ooit wel eens een pistool de deur zien blokkeren zonder dat het in iemands hand was? Goed, doe het maar, want hier is alles mogelijk!!
Na dit gedaan te hebben pak je het pistool van de wachter.
Nu sta je alweer voor een verrassing. Je bent door de wachter tot zijn enige erfgenaam benoemd en daardoor ben je nu ook een dolk en 20 goudstukken rijker. En dan nu die opdracht; je barst natuurlijk van nieuwsgierigheid. Je opdracht is om de dochter van de belangrijkste energie specialist, die gekidnapped is, te bevrijden en ook de microfilm terug te vinden met zijn blauwdrukken voor een totaal schone brandstof. Beide doelen bevinden zich in dit gebouw, mocht je deze opdracht te gevaarlijk vinden dan kun je nu het pand verlaten door de benedendeur. In ons geval is het natuurlijk: Voorwaarts!!!!
Nadat je de deur door bent gegaan kom je in een lange gang met nog drie andere deuren: een deur links, een deur rechts en een deur aan de andere kant van de gang. We nemen de verste deur het eerst. De deur geeft toegang tot een klein kantoortje. In een klein kantoortje staat natuurlijk een klein bureautje. Nu, daarin zit een la en in die la ligt een rode sleutel, een loper die overal op past. Om in het bureau te kunne kijken loop je er tegen op. Daarna zie je de sleutel. Je kunt hem pakken door op de knop te drukken.
Hierna verschijnt het bureau weer in beeld. Na deze belangrijke verovering te hebben

gemaakt keer je terug naar de gang. In de gang ga je de eerste deur binnen die je tegenkomt. Denk er alleen wel aan dat je volledig gevechtsklaar bent. Dat betekent dat je de kamer pas moet binnengaan als je groene balk op zijn hoogtepunt is. Dit geeft je een betere gelegenheid om in de zelfde beurt de daar aanwezige bewaker schade toe te brengen. Alles klaar?
Is de veiligheidspal van je pistool omgezet? Zet hem op! Je opent razendsnel de deur, schiet naar binnen en vuurt meteen op de wachter die zich voor een deur in de tegenoverliggende muur bevindt. Met enige welgemikte schoten help je de man het paradijs binnen en alsof de duvel er mee speelt, ook deze wachter heeft je als enige erfgenaam in zijn testament staan. Als ik jou was zou ik er de familiestamboom eens op nakijken. Aan de overkant bevinden zich vier deuren en de enige deur waarachter iets te beleven is, is de deur waar de wachter voor stond. Raap dus eerst je spullen op en ga naar binnen. In de cel, want dat was het, zit een meisje dat angstig naar je omhoog kijkt. Nadat je haar overtuigd hebt dat jij speciaal gekomen bent om haar te redden, til je haar op en loopt met haar nar buiten. Het arme kind is zo verzwakt, ze kan niet meer op haar benen staan. Nu moet je de microfilm nog vinden, maar geen nood, er is nog een deur. Zorg ervoor dat je weer een pistool in je hand hebt. Met een gekidnapped meisje kun je niet schieten. Via de optie *'NEW WEAPEN'* kun je weer een pistool uitkiezen. Hierna ga je weer op het goede moment de enige overgebleven deur in de gang door. Een gewapende wachter wacht alweer op je. Val hem aan. Als na de aanval de erfenis weer eens de weg blokkeert, verwissel dan de nodige spullen om de doorgan vrij te maken. Na dit gedaan te hebben ga je een kijken in die schatkist die daar zo onopvallend in een hoekje staat. Ongelooflijk, wat ligt er in die kist, de microfilm en duidelijk met niets anders te verwarren. Dat is dus ook gelukt. Verder moet je ook niet vergeten, zoals de boodschap in de kist al zei, je beloning te halen, door de rode sleutel in die vreemde machine bij de uitgang te deponeren. Een pak juwelen zal je deel zijn en jij kan weer terug naar de wereldkaart voor een andere adventure want deze is afgelopen, voorbij.

De tweede en laatste adventure die hier beschreven gaat worden is:
'George Washington crosses the delaware'.
Dit is een waar gebeurd verhaal en als je dit adventure gezien hebt kun je je het Amerikaanse revolutionaire heldendom veel beter voorstellen. Het verhaa begint in het legerkamp van de heer Washington, waar die goede oude George net een zeldzaam document heeft gevonden van ontzagwekkende waarde. De waarde van vrijheid is echter nog groter, dus loopt George met het document naar de boekenwinkel die links achter de deur gevestigd is. De deur onderaan het scherm gaat naar de wereldkaart. We zijn nu echter in de boekenwinkel en zodra de eigenaar het document ziet wil hij het hebben. Hij zegt tegen George dat hij het document op de tafel moet leggen en betaalt hem in diamanten opdat hij, zoals de boekhandelaar zei, uitrusting kan kopen voor zijn mannen in de plaatselijke winkel. Nu even een stukje Amerikaanse Vaderlandse geschiedenis, namelijk het verhaal waarop dit adventure gebaseerd is. Op kerstavond (goh zo beginnen meer verhalen) in het jaar 1776 trok George Washington met een kleine groep soldaten en zonder zijn zusje Diane de rivier delaware over om de Hessische bezetters van de stad Trenton aan te vallen. In dit adventure zie je een hele aparte versie van dit verhaal. Ook heeft de grapjas die dit bedacht heeft, gevonden dat je zelf maar voor een boot moet zorgen. Nu weet je meteen waaraan je je geld in de winkel kan besteden. Als je die boot echter ziet varen begrijp je alles.
Je gaat nu naar de winkel; dat is rechtuit vanaf de boekwinkel door het gat in de heg. Via een smal laantje kom je bij de plaatselijke winkel van Morrisville. Volg de instructies die je krijgt zodra je de winkel binnenkomt. In de winkel word je verteld wat je bezit en dat je op de knop moet drukken om dingen te verkopen. Als je op de knop drukt vertelt de winkel je wat je te

AIRBORNE RANGER

MicroProse Software — Scott Spanburg — HomeSoft Benelux





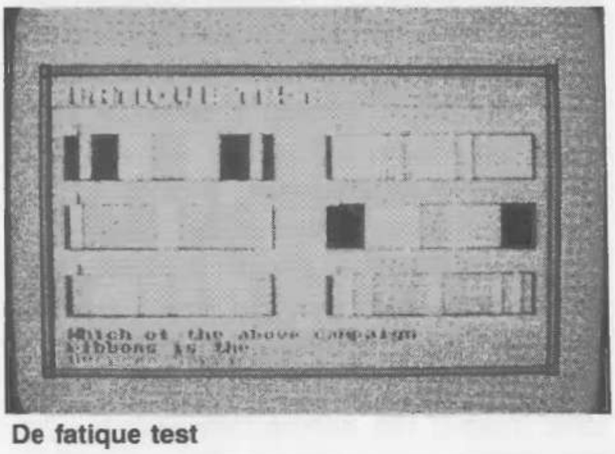
Doel

Het doel van *Airborne Ranger* is het uitvoeren van een opdracht van de legerleiding. Welke opdracht dat is, hangt af van het gekozen scenario. De opdrachten die men in de verschillende scenario's krijgt, lopen uiteen van het opblazen van een vijandelijk vliegtuig, het bevrijden van gevangenen tot bijvoorbeeld het stelen van een codeboek. Welke opdracht men ook aanvaardt, de speler staat er altijd alleen voor.

Beschrijving

Airborne Ranger is nog het beste te vergelijken met een alternatief *Rambo, Ikari Warrior,* dan wel *Who Dares Wins* spel. Net als in de eerdergenoemde spellen hebben we te maken met een verticaal ''scrollend'' oorlogsterrein.
Een verschil is echter wel dat men in *Airborne Ranger* niet veel vorderingen zal maken wanneer men blind om zich heen schietend een weg probeert te banen naar het einddoel. Enig strategisch en tactisch inzicht is namelijk wel gewenst.
Het is vaak beter om het doel ongezien te naderen, zodat je de niets vermoedende vijand de genadeslag kunt toebrengen voordat ze in de gaten heeft wat er gebeurt.
Voordat we ons al te zeer verdiepen in het spel zelf, is het misschien wel zo aardig om heel even in het kort uit te leggen wat een *Ranger* nu precies is.
Niet zo lang nadat de Britten voet aan land hadden gezet in Noord-Amerika beseften ze dat de strijdwijze van de Indianen geheel anders was dan die van de Europeanen, vandaar dat ook zij een andere tactiek moesten leren. Daarom werd een corps opgericht dat de naam *American Rangers* kreeg. In eerste instantie werden deze speciaal opgeleide soldaten in kleine groepjes ingezet ter verdediging van nederzettingen.
Deze elitetroepen werden in eerste instantie afgeschaft omdat het te duur was om ze in vredestijd te onderhouden. Toen de Amerikaanse Burgeroorlog tussen de zuidelijke en de noordelijke staten uitbrak werd door beide partijen echter weer een aantal groepen van deze voorlopers van de mariniers opgericht. Dankzij hun keiharde training waren deze troepen van onschatbare waarde voor het plegen van verlammende verrassingsaanvallen. Opnieuw werden deze troepen aan het einde van de burgeroorlog afgeschaft.
Toen brak de Tweede Wereldoorlog uit. Opeens bestond weer behoefte aan dit soort kleine eenheden die voornamelijk achter de vijandelijke linies konden opereren. Ook

werden de *Rangers* ingezet om in kleine eenheden tegen de vijand ten strijde te trekken om een pad te effenen voor de aanval van de hoofdmacht. Een andere taak van de *Rangers* was het uitvoeren van sabotage daden. Net als in het verleden werden de elitetroepen afgeschaft aan het einde van de oorlog. Bij het betrokken raken van de Amerikanen bij de oorlog in Korea voelde men echter opnieuw een sterke behoeft aan soortgelijke eenheden. Een groot verschil met het verleden was echter het feit dat de militairen op grote schaal gebruik konden maken van vliegtuigen en helikopters. Vandaar dat de nieuwe eenheden *Airborne Rangers* werden gedoopt. Een nieuw onderdeel van de toch al beestachtig zware opleiding werd zodoende parachutespringen.
Niet al te lang later raakten de Amerikanen opnieuw betrokken bij een oorlog. Ditmaal in Vietnam. In tegenstelling tot vroeger werden de *Rangers* nu echter voornamelijk ingezet voor verkenningsmissies. Dit duurde net zo lang tot men zich besefte dat het zonde was om deze gespecialiseerde manschappen voor dit soort klusjes te gebruiken. De *Rangers* werden daarom weer in hun oude glorie hersteld om deel te nemen aan meer effectieve methoden om de vijand te bevechten.



De fatique test

Het meest recente optreden van de *Rangers* is nog niet eens zo lang geleden. In 1983 zijn de Amerikanen namelijk Grenada binnengevallen, om daar ''de orde te herstellen'', het gebruikelijke eufemisme voor het aanvallen van een vreemde mogendheid. Tot op de dag van vandaag bestaan de *Rangers* nog steeds als elitetroepen.

Na dit korte historische overzicht wijden we ons geheel aan *Airborne Ranger*, het nieuwste spel van MicroProse.
Na het inladen moet de speler in spé een keuze maken uit een drietal mogelijkheden. Dit zijn:

Assign a practice Ranger.
Selecteer een ''oefen Ranger''. Dit is voor beginnende spelers een uitermate verstandige keuze. Een *Ranger* heeft namelijk slechts één leven. Wanneer hij het loodje legt, dan is hij niet meer opnieuw tot leven te wekken. Alle eerder geleverde prestaties worden weliswaar in het gedenkboek bijgeschreven, maar je kunt hem niet verder bekwamen.
Na het selecteren van deze optie krijg je een lijst te zien met mogelijke opdrachten. Hierop komen we nog terug in het hoofdstuk ''De missies''

Assign a veteran Ranger.
Wanneer je reeds een *Ranger* hebt gecreëerd, kun je deze optie kiezen. Je loopt dan echter wel het risico dat hij gedood wordt, waarna je een nieuwe soldaat moet gaan opleiden.
Na het selecteren van deze optie word je gevraagd om een *Veteran Roster diskette* in de drive te stoppen en de vuurknop in te drukken. Wanneer je dit doet, dan kun je verder spelen met een *Ranger* wiens eerder geleverde prestaties op de save diskette zijn weggeschreven. Het risico is echter wel dat je kunt overlijden, waardoor je opnieuw met een nieuwe *Ranger* moet beginnen.

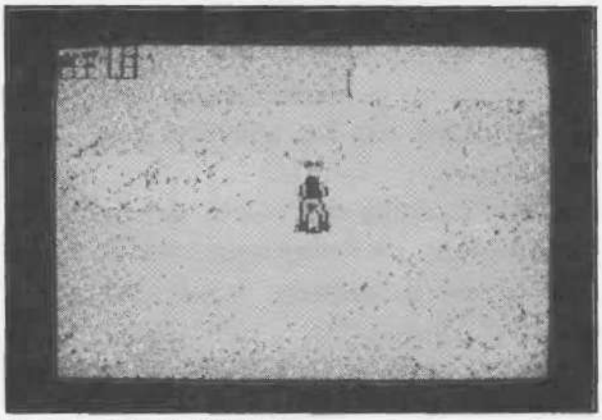
Format a new roster diskettes.
Deze mogelijkheid moet je selecteren om een diskette te formatteren waarop je de vorderingen van een *Ranger* kunt opslaan.
Na het formatteren van deze diskette meldt de *Ranger* ''Retire me'' zich. Stuur hem met pensioen, zodat je zelf een nieuwe *Ranger* kunt gaan opleiden. Tik een naam in en druk op <RETURN>. Hierna krijg je weer het overzicht met de mogelijke missies.
De lijst is nu echter uitgebreid met de optie *''Campaign''.* Voor meer informatie verwij-

zen we weer naar het hoofdstuk "De missies".

De missies
Na de voorbereidende handelingen krijg je het lijstje met de mogelijke missies te zien. Dit zijn er in totaal twaalf. Wanneer je met een *Ranger* veteraan speelt, wordt de lijst uitgebreid met de mogelijkheid om de gehele lijst in willekeurige volgorde af te werken (een *"Campaign"*).
De verschillende missies kennen een initiële moeilijkheidsgraad van 1, 2 of 3 (het *Challenge level*).
Bij elke missie hoort een bepaalde terreinsoort, te weten de woestijn (*desert*), het poolgebied (*Arctic*) of een gebied in een gematigde luchtstreek (*Temperate*). Dit soort terrein speelt echter geen doorslaggevende rol bij het geboekte resultaat van de missie. De grootste invloed die de terreinsoort heeft op het spel is het feit dat je in een woestijn gebied sneller vermoeid raakt. In het poolgebied kun je de vijandelijke soldaten niet aan horen komen.
Na het selecteren van een opdracht kun je de moeilijkheidsgraad zelf nog aanpassen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Vervolgens druk je de vuurknop in, waarna je een onderscheiding moet herkennen. Dit is een beveiliging van het programma zoals die inmiddels wel bekend zal zijn van MicroProse. Je moet nu namelijk uit zes verschillende lintjes de juiste kiezen door het raadplegen van de handleiding. Na het nemen van deze laatste hindernis kan de missie dan eindelijk beginnen.
We zullen echter eerst een overzicht van de mogelijke missies geven, compleet met de moeilijkheidsgraad en de terreinsoort.

Destroy ammunitions depot.
Vernietig een munitie opslagplaats. Moeilijkheidsgraad 2, terrein *desert*.
Aan de hand van foto's van spionagesatellieten heeft de geheime dienst vastgesteld dat de vijand een belangrijke opslagplaats heeft voor ammunitie en brandstof. Je moet proberen om deze opslagplaats op te blazen zodat de aanvoerlijnen van de vijand worden verstoord. De voorraden van de vijand liggen in drie verschillende gebouwtjes opgeslagen. Probeer deze alle drie te vernietigen. Het wordt aan jou overgelaten of je in het diepste geheim wilt opereren of dat je dood en verderf zaaiend oprukt naar de opslagplaatsen. Er zijn echter wel punten te verdienen door zoveel mogelijk vijanden te doden.

Steal a code book.
Steel een code boek. Moeilijkheidsgraad 1, terrein *Temperate*.
Dring door in het hart van het vijandelijke kamp en steel het boekje met de gebruikte codes uit de centrale communicatiepost. De vijandelijke troepen die het gebied beheersen zijn goed getraind. Bovendien zijn ze voorbereid op jouw komst. Ook deze missie levert extra punten op voor het doden van zoveel mogelijk tegenstanders. Vergeet echter niet het codeboek te bemachtigen.



De tas met voorraden

Disable enemy aircraft.
Stel een vijandelijk vliegtuig buiten gevecht. Moeilijkheidsgraad 1, terreinsoort *Arctic*.
Probeer ongezien het vliegtuig te bereiken en blaas het op. Mocht je de vijand ontmoeten, dan kun je het beste gebruik maken van je mes. Bij te vroege ontdekking loop je namelijk het risico dat het vliegtuig opstijgt.

Capture an enemy officer.
Neem een vijandelijke officier gevangen. Moeilijkheidsgraad 1, terreinsoort *Desert*.
Probeer de tenten van het hoofdkwartier te bereiken. Doorzoek deze en neem de vijandelijke officier gevangen.

Houdt hem daarna onder schot totdat je wordt opgepikt. Verdedig de officier tegen aanvallen van de vijand.

Cut a pipeline.
Blaas een olieleiding op. Moeilijkheidsgraad 3, terreinsoort *Temperate.*
Je moet proberen de vijandelijke olievoorziening af te snijden door een pijpleiding te vernietigen.
De enige kans op succes is het plaatsen van een tijdbom. Het pompstation wordt bewaakt door robot-gestuurd afweergeschut.

Knock out enemy radar array.
Vernietig een radar netwerk van de vijand. Moeilijkheidsgraad 3, terreinsoort *Arctic.*
Shakel het radar netwerk van de vijand uit door de drie zenders op te blazen.

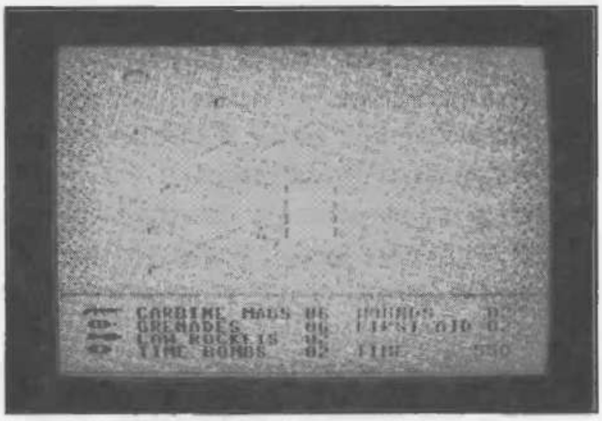
Disable SAM site.
Maak een lanceerinstelling voor *S*urface-to-*A*ir *M*issiles onklaar. Moeilijkheidsgraad 2, terreinsoort *Desert.*
Voorkom tot elke prijs dat je wordt ontdekt door de vijand.
Het aantal op te blazen lanceerplatformen is afhankelijk van het uiteindelijk gekozen speelniveau.
Via electronische weg wordt de omgeving gecontroleerd op bewegingen. Als de robot een beweging ontdekt wordt het vuur geopend.

Liberate a P.O.W. camp.
Ontzet een krijgsgevangenen (*P*risoner *O*f *W*ar) kamp diep in de jungle. Moeilijkheidsgraad 2, terreinsoort *Temperate.*
Pas op voor valkuilen en zorg er zoveel mogelijk voor dat je niet door de vijand wordt gesignaleerd.
De krijgsgevangen worden vastgehouden in kooien die zijn ingegraven. Om deze te openen moet je eerst een kleine piramide opblazen, zodat een handel zichtbaar wordt. Deze handel moet je omschoppen, zodat de celdeuren worden geopend.
Probeer de gevangenen ongemerkt te bereiken, anders loop je het risico dat ze naar een andere plaats zijn overgebracht voordat je de kans krijgt ze te bevrijden.

Photograph an experimental aircraft.
Maak foto's van een experimenteel vliegtuig. Moeilijkheidsgraad 2, terreinsoort *Arctic.*
Probeer ongezien de hangar binnen te dringen waarin het vliegtuig staat. Het is uiterst belangrijk dat jouw aanwezigheid in de hangar niet wordt opgemerkt.

Free the hostages.
Bevrijd de gijzelaars. Moeilijkheidsgraad 2, terreinsoort *Desert.*
Terroristen hebben een groep Europese en Amerikaanse gijzelaars gemaakt. Probeer ze te bevrijden uit handen van de vijand.
Zorg ervoor dat je zo weinig mogelijk opvalt, anders bestaat de kans dat de terroristen de gijzelaars doden.

Create a diversion.
Zorg voor een afleidingsmanoeuvre. Moeilijkheidsgraad 3, terreinsoort *Temperate.*
Je moet voor een afleidingsmanoeuvre zorgen, zodat de geheime dienst iemand ongemerkt de grens over kan smokkelen.
Wacht rustig af totdat je door middel van een geluidssignaal wordt gewaarschuwd. Vanaf dat moment gooi je alle remmen los en vecht je jezelf een weg naar de ontmoetingsplaats.



Een blik op de kaart

Delayed sabotage.
Sabotage door middel van een tijdbom. Moeilijkheidsgraad 3, terreinsoort *Arctic.*
Je moet voor een afleidingsmanoeuvre zorgen, door gebruik te maken van een tijdbom. Het meest effectieve doelwit voor deze

aanslag zijn de brandstoftanks van de vijand.
Het is essentieel dat de vijand de tijdbom niet vindt, anders mislukt de hele missie.

Ongeacht welke opdracht je hier kiest, begint het spel op:dezelfde manier. Om te beginnen moet je een moeilijkheidsgraad instellen. Dit doe je door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Druk de vuurknop in wanneer je de gewenste moeilijkheidsgraad hebt ingesteld. Hierna wordt het scenario dat je had geselecteerd ingeladen.
Je wordt nu het gebied waar de operatie moet gaan plaatsvinden binnengevlogen. Je kunt het toestel naar links en rechts bewegen door de joystick in de gewenste richting te duwen.
Om te beginnen moet je drie pakketten met voorraden uitwerpen door op de vuurknop te drukken.
Pas echter wel op waar je de voorraden afwerpt. Wanneer deze in een greppel of op een rotsblok terechtkomen is het mogelijk dat de voorraden verloren gaan. Het is natuurlijk helemaal onverstandig om de voorraden in een mijnenveld te laten vallen. Raadpleeg de hieronder staande symbolen die op de kaart worden gebruikt.
Wanneer het vliegtuigje de zuidelijke rand van het oorlogsgebied heeft bereikt klinkt een geluidssignaal. Linksonder in beeld verschijnt een knipperende pijl. Het is nu de bedoeling om uit het vliegtuig te springen door de vuurknop in te drukken. Het vliegtuig verdwijnt terwijl je aan een parachute bengelend omlaag zweeft. Je kunt de parachute sturen door de joystick te bewegen.
Net als bij het afwerpen van voorraden moet je oppassen met waar je landt. Indien je in een greppel terechtkomt bestaat namelijk de kans dat je meteen al gewond raakt.
Na de landing raden we je aan het spel onmiddellijk te pauzeren door het indrukken van de <RUN/STOP> toets. Hierdoor wordt het spel niet alleen gepauzeerd, maar je roept meteen:een kaart op van het gebied waarin de missie moet worden uitgevoerd.
Met behulp van de joystick kun je de kaart laten scrollen, zodat je het gehele gebied kunt bekijken.
De plaatsen waar je de voorraden hebt gedropt, zijn gemerkt met kleine kruisjes. Indien het pakket verloren is gegaan, bijvoorbeeld doordat het in een ravijn is gevallen, dan zul je dus tevergeefs zoeken. Het pakket ziet er in het spel zelf uit als een grote tas met de letters ''U.S''. Om de tas op te pakken, hoef je er alleen maar overheen te lopen. Door middel van een geluidssignaal wordt gemeld dat je de tas inderdaad hebt opgeraapt.
Ergens aan de bovenzijde van de kaart zul je een groot kruis zien staan. Dit is de plaats waar je naar toe moet na het uitvoeren van de opdracht. Hier word je namelijk weer opgepikt. Zie voor de overige symbolen die op de kaart gebruikt worden onderstaand overzicht.

Door gebruik te maken van de kaart kun je een route uitstippelen die zo veilig mogelijk is. Behalve de kaart zie je onder in beeld wat gegevens omtrent het spel. Om te beginnen zie je hoeveel volle magazijnen je hebt voor de karabijn. Hieronder zie het aantal handgranaten dat je bij je hebt. Het volgende cijfer geeft weer hoeveel *LAW* (een Licht Anti-tank Wapen) raketten je bij je hebt. Het laatste gegeven uit de linker kolom betreft het aantal tijdbommen dat je in je rugzak hebt.
In de rechter kolom wordt het aantal verwondingen dat je hebt opgelopen genoemd. Vervolgens zie je hoeveel Eerste Hulp pakketten je hebt. Tenslotte wordt de resterende tijd gemeld.
Als je de kaart en de overige gegevens hebt bestudeerd, kun je het spel hervatten door de vuurknop of de <RUN/STOP> toets in te drukken.

Linksboven in beeld zie je een vakje waarin informatie wordt getoond. Om te beginnen zie je daar een afbeelding van het wapen dat je in handen hebt, met daaronder de hoeveelheid munitie voor dat wapen. Op de onderste regel kun je zien hoeveel tijd je nog over hebt. Hiernaast zie je twee balken. De

Symbolen voor woestijnkaart

- Mitrailleurnest
- Prikkeldraad
- Tent
- Rotsblok
- Mijnenveld
- Struik
- SAM Lanseerplaats
- Wachthuisje
- Gevangenis
- Bunker
- Muur
- Explosieven opslag
- Munitieopslag
- Greppel

Symbolen voor kaart van gebied met gematigd klimaat

- Prikkeldraad
- Boomstronk
- Greppel
- Water
- Radarmijnen
- Mijnenveld
- Tankvallen
- Mitrailleurnest
- Muur
- Tijgerkuil
- Bedienings piramide
- Communicatie post
- Geschutskoepel
- Tent
- Geschutsbunker
- Brandstofopslag

Symbolen voor kaart van polair gebied

- Vliegtuig
- Bunker
- Radar
- Mitrailleurnest
- Landingsbaan
- Mijnenveld
- Bevroren water
- Ravijn
- Hangar
- Kerosine tanks
- Muur
- Boom
- Sneeuwval
- Prikkeldraad
- Wachthuisje

linker balk geeft aan hoe vermoeid je bent. Naarmate je vermoeider raakt wordt de balk langer. Dit betekent dat je niet meer zo hard kun lopen totdat je weer op adem bent gekomen. De rechter balk bestaat uit drie kleine vierkantjes. Elke keer dat je gewond raakt, wordt één van deze vakjes wit. Als alle drie vakjes wit zijn, is de *Ranger* overleden.

Het bewegen van de *Ranger* gebeurt door middel van de joystick. Duw deze in de richting waarin je wilt lopen, rennen of kruipen. Raak niet in verwarring door het kruisvizier dat je voor de *Ranger* ziet. Dit dient om te zien in welke richting je schiet wanneer je het wapen gebruikt. Voordat we verder gaan met deze beschrijving zullen we een compleet overzicht geven van de te gebruiken toetsenbord commando's.

<SPATIEBALK>	Selecteer lopen of kruipen
<CURSOR TOETSEN>	Selecteer rennen of normaal lopen
<RUN/STOP>	Roep de kaart op en pauzeer spel
<INST/DEL>	Gebruik een Eerste Hulp pakket
<F1>	Selecteer de karabijn
<F3>	Selecteer handgranaat
<F5>	Selecteer *LAW*raket
<F7>	Selecteer mes
<5>	Stel een tijdbom in op een vertraging van 5 seconden
<6>	Stel een tijdbom in op een vertraging van 10 seconden
<7>	Stel een tijdbom in op een vertraging van 15 seconden
<←>	Roep het reddingstoestel op

Zoals je in dit lijstje hebt kunnen lezen, hebben we een aantal commando's nog niet behandeld. Dit zullen we hieronder doen. Om te beginnen zijn daar de verschillende manieren waarop je jezelf kunt voortbewegen. Rennen gaat natuurlijk het snelste, maar hierdoor raak je zeer snel vermoeid. Vooral wanneer je veel bepakking draagt en ook nog eens gewond bent. Normaal lopen kost wat minder energie, maar heeft weer tot nadeel dat je een makkelijk doelwit vormt voor de vijand. Het langzaamste is de tijger sluipgang, oftewel over de grond kruipen. Je valt dan veel minder op, zeker wanneer je door een greppel of langs een muur kruipt. Als je het wat rustiger aandoet, dan kom je weer op krachten.
Door middel van de cijfertoetsen <5>, <6> en <7> stel je een tijdbom op scherp. Je plaatst de tijdbom dan door de vuurknop in te drukken. Afhankelijk van de instelling heb je dan 5, 10 of 15 seconden de tijd om een veilig heenkomen te zoeken.
De *Ranger* is uitgerust met een kogelvrije gevechtsuitrusting. Hij is echter niet onkwetsbaar. Wanneer hij gewond raakt, kun je hem weer oplappen door een Eerste Hulp pakket te gebruiken.
Na het volbrengen van de missie, of wanneer je geen kans van slagen meer hebt, kun je het reddingstoestel oproepen. Het ontmoetingspunt staat op de kaart aangegeven met een groot zwart kruis. Het ligt altijd ergens aan de noordelijke kant van het actie gebied. Boven de plaats waar je wordt opgepikt, verschijnt een helikopter die een touwladder neerlaat. Loop tegen de touwladder aan en je wordt weggevoerd uit het strijdgewoel.

De *Ranger* beschikt over verschillende wapens. Het wapen dat je wilt gebruiken selecteer je door middel van de Functietoetsen. Extra wapens vind je in de voorraadtassen die je aan het begin van de missie hebt afgeworpen. In sommige scenario's is het ook mogelijk om extra wapentuig uit de vijandelijke opslagplaatsen.
De verschillende wapens en hun effectiviteit komen nu aan de orde.

Karabijn
Een automatisch wapen dat weinig kan uitrichten tegen pantservoertuigen en gebouwen. Je kunt er alleen soldaten mee doden.

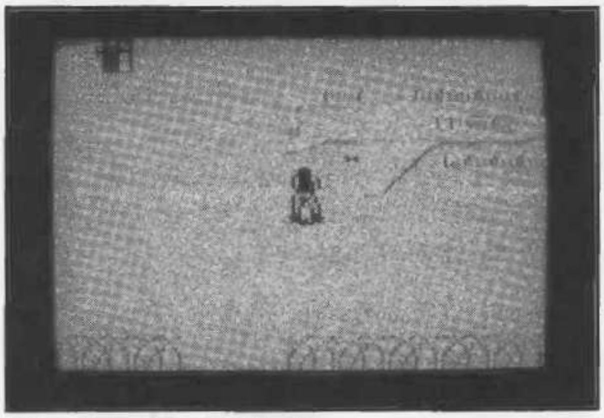
Onder de afbeelding van het wapen in de linker bovenhoek van het scherm staat vermeld hoeveel magazijnen je nog over hebt. Elk magazijn bevat 30 patronen.
Je vuurt de karabijn af door de vuurknop in te drukken.

Handgranaat
Het werpen van een handgranaat gaat iets anders dan het schieten met de karabijn. Je moet wel op dezelfde manier richten en de vuurknop indrukken. Je werpt de granaat echter pas wanneer je de vuurknop loslaat. Hoe langer je de vuurknop ingedrukt blijft houden, des te verder gooi je de granaat.
Handgranaten zijn effectief tegen militairen, mitrailleurnesten, lichte pantser voertuigen en houten deuren.

LAW raket
Deze raketten zijn bij uitstek geschikt voor het opblazen van tanks en gebouwen. Ook loslopende militairen zijn niet bestand tegen het geweld van zo'n raket.
De raket wordt afgeschoten door de vuurknop in te drukken.

Mes
Met het mes kun je uitsluitend vijanden doden die zich vlak naast je bevinden. Je richt het mes op dezelfde manier als de andere wapens. Om een tegenstander aan het mes te rijgen, moet je de vuurknop indrukken.

Tijdbom
Met een tijdbom kun je zowat alles wat je in dit spel mocht tegenkomen opblazen. Om een tijdbom te plaatsen moet je, afhankelijk van de gewenste vertraging, toets <5>, <6> of <7> indrukken. Wanneer je de vuurknop indrukt, plaats je de bom op de plek waar je jezelf op dat moment bevindt. Het tijdmechanisme wordt in werking gesteld na het loslaten van de vuurknop.
Na het gebruiken van een tijdbom, een *LAW*raket of een handgranaat, keert het programma automatisch terug naar het gebruik van de karabijn.



Het einde van de missie

Aan het einde van een missie krijg je een rapport voorgeschoteld waarin staat hoe je het er van af hebt gebracht. Bij het behalen van voldoende punten kom je in aanmerking voor een promotie. Wanneer je een bijzondere inzet aan de dag hebt gelegd tijdens de missie, bijvoorbeeld door op eigen initiatief meer verwoestingen aan te richten dan strikt noodzakelijk is voor het uitvoeren van de opdracht, kun je daarvoor beloond worden met een onderscheiding.

Speeltips

Oefen eerst een beetje met het voortbewegen van de *Ranger.* Wanneer je bijvoorbeeld naar het noorden kruipt of loopt en je trekt de joystick naar achteren, dan zal de *Ranger* zich eerst omdraaien voordat hij naar het zuiden gaat lopen of kruipen. Een goede beheersing van de bewegingen van de *Ranger* is vooral belangrijk tijdens gevechten met de vijand. In tegenstelling tot het voortbewegen in niet meer dan 8 richtingen, kun je namelijk in maar liefst 32 verschillende richtingen schieten.

Gebruik het mes wanneer je jouw aanwezigheid zo lang mogelijk geheim moet houden. In sommige scenario's is dit essentieel.

Met een *LAW* raket kun je ook doelwitten opblazen die je niet op het slagveld kunt zien omdat je ze nog niet dicht genoeg bent genaderd. Met behulp van de kaart kun je echter wel de *Ranger* in dezelfde lijn brengen als het beoogde doel. Na enig oefenen zal het niet zo moeilijk meer zijn om bijvoorbeeld bunkers vanaf een redelijk veilige afstand vernietigen.

Tijdbommen kun je gebruiken om te zorgen voor een afleidingsmanoeuvre. Hierdoor kun je bereiken dat je de vijand weglokt van de plaats waar je ongestoord aan het werk wilt gaan.

Sommige wapens van de tegenstanders, zoals landmijnen, hebben een onmiddellijke dood tot gevolg. De plaats waar de landmijnen liggen begraven is met enige ervaring te herkennen zonder de kaart te raadplegen.

Hardlopen kun je het beste zoveel mogelijk vermijden. Doe dit bij voorkeur alleen wanneer je naar een veilige plaats rent over open terrein. Op deze manier zorg je ervoor dat je voldoende reserves overhoudt om het in geval van nood op een rennen te zetten.

Wanneer je ongemerkt een doel wilt naderen, dan kun je het beste een route uitstippelen waardoor je optimaal gebruik kunt maken van greppels en dergelijke. Je moet hier dan wel doorheen kruipen.

Patrouillerende soldaten zullen je niet altijd opmerken. Vooral niet als je in een greppel ligt. Je kunt ze echter niet doodschieten wanneer zij hoger staan dan jezelf. Sta dan snel op, schiet en ga weer liggen.

Prikkeldraadversperringen kunnen worden opgeblazen met een handgranaat is mogelijk. Muurtjes kunnen echter niet met een handgranaat uit de weg worden geruimd.

Langs de randen van het terrein waar je je bevindt loopt een soort niemandsland. Hier kun je niet doorheen lopen.

Water is doorwaadbaar. Het is zelfs mogelijk om geheel onder te duiken. Blijf echter niet te lang onder, want je moet af en toe natuurlijk wel ademhalen.

Mocht je niet op tijd op de ontmoetingsplaats zijn en door de munitie heenraken, dan loop je de kans gevangen genomen te worden. Je kunt een gevangen *Ranger* zelf weer bevrijden in het scenario *Liberate a P.O.W. camp.*

Bepaal de plaätsen waar je de bevoorradingspakketten afwerpt met overleg. Wanneer je alle pakketten namelijk vlak bij de plaats laat neerkomen waar jijzelf ook het vliegtuig verlaat, dan moet je alle pakketten helemaal meeslepen naar het doel. Het zal duidelijk zijn dat dit zonde van de energie is. Bovendien kun je niet eens alles tegelijk dragen.

Laat je daarentegen echter de pakketten te ver naar het noorden vallen, dan loop je het risico dat je zonder munitie of medicijnen komt te zitten. Het is dan nog een heel eind voordat je aan deze vervelende situatie een einde kunt maken.

Laat de pakketten nooit vallen naast een bunker of een mitrailleurnest.

Het is het beste om de pakketten te laten neerkomen tussen twee greppels in. Daardoor kun je onder dekking naar het pakket toekruipen, opspringen, naar het pakket rennen en de andere greppel induiken.

Wanneer de *Ranger* op de rendez-vous plaats staat, wordt zijn uniform blauw. Zodra de ladder verschijnt, moet je de onderkant daarvan vastpakken, zodat je in veiligheid kan worden gebracht.

Wanneer je een gevangene of geredde gijze-

laars moet bewaken totdat de reddingshelikopter verschijnt, is het meestal een goed idee om de helikopter op te roepen vlak voordat je iemand gevangen neemt of bevrijdt. Je hoeft dan minder tijd door te brengen terwijl je op de helikopter wacht.

Tot zover de algemene speeltips. Hierna volgen, waar nuttig, tips voor de specifieke scenario's.

Destroy a munition depot
Het is in dit scenario mogelijk om munitie buit te maken in de wapen opslagplaats van de vijand. Probeer zo snel mogelijk door ongevaarlijke gebieden te trekken, want je hebt niet al te veel tijd om de ontmoetingsplaats te bereiken.

Steal a code book
Het code boek raap je op door naast de radio te gaan staan. Zodra je het code boekje te pakken hebt, klinkt een geluidssignaal.
Als je een lintje wilt krijgen, dan kun je het gebouw waarin de radio staat, opblazen nadat je het boekje hebt gepakt.

Disable enemy aircraft
Het is bij deze missie essentieel om zo weinig mogelijk aandacht op jouw aanwezigheid te vestigen. Als de legerleiding van de vijand op de hoogte komt van jouw aanwezigheid in het gebied, is de kans dat de vliegtuigen onmiddellijk opstijgen zeer groot. De opdracht moet dan als een mislukking worden beschouwd.
Gebruik om deze reden het mes om de vijanden te doden die je tegen het lijf mocht lopen. Geduld is in deze missie een goede eigenschap.

Capture an enemy officer
Doorzoek de tenten die in het noorden van het strijdgebied staan totdat je de gezocht officier hebt gevonden. De officier is te herkennen aan het feit dat hij een afwijkende kleur uniform draagt. Bedreig de officier met een wapen en hij zal zich zonder slag of stoot overgeven.
De ontmoetingsplaats is in dit scenario gelijk aan de plaats waar je de officier gevangen hebt genomen.
De ontmoetingsplaats die je bij het begin van de missie ziet dient uitsluitend om in noodgevallen te ontkomen.
Pas op dat je niet door andere soldaten wordt gedood terwijl je op de helikopter wacht. Het loont ook de moeite om te voorkomen dat de gevangene gewond raakt.

Cut a pipeline
Het pompstation wordt uiterst streng bewaakt, onder andere door automatisch bestuurde mini-tanks. Bewaar de *LAW* raketten om deze tanks te vernietigen.
Het mijnenveld rondom het pompstation kun je opblazen met een handgranaat. Het pompstation zelf kan alleen worden vernietigd met een tijdbom.

Knock out enemy radar array
De radar installatie ligt aan de overkant van een dichtgevroren rivier. Het ijs is echter niet overal even betrouwbaar! De zwakke plekken zijn gelukkig te herkennen aan een iets afwijkend uiterlijk van het ijs.

Disable SAM site
Probeer ook nu weer zo lang mogelijk buiten het gezichtsveld van de vijand te blijven. Mocht de vijand te vroeg alarm slaan, dan kost dat strafpunten. Het gebruik van het mes is hier zonder meer aan te raden wanneer je gedwongen wordt een vijand te doden.
De lanceerinstallaties voor de *SAM* raketten worden omgeven door geautomatiseerde bunkers. Je kunt aan een geluidssignaal horen of een bunker is ingeschakeld. De beste methode om de bunkers op te blazen is om overeind te komen als de bunker uitgeschakeld is. Vuur dan een *LAW* raket af en laat jezelf weer vallen.

Liberate a P.O.W. camp
Probeer contact met de vijand te voorko-

men, anders bestaat de kans dat de gevangen worden overgebracht naar een andere plaats voordat je ze kunt bevrijden. Gebruik in noodgevallen dus weer het mes.

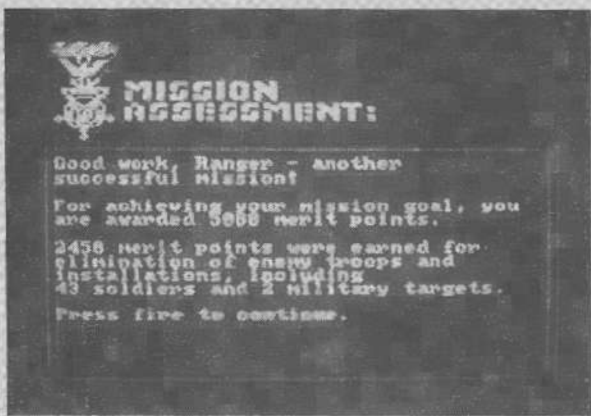
Nadat je *Rangers* hebt bevrijd, zijn deze weer beschikbaar voor actieve dienst.

Photograph an experimental aircraft
Zoek de hangar op en zorg ervoor dat je door niemand wordt gezien wanneer je naar binnen loopt. Je maakt dan automatisch een serie foto's. Als de geluidseffecten van het fototoestel stopt, is het werk gedaan en kun je de rendez-vous plaats opzoeken.
Het is in de vroege stadia van deze missie niet strikt noodzakelijk om onopgemerkt te blijven.

Free the hostages
Blijf zo lang mogelijk onopgemerkt in het belang van de gijzelaars. De terroristen zullen alles doen om te voorkomen dat je hun gijzelaars bevrijdt. Wanneer je ze te vroeg alarmeert, zullen ze de gijzelaars zonder aarzelen om het leven brengen.
Om de gijzelaars te bevrijden moet je de deur van hun gevangenis open blazen met een handgranaat. Bescherm de gijzelaars na hun bevrijding.

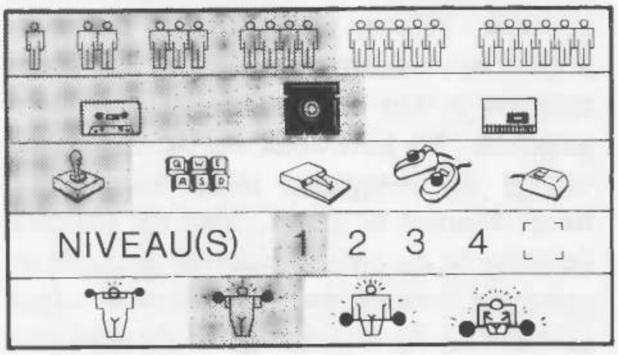
Create a diversion
Het eerste deel van dit scenario bestaat uit wachten. Verstop je voor de vijand totdat je door middel van en geluidssignaal een teken krijgt dat je tot de aanval kunt overgaan. Vanaf dat moment gooi je alle remmen los om zoveel mogelijk paniek onder de vijand te veroorzaken en zoveel mogelijk verwoestingen aan te richten. Het is niet mogelijk om het reddingstoestel op te roepen. Je wordt geacht op de juiste tijd op de juiste plaats te zijn wanneer je het gebied weer levend wilt verlaten.

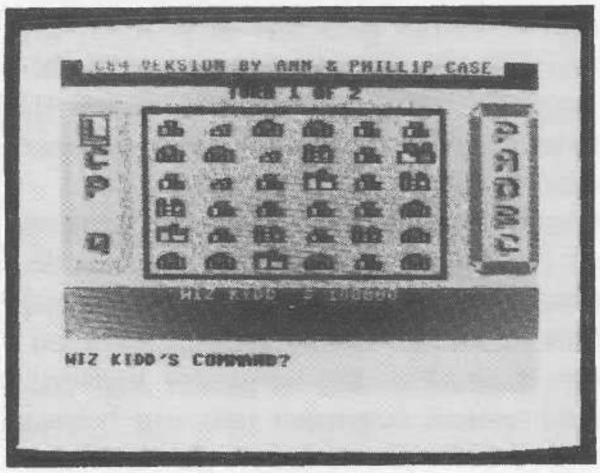
Delayed sabotage
Je moet een brandstof opslagplaats opblazen met behulp van een tijdbom. Het is absoluut noodzakelijk dat je de tijdbom ongemerkt plaatst, want anders bestaat de kans dat de vijand deze voortijdig vindt en onschadelijk kan maken.
In de buurt van de opslagplaats staat een aantal huisjes voor bewakers. Wanneer je één van deze gebouwtjes binnen loopt en ervoor zorgt dat een vijandelijk soldaat dit ziet, dan zal deze met een beetje geluk achter je aan komen. In het gebouwtje kun je de soldaat overmeesteren en zijn uniform stelen. Door het dragen van dit uniform (je trekt dit automatisch aan) kun je zonder argwaan te wekken bij de opslagplaats komen. Wacht totdat niemand je ziet en plaats de tijdbom.



Airborne Ranger

Adventure International — Ann & Phillip Case — Home Soft Benelux





Doel

In dit spel is het de bedoeling dat de spelers een luchtvaartmaatschappij oprichten. Door het verwerven van landingsrechten op steden in de Verenigde Staten en het inzetten van vliegtuigen met verschillende vervoerscapaciteit moet het startkapitaal van $ 100.000 zo veel mogelijk worden uitgebreid.

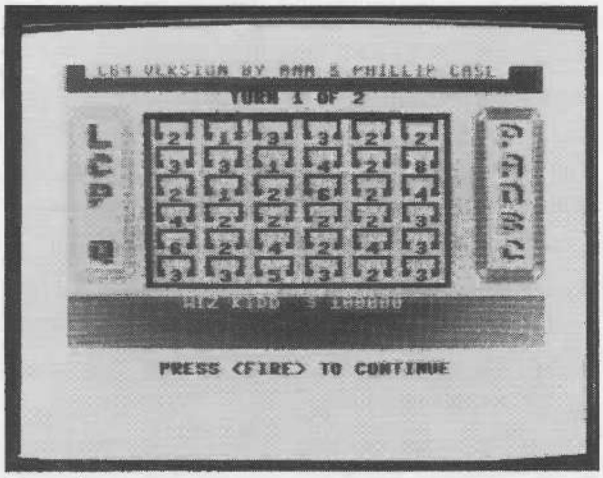
Beschrijving

Het eerste dat de spelers te doen staat is het invullen van het soort speler voor elk van de vier mogelijke deelnemers. De beschikbare mogelijkheden zijn: 'H' (human = mens), 'C' (computer) en 'S' (skip = overslaan). Na de vraag of dit naar wens is ingevuld moeten voor de menselijke spelers de namen worden ingevuld. De namen mogen ieder uit maximaal negen letters bestaan. Het programma biedt ook nu weer de mogelijkheid om eventuele fouten te corrigeren. Als alles goed is dient de vraag te worden beantwoord hoeveel beurten het spel moet gaan duren. Ook aan spelers die tijdens hun vakantie door het slechte weer gedwongen zijn binnen te blijven is gedacht. De computer accepteert namelijk probleemloos een aantal van bijvoorbeeld 1.000 triljoen zetten (dat is dus een 1 met daarachter 21 nullen). Aangezien een zet toch al gauw zo'n twee minuten in beslag neemt hoeven ook de zwaar gestraften in de Scheveningse strafgevangenis zich voorlopig geen zorgen te maken over de vraag hoe ze hun tijd moeten vullen. Nadat het aantal zetten is ingevuld kan het eigenlijke spel beginnen.

Het middelste gedeelte van het beeldscherm wordt gevuld met in totaal 36 steden van verschillende grootte. In de linker kolom staan van boven naar beneden een aantal letters die achtereenvolgens betekenen: verwerven van landingsrechten, opvragen van de prijzen van de landingsrechten voor de steden, het aanschaffen van een vliegtuig en het overslaan van een beurt. Wanneer de prijzen van landingsrechten worden opgevraagd veranderen de gebouwen in het middelste deel van het scherm in cijfers. De te betalen prijs moet nu door de speler zelf worden berekend uit het kwadraat van het gevonden getal, vermenigvuldigd met 1.000. In de praktijk is dit makkelijker dan het hier klinkt. Nemen we bijvoorbeeld Seattle (de stad in de linker bovenhoek), dan zien we

hier een 2 staan. De prijs wordt dan 2 x 2 x 1.000 = $ 4.000. Reken nu voordat je verder leest zelf de prijs uit van de landingsrechten van de stad New York. New York is de tweede stad van boven af in de uiterste rechter kolom. Als je op een prijs van $ 64.000 uitkomt kunnen we verder gaan met de beschrijving van het spel. Wanneer je een ander bedrag als uitkomst van het sommetje hebt moet je nog maar even oefenen met Seattle.
Om het spel te vervolgen is een druk op de vuurknop van de joystick voldoende. Onder het speelveld staan in de blauwe balk de namen van de spelers genoemd, met daarachter het vergaarde kapitaal. Alle spelers beginnen met een bedrag van $ 100.000 waarmee de onderneming moet worden gefinancierd. Om de landingsrechten te claimen moet de grote cursor aan de linkerzijde van het beeldscherm naar de "L" worden bewogen door middel van de joystick. Na het indrukken van de vuurknop volgt de vraag voor welke stad de rechten verworven moeten worden. Er is inmiddels een cursor in het midden van het beeldscherm verschenen die ook met de joystick kan worden bestuurd. Eenmaal aangekomen bij de gewenste stad druk je op de vuurknop. Om fouten te voorkomen vraagt de computer nog een bevestiging die wordt gegeven door nogmaals op de vuurknop te drukken. In de stad komt nu een gekleurde rechthoek te staan. Iedere speler heeft zijn eigen kleur, zodat de verrichtingen van de tegenstanders ook in de gaten kunnen worden gehouden. De kleuren zijn achtereenvolgens voor spelers een tot en met vier: blauw, zwart, rood en groen. Het uitgegeven bedrag wordt vervolgens van het tegoed afgetrokken, en het is de beurt aan de volgende speler. Is de cursor naar de verkeerde stad bewogen, dan kan door het bewegen van de joystick deze keuze ongedaan worden gemaakt, en kun je het nog eens proberen.

In de rechterkolom staan onder elkaar vijf letters die als afkorting voor de verschillende typen vliegtuigen staan. De beschikbare toestellen zijn met de kostprijzen achtereenvolgens: **P**ropellervliegtuig ($ 3.000), **A**irbus ($ 12.000), DC-10 ($ 27.000), **B**oeing 747 ($ 48.000) en **C**oncorde ($ 75.000).
Om een vliegtuig te kopen geef je eerst het commando "P" door middel van de joystick. Hierna verschijnt in de rechterkolom een cursor waarmee het vliegtuig dat je wilt hebben kan worden aangegeven. Na een druk op de vuurknop vraagt de computer waar het toestel moet komen te staan. Met de joystick beweeg je de cursor naar de stad die je gekozen hebt en daar aangekomen druk je weer op de vuurknop. In de stad verschijnt nu de beginletter van het vliegtuig in de kleur van de speler die het bezit.
Als je per ongeluk terecht bent gekomen in het gedeelte van het spel waar je een vliegtuig kunt aanschaffen terwijl dat helemaal niet de bedoeling was, dan kun je hier op twee manieren uitkomen. Heb je minder dan $ 75.000 op je rekening staan dan geef je aan dat je een Concorde wilt kopen. Na de melding dat je hiervoor niet genoeg geld hebt kun je alsnog het gewenste commando geven. Is het spel wat verder gevorderd en je hebt meer dan $ 75.000 dan kun je niets anders doen dan een toestel aan te schaffen, en als volgt te handelen.
Op de vraag waar je het vliegtuig wilt plaatsen beweeg je de cursor naar een stad waarvan je de landingsrechten niet hebt verworven. De computer geeft dan aan dat je het toestel niet daar kunt stationeren, en keert vervolgens weer terug naar het spel zodat je het juiste commando alsnog kunt ingeven.



De prijzen van de landingsrechten voor de verschillende steden

Zodra de landingsrechten voor een stad zijn verworven kun je een vliegtuig aanschaffen en dat in die stad stationeren. Wil je het echter vluchten laten uitvoeren, dan is het noodzakelijk om de rechten voor minimaal twee steden te hebben verkregen.
Aangezien de oliecrisis inmiddels ook in de Verenigde Staten heeft toegeslagen is er dermate weinig brandstof voorhanden dat er alleen kan worden gevlogen tussen twee aan elkaar grenzende steden. Er kan niet diagonaal worden gevlogen. Op deze wijze kan een stad dus maximaal door vier andere steden erboven, eronder en ernaast worden begrensd. Wanneer het toestel in dit geval zijn thuishaven in de middelste stad heeft, dan worden er per beurt vier vluchten uitgevoerd die allemaal geld opleveren. De hoogte van dit bedrag is afhankelijk van de grootte van de steden waartussen wordt gevlogen en de capaciteit van het toestel. Het is echter niet economisch verantwoord om tussen twee of meer kleine steden een Concorde in te zetten omdat het vervoersaanbod te klein is om uit te kosten te komen.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest verschijnt in de onderste (grijze) balk per speler de winst die de verkochte tickets hebben opgeleverd.
Wanneer je na verloop van tijd voldoende geld hebt verdiend om een klein toestel te vervangen voor een groter is dit ook mogelijk. Er kleeft echter een nadeel aan de verbetering van de luchtvloot en dat is dat het oude toestel geheel is afgeschreven en geen stuiver meer oplevert bij inruil.
Het spel kan in de laatste beurt nog een verrassende ontknoping hebben aangezien de opbrengst in deze ronde tien keer zo hoog is als normaal. De speler die aan het eind van de laatste ronde het meeste geld heeft wordt tot winnaar uitgeroepen.

Speeltips

Hou in de gaten hoeveel beurten er nog te gaan zijn tot het einde van het spel. Het is namelijk zeer onverstandig om tegen het einde van het spel te investeren in een Concorde terwijl het zeker is dat in de resterende beurten minder aan tickets wordt verdiend dan $ 75.000.

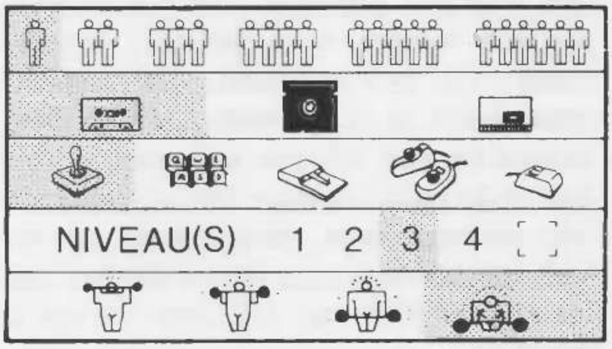
Het is zinloos om tussen kleine steden grote toestellen in te zetten, aangezien het grootste deel van de vliegtuigstoelen dan toch onbezet blijft. Het inzetten van een Concorde in Salt Lake City, die de plaatsen Sacramento en Las Vegas aandoet, levert slechts $ 400 meer op dan een Boeing 747 die tussen dezelfde steden vliegt.

Een veel zinvoller manoeuvre is bijvoorbeeld, de landingsrechten voor San Fransisco en Los Angeles te verwerven. Vervolgens laat je een toestel vanuit Los Angeles een lijndienst onderhouden naar San Fransisco. Een Boeing 747 levert per beurt dan een bedrag van $ 9.600 op. Als in de volgende beurt de rechten voor San Diego kunnen worden verworven, dan vliegt de Boeing 747 vanuit Los Angeles zowel naar San Diego als naar San Fransisco. De winst per beurt is dan in een klap gestegen tot $ 16.800.

De beste basis voor het succesvol besturen van een luchtvaartmaatschappij is een uitgebreid verkeersnet. Probeer daarom in het begin van het spel zoveel mogelijk plaatsen te claimen. Het is niet verboden om de tegenspelers bij hun pogingen dwars te zitten, maar verlies nooit je eigen belangen uit het oog.

AIRWOLF

Elite — Neil A. Bate — HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Airwolf* moet je proberen een aantal geleerden te redden uit de ondergrondse gewelven waarin deze worden vastgehouden. De geredde geleerden moeten dan stuk voor stuk naar de basis worden gebracht.

Beschrijving

Het softwarehuis Elite heeft zich de laatste tijd gespecialiseerd in het uitbrengen van spellen die reeds eerder in de hallen hun populariteit hebben bewezen.

Denk maar een aan *Ghost 'n Goblins, Bomb Jack, Paperboy* en natuurlijk *1942.*

Voor die tijd was Elite actief op het gebied van bekende namen, zoals de Engelse bokser Frank Bruno en bijvoorbeeld de televisieserie Airwolf.

Het spel Airwolf is gebaseerd op de gelijknamige televisieserie. In de serie is de belangrijkste karakter een Vietnam-veteraan, Stringfellow Hawke genaamd. Na de oorlog is hij in dienst getreden van een geheimzinnige organisatie. *The FIRM,* zoals de organisatie heet, en stelt zich ten doel het terrorisme te bestrijden. Het belangrijkste wapen dat *The FIRM* in de strijd kan werpen is een zeer geavanceerde gevechtshelicopter, de *Airwolf.* Aan boord van de Airwolf bevinden zich verschillende computersystemen.

Hiermee worden gegevens ontvangen en geanaliseerd. Een ander computersysteem controleert de wapensystemen aan boord van de helicopter.

The FIRM is ditmaal ingeschakeld om een aantal geleerden te bevrijden. Deze worden door Generaal Zaranov gevangen gehouden in een ondergronds complex, diep beneden de woestijn van Arizona.

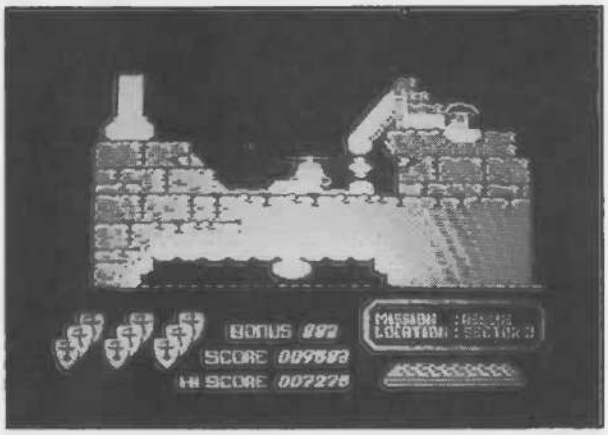
De helicopter is dit complex binnengedrongen met de opdracht de wetenschapsmensen te redden en terug te brengen naar de basis. Aangezien de Airwolf slechts één passagier kan meenemen zul je de gevaarlijke tocht meerdere malen moeten ondernemen. Het gebied is ongeveer negen beeldschermen breed en vier beeldschermen diep; in totaal dus een oppervlakte van 36 schermen.

Uiteraard liggen in het complex talrijke gevaren op de loer.

Mocht je na het lezen van deze inleidende woorden denken dat dit spel een kopie is van *Fort Apocalypse,* dan kunnen we je alleen maar gelijk geven. De graphics zijn in dit spel echter een stuk fraaier verzorgd.

Airwolf is bovendien een stuk moeilijker te spelen dan Fort Apocalypse, reden waarom dit spel toch een plaatsje in Het Zwaardere

Werk verdient.



De thuisbasis

De *Airwolf* wordt met behulp van een joystick bestuurd. Dit is een uitermate lastig karwei. Een klein duwtje tegen de joystick laat de helicopter namelijk al met grote vaart wegvliegen. Een verschijnsel waar men ook terdege rekening mee dient te houden is de zwaartekracht. Het is daardoor niet mogelijk het toestel in de lucht stil te laten hangen. Zodra men naar links of rechts vliegt oefent de zwaartekracht echter geen invloed meer uit. De *Airwolf* is uitgerust met negen schilden. Wanneer de helicopter ergens mee in aanraking komt raken de schilden beschadigd, totdat ze het op een bepaald moment helemaal begeven. Wanneer alle negen schilden zijn vernietigd zal de helicopter ontploffen. Niet alle voorwerpen springen even zachtzinnig met de schilden om. Wanneer je bijvoorbeeld wordt geraakt door grote rotsblokken explodeert de wentelwiek onmiddellijk. Aangezien de Airwolf nog een experimenteel model is dat nog niet in serie wordt gebouwd beschik je slechts over één exemplaar, en dus leven.

Gelukkig is de programmeur van dit spel niet één van de kwaadsten. Telkens wanneer je een geleerde terugbrengt naar de basis worden de schilden gerepareerd, zodat je voor de volgende tocht weer over negen perfecte verdedigingsschilden beschikt.

De gewelven bestaan uit vijf verschillende sectoren, die van elkaar gescheiden zijn door muren of krachtvelden.

Deze moeten worden stukgeschoten of uitgezet voordat men de volgende gevangene kan bevrijden. De volgorde waarin de wetenschappers moeten worden gered is vast; de tweede verschijnt pas nadat de eerste in veiligheid is gebracht.

Nadat alle vijf gevangenen zijn gered is het spel nog niet afgelopen. De verschillende sectoren worden samengevoegd, bijvoorbeeld 1+2, 2+3 enzovoorts. De programmeur heeft in een Engels computerblad bekend het spel zelf ook nog nooit te hebben uitgespeeld wanneer alle vijf sectoren zijn samengevoegd. Terugkijkend op het spel vertelde de programmeur dat het spel tamelijk moeilijk was, misschien wel iets te moeilijk.

De moeilijkheidsgraad wordt door het samenvoegen van sectoren nog eens aanzienlijk verhoogd. De Airwolf wordt immers minder vaak met nieuwe verdedigingsschilden uitgerust.

Her en der zijn in het complex schakelaars aangebracht. Wanneer je deze met een welgericht schot weet te treffen heeft dat invloed op een bepaald onderdeel van het spel.

Om bijvoorbeeld de eerste deur te openen moet je eerst naar rechts vliegen. Daar zie je dan een schakelaar met daarnaast een pijl. Laat nu de helicopter voorzichtig zakken, terwijl de neus naar links wijst. Vuur dan een raket af op de schakelaar, ter hoogte van de pijl. De kogel die in de kamer rondvliegt zal verdwijnen en deur opent zich.

Wanneer de muziek inmiddels danig op je zenuwen begint te werken kun je deze het zwijgen opleggen door de <SPATIEBALK> in te drukken.

Het spel kan helaas niet worden gepauzeerd.

Speeltips

De beste manier om het spel te spelen is eerst de kaart te raadplegen aan de hand van de hierna volgende speeltips. Laat de Airwolf rustig op het landingsplatform staan. Liever wat minder bonuspunten dan een dode piloot. Als je de te volgen route en procedure goed in je geheugen hebt geprent, kun je die theoretische kennis proberen in praktijk te brengen.

Eerste geleerde:

Op den de deur door het contact 1 in de uiterst rechter kamer kapot te schieten. De rondvliegende kogel verdwijnt en de deur schuift langzaam open. Wacht even met naar buiten vliegen. Er vallen namelijk regelmatig grote rode rotsblokken naar beneden. Wanneer je door zo'n rotsblok wordt geraakt, valt onmiddellijk het doek.
Zodra het rotsblok is gevallen vlieg je een klein stukje naar links. Wacht boven punt 2 op het volgende rotsblok. Hierna kun je weer een stukje doorvliegen tot punt 3. Vanuit deze positie neem je muur 4 onder vuur. Maak de opening zo groot mogelijk, zodat je er straks zonder kleerscheuren doorheen kunt vliegen. Nadat het rotsblok voor je langs is gevallen, daal je langzaam af door schacht A. De eerste geleerde kun je ophalen bij punt 5. Vlieg naar rechts en kijk uit voor de rondvliegende kogel. Blaas muur 6 op en wacht op de lift. Vlieg niet de lift binnen, maar wacht even totdat deze weer omhoog gaat. Ga er dan voorzichtig achteraan. Het is weliswaar mogelijk om gebruik te maken van de lift, maar het is uiterst lastig niet al te veel schilden te verliezen. Wanneer je achter de lift aanvliegt neem je het zekere voor het onzekere. Je verliest namelijk niet meer dan één schild met deze werkwijze. Zodra je boven bent moet je zo snel mogelijk naar rechts vliegen en de muur bij punt 7 opblazen.
Tussen de muren 4 en 7 zweven twee blauwe wezentjes die zeer hardhandig met de energieschilden van de Airwolf omgaan. Daarom was het op de heenweg noodzakelijk om eerst muur 4 op te blazen. Je hebt eenvoudigweg niet voldoende tijd om dat vanaf deze kant te doen. Vlieg zo snel mogelijk door naar de uitgang van deze kamer. Pas echter wel weer op voor de vallende rotsblokken. Tenslotte vlieg je naar het punt van vertrek en landt je.

Tweede geleerde.

Volg voor het redden van de tweede geleerde dezelfde werkwijze en route tot aan de lift als hiervoor. Vlieg achter de lift aan naar boven en vlieg dan naar links. Pas op voor de rondvliegende kogel. Vlieg naar schakelaar 8 en schiet deze kapot. Hierdoor stijgt het water bij 9 en kan de geleerde worden opgepikt.
Intussen is deur 1 dichtgegaan. Deze moet weer worden geopend door schakelaar 11 te beschieten. Vlieg terug naar de liftschacht en ontwijk de lift.
Schiet dan weer muur 7 aan flarden en keer terug naar de landingsplaats.

Derde geleerde.

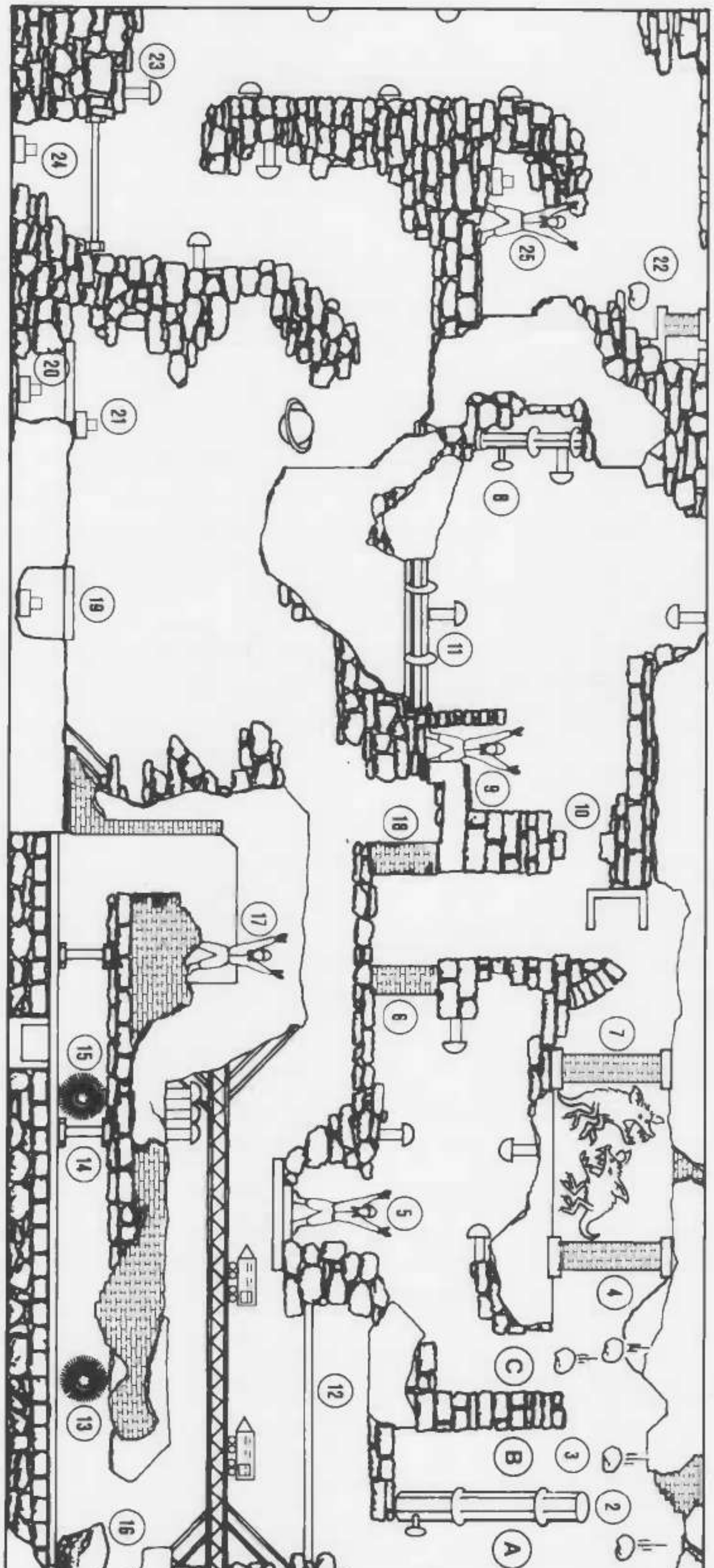
Begin weer met het openen van de deur en het opblazen van muur 4. Vlieg terug naar punt 2 en wacht weer op het rotsblok. Daal vervolgens, achter de steen aan, af in schacht A. Vlieg zonder dralen naar links en schiet schakelaar 12 stuk. Het krachtveld onder je verdwijnt en je kunt iets zakken. Het volgende obstakel is een monorail. Pas op dat je niet door het treinstel wordt geraakt. Bombardeer een opening in de monorail waardoor de Airwolf kan afdalen. Vlieg voorzichtig om het grote rotsblok heen en neem schakelaar 13 onder vuur. De muur verdwijnt nu. Vlieg echter onmiddellijk verder naar links en vuur op schakelaar 14 om de volgende hindernis te laten verdwijnen. Vlieg door naar links en draai de helicopter naar rechts. Schiet op schakelaar 15 zodat het valluik opengaat. Keer onmiddellijk en vlieg zover mogelijk naar links. Als het goed is word je niet door het grote rotsblok, dat door de gang heen rolt, geraakt.
Vlieg dan terug naar schakelaar 16 en schiet

deze stuk. De weg naar de geleerde bij punt 17 is nu vrij. Haal hem op en vlieg naar muur 18, ongeveer in het midden van de grot. Blaas deze muur op en vlieg weer achter de lift aan naar boven en naar rechts. Blaas muur 7 weer op en keer, de vallende rotsen ontwijkend, terug naar de basis.

Vierde geleerde.
We hoeven het eigenlijk niet meer te vertellen, maar volg de bovenstaande procedure tot en met het opblazen van muur 4. Zak achter het rotsblok aan naar beneden en sla links af. Blaas muren 16 en 18 op. Nu wordt het even oppassen geblazen. Bombardeer eerst schakelaar 19 en vervolgens schakelaar 2. De planeet, die bovenin de doorgang versperde, begint nu langzaam naar beneden te zakken. Dit betekent goed nieuws en slecht nieuws. Het goede nieuws is dat de doorgang nu vrij is. Het slechte nieuws is dat, wanneer de planeet schakelaar 21 raakt, het gehele complex wordt opgeblazen. Je moet de planeet dus vernietigen voordat deze schakelaar raakt. Laten we er even van uit gaan dat dit is gelukt. Vlieg nu omhoog naar punt 22. Nadat deze muur met de grond gelijk is gemaakt moet je ook de bovenste schakelaar erachter raken. Het krachtveld bij punt 23 wordt hierdoor lamgelegd.
Vlieg naar beneden en vernietig schakelaar 24. Dit zet de lopende band stil, zodat de geleerde bij punt 25 zonder gevaar kan worden gered. Keer na het wegschieten van muur 18 via de inmiddels vertrouwde weg terug naar de basis.

Vijfde geleerde.
Blaas wederom eerst muur 4 op voordat je verder in de grot afdaalt. Deze keer moet je schacht 3 gebruiken. Vlieg achter het rotsblok aan en sla rechtsaf. De vliegende schotel in deze kamer wordt met een voltreffer tijdelijk verlamd, zodat muur 26 kan worden opgeblazen. Bombardeer vervolgens de vloer bij 27.
Raak schakelaar 28 met een kogel. De projectielen in de gang naar beneden vliegen nu in tegengestelde richting. Hierdoor wordt het afdalen iets vereenvoudigd.
Breek geheel onderaan muur 29 af. Pas op voor het krachtveld en de kogels. Verdere doorgang wordt belet door muur 31. Bovendien zie je bij punt 3 een grote spijker. Die de weg naar boven versperd. Dit probleem zullen we eerst even oplossen. Vlieg naar boven en schiet muurtje 3 achter de spijker weg. Blijf schieten op de spijker, zodat deze de muur wordt ingedreven. Zak daarna naar muur 31 en breek deze af. De laatste geleerde kan eindelijk worden gered bij punt 32. Vlieg terug naar boven, doch keer *niet* via schacht 3 terug.
Wacht voorbij muur 26 op het vallende rotsblok en vlieg dan naar links. Bombardeer schakelaar 12 om het daaronder gelegen krachtveld uit te schakelen. Vlieg daarna naar muur 18 en blaas deze op. Vlieg achter de lift omhoog.

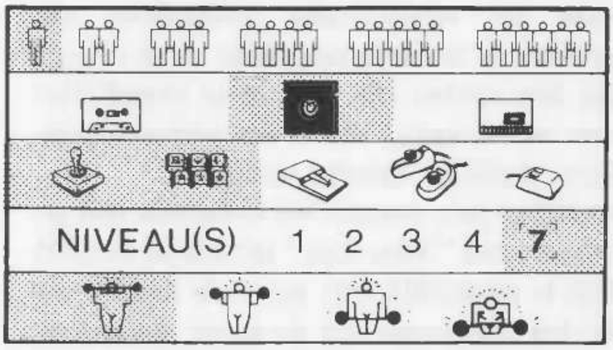
De laatste loodjes wegen het zwaarst, maar we nemen aan dat jullie de thuisbasis vanaf dit punt inmiddels met gesloten ogen kunnen vinden.

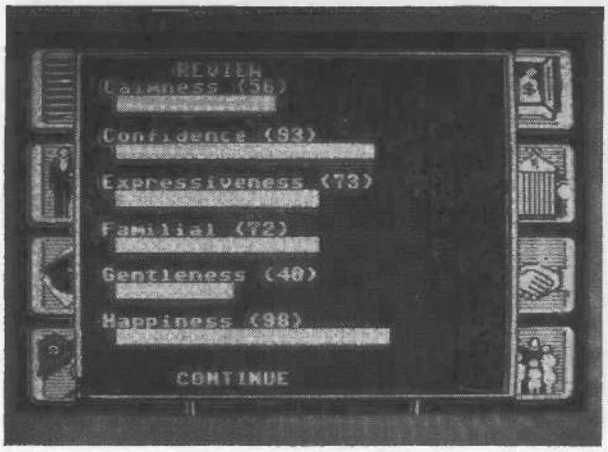


ALTER EGO

A

Activision | Peter J. Favaro | HomeSoft Benelux





Doel

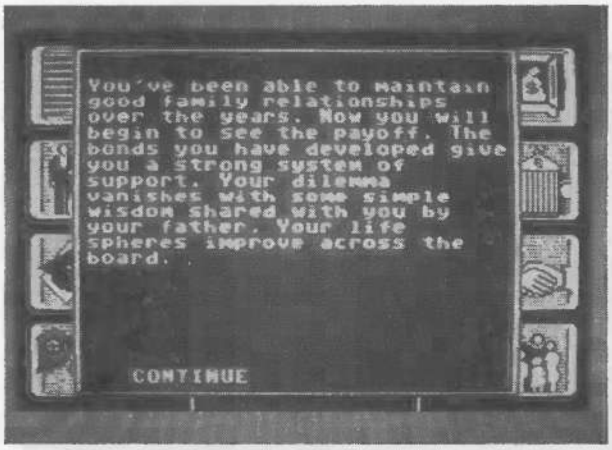
Het doel van "Alter Ego" (voorzover men bij dit programma tenminste van een doel kan spreken) is het ontwikkelen van een uitgebalanceerde persoonlijkheid.
Hiervoor moet men zijn karaktereigenschappen gunstig proberen te ontwikkelen, door het beantwoorden van vragen en, daar waar nodig, het variëren van de mogelijke onderdelen waarin men zijn vaardigheden kan trainen.

Beschrijving

Het in een categorie plaatsen van een "spel" als "Alter Ego" is niet al te eenvoudig. Het is namelijk niet zo maar een spel. Het is de ultieme simulatie, met het leven als onderwerp. In "Alter Ego" moet men een karakter ontwikkelen door een hoeveelheid vragen over uiteenlopende onderwerpen te beantwoorden. Dit kan men natuurlijk meer of minder serieus nemen. Het programma is door de psycholoog Peter J. Favaro echter zo ontworpen dat men enigszins in overeenstemming met de kenmerken van het karakter moet antwoorden. Zo zullen sommige onderwerpen niet kunnen worden gekozen wanneer die niet overeenkomstig het opgebouwde karakter zijn.
"Alter Ego" biedt de spelers de kans om nu eindelijk eens dingen te doen die men in het normale leven nooit heeft aangedurfd. Men kan nu eindelijk zonder gevaar voor represailles zijn (of haar) wildste fantasieën uitleven en bekijken hoe deze uitspattingen een leven kunnen beïnvloeden.
Omdat er wel degelijk verschillen schijnen te bestaan tussen mannen en vrouwen, is "Alter Ego" leverbaar in twee versies. De mannelijke versie van het spel werd als eerste uitgebracht, niet veel later gevolgd door de vrouwelijke versie.
Het leven is in "Alter Ego" verdeeld in zeven fasen, lopende vanaf de geboorte tot aan de onvermijdelijke dood.
De verschillende fasen die men kan doorlopen zijn:

1. Infancy (de eerste ontwikkelingsfase) die begint bij de geboorte en doorloopt tot het vierde levensjaar.
2. Childhood (de kindertijd) van 4 tot 13 jaar.
3. Adolescence (Pubertijd) tussen 13 en 18 jaar.
4. Young adulthood (Jonge volwassenheid) van 19 tot en met 30 jaar.
5. Adulthood (Volwassenheid) van 31 tot en met 45 jaar.
6. Middle adulthood (Middelbare leeftijd)

van 46 tot en met 64 jaar.
7. Old age (De oude dag) die aanvangt op 65 jarige leeftijd. Het laatste levensjaar is niet nauwkeurig te voorspellen, aangezien dit voor een belangrijk deel afhankelijk is van de eerder in het leven gemaakte keuzen.



Van je familie moet je het hebben

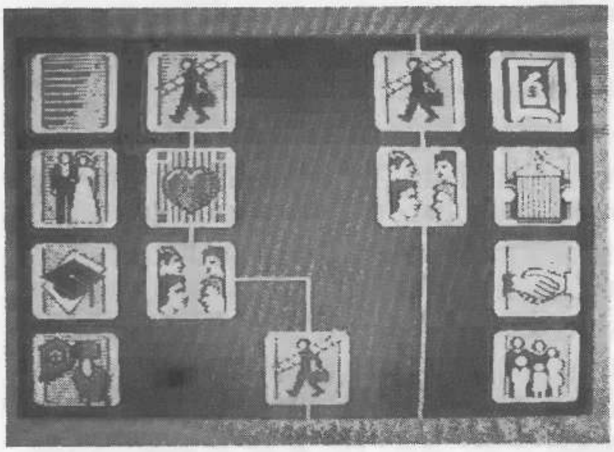
Het is overigens heel goed mogelijk dat men al op veel eerdere leeftijd overlijdt, bijvoorbeeld ten gevolge van een verkeersongeluk of een ontvoering met dodelijke afloop. Het is zelfs mogelijk om een dermate depressieve gemoedstoestand te bereiken dat men zelfmoord pleegt. Het leven is nu eenmaal hard en ''Alter Ego'' is daarvan een afspiegeling.
Het zal daarom weinig verbazing wekken dat de nadruk bij het ontwikkelen van karakter eigenschappen verschuift bij het klimmen der jaren. Pas na de geboorte heeft men natuurlijk de handen vol aan het ontdekken van de wereld om je heen, het leren praten en leren lopen. Later in het leven moet men het belang van een goede opleiding niet onderschatten, terwijl men na het verlaten van de school misschien eens wat meer aandacht moet gaan besteden aan het maken van carrière.
Geen van deze activiteiten is echter verplicht bij het spelen, of moeten we zeggen beleven, van ''Alter Ego''. Niemand kan je verplichten om naar school te gaan of om te trouwen bijvoorbeeld. Het is per slot van rekening jouw leven, en je bent zelf verantwoordelijk voor de consequenties van jouw daden.
Aangezien het doorlopen van alle fasen van het leven een langdurige kwestie is kan men het spel op ieder gewenst moment saven, om het op een ander tijdstip verder te spelen. Dit saven gebeurt op kant 1 van de 1e speldiskette. In totaal kan men vijf verschillende situaties op deze diskette opslaan.
Ondanks de omvang van ''Alter Ego'' (maar liefst drie diskettes die aan beide kanten worden gebruikt) hebben wij toch onze twijfels over de tijd dat het spel blijft boeien. Het is weliswaar niet mogelijk om tijdens de verschillende levensfasen alle problemen te selecteren, maar na zo'n vijf à zes keer spelen zijn de meeste mogelijkheden wel bekend, zodat het verrassingselement duidelijk minder wordt.
Ondanks dat, moeten wij bekennen veel genoegen aan ''Alter Ego'' te hebben beleefd. Het is natuurlijk niet meer als logisch dat bij het doorlopen van de latere levensfasen problemen van sexuele aard het hoofd moeten worden geboden. Verontruste ouders kunnen wij op hun gemak stellen. Preuts als de Amerikanen zijn, waarschuwt het programma namelijk wanneer er een gebeurtenis van sexuele aard gaat plaats vinden. Men kan deze dan overslaan door de toets <RUN/STOP> in te drukken.
Gezien de aard van het programma is het wel noodzakelijk dat je een redelijke beheersing van de Engelse taal hebt. Is dit niet het geval, dan zullen veel nuances uit ''Alter Ego'' je ontgaan.

Nadat ''Alter Ego'' is geladen, moet men eerst laten weten of men een nieuw spel wil spelen of een de draad weer wil oppakken bij een eerder gesaved spel. Hiervoor moet het pijltje bij de gewenste mogelijkheid worden geplaatst. Dit kan men zowel met een joystick doen als via het toetsenbord. Het gebruik van de joystick zal geen verdere toelichting behoeven. Gebruikt men het toetsenbord, dan wordt het pijltje over het beeldscherm bewogen door het indrukken van de <CRSR> toetsen, al dan niet samen met de <SHIFT> toets. Om een keuze te bevestigen moet de <RETURN> toets worden ingedrukt.
Indien je reeds eerder één of meerdere situaties had gesaved, en je kiest de mogelijkheid

om een gesaved spel voort te zetten, krijg je een overzicht van de opgeslagen spelsituaties. Hieruit kan de gewenste situatie worden gekozen door deze met het pijltje aan te wijzen en op de vuurknop (of de <RETURN> toets) te drukken. Je kunt evenwel alsnog besluiten om een nieuw spel te beginnen door ''Cancel'' te selecteren.
Voordat je een nieuw spel begint, moet eerst een naam worden ingevoerd. Hierna kun je kiezen of het karakter van jouw alter ego door de computer moet worden gekozen, of dat je dit belangrijke werk liever zelf wilt doen. De derde mogelijkheid is het laten samenstellen van een karakter dat je zelf nog kunt wijzigen waar je dat nodig vindt.
Het bepalen van de karaktereigenschappen gebeurt door het met ''juist'' of ''onjuist'' beantwoorden van een hele serie vragen.
Het zal waarschijnlijk weinig verbazing wekken als we vertellen dat het zelf bepalen van de karaktereigenschappen het beste door de speler zelf kan worden gedaan, speciaal wanneer je het spel serieus wilt spelen en je van plan bent de vragen die later in het spel zullen worden gesteld naar waarheid te beantwoorden.
Na deze voorbereidende handelingen moet je kiezen bij welke levensfase je het spel wilt beginnen. Kies je hier een andere mogelijkheid dan ''Infancy'', dan wordt na korte tijd op het beeldscherm getoond welke kant van welke diskette je in de diskdrive moet schuiven.
Laten we er voorlopig maar even van uitgaan dat je kiest voor ''Infancy''. Nadat het volgende programma onderdeel is geladen, zie je een afbeelding van een embryo. Het spel begint na het indrukken van de vuurknop of de <RETURN> toets. De allereerste fase van de Infancy heeft betrekking op de geboorte. Nadat je (kerngezond of met een niet verontrustende afwijking) ter wereld bent gekomen, begint het eigenlijke spel. In beeld zie je een aantal ''icons''. De icons zijn met elkaar verbonden door lijnen. Het is echter niet noodzakelijk om deze ''levenslijnen'' te volgen. Men is geheel vrij in het selecteren van de verschillende icons. Wanneer je het pijltje naar de bovenste rand van het beeldscherm beweegt, zul je zien dat de icons scrollen. Iedere levensfase kent namelijk veel meer keuzemogelijkheden dan in één keer in beeld passen.
De keuze van de icons en jouw antwoorden op de gestelde vragen hebben meer of minder invloed op één of meerdere karakter eigenschappen. In totaal wordt van twaalf verschillende onderdelen van het karakter de stand van zaken bijgehouden. Aan elke eigenschap wordt een getal toegekend dat tussen 0 en 100 kan liggen. Hoe sterker een bepaalde eigenschap is ontwikkeld, des te hoger is het cijfer. Het getal 50 duidt op een gemiddelde ontwikkeling. De verschillende eigenschappen zijn:

1. Calmness. Hoe rustiger je bent, des te beter kun je in stress situaties de juiste beslissingen nemen.
2. Confidence. Dit geeft de mate van zelfvertrouwen aan.
3. Expresiveness. Kun je jouw wensen overbrengen op anderen, zonder deze onnodig te kwetsen?
4. Familial. Heeft betrekking op de relatie met de rest van het gezin. Een hecht familieleven heeft een gunstige invloed wanneer je later zelf kinderen hebt.
5. Gentleness. Geeft aan of je een driftkop bent of gemakkelijk in de omgang.
6. Happiness. Bepaalt hoeveel plezier je in het leven hebt.
7. Intellectual. Is niet alleen een afspiegeling van parate kennis, maar ook van de capaciteit om verstandige beslissingen te nemen in het leven.
8. Physical. De algemene gezondheidstoestand.
9. Social. Een weergave van de sociale vaardigheden die je moet ontwikkelen om vrienden te maken.
10. Thoughtfulness. Een hoog cijfer geeft aan dat je weloverwogen beslissingen neemt, terwijl bij een laag cijfer de kans op impulsieve daden veel groter is.
11. Trustworthiness. Hoe eerlijk en betrouwbaar ben je?
12. Vocational. Een hoog cijfer op dit onderdeel geeft aan dat je waarschijnlijk wei-

nig problemen zult ondervinden bij het goed functioneren in een baan.



Het levenspad

De icons zijn onder te verdelen in de volgende categorieën:
In de linker- en rechter kolommen zie je de zogenaamde vaste icons. Deze blijven gedurende het hele spel zichtbaar. De icons in de drie middelste kolommen kunnen slechts één maal worden geselecteerd, waarna ze verdwijnen.
Naarmate je latere fasen in het leven bereikt, zal het aantal mogelijke icons worden uitgebreid. Voor alle duidelijkheid zullen we hier echter de betekenis van alle voorkomende icons bespreken, compleet met de mogelijke effecten op de persoonlijkheid. We beginnen dit overzicht met de permanente icons.

Linksboven zie je een soort statistiekje. Wanneer je dit icon selecteert, krijg je een overzicht van jouw ontwikkeling te zien. Het overzicht bestaat uit een aantal verschillende pagina's.
Pagina 1 vertelt je achtereenvolgens jouw naam, leeftijd, beroep en of je een relatie hebt. Pagina's 2 en 3 bevatten een overzicht van de verschillende karakter eigenschappen. Pagina 4 tenslotte, laat zien hoeveel geld je hebt verzameld, of je schulden hebt en of je belangrijke aankopen hebt gedaan, zoals een stereo-installatie, een auto, een boot of een huis. Dit icon blijft gedurende het hele spel linksboven in beeld zichtbaar.

In latere fasen van het spel kunnen in de linker kolom ook de volgende icons worden afgebeeld:
Een wimpel en een toeter met de letters HS. Dit is het symbool voor de High School (middelbare school) die je vanaf het 14e levensjaar kunt bezoeken. Het selecteren van dit icon kan verschillende gevolgen hebben, afhankelijk van de rest van jouw persoonlijkheid.
Na het afstuderen aan de High School kun je desgewenst naar de universiteit gaan, vanaf 19-jarige leeftijd. Het symbool hiervoor stelt een ''Mortarboard'' (het hoofddeksel dat door Amerikaanse studenten bij speciale gelegenheden wordt gedragen, bij voorbeeld bij het uitreiken van de bul.) Het selecteren van dit icon heeft tot gevolg dat bepaalde onderdelen, zoals intelligentie, beter worden ontwikkeld. Elke keer dat je de universiteit bezoekt moet je echter wel collegegeld betalen. Kom je geld tekort, dan hoeft dit geen beletsel te vormen. Er wordt automatisch een lening afgesloten voor je.
Het icon met een bruidspaar kun je selecteren om jezelf te verloven, te trouwen of te scheiden. Ook kun je ervaringen delen met jouw wettige echtgenote. Voordat je kunt trouwen moet je natuurlijk wel een vaste partner hebben. Vervolgens moet je jezelf verloven voordat je in het huwelijk kunt treden. Wanneer je jouw toekomstige echtgenote niet goed genoeg kent, loop je het risico dat zij niet op komt dagen bij de bruiloft. Ook kun je via dit icon uitkiezen wat voor soort huwelijksreis jullie gaan maken.
Linksonder verschijnt vanaf de pubertijd een symbool van twee handen, met daarin een hamer en een spijker. Dit icon selecteer je om een baan te zoeken of om ontslag te nemen. Je kunt vanaf ongeveer 15 jaar aan de slag, vooropgesteld dat je over voldoende kwaliteiten beschikt om in de door jou gekozen baan te kunnen werken. Het kan gebeuren dat je voor een gekozen beroep geschikt bent, maar dat er op dat moment geen personeel nodig is. Probeer het dan later nog eens.

In de rechter kolom staat gedurende de eerste levensfase een icon met daarin een zandloper. Omdat de eerste periode van jouw

ontwikkeling zeer belangrijk is, wordt de leeftijd per maand bijgehouden. In de latere stadia is dit icon niet meer nodig.

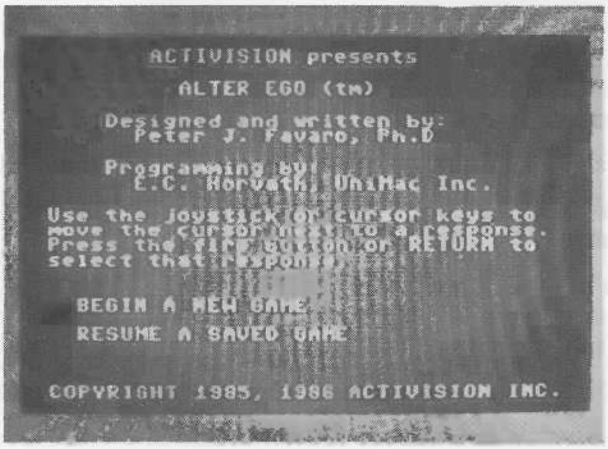


Eindelijk beroemd

De andere icons die je tijdens het spel in de rechter kolom kunt aantreffen zijn:
Een safe. Na het selecteren van dit icon kun je geld lenen, een hypotheek afsluiten of een lening afbetalen.
De grille van een Rolls Royce. Na het selecteren van dit icon kun je duurzame gebruiksgoederen aanschaffen. De te kopen artikelen variëren van een horloge tot een huis. Na het selecteren van een artikel kan dan ook nog een prijsklasse worden gekozen. Tenslotte heeft men de keuze of men contant wil betalen of dat een krediet moet worden afgesloten.
Een icon waarop een handdruk zichtbaar is. Dit selecteer je voor het aangaan van een relatie. Je hebt hier verschillende mogelijkheden. Om te beginnen kun je proberen iemand te ontmoeten. Je kiest dan met wie je een avondje uit wilt. Dit kun je doen vanaf de dag dat je 14 jaar oud bent geworden. Op jongere leeftijd moet je ook nog aangeven waar je iemand wilt ontmoeten. De tweede mogelijkheid die dit icon biedt is het verbreken van een bestaande relatie.
De derde keuze hier is het uitgaan met de huidige partner. Wanneer je genoeg om iemand geeft, kun je met de vierde keuze proberen een vaste relatie aan te gaan. Tenslotte kun je vragen of jouw partner er iets voor voelt om met je samen te gaan wonen.
Rechtsonder staat een icon waarin een familiefoto is afgebeeld. Dit icon kun je alleen selecteren als je getrouwd bent, of kinderen hebt (eventueel uit een vroeger huwelijk). Selecteer dit icon wanneer je besluit dat je kinderen wilt hebben. Je kunt kinderen op de klassieke manier zelf verwekken of besluiten deze te adopteren. Later kun je dit icon ook kiezen voor het meemaken van ervaringen met de familie.
Wilde haren raak je met het verstrijken van de jaren vanzelf kwijt. In de eerste stadia van het leven is het echter mogelijk om allerlei risico's te nemen. Wanneer je dit wilt doen, kun je het icon selecteren waarop een bergbeklimmer staat afgebeeld. De risico's die je kunt nemen zijn bijvoorbeeld parachute-springen en jezelf te buiten gaan aan alcohol en/of verdovende middelen.

De éénmalige icons die je, indien dat mogelijk is, uit de middelste drie kolommen kunt selecteren zijn:
Een afbeelding van vier gezichten. Dit icon staat voor belevenissen met betrekking tot het maken van vrienden en het ontwikkelen van sociale vaardigheden, zoals het helpen van vrienden die problemen hebben, tot het spijbelen van school. Ook zou het wel eens kunnen gebeuren dat je door vrienden wordt overgehaald om een boek te schrijven. De kans dat het een bestseller wordt is, afhankelijk van de rest van jouw karakter, niet uitgesloten.
Een afbeelding uit een biologieboek waarop een hoofd met hersenen staat, kun je kiezen om intellectuele vaardigheden te trainen. Dit kan in de vorm van een soort proefwerk gebeuren. Ook is het bijvoorbeeld mogelijk om al experimenterend in de keuken per ongeluk een uniek gerecht te bereiden dat voor veel geld aan een restaurant keten kan worden verkocht.
Het icon met het familiewapen staat voor belevenissen die te maken hebben met de rest van het gezin. Gebeurtenissen hier kunnen bijvoorbeeld zijn het spelen van babysit voor de kinderen van een tante, of het zonder zeuren naar bed gaan als jouw ouders dat zeggen.
Dit icon heeft echter alleen invloed op de relatie met het gezin waaruit je komt, en niet met het gezin dat je zelf hebt gesticht.

De gezondheidstoestand kan worden beïnvloed door het selecteren van het icon met de afbeelding van de menselijke torso. De keuzen waarvoor je kunt worden gesteld lopen van de beslissing om dingen wel of niet te eten tot bijvoorbeeld het op latere leeftijd op peil houden van de conditie.
Het icon met een groot hart, staat voor gebeurtenissen van emotionele aard. Deze evenementen kunnen invloed hebben op factoren als kalmte, zelfvertrouwen, uitdrukkingsvaardigheid en sociale bekwaamheden. Na het selecteren van dit icon moet je beslissingen nemen die variëren van onderwerpen als het omgaan met bepaalde mensen tot het redden van het vege lijf onder gevaarlijke omstandigheden.
Het laatste icon dat hier kan voorkomen is dat waarop een man met een ladder staat afgebeeld. Dit icon heeft te maken met de uitoefening van een (toekomstig) beroep. Vaak kunnen deze icons alleen worden geselecteerd wanneer je een baan hebt. Soms is dit niet nodig. De gebeurtenissen hebben dan betrekking op bijverdiensten, zoals het poseren voor reclamefoto's.
Beslissingen die je hier moet nemen kunnen er bijvoorbeeld toe leiden dat je een collega op laaghartige manier onderuit haalt om zelf een promotie te maken.



Nu we de betekenis van alle icons die je in "Alter Ego" kunt tegenkomen hebben uitgelegd, zullen we de te volgen procedure voor het spelen van het spel uit de doeken doen.
Nadat je een icon hebt geselecteerd, zal een tekst in beeld verschijnen. Meestal zul je beslissingen moeten nemen omtrent de door jou te ondernemen actie. Het mogelijke antwoord bestaat veelal uit twee onderdelen. Om te beginnen moet je bepalen hoe je gemoedstoestand is, bijvoorbeeld kalm, boos of nerveus. Hierna geef je aan hoe je reageert.
Het is daarbij natuurlijk wel de bedoeling dat je een logische actie onderneemt. Het programma heeft zeer snel in de gaten wanneer je er een potje van maakt. Antwoord je bijvoorbeeld op een vraag dat je woedend bent en je geeft degene waarop je boos bent een duur cadeau, dan klopt er duidelijk iets niet. Je moet de vraag dan opnieuw beantwoorden.
De uitwerkingen die jouw antwoorden hebben op de persoonlijkheid, hangen natuurlijk af van het antwoord zelf. Het programma houdt echter ook in de gaten of een bepaalde actie wel past bij de rest van het karakter. Zo zal het een wat vreemde indruk maken wanneer iemand met weinig sociale vaardigheden zichzelf opeens wil veranderen om door een andere groep mensen te worden opgenomen.
Alle keuzen die je maakt in het spel hebben een zekere invloed op het verdere verloop van jouw leven. Wanneer je een losbandig leven hebt geleid, zal het moeilijker worden om een geschikte partner te vinden voor een huwelijk. Wanneer je teveel tijd besteedt aan het leren, loop je het risico dat je vrienden verliest omdat deze je een droogstoppel vinden.
Iemand die alleen bezig is met het verdienen van zoveel mogelijk geld, zal waarschijnlijk moeite hebben met het opbouwen van hechte vriendschappen.

Het is het beste om te proberen bepaalde zwakke eigenschappen te ontwikkelen. Wanneer je bijvoorbeeld een zwakke gezondheid hebt, kan het verstandig zijn om een aantal malen het icon te selecteren dat te maken heeft met de lichamelijke gesteldheid. Doe dan geen dingen die de gezondheid zouden kunnen schaden, zoals roken of alcohol drinken.
Ondanks het feit dat het niet nodig is om de icons in een bepaalde volgorde te selecteren,

is het toch verstandig om in het achterhoofd te houden dat ze toch wel enige relatie hebben met de leeftijd die je hebt.
Het is te allen tijde mogelijk om de keuze van een bepaald icon ongedaan te maken door op de <RUN/STOP> toets te drukken. Indien het een éénmalig icon betreft, is dit echter wel verdwenen.
Het kan bij de permanente icons voorkomen dat daaraan gekoppelde gebeurtenissen uitgeput zijn voor de huidige levensfase. Het icon verdwijnt dan niet, maar het opnieuw selecteren van het icon heeft geen zin meer.

Aangezien de vragen die bij de proefwerken worden gesteld nogal op Amerikaanse leest zijn geschoeid, hebben wij deze hieronder, compleet met het antwoord opgenomen.
Gemakshalve hebben wij de vragen gerangschikt naar het onderwerp en deze in alfabetische volgorde gezet.

American Federation of Labour, Who founded the American Federation of Labour?
Samuel Gompers.

Both die, Who takes over as president if both the president and the vice-president die?
Speaker of the house.

Ethical Culture Society, Who was the Austrian-born founder of the Ethical Culture Society?
Adler.

Great Gatsby, Who wrote the Great Gatsby?
F.S. Fitzgerald.

Modern chemistry, Who is the founder of modern chemistry?
A. Lavoisier. (En niet Louis Pasteur zoals de handleiding van het spel ons wil laten geloven.)

Modern psychiatry, Who is the founder of modern psychiatry?
S. Freud.

Oxygen, Which of these scientists is credited with the discovery of oxygen?
Priestly.

Slavic tribes. Who was the first ruler to consolidate the Slavic tribes?
Rurik.

Space, Who was the first American in space?
Alan Shephard.

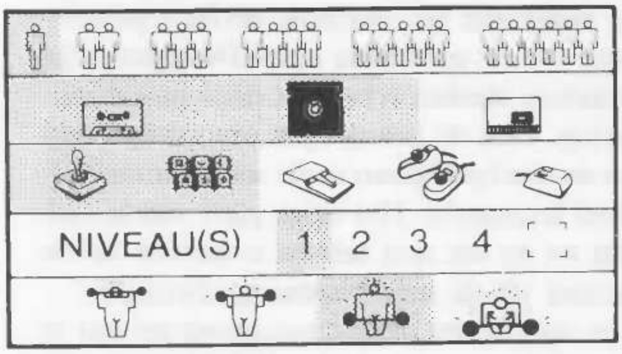
Telegraph, Who is the inventor of the telegraph?
S. Morse.

Vice president, Who was the first vice president of the United States?
John Adams.

Wij hebben bewust afgezien van het geven van speeltips voor ''Alter Ego''. Wij hebben namelijk niet de pretentie dat wij kunnen vertellen hoe iemand zijn leven indeelt. (Noot van de eindredacteur: Wil degene die over mijn schouders meekijkt terwijl ik aan het spelen ben de kamer onmiddellijk verlaten en mijn privacy respecteren?)

ANDY CAPP

Mirrorsoft | Blitter Animations | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Andy Capp* moet je de hoofdpersoon behulpzaam zijn bij het opsporen van een girocheque. Dit geld is namelijk nodig om de huur te kunnen betalen; het is per slot van rekening weer maandag. Flo, de vrouw van Andy, heeft al gedreigd om terug te gaan naar haar moeder als de cheque niet snel boven water komt.

Beschrijving

Niet iedereen zal meteen weten wie *Andy Capp* is. Dat komt dan waarschijnlijk doordat dit stripfiguur bij ons bekend is onder de naam ''Linke Loetje''. Diegenen die ook nog nooit van ''Linke Loetje'' hebben gehoord, lezen hoogstwaarschijnlijk niet de Volkskrant, of ze houden niet van strips (of allebei natuurlijk). Overigens zal de strip bij het verschijnen van deze aanvulling van *Het Zwaardere Werk* niet langer door de Volkskrant worden gepubliceerd. Met ingang van 1 januari 1989 wordt ''Linke Loetje'' vervangen door een andere strip.
De avonturen van *Andy Capp*, getekend door Reg Smythe, verschijnen al zo'n 30 jaar in de Engelse courant *The Daily Mirror*. Het *copyright* op het karakter berust ook bij het *Mirror* concern dat zich sinds een paar jaar, naast het uitgeven van kranten en boeken, onder andere ook bezig houdt met het uitgeven van software. Het was dus slechts een kwestie van tijd; het moest er eens van komen dat *Andy Capp* zijn opwachting maakte op het beeldscherm.
Behalve in *The Mirror* en *de Volkskrant* wordt de strip door honderden andere kranten over de hele wereld afgedrukt. Voor de liefhebbers zijn de avonturen ook in gebundelde vorm verkrijgbaar.
De gebeurtenissen in de strip spelen zich af in Lancaster, een mijnwerkersstad in het noorden van Engeland. Misschien weten de lezers van *Het Zwaardere Werk* ook dat het noorden van Engeland gebukt gaat onder een uitzonderlijk hoog percentage werkloosheid. Aangezien de uitkeringen in Engeland met de beste wil ter wereld niet hoog te noemen zijn, heerst er uiteraard een grote armoede in het noorden. Het zou te ver voeren om op deze plaats diep in te gaan op de oorzaken van dit grote verschil in welvaart tussen het noorden en zuiden van Groot Brittannië (in Engeland *"The Great Divide"* genoemd). Het verschil in rijkdom heeft in het zuiden van Engeland echter wel geleid tot een gevleugelde uitdrukking, namelijk *"Loadsamoney"* (stapels geld). Deze kreet wordt de laatste tijd ook veel gescandeerd

tijdens voetbalwedstrijden tussen zuidelijke en noordelijke teams. De rijke zuiderlingen staan dan tijdens het schreeuwen bovendien provocerend met hun credit card te wuiven naar de minder bedeelden uit het noorden. Inspelend op deze rage heeft een slimme jongen zelfs *Loadsamoney* T-Shirts op de markt gebracht. We dreigen echter af te dwalen. Laten we daarom maar snel terugkeren naar de avonturen van *Andy Capp.*



"An Englishman in Bangkok"

In het licht van het voorgaande zal het niemand verbazen dat *Andy Capp* werkloos is. Zijn vrouw *Flo* (Doortje in de Nederlandse versie) heeft gelukkig een part-time baantje in een fabriek. Andy heeft het tot zijn levensdoel gemaakt om zijn verdere leven in uiterste luiheid te slijten. Werken doet hij dus al lang niet meer, terwijl hij het zoeken naar een baan ook al lang heeft opgegeven. Per slot van rekening brengt Flo geld binnen om zijn hobbies (bier drinken, duiven fokken, op hondenraces gokken en vrouwen versieren) te betalen. Het aan de haak slaan van vrouwen is echter niet geworteld in een diep verlangen om een buiten-echtelijke relatie aan te knopen. Het is slechts een andere manier om aan gratis drank te komen.
Al deze factoren zorgen er natuurlijk voor dat het niet altijd even goed botert tussen Andy en Flo, behalve dan op de dag dat Flo haar salaris heeft gekregen. Omdat de pogingen van Andy om geld te bietsen niet altijd lukken, breekt er regelmatig een echtelijke ruzie uit. Andy gaat ook een gevecht met de man die de huur komt ophalen niet uit de weg. Hierdoor wordt hij regelmatig door de buurtagent in zijn kraag gegrepen en een nachtje in het cachot opgeborgen.
Door het verlies van de cheque moet Andy misschien wel overgaan tot een uiterst vernederende situatie, namelijk werk zoeken.

Laten we na deze inleiding maar eens naar het spel zelf gaan kijken. Het eerste wat na het laden van *Andy Capp* opvalt zijn de graphics. Deze zijn uiterst simpel gehouden in zwart-wit; een welhaast perfecte nabootsing van de getekende strip. De eenvoudige graphics blinken echter uit door hun detaillering. Ook de bewegingen van Andy Capp en de overige figuren in dit spel zijn verbluffend levensecht. Het enige punt van kritiek dat we op het spel hebben is het feit dat de humor uit de strip nagenoeg afwezig is.
Het spel begint maandagochtend zes uur in de huiskamer van Andy. Geheel tegen zijn gewoonte in is Andy al opgestaan. Normaal ligt hij namelijk op de bank zijn krantje te lezen totdat het café open gaat.
Voordat de hoofdpersoon zijn intrede doet, moet het spel echter worden gestart. Middenonder in beeld zie je hiertoe een menu. Aangezien bij het inladen van het spel ook automatisch de besturing door middel van het toetsenbord is geactiveerd, zullen we beginnen met de verschillende besturingstoetsen.

<A> = Omlaag
<Q> = Omhoog
<P> = Naar rechts
<O> = Naar links
<SPATIEBALK> = Vuur

Om de joystick besturing in te schakelen moet je nu dus eerst toets <A> indrukken, zodat de woorden *"Joystick control"* van kleur veranderen. Druk hierna op de <SPATIEBALK>, waarna je de joystick ter hand kunt nemen.
De verschillende onderdelen uit het menu zijn nu met behulp van de joystick te selecteren. Op de betekenis van de verschillende onderdelen uit dit menu komen we nog terug. Selecteer nu eerst *"Start game"* en druk de vuurknop in.

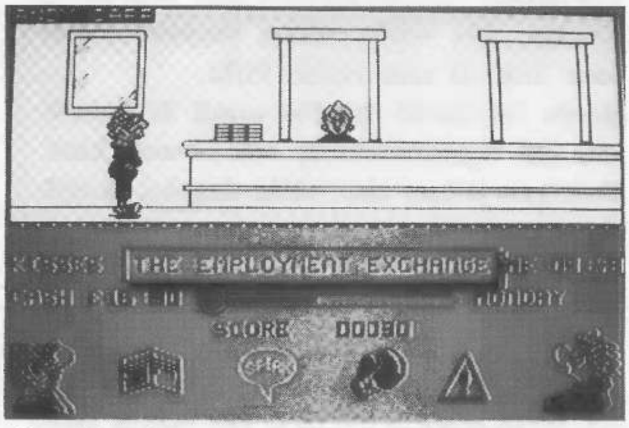
Beantwoord de vraag of je dit zeker weet (*"Are you sure"*) met ja en druk opnieuw op de vuurknop.
Nadat de *"Alcometer"* (het blaaspijpje) over de volle lengte groen is geworden, verschijnt Andy en kunnen de avonturen beginnen.
Om goed voorbereid aan de omzwervingen te beginnen, zullen we eerst even uitleggen welke informatie het beeldscherm biedt, en wat je hiermee kunt doen.
De bovenste helft van het scherm laat Andy en zijn directe omgeving zien. In het onderste gedeelte zie je een aantal *icons* en andere informatie.
Uiterst links- en rechtsonder in beeld zie je de portretten van Andy en Flo. Deze zijn louter bedoeld als illustratie. Je kunt er verder niets mee doen. Boven het hoofd van Andy kun je aflezen hoeveel geld hij nog in zijn portemonnaie heeft. Daarboven zie je achter het woord *"kisses"* het cijfer 30 staan. Andy kan namelijk, behalve zijn vuisten, ook zijn charme inschakelen in een netelige situatie. Iedereen die door een kushandje van Andy wordt getroffen, is dermate verbaasd dat zij of hij enige seconden als aan de grond genageld blijft staan. Hierdoor wint Andy net voldoende tijd om zichzelf in veiligheid te brengen. Na verloop van tijd wordt het aantal beschikbare kushandjes weer aangevuld tot 30. Andy blaast een kus handje door de joystick naar beneden te trekken. Dit werkt alleen wanneer Andy naar links of naar rechts kijkt.
Boven het hoofd van Flo wordt de verstreken tijd bijgehouden op een 24-uurs klok. Ook kun je hier zien welke dag het inmiddels is geworden.
De *"Alcometer"* is een soort energiemeter. Deze wordt korter naarmate de tijd verstrijkt. Er bestaat maar één manier om de *"Alcometer"* weer op te peppen, namelijk een drankgelag in het café. Het spel is afgelopen wanneer de *"Alcometer"* onverhoopt tot het nulpunt is gedaald.
Tussen de portretten van Andy en Flo zie je vier *icons*. Om deze te activeren druk je de vuurknop in, waarna het laatst gebruikte *icon* begint te knipperen. Je kunt nu de joystick naar links en rechts bewegen om een ander *icon* te selecteren. Druk daarna de vuurknop in om het *icon* daadwerkelijk te activeren. Tijdens het kiezen van de *icons* kan Andy niet lopen. Eventueel aanwezige andere figuren worden ook bevroren totdat je een actie hebt geselecteerd. Het spel is hierdoor echter niet gepauzeerd!
De uitwerking van de verschillende *icons* hangt min of meer af van de situatie. Mededelingen die aan het adres van Andy worden gericht na het activeren van een *icon* zijn te lezen in een rechthoek die over de *Alcometer* heen wordt geplaatst. Daar waar dit mogelijk is, zal in dat rechthoek een menu verschijnen met daarin een aantal opties.
Het bewegen van Andy is simpel. Beweeg de joystick naar links en rechts om die richting in te lopen. Je kunt Andy ook om laten keren door een licht tikje tegen de joystick te geven. Hij moet namelijk eerst met zijn gezicht naar een deur staan om deze binnen te kunnen lopen wanneer je de joystick naar voren duwt. Hetzelfde geldt voor het inlopen van een zijstraat.



De favoriete verblijfplaats van Andy Capp

De verschillende "icons"
De portemonnaie wordt uiteraard gebruikt om financiële transacties af te sluiten. Je kunt dingen kopen en in sommige gevallen geld krijgen. Als je ergens bent waar voorwerpen kunnen worden gekocht, dan verschijnt een lijstje met de beschikbare artikelen in beeld. Wijs het gewenste artikel aan en druk de vuurknop in. Vervolgens krijg je te zien hoeveel je moet uitgeven. Kies voor *"pay"* om in de buidel te tasten. Het gekochte voorwerp wordt automatisch

naar de bezittingen (*"inventory"*) van Andy overgeheveld. Wanneer je niet voldoende geld hebt, of wanneer je niet geïnteresseerd bent, dan selecteer je *"Forget it"*.
Wanneer je de portemonnaie selecteert op een plaats waar je niets kunt kopen en waar ook geen geld is los te krijgen, dan gebeurt er verder niets.
Rechts hiervan zie je een tekstballonnetje met het woord *"Speak"*. Na het activeren van dit *icon* verschijnt een lijstje met mogelijke vragen. Hieruit kun je ook weer een keuze maken. Indien er niemand in de buurt is, of wanneer degene die in de buurt is geen zin heeft in een praatje, dan verschijnt de mededeling *"Nobody is listening"*.
Het derde *icon* stelt een bokshandschoen voor. Dit dient uiteraard te worden geselecteerd wanneer je op de vuist wilt gaan met iemand. Je krijgt dan nog de gelegenheid om je te bedenken (*"Forget it"*). Denk er echter wel aan dat de *Alcometer* tijdens de vechtpartij veel sneller terugloopt dan anders. Het is bovendien niet zeker dat je de schermutseling wint. Als je verliest loop je het risico om geld kwijt te raken. Win je daarentegen een worsteling met Flo, dan bestaat de kans dat je er financieel beter van wordt. In elk geval word je na een vechtpartijtje door de politie gezocht. Je moet vlak bij iemand staan als je deze wilt aanvallen. Indien dit niet het geval is, dan verschijnt de mededeling *"You can't reach anyone"* in beeld.
Het laatste *icon* (de driehoek met een uitroepteken) dient om andere acties te ondernemen. Na het selecteren van dit *icon* verschijnt een menu in beeld. De opties die je hier hebt zijn:
Inventory: toont een lijstje met de voorwerpen die Andy bij zich draagt.
Examine object: toont hetzelfde lijstje als met het vorige commando. Je kunt nu echter een voorwerp aanwijzen om nader te bekijken.
Use object: ook nu verschijnt het lijstje met voorwerpen weer. Ditmaal kun je een voorwerp aanwijzen dat je wilt gebruiken. Veruit de meeste voorwerpen kunnen slechts op één bepaalde manier, tijdstip en plaats worden gebruikt. Indien het noch de plaats noch de tijd is om een voorwerp te gebruiken, dan verschijnt de mededeling *"It has no effect"* in beeld. Je bent dan nog wel in het bezit van dat voorwerp.
Sleep: ook Andy heeft zijn slaap nodig, alhoewel hij in dit spel wat minder rust neemt dan in de stripverhalen. Hij kan alleen slapen in zijn woonkamer, en dan nog alleen maar tussen 24:00 en 06:00 uur. Op een andere plaats of op een ander tijdstip gaan slapen kan niet. Je krijgt dan een melding dat slapen niet hier of niet nu kan.
Klokslag 6:00 wordt Andy weer gewekt en gaat het spel verder.
Game options: deze optie roept een ander menu op. Dit is nagenoeg hetzelfde als het menu dat je te zien krijgt nadat het spel is geladen.
De opties in dit menu zijn:
Turn music on/off (Zet de muziek aan/uit)
Keyboard/joystick control (Selecteer besturing via het toetsenbord of met de joystick.)
Pause game (Pauzeren. Het spel wordt hervat door de vuurknop in te drukken.)
Quit game (Spel beëindigen. De beslissing moet worden bevestigd voordat deze wordt uitgevoerd. Na een bevestigend antwoord begint het spel geheel opnieuw.)
Skip time (Laat in één keer 30 minuten verstrijken. Dit is bijvoorbeeld handig als je moet wachten totdat de kroeg opengaat.)



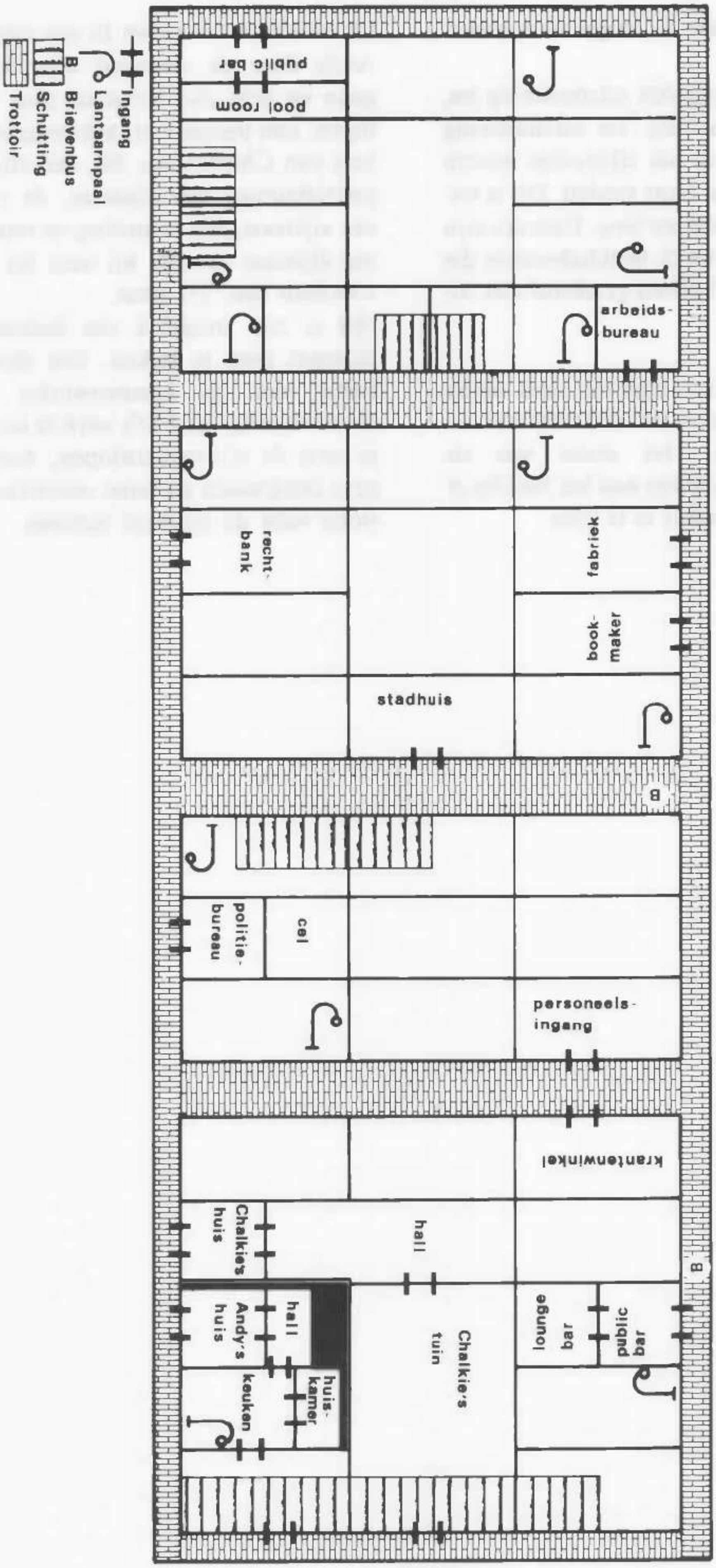
Nood breekt wet

De kaart
Het is in het begin even wennen aan de manier waarop de kaart in elkaar zit. We hebben echter geprobeerd de bijgevoegde kaart zo duidelijk mogelijk te maken. Bij onze

kaart willen we echter de volgende aantekeningen maken:
De zijstraten zijn, op één uitzondering na, drie beeldschermen lang. De uitzondering wordt gevormd door het zijstraatje waarin je het arbeidsbureau kunt vinden. Dit is namelijk zes beeldschermen lang. Daarom zijn de vakjes waarmee we de beeldschermen die de zijstraten tellen hebben getekend niet allemaal even lang.

Aan het einde van een zijstraat slaat Andy vanzelf links of rechts af naar één van de twee hoofdstraten. Het einde van de zijstraat kun je herkennen aan het feit dat er geen stukje zwart asfalt is te zien.

De hoofdstraten lopen in een cirkel. Als je Andy door de voordeur naar buiten laat gaan en hem dan helemaal naar links laat lopen, dan passeert hij achtereenvolgens het huis van *Chalkie* (no. 38), een zijstraat, het politiebureau, een zijstraat, de rechtbank, een zijstraat, een schutting en tenslotte nog een zijstraat voordat hij weer bij zijn eigen voordeur (no. 37) staat.
Het is niet mogelijk om halverwege een zijstraat over te steken. Om dus bijvoorbeeld van de krantenwinkel naar de dienstuitgang van Flo's werk te komen moet je eerst de zijstraat uitlopen, Andy vervolgens omdraaien en laten oversteken en tenslotte weer de zijstraat insturen.


Ingang
Lantaarnpaal
B Brievenbus
Schutting
Trottoir
public bar
pool room
arbeids-bureau
recht-bank
fabriek
book-maker
stadhuis
B
politie-bureau
cel
personeels-ingang
krantenwinkel
Chalkie's huis
hall
B
Andy's huis
hall
huis-kamer
keuken
Chalkie's tuin
lounge bar
public bar

Speeltips

Wanneer je Flo tegen het lijf loopt, mondt dit altijd uit in een vechtpartij. Doe dit dus alleen wanneer je geld nodig hebt.

Er zijn twee redenen voor de sterke arm der wet om naar je op zoek te zijn. De eerste reden is een vechtpartij waarin je verwikkeld bent geraakt. De tweede reden is het over straat lopen met een glas bier in de hand. Zolang je één van beide overtredingen nog niet hebt begaan, hoef je jezelf geen zorgen te maken over oom agent. Nadat je echter in overtreding bent geweest, zal dit gedurende het spel niet meer worden vergeten, laat staan vergeven. Een ontmoeting met de buurtagent heeft dan tot gevolg dat je wordt opgebracht en een nachtje moet zitten. Je kunt natuurlijk wel proberen om aan de arrestatie te ontkomen door te vechten, maar dat blijft riskant. Tegenover dit risico staat echter wel weer de kans dat je de agent wat geld kunt ontfutselen.

Zorg er altijd voor dat de *Alcometer* zo groen mogelijk blijft. Dit is van levensbelang. De *Alcometer* wordt opgepept door het drinken van bier. Het bier is te koop in de beide kroegen die je in de buurt kunt vinden. Nadat je een glas bier hebt gekocht verdwijnt dit automatisch naar de *Inventory* van Andy. Om het bier te drinken moet je dus eerst het commando *"Use object"* geven en daarna het bier aanwijzen.

Zolang Andy slaapt of in de cel verblijft, dan loopt de *Alcometer* niet terug.

Tot voor kort waren alle pubs in Engeland gebonden aan strenge sluitingstijden. Dit hield in dat de café's altijd net dicht waren op het moment dat je dorst had. In dit spel zijn de sluitingstijden zelfs nog wat erger dan ze in werkelijkheid zijn. De café's gaan om 10:00 uur 's ochtends open. Om 14:00 uur gaat de deur weer op slot tot 18:00 uur. 's Avonds om 23:00 gaat de kroeg weer dicht. Zolang je echter binnen bent, zal je er niet uit worden gesmeten. Je kunt zelfs nog gewoon bier kopen.

De krantenwinkel opent om 07:00 uur zijn deuren.

Het arbeidsbureau (de *DHSS*, oftewel *De*partment of *H*eatlh and *S*ocial *S*ecurities) gaat om 09;) uur open, net als de fabriek en het stadhuis. Het kantoor van de bookmaker gaat om 12:00 uur open. Het politiebureau is dag en nacht geopend.

Wanneer je al een keer bent gearresteerd, of wanneer je al hebt gevochten, kan het geen kwaad om steeds een glas bier bij je te hebben bij wijze van noodrantsoen.

Iedereen die je op straat tegenkomt kan tijdelijk worden uitgeschakeld door middel van een kushandje.

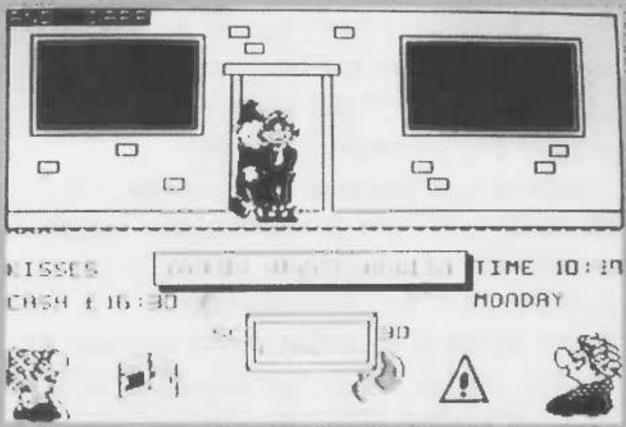
Bestudeer de kaart goed en speel een paar proefrondjes, zodat je de stad leert kennen. De tijd die je zodoende uitspaart op zoek naar bepaalde plaatsen kan van wezenlijk belang blijken te zijn.

Hieronder geven we de complete oplossing van het spel. Indien je het spel verder zelf wilt oplossen, dan moet je dus niet verder lezen!! (We zijn ons er overigens van bewust dat dit niet de enige manier is om het spel uit te spelen.)

De verschillende handelingen dienen allemaal in een min of meer vaste volgorde te worden uitgevoerd, hoewel lichte afwijkingen van de hieronder gegeven volgorde geen invloed hebben op het verloop van het spel. Naar onze mening is de oplossing daarom het makkelijkst te geven door per dag de uit te voeren handelingen op te sommen.

Bij deze oplossing hebben we bewust geen rekening gehouden met de drankbehoefte van Andy. De behoefte aan drank is namelijk direct afhankelijk van het feit of Andy af en toe op de vuist gaat. Ook is de bekendheid met de stad van invloed. Wanneer je namelijk lang moet zoeken naar bepaalde plaatsen is de kans groot dat de pub inmiddels reeds gesloten is. Je moet dus tijdens het spel zelf de *Alcometer* goed in het oog houden. Denk er ook aan dat je geen bier kunt krijgen wanneer je geen geld meer hebt! Wellicht ten overvloede benadrukken we hier nog maar eens dat je Flo en de agent moet ontlopen als je niet veel voelt voor een

vechtpartij of voor arrestatie.



Ingerekend

Maandag
Verlaat het huis en loop naar de krantenwinkel. Wacht eventueel totdat deze om 7 uur opengaat. Ga naar binnen en koop twee kranten, de *Racing News* en de *Daily Mirror*. Je kunt ook meteen wat geld lenen van de eigenaar. Selecteer hiervoor het *speak icon* en vraag wat geld te leen. Antwoordt op de vraag waarvoor je het nodig hebt met *"For Flo's housekeeping"*.
Loop vervolgens naar de dienstingang van de plaats waar Flo werkt en wacht daar op haar komst. Verdoof Flo door middel van een kushandje en ga dan vlak naast haar staan. Geef haar de krant (*Use object* en *Daily Mirror*). Flo overhandigt je dan een *Benefit Card*. Hiermee wandel je naar het arbeidsbureau en je vraagt daar of ze nog werk hebben. Vertel dat je het liefst zwaar werk doet. Je kunt dan kiezen uit werken bij een fabriek of bij een bank. Kies dan voor een baan bij de fabriek, want een bank is in de buurt waar Andy woont nergens te vinden. Verlaat het arbeidsbureau en loop naar de fabriek. Ga hier naar binnen en activeer het *speak icon*. Andy zegt dan dat hij komt in verband met een sollicitatie (*interview*). Tijdens het sollicitatiegesprek is het uiteraard van het grootste belang om de juiste antwoorden te geven. Om te beginnen moet je vertellen dat je met computers kunt werken. Op de vraag met welke computers je kunt omgaan antwoord je *Commodore*.
Met de volgende vraag informeert de directeur naar de ervaring van Andy. Blijf eerlijk en zeg dat je geen eerdere ervaring hebt opgedaan. Dat blijkt geen probleem te zijn, aangezien je binnen het bedrijf een opleiding kunt krijgen. Je neemt de baan aan en je hoort dat je volgende week kunt beginnen. Daar heeft Andy natuurlijk weinig aan, want hij heeft nu dringend geld nodig om de huur en zijn biertje te kunnen betalen. Je hoeft echter niet te wanhopen. Indien je het *icon* voor de portemonnaie activeert, vraag je namelijk om een voorschot (een *sub*). Dit voorschot wordt door de directeur zonder vragen verleent.
De laatste actie van deze drukke dag bestaat uit een wandeling naar het politiebureau. Wanneer je hier naar binnen loopt overhandigt de wachtmeester je de sleutel van Chalkie, de buurman van Andy. Verlaat het politiebureau en laat jezelf arresteren.

Dinsdag
Begin de dag door naar het arbeidsbureau te gaan. Hier laat je Andy zichzelf registreren als werkloze. Dit doe je door het portemonnaie *icon* te activeren. Loop weer naar buiten en de dag zit er weer bijna op. Zoek de wijkagent en laat jezelf arresteren.



Het sollicitatiegesprek

Woensdag
Als je de *Racing News* hebt gelezen (*examine object*), dan heb je hierin een tip voor de hondenraces gevonden. Deze tip is alleen geldig voor woensdag. Het op een andere dag afsluiten van een weddenschap levert niets op. Sterker nog, het resultaat is auto-

matisch een verloren spel.
Het is inmiddels woensdag geworden, dus je zoekt het kantoor van de bookmaker maar eens op.

Loop naar binnen en selecteer de portemonnaie *icon*. De eerste vraag luidt nu op welk race je wilt wedden. Deze informatie heb je uit de *Racing News* gehaald. De tweede vraag informeert naar de gewenste *trap* (starthok).
Ook dit stond in de tip in de krant.
Het bedrag dat je inzet is verder niet van belang. Het enige waar je op moet letten is dat je de tip uit de krant opvolgt. Je krijgt van de bookmaker dan het huurboekje (*rentbook*) overhandigd. Als je hierin kijkt (*examine object*), dan zie je dat je een week huurachterstand hebt. Deze moet je nu eerst gaan betalen. Loop hiervoor het stadhuis binnen en haal de portemonnaie tevoorschijn. Dit waren dan de activiteiten die voor deze dag gepland stonden. Laat je dus weer opnieuw inrekenen door de agent.

Donderdag
Dit is een rustdag. Het enige wat je te doen staat is naar het tuinpoortje van de buurman te lopen en de sleutel te gebruiken. Als je de tuin binnenloopt vindt Andy een roos die hij automatisch opraapt. Laat Andy vervolgens maar weer in de cel smijten.

Vrijdag
Weinig meer te doen, behalve dan gearresteerd worden.

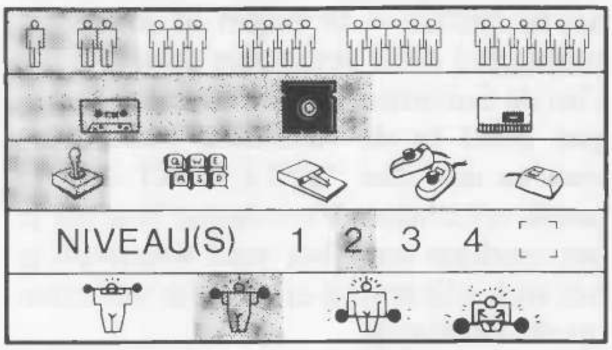
Zaterdag
Het is tijd om Andy en zijn vriendin weer te verzoenen. Zoek haar dus op en breng haar door middel van een kushandje tot stilstand. Geef haar de roos (*use object*). Overnacht weer in de cel door je te laten opbrengen.

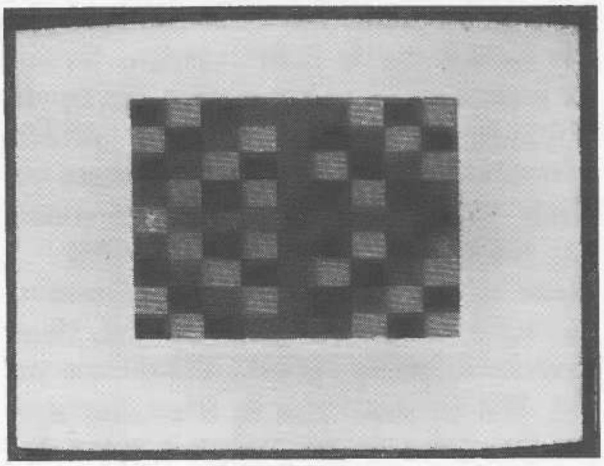
Zondag
Zoek de vriendin weer op en vraag haar daarna waar de cheque (*giro*) is. Gelukkig weet zij zich te herinneren dat ze die aan het barmeisje in bewaring heeft gegeven. Loop dan naar de kroeg recht achter het huis van Andy. Vraag dan aan de dame achter de bar waar de cheque is. Deze krijgt Andy dan weer terug.
Zoek vervolgens Flo op en breng haar tot staan door middel van een kushandje. Geef haar de cheque (*use object* en *giro*).
Eind goed, al goed!

ARCHON

A

Electronic Arts | Free Fall Associates | Ariolasoft





Doel

In dit spel moet(en) de speler(s) proberen door het bezetten van de vijf strategische vakken (Power Points) of het verslaan van alle vijandige strijdkrachten de overwinning te grijpen in de eeuwige strijd tussen goed en kwaad. De legers van beide deelnemers zijn gelijk in aantal en kracht, maar ze zijn niet elkaars evenbeeld.

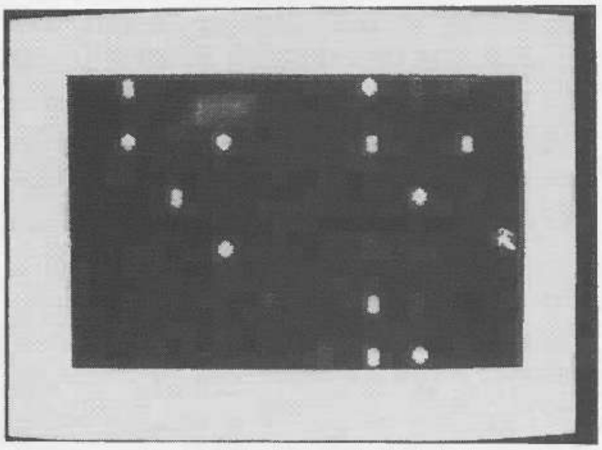
Beschrijving

Na het laden klinkt er een indrukwekkend stuk muziek. Hierna verschijnt op het beeldscherm een afbeelding van een speelbord van 9x9 vakken. De verschillende onderdelen waaruit de legers bestaan komen nu met vermelding van hun naam het gebied waar de strijd zal plaatsvinden binnenlopen en nemen hun plaatsen in. Iedere speler heeft de beschikking over in totaal 18 stukken, terwijl elk leger uit acht verschillende soorten krijgers bestaat. De namen van deze stukken komen voor een belangrijk deel uit de mythologie. Men kan nu kiezen of men alleen tegen de computer wil spelen, welke kleur men wil spelen en wie er begint. Wanneer er twee spelers tegen elkaar willen uitkomen, dan is het noodzakelijk om twee joysticks aan te sluiten. Het spel bestaat uit twee onderdelen. Op de eerste plaats is er een speelveld dat veel weg heeft van een schaakbord en op de tweede plaats is er een arena waar de strijd om de velden moet worden geleverd. Op het speelveld is het strategische denken en vooruitzien zeer belangrijk, terwijl het er tijdens de gevechten op aankomt om over snelle reflexen en een vaste hand te beschikken. De belangrijkste verschillen met het schaken zijn: het bord is groter, de velden zijn niet uitsluitend zwart en wit, en een stuk verdwijnt niet zonder meer van het bord wanneer het wordt "geslagen".

Zodra twee stukken op hetzelfde veld belanden moet voor dit veld een strijd op leven en dood worden geleverd. De speler die als overwinnaar uit deze strijd komt bezet het omstreden vak totdat hij dit verlaat of op zijn beurt wordt gedood. Op het bord zijn verder nog vijf vakken zichtbaar met een witte stip. Dit zijn de zogenaamde "Power Points". Deze vakken zijn te zien in het midden van de bordranden en in het centrum. Het uiteindelijke doel van het

spel is het bezetten van alle vijf "Power Points".
Een tweede manier om het spel te winnen in het uitroeien van het complete vijandelijke leger.
De kracht van een stuk wordt sterk beïnvloed door de kleur van het veld waarop dit staat. De witte stukken zijn het sterkst en de lichte velden, terwijl de zwarte stukken het sterkst zijn op de donkere velden. De gekleurde velden veranderen, behalve aan het begin en einde van de cyclus, na iedere ronde van kleur in een bepaalde volgorde.
Deze cyclus bestaat uit zes kleuren. Achtereenvolgens zijn dat zwart, donkerblauw, paars, groen, lichtblauw en wit. Wit en zwart zijn de twee uitersten van de cyclus en de vakken houden deze kleuren twee ronden. Vanaf wit veranderen de kleuren in omgekeerde volgorde terug naar zwart. Ook speelt de magie een belangrijke rol in dit spel aangezien beide spelers een stuk bezitten met toverkracht.
De lichte stukken heten van onder naar boven: Valkyrie, Golem, Unicorn, Djinni, Wizard, Phoenix, Unicorn, Golem Valkyrie, Archer, Knight (7 stuks) en Archer.
Voor de zwarte speler zijn dit van buiten af: Banshee, Troll, Basilisk, Shapeshifter, Sorceress, Dragon, Basilisk, Troll, Banshee, Manticore, Goblin (7 stuks) en Manticore.
De Shapeshifter is één van de machtigste stukken. Het neemt namelijk tijdens een gevecht de gedaante van de tegenstander aan, en beschikt dan over alle kwaliteiten en eigenschappen van die tegenstander. De stukken hebben een maximale reikwijdte en ze kunnen of lopen of vliegen. Een zet kan worden teruggenomen voordat je op de vuurknop hebt gedrukt, maar het is wel verplicht om het gekozen stuk te verplaatsen. Wanneer je de zet van een stuk dat zich over de grond voortbeweegt wilt terugnemen, dan moet het stuk via dezelfde weg naar het beginpunt worden terugbewogen. De Wizard en Sorceress bewegen zich door zichzelf te teleporteren. Iedere speler kan tijdens zijn beurt een stuk naar een veld bewegen. Dit gebeurt door het grote vierkant aan de zijkant van het bord over het te gebruiken stuk te plaatsen en vervolgens de vuurknop van de joystick in te drukken. Hierna kan het stuk met de joystick worden verplaatst totdat het maximale aantal velden is bewogen of wordt geblokkeerd door een ander stuk.
Om de Sorceress en de Wizard te bewegen moet je de vuurknop indrukken, waarna de tekst "TELEPORT (3)" in beeld verschijnt. Vervolgens beweeg je het vierkant naar het veld waarheen je het stuk wilt sturen en druk je wederom op de vuurknop.
De twee stukken die over magische krachten beschikken zijn de Wizard en de Sorceress. Om een toverstuk te gebruiken moet het grote vierkant over de tovenaar worden geplaatst. Druk nu tweemaal op de vuurknop zonder de joystick te bewegen. Hierna verschijnt de mededeling "SELECT YOUR SPELL". Door het bewegen van de joystick kan nu één van de zeven beschikbare tovespreuken worden geselecteerd. Om de spreuk uit te spreken moet je nogmaals op de vuurknop drukken, waarna je door middel van het vierkant aangeeft waar er moet worden getoverd.
De "Power Points" zijn beschermd tegen magie. De te gebruiken toverspreuken en hun effecten zijn:
TELEPORT - Met deze spreuk kan elke gewenst eigen stuk naar ieder gewenst veld worden getransporteerd. De twee uitzonderingen zijn dat het niet mogelijk is om twee eigen stukken op hetzelfde vak te plaatsen en een gevangen stuk kan niet worden bewogen.
IMPRISON - Met deze spreuk kan een stuk van de vijand gevangen worden. De gevangenschap duurt voort totdat de kleur van de velden dezelfde is geworden als die van het gevangen stuk.

Een gevangen genomen tovenaar verliest het vermogen om toverspreuken te gebruiken. Door de spreuk "SHIFT TIME" kan de vrijlating van een stuk nog enige tijd worden uitgesteld.
SHIFT TIME - Met deze spreuk wordt de volgorde waarin de kleuren veranderen omgedraaid. Als de spreuk bijvoorbeeld wordt gebruikt tijdens de cyclus waarin de velden donkerder worden, dan worden de gekleurde vakken vanaf dat moment lichter. Als de spreuk wordt gebruikt aan het einde van de cyclus, dan verandert de kleur onmiddellijk naar de tegengestelde kleur. Wit wordt dan zwart, en omgekeerd.
SUMMON ELEMENTAL - Hiermee wordt een natuurkracht opgeroepen die vervolgens op een bepaald vijandelijk stuk wordt losgelaten. Deze natuurkrachten zijn achtereenvolgens: "Earth", "Air", "Water" en "Fire". Het is niet mogelijk hieruit zelf een keus te maken aangezien de computer een willekeurige keus maakt uit een van de vier elementen. Als het element het gevecht wint blijft het veld leeg achter.
EXCHANGE - Laat twee stukken van plaats verwisselen indien geen van die twee stukken gevangen is. Het is ook mogelijk om 1 of 2 vijandelijke stukken te bewegen.
HEAL - De tijdens het gevecht opgelopen verwondingen worden hierdoor genezen.
REVIVE - Hierdoor kan een gedood stuk opnieuw tot leven worden gewekt. de stukken staan aan de zijkant van het speelbord. Een van die stukken wordt met het vierkant aangewezen en terug op het bord geplaatst.
Als je toch wilt afzien van het gebruiken van een spreuk kan dit zolang je nog niet op de vuurknop hebt gedrukt. Door "CEASE CONJURING" te kiezen en daarna en de vuurknop te drukken kun je weer gewoon een stuk verplaatsen. Het gebruik van de toverspreuken moet uiterst goed worden overwogen aangezien iedere spreuk maar één keer kan worden gebruikt. Een ander nadeel van het gebruik van spreuken is dat het de tovenaar verzwakt, zodat hij zich slechter kan verdedigen tegen aanvallen. Het gebruik van een toverspreuk telt als een beurt zodat er geen ander stuk meer mag worden bewogen.
De gevechten worden geleverd op het tweede scherm. Dit veld is groter dan het speelbord, een afgezien van een aantal grote stippen is het zwart.



Het gevecht op leven en dood is hevig

De stippen bieden bescherming tegen afgevuurde projectielen, maar kunnen ook in de weg staan bij een overhaaste aftocht. De stippen wisselen steeds van plaats, zodat het kan gebeuren dat je schuilplaats opeens verdwijnt. Aan de linker- en rechterkant van de arena zijn twee balken zichtbaar. Deze geven de kracht aan van de stukken. Na iedere treffer worden de balken korter, en als ze verdwenen zijn is het betreffende stuk verslagen.
De wapens van de verschillende stukken kunnen globaal in drie catogorieën worden ingedeeld, te weten het afvuren van projectielen, het vechten met zwaarden en het verspreiden van een stralenkrans. Na het gebruik van een wapen heeft een stuk enige tijd nodig om weer voldoende energie te verzamelen voor de volgende aanval. Tijdens deze periode is de enige verdediging het schuilen achter de stippen en het ontwijken van de tegenstander.
Als het stuk weer in staat is om terug te

vechten klinkt een geluidssignaal. Voor de speler met wit is dit een hoge toon, en voor de speler met zwart is dit een lagere.
Sommige stukken hebben voor het opladen van de energie meer tijd nodig dan andere. Tijdens het gevecht moet je probeen te voorkomen dat je bewegingen voorspelbaar worden. Ook het bewegen in een rechte lijn is uiterst gevaarlijk. Nadat je een aanval hebt ondernomen moet je onmiddellijk de vuurknop loslaten. Doe je dit niet, dan kan het stuk niet worden bewogen over het veld. De opgelopen verwondingen genezen langzaam zolang het stuk in leven blijft. Wanneer een stuk op een "Power Point" staat gaat het genezingsproces veel sneller. Als de Shapeshifter een gevecht overleeft worden alle opgelopen verwondingen onmiddellijk genezen op het moment dat hij weer een gedaanteverwisseling ondergaat.
In de onderstaande tabel zijn de belangrijkste eigenschappen van de verschillende stukken in één oogopslag af te lezen.

In de kolom "Transport" staat het aantal velden dat het stuk kan worden verplaatst, gevolgd door de wijze van voortbewegen. Het wapen, de kracht en de levensduur van een Shapenshifter zijn verschillend omdat de karakteristieken van het aangevallen stuk worden overgenomen.

Naam	Transport	Wapen	Kracht	Levensduur
Wizard	3-Teleport	Schiet	Sterk	Normaal
Unicorn	4-Grond	Schiet	Normaal	Normaal
Archer	3-Grond	Schiet	Zwak	Kort
Golem	3-Grond	Schiet	Sterk	Lang
Valkyrie	3-Lucht	Schiet	Normaal	Normaal
Djinni	4-Lucht	Schiet	Normaal	Lang
Phoenix	5-Lucht	Krans	Sterk	Lang
Knight	3-Grond	Zwaard	Zwak	Kort
Sorceress	3-Teleport	Schiet	Normaal	Normaal
Basilisk	3-Grond	Schiet	Sterk	Kort
Manticore	3-Grond	Schiet	Zwak	Normaal
Troll	3-Grond	Schiet	Sterk	Lang
Shapeshifter	5-Lucht	Versch.	Versch.	Versch.
Dragon	4-Lucht	Schiet	Sterk	Lang
Banshee	3-Lucht	Krans	Normaal	Normaal
Goblin	3-Grond	Zwaard	Zwak	Kort

Speeltips

Bescherm de Sorceress en de Wizard goed. Als deze door de tegenpartij worden uitgeschakeld kan er geen enkele toverspreuk meer worden gebruikt. Laat deze stukken op hun eigen plaats staan zolang dit kan, want "Power Points" beschermen hen tegen de spreuken van de vijand.

Blijf met de stukken zoveel mogelijk op de eigen kleur velden, want daar zijn ze het sterkst.

Gebruik de Shapeshifter alleen om sterke stukken van de vijand aan te vallen. Gebruik er nooit een "HEAL" spreuk voor, want hij geneest elke keer volledig als hij een andere gedaante aanneemt.

Om een sterk stuk van de vijand aan te vallen kun je beginnen met de "IMPRISON" spreuk. Daarna laat je er een "ELEMENTAL" op los. Als je het stuk niet in deze eerste aanval kunt uitschakelen, dan is het waarschijnlijk wel dermate verzwakt dat een volgende aanval met een sterk stuk hem uit zijn lijden verlost.

Gebruik de "REVIVE" spreuk alleen om sterke stukken opnieuw in het spel te brengen. Plaats dit stuk danniet op een veld waar hij zwak staat, want een aanvalkan hem dan meteen noodlottig worden.

De aanvalsplannen van de tegenstander kunnen in een klap enorm worden verstoord door het gebruik vande "EXCHANGE" spreuk.

Probeer tijdens het gevecht zoveel mogelijk in een diagonale lijn te schieten. Het verrassingseffect is dan veel groter.

Zowel de Phoenix als de Banshee verspreiden een stralenkrans om zich heen waarmee de vijand kan worden verwond. De krans kan echter ook worden gebruikt als verdediging tegen projectielen van de vijand.

Een aanval wordt uitgevoerd in de richting waarin je de joystick beweegt op het moment dat je op de vuurknop drukt.

Leer de verschillende stukken van elkaar te onderscheiden. Als je een stuk hebt aangewezen om te zetten is het niet meer mogelijk om een ander stuk te besturen.

De natuurkrachten die door "SUMMON ELEMENTAL" worden opgeroepen zijn neutraal. Daarom ondervinden ze geen enkele invloed van de kleur van de vakken waarop ze worden afgestuurd.

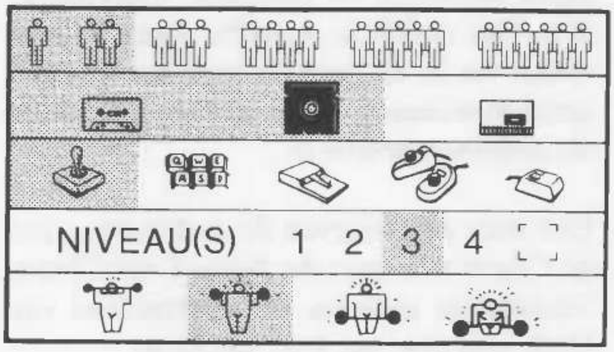
Een relatief veilige manier om het spel te spelen is om te beginnen met het plaatsen van alle stukken op de sterke velden. De witte stukken op witte- en de zwarte stukken op zwarte velden. Vanuit deze goed te verdedigen posities kan dan de aanval worden geopend op vijandelijke stukken die op zwakkere velden staan.

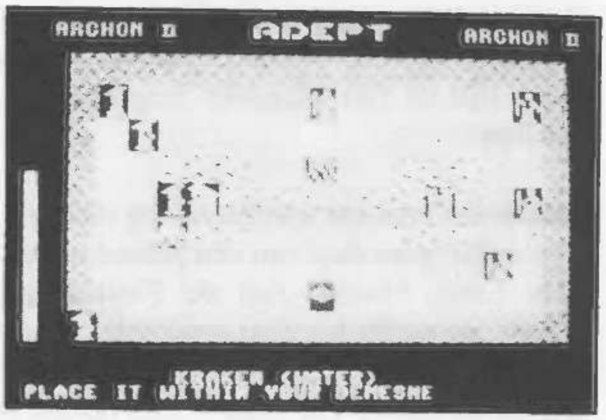
Een meer riskante opening is het onmiddellijk teleporteren van een sterk stuk naar de achterste linie van de vijand. Vervolgens worden alle stukken die op zwakke velden staan aangevallen.

Zo'n bliksemaanval kan op twee manieren worden beantwoord. Ten eerste kan het aanvallende stuk gevangen worden door een "IMPRISON SPELL". De tweede verdediging bestaat uit het lanceren van eenzelfde overrompelingsaanval op de vijand. De laatste taktiek leidt tot een snelle uitschakeling van een groot aantal stukken van beide legers.

ARCHON II – THE ADEPT

Electronic Arts — Jon Freeman, Paul Reiche III & Anne Westman — Ariolasoft





Doel

In Archon II woedt de strijd tussen goed en kwaad onverminderd voort. Evenals in Archon I moet in The Adept de tegenstander verslagen worden met behulp van magische spreuken en mythische helpers. Zes magische lokaties in tijd en ruimte, zog. 'power points' moeten door jouw magiers bezet worden. Mocht dit niet lukken dan kun je als laatste redmiddel (?) nog de Apocalypse afroepen. Ook in Archon II kun je zowel de goede als kwade zaak dienen.

Beschrijving

Nadat de strijd in Archon I gestreden was, keerde de rust in de magische contreien weer. Althans, zo leek het.
In werkelijkheid ging de al millennia durende strijd tussen de Heer der Orde en de Vrouwe des Chaos onverminderd voort. Niet langer echter konden de strijdende Adepten *(Adept: Ingewijde)* vertrouwen op de eeuwenoude magische bronnen waaruit zij hun krachten voorheen putten. Hun krachten verzwakten en besloten werd nieuwe magische bronnen te ontsluiten. Om deze te verwerven en te beheersen riepen de Adepten een nieuwe schare onwillige Demonen en Natuurkrachten *('Elementals')* op.

Het zijn weer woelige tijden, de strijd vangt aan. Archon II is die strijd, de afloop ligt aan jou.

Zo luidt het begeleidend verhaal bij Archon II – The Adept. Archon II is een voortzetting van Archon I wat spelidee betreft. Het idee van een schaakbord-achtig speelveld is echter volledig losgelaten evenals de bewegingsbeperkingen van de stukken.
Een aantal facetten zijn toegevoegd waardoor Archon II naast de arcade actie een grotere strategische inhoud gekregen heeft.

Evenals Archon I kent Archon II 2 speelvelden: het bord waarop de stukken bewogen worden en het slagveld waarop gestreden wordt. Wanneer je een stuk op hetzelfde vak als een vijandelijk stuk plaatst word je verplaatst naar het slagveld. Hier moet je in een keiharde en razendsnelle strijd beslissen wie de heerser over het betwiste vak wordt.
Nadat het programma geladen is begint, wanneer je van het toetsenbord afblijft, automatisch een demonstratie van het spel.

Laat de computer derhalve met rust en lees verder.

Het speelbord is verdeeld in vier gebieden. Deze vertegenwoordigen *Water, Aarde, Lucht* en *Vuur*. De buitenste, rode ring is Vuur, de tweede, lichtblauwe ring Lucht, de derde, gestreept blauwe ring Water en het binnenste, groene gebied vertegenwoordigt Aarde. Water, vuur, aarde en lucht zijn de vier klassieke magische elementen.

Daarnaast kent het speelbord nog vier vakken welke geen deel van een gebied uitmaken. Links bevindt zich de *Tempel van Chaos*, en rechts het *Fort van Orde*.
De twee zwarte vakken middenin Lucht zijn de Leegten *('The Void')*. Een Leegte is een neutraal gebied dat echter wel door stukken bezet kan worden.
De Tempel en het Fort kunnen niet door een stuk bezet worden. Deze twee kastelen blijven tijdens het spel leeg.

In de Leegten en in de hoeken van een van de ringen zie je de zogenaamde *'power points'*. De *'power points'* in de Leegten verlaten deze nooit, de andere vier *'power points'* wisselen per spelbeurt van positie. Deze vier *'power points'* verschijnen altijd in de vier hoekpunten van een van de gebieden.

Zoals reeds gezegd is het voornaamste doel van het spel op een bepaald moment de zes *'power points'* in bezit te hebben. Daarnaast win je ook wanneer de tegenstander geen magische energie of speelstukken meer heeft. Mocht alles tegenzitten dan kun je in een laatste wanhoopspoging de Apocalypse afroepen. Hiertoe moet je Adept wel over voldoende magische energie beschikken.

Naast het Fort en de Tempel zie je de vier Adepten waarmee je het spel aanvangt. Je kunt geen nieuwe Adepten oproepen, terwijl een Adept wel gedood kan worden. Op Adepten moet je derhalve zuinig zijn.

Wil je het spel starten dan druk je tijdens het titelbeeld op de <RUN/STOP> toets. Op het scherm verschijnt het speelveld met daarnaast de goede en kwade machten in het spel. Links de blauwe Chaos demonen en natuurkrachten, rechts de gele demonen en natuurkrachten welke door de Adepten van Orde opgeroepen zijn. Natuurkrachten en demonen hebben elk hun eigen identiteit en magische mogelijkheden. Om nodeloze repetitie tegen te gaan zullen we in dit verhaal over oerkrachten spreken wanneer we zowel natuurkrachten als demonen bedoelen.

Een voor een begeven de oerkrachten van de Chaos zich naar de Tempel van Chaos. Vervolgens spoeden de oerkrachten van Orde zich naar het Fort van Orde.
Je kunt dit gedeelte bekorten door de <Q> toets in te drukken. Je komt vervolgens in een keuze menu terecht. Ook tijdens de titelpagina de toets <Q> indrukken brengt je naar het genoemde keuzemenu. Je kunt een spel te allen tijde opnieuw opstarten door de <Q> toets in te drukken. Je komt vervolgens direkt in dit keuzemenu terecht.

Onderin beeld zie je nu staan:
F3 two-player *Press F7*
F5 order first *when ready*

Voordat je met <F7> het spel start kun je nu een aantal opties bepalen. Met <F3> bepaal je of je met twee spelers speelt of tegen de computer. Daarnaast bepaal je met <F3> of de computer Chaos of Orde speelt.
Met <F5> bepaal je wie begint, Orde of Chaos. Dit is belangrijk aangezien de beginnende speler een voordeel heeft ten opzichte van de andere speler. Het programma houdt hiermee rekening door de beginnende speler iets minder magische energie te geven als de tweede speler. Vervolgens bepaal je de handicap voor iedere speler. Druk <RUN/STOP> in en een tweede keuzemenu verschijnt. Wanneer je tijdens een spel op <RUN/STOP> drukt, pauzeer

je het programma. Handig om even over je volgende van strategisch inzicht getuigende zet te peinzen. Het tweede keuzemenu geeft:

F3 Chaos stardard Press F7
F5 Order standard when ready

Je kunt kiezen uit *Beginner, Standard* en *Advanced.*

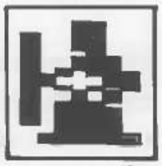
Beginnende spelers starten met meer magische energie dan *Standard* spelers, terwijl *Advanced* spelers minder magische energie toegewezen krijgen.
Hoe lager de rang van een speler ten opzichte van een tegenstander is des te langzamer zullen de stukken van de tegenstander bewegen. Ook door de tegenstander afgeschoten projectielen zullen langzamer bewegen, bovendien zal het langer duren voordat je aangevallen wordt. Voor een gebalanceerd spel tussen een redelijke en een uitstekende speler kies je *Advanced* voor de meest ervaren en *Beginner* voor de minder ervaren speler.

Archon II – The Adept wordt in spelbeurten gespeeld. In een spelbeurt kun je de nog resterende magische energie van je Adepten gebruiken om een van de volgende dingen te doen:
- een Adept over het veld verplaatsen.
- Een Adept een spreuk laten gebruiken. Hieronder valt ook de *'Summon'* spreuk waarmee je oerkrachten oproept.
- een reeds eerder met *'Summon'* opgeroepen oerkracht over het veld verplaatsen.

Nadat je bepaald hebt of je Chaos of Orde zult spelen kun je het spel starten door <F7> in te drukken. Met de joystick in poort 1 bestuur je de Chaos Adepten en oerkrachten. De joystick in poort 2 bestuurt de Adepten en oerkrachten van Orde.
Je kunt zien of je aan de beurt bent aan een kader (met jouw spelkleur) dat naast het speelveld verschijnt. Plaats dit kader op de figuur die je wilt verplaatsen en druk de vuurknop in. Met de joystick verplaats je nu de gekozen figuur naar een nieuwe lokatie op het veld. Bij een Adept verplaats je alleen het kader. Na het indrukken van de vuurknop blijft een oerkracht staan, een Adept teleporteert naar de nieuwe lokatie. Mocht je van gedachten veranderen dan druk je nogmaals op de vuurknop **voordat** je het figuur verplaatst. Heb je een figuur eenmaal bewogen dan kun je niet meer terug. Je zult een beweging moeten uitvoeren. Het opheffen van beweging door een Adept vindt op andere wijze plaats. Hierover later meer.

Het bewegen van oerkrachten is aan enkele eenvoudige regels gebonden. Je kunt een oerkracht laten bewegen door de ring waarin hij zich bevindt of je kunt hem naar een andere ring verplaatsen. Je kunt niet zowel bewegen als verplaatsen. Een oerkracht kan door een gebied bewegen totdat hij tegen een ander stuk oploopt. Wanneer dit een vijandelijk stuk is kan de oerkracht op dit stuk geplaatst worden. Vervolgens moet dan om het bezit van dit vak gevochten worden. Een oerkracht kan niet op een eigen stuk geplaatst worden. Je kunt met een oerkracht noch een eigen noch een vijandelijk stuk passeren.


Mistress of Chaos


Master of Order

Adepten zijn bij het verplaatsen c.q. teleporteren niet aan beperkingen onderhevig. Teleporteren naar een andere positie in de ring waarop een Adept zich reeds bevindt kost geen magische energie. Teleporteren naar een andere ring of in een Leegte kost wel (een beetje) magische energie.

Zoals reeds vermeld kun je in plaats van te bewegen ook een spreuk gebruiken. Plaats hiertoe het kader op een Adept en druk de vuurknop in. Je kunt de Adept verplaatsen. Druk nogmaals op de vuurknop. Je annuleert het bewegen niet maar roept het spreukenmenu op. Door de joystick naar je toe te halen of van je af te drukken kun

je de verschillende magische mogelijkheden bekijken.
Heb je bepaald wat je wilt druk dan op de vuurknop terwijl de gewenste spreuk zichtbaar is.
Mocht je van gedachten veranderen dan kies je *'Cancel spell'* (Spreuk annuleren). Je kunt daarna weer opnieuw een Adept of oerkracht kiezen om te bewegen.
Wil je een spreuk annuleren **nadat** je hem gekozen hebt dan plaats je het kader op de Tempel of het Fort (afhankelijk van of je Orde of Chaos speelt) en drukt de vuurknop in.

Het is belangrijk te beseffen dat de wereld van Archon II door magie beheerst wordt. Iedere door jou ondernomen handeling kost je magische energie. De hoeveelheid magische energie waarover je beschikt wordt, wanneer je aan de beurt bent, in een gekleurde balk naast het speelveld weergegeven. Deze hoeveelheid kan sterk wisselen tijdens het spel.
Je kunt echter ook magische energie verkrijgen. Dit gebeurt automatisch wanneer je op een *'power point'* staat. De eerste beurten van het spel levert je kasteel ook magische energie, maar dit houdt al vrij snel op.

Hoeveel energie een handeling kost wordt aangegeven door een naast de magische balk verschijnende, witte merkstreep.

Het verplaatsen van figuren over het veld kost over het algemeen weinig energie. Het in het spel houden van een natuurkracht of demon kost wel degelijk energie. Op het energie schema zie je dat het in het spel houden van een demon meer energie kost dan van een natuurkracht.

Het gebruiken van spreuken kost zeer veel energie. Zeker de Apocalypse spreuk is uitsluitend voor zeer krachtige Adepten weggelegd. Het programma staat niet toe dat je een handeling uitvoert waarvoor je niet genoeg magische energie hebt.
De uitwerking van een spreuk blijft beperkt tot het gebied of de ring waarin een Adept zich bevindt. Je kunt in een Leegte geen spreuken gebruiken. Gelukkig kunnen Adepten niet door spreuken getroffen worden met uitzondering van de 'Genees' *(Heal)* spreuk.

Een zevental spreuken staan tot je beschikking: *Summon, Heal, Weaken, Imprison, Release, Banish* en *Apocalypse.*
De achtste optie *'Cease conjuring'* gebruik je wanneer je van gedachten verandert en een andere aktie wilt uitvoeren.

SUMMON:
Oproepen. Het oproepen van oerkrachten. Na het gebruiken van deze spreuk verschijnt naast het speelveld een aantal oerkrachten. Het oproepen van een oerkracht kost magische energie. De laagste (onderste) oerkracht kost de minste energie, de bovenste (en sterkste) oerkracht de meeste. De witte merkstreep geeft aan hoeveel energie nodig is om de gewenste oerkracht op te roepen.
Houdt er rekening mee dat je een opgeroepen oerkracht uitsluitend in de ring of het gebied kunt plaatsen waarin de Adept zich bevindt. Het is mogelijk om een oerkracht op te roepen en meteen een ander stuk op het veld aan te vallen. Dit kost echter extra energie. Je kunt een Adept **niet** op deze wijze aanvallen. Een Adept kun je alleen aanvallen met een stuk dat zich reeds in het spel bevindt.

HEAL:
Genezen. Wanneer een oerkracht of Adept verlamd is heft deze spreuk de verlamming op. Deze spreuk geneest eveneens de helft van de door een spelfiguur opgelopen verwondingen. De gezondheidstoestand (levenskracht) van een spelfiguur wordt weergegeven door de verticale balk in jouw spelkleur welke zichtbaar is in het slagveld scherm.

WEAKEN:
Verzwakken. Met deze spreuk vermindert je de levenskracht van een oerkracht met de helft.

IMPRISON:
Gevangen zetten. Met deze spreuk zorg je ervoor dat een oerkracht niet langer over het bord bewegen kan. Het in stand houden van deze spreuk kost zeer veel energie. Deze energie moet opgebracht worden door de speler welke deze spreuk gebruikt heeft en niet de speler welke de oerkracht oorspronkelijk opgeroepen heeft.

RELEASE:
Vrijlaten. Wanneer je niet langer genoeg energie hebt om een stuk gevangen te houden (of dit niet langer noodzakelijk acht) dan laat je het met deze spreuk vrij.

BANISH:
Verbannen. Deze spreuk kost zeer veel magische energie. Geen wonder, want deze spreuk laat een oerkracht van het spelbord verdwijnen.

APOCALYPSE:
Deze spreuk is een laatste redmiddel voor Adepten met zelfmoordneigingen. Op het slagveld moet nu tussen twee Adepten de laatste en beslissende slag gestreden worden. De levenskracht van de Adept is afhankelijk van de resterende magische energie, oerkrachten en Adepten. Ook de kracht en snelheid van je projectielen worden hierdoor beïnvloed. Het afroepen van de Apocalypse moet niet lichtzinnig plaatsvinden en dient liever vermeden te worden.

Nadat je de spreuk gebruikt hebt, krijg je de kans om nog van gedachten te veranderen. Plaats het kader op je eigen kasteel wanneer je de uiteindelijke strijd niet wilt aangaan. Wil je de Apocalypse ingaan, plaats dan het kader op het kasteel van de tegenstander en druk de vuurknop in.



De oerkrachten
Met *Summon* kun je de volgende oerkrachten oproepen. De benodigde magische energie neemt toe naarmate de oerkracht hoger in het overzicht staat.

Orde



Giant:
Reus. Voelt zich optimaal thuis op *Aarde*. De reus is een verre verwant van trollen en golems. Hij is traag maar ijzersterk en sleept gigantische rotsblokken met zich mee. Deze weet hij over grote afstand over het slagveld te werpen.



Kraken:
Een Kraken is een mythisch zeemonster dat in de donkere diepten van de oceaan huist. Met zijn enorme tentakels veroorzaakt hij vloedgolven welke andere oerkrachten of zelfs Adepten onderuit kunnen halen. De Kraken heeft de meeste levenskracht in *Water*.



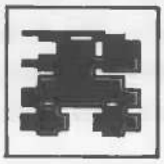
Thunderbird:

De Dondervogel voelt zich het beste thuis in *Lucht*. Dit symbool van Orde en Gezag smijt met donderslagen.



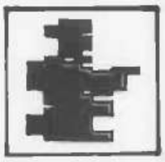
Salamander:

De *Vuur*salamander is een geducht wezen. Trefzeker spuwt hij zijn gevaarlijke vuur.



Juggernaut:

De Juggernaut demon is een onzalige samensmelting van monster en machine. Deze gevaarlijke oerkracht op rupsbanden schiet niet maar verandert na een druk op de vuurknop in een rijdend en nauwelijks te stoppen projectiel. Hij beweegt zich dan altijd in een rechte lijn. Een juggernaut is op dat moment alleen gevoelig voor (en te verwonden door) het lied van een Sirene. Slechts twee woorden passen bij een juggernaut: brute kracht.



Wraith:

Een Wraith demon (Wraith: spookgestalte) is onzichtbaar totdat je op de vuurknop drukt. Op dat moment zuigt de parasitaire Wraith alle levenskracht van andere, in de buurt zijnde wezens in zich op. De Wraith is dan ook het enige stuk dat sterker uit een veldslag tevoorschijn kan komen. Wanneer je tegen de computer speelt is jouw Wraith wel zichtbaar (de computer weet immers waar de Wraith is, dus dan mag jij het ook wel weten, vonden de programmeurs). Tijdens het uitoefenen van haar magisch talent kan de Wraith wel over het slagveld bewogen worden, dit in tegenstelling tot andere oerkrachten.



Gorgon:

De mythische Gorgon deed een ieder verstenen die haar gelaat aanschouwde. Deze Gorgon demon echter verlamt een tegenstander met haar blik. Een treffer en je beweegt je langzamer. Wanneer je je niet meer bewegen kunt zul je uiteindelijk sterven.



Chimera:

De chimera is een schorpioenachtige demon. De chimera spuwt vuur, blaast wolken giftig gas uit en kan gemeen steken met haar angel.

Chaos



Behemoth:

Deze *Aarde* oerkracht is pure kracht. Met zijn massieve stalen vuist vergruizelt hij een ieder binnen handbereik.



Siren:

De Sirene is een *Water* geest. Met haar lieftallige zang vernietigt zij iedereen die haar horen kan. Een Sirene hoeft niet te richten. Druk de vuurknop in en zij zingt de tegenstander dood. Snelle aktie is de enige oplossing, veel tijd heb je meestal niet wanneer je met een Sirene te maken krijgt.

Ifrit: 

Deze *Lucht*geest werpt levensgevaarlijke luchtwervelingen uit. Veroorzaker van tornado's en cyclonen.

Firebird: 

De Vuurvogel is levensgevaarlijk. Dit onechte kind van de Phoenix in Archon I explodeert in een felle vuurbal en verbrandt de tegenstander tot as. Wanneer de Vuurvogel in een vuurbal verandert kan hij niet bewegen maar ook niet gewond worden.
Door de vuurknop los te laten kun je de vuurvlam voortijdig doven.

De demonen bij Chaos zijn identiek aan de door de Heer van Orde opgeroepen demonen.

Naast de magische-energie balk wordt, nadat je *Summon* gebruikt hebt en het kader op een oerkracht zet, aangegeven hoeveel energie je op moet brengen om deze bepaalde oerkracht in het spel te roepen. Op het energie schema kun je zien wat de maximale en minimale energie is die nodig is om de diverse oerkrachten op te roepen. De benodigde hoeveelheid is sterk afhankelijk van de gekozen handicap en de situatie waarin je verkeert. Zoals je ziet geldt dit ook voor het gebruik van spreuken.
Houdt bij het oproepen van een oerkracht rekening met het feit dat oerkrachten zich in bepaalde elementen c.q. gebieden beter op hun gemak voelen (en derhalve krachtiger zijn) dan in andere gebieden. Zo is de reus een *Aarde* natuurgeest en daar dus beter inzetbaar dan in *Water*.

Ook voor demonen geldt dit enigszins maar niet in dezelfde mate. Bij de natuurgeesten staat aangegeven in welk element zij het best tot hun recht komen.

Het slagveld
Wanneer je een door een vijandelijk stuk bezet gebied wilt betreden worden beide stukken automatisch naar het slagveld verplaatst. Hier moet met behulp van de joystick een keiharde strijd op leven en dood gestreden worden. Links en rechts van het slagveld zie je gekleurde balken welke de levenskracht van de stukken aangeven.
Daarnaast bevat ieder slagveld, afhankelijk van de ring waarin de slag plaats vindt, obstakels. In *Vuur* liggen her en der brandende rotsblokken, in *Lucht* zweven wolken rond. Deze obstakels hebben al dan niet effect op de stukken en de door deze gebruikte wapens. Raadpleeg onderstaande tabel voor het effect op de wapens en wat er gebeurt bij aanraking door de stukken.

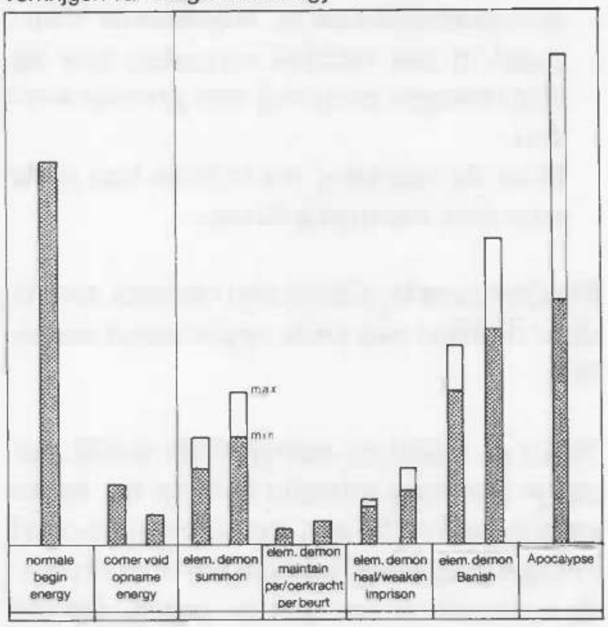
Gebied	*Wapens*	*Stuk*
Vuur	Geen effect	Wordt verwondt
Lucht	Ketsen af	Worden vertraagd
Water	Worden vernietigd	Wordt vertraagd
Aarde	Wordt vertraagd	Wordt tegengehouden
Leegte		

Op het slagveld is het enige dat telt snelle joystick actie. Houdt rekening met de unieke wijze van strijden van onder andere de Juggernaut, de Sirene en de Wraith. Raadpleeg hiervoor het overzicht van de oerkrachten.
De strijd is ten einde bij het in het niets oplossen van een van beide partijen. Hoe sterk een stuk nog is kan afgelezen worden aan de levenskracht balken ter weerszijden van het slagveld.
Denk er eveneens aan dat wanneer je het wapen van een oerkracht gebruikt de oerkracht zelf niet meer bewogen kan worden. Uitzonderingen hierop zijn de Wraith en de Juggernaut.

Nadat je het wapen van een oerkracht gebruikt hebt moet je even geduld hebben, aangezien ook een oerkracht weer even op adem moet komen. Met een hoog geluidssignaal voor Orde en een laag signaal voor Chaos wordt aangegeven dat jouw stuk weer op krachten is en verder kan strijden.

Nogmaals, zet een oerkracht bij voorkeur in het gebied in dat het best op zijn aard aansluit of anders op neutraal terrein. In de Leegten en op andere *'power points'* zullen oerkrachten sterker dan normaal zijn.
Betreed je het slagveld met Adepten dan heb je een extra voordeel. Na het afvuren van hun projectiel kun je dit zolang je de vuurknop ingedrukt houdt, besturen. Ondertussen kan de Adept echter zelf niet bewegen.
Wanneer jouw Adepten vernietigd zijn, volgt automatisch de Apocalypse.

verkrijgen van magische energy



elem = natuurkracht

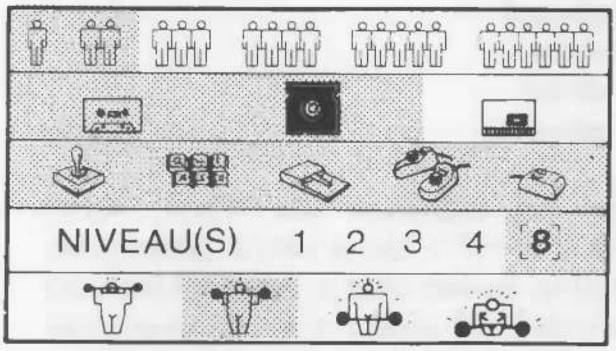
Speeltips

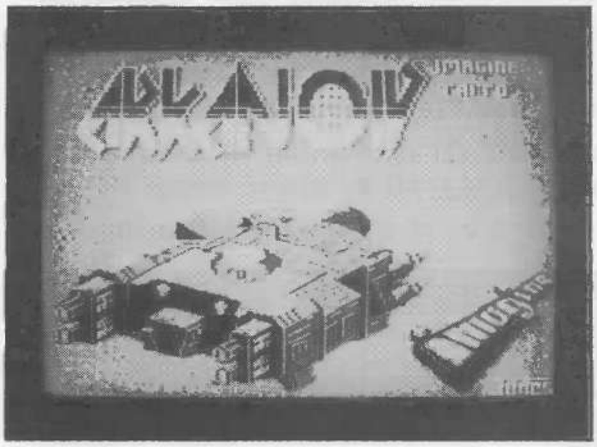
In feite zijn de meeste speeltips al in het verhaal gegeven.
Archon II bevat een zwak element in de Apocalypse spreuk. Wanneer deze spreuk door een van de spelers gebruikt wordt, wordt het hele spel gedegradeerd tot een botte test van joystick manipulatie. Het hele strategische element wordt door deze spreuk teniet gedaan. Ziet een speler het naderend onheil op zich afkomen dan kan hij door het afroepen van de Apocalypse ondanks een strategisch misschien zeer zwakke positie het winnen door behendiger omgaan met de joystick. In de praktijk is het dan ook raadzaam om (wanneer je tegen een menselijke tegenstander speelt) af te spreken dat deze spreuk niet gebruikt mag worden.

ARKANOID

A

Ocean | Probe Software | Home Software Benelux





Doel

Het klinkt allemaal uiterst simpel: probeer met een balletje zoveel mogelijk stenen uit een muur te slaan. Het enige middel dat tot je beschikking staat is een (futuristisch) batje. Ware het maar zo simpel. De muren variëren per veld van eenvoudige tot zeer gecompliceerde structuren. Daarnaast staan je flink wat verrassingen te wachten.

Beschrijving

Eens te meer blijkt dat goede spelideeën nooit verouderen. Want Arkanoid is niets minder dan een hypermoderne versie van Break Out.

Een ieder die niet weet wat Break Out is steke de hand op.

Tjeempie, een waar bos!

Goed, kinderen. Zet u neder en Opa zal verhalen van de donkere tijden dat computerspellen nog onbekend waren - we praten nu echt over de bijna Antieke Oudheid. In die dagen was het dat enkelen zich stiekem thuis vermaakten met de overgrootvader van alle spelcomputers, de Atari VC2600 spelcomputer. En op deze gecomputeriseerde stoommachine speelde wijze vaders tot diep in de nacht, SCHRIK, AFGRIJZEN: *spelletjes*!

Een van de eerste spellen die uitgebracht werden, was Break Out. Een uiterst simpel gegeven maar welk een spelpleizier!

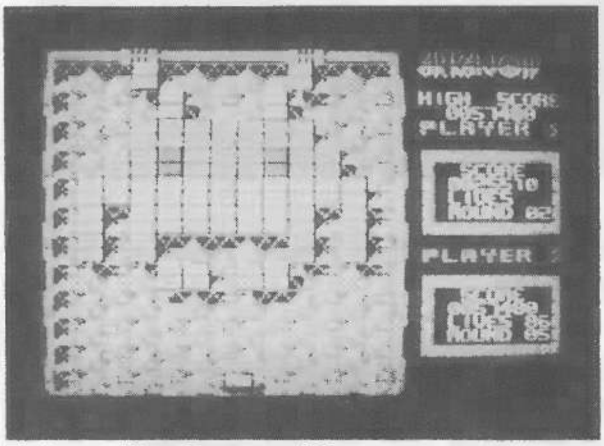
Simpeler dan Break Out is in feite onmogelijk. Onderin beeld heb je een rechthoekig, plat voorwerp: het batje. Bovenin beeld een uit gekleurde blokken bestaande muur. Doel van het spel: breek de muur af met behulp van een balletje dat met het batje in het spel gehouden moet worden - in feite een tamelijk destructieve vorm van solo tennissen.

Meer was/is echter niet nodig. Vele uren werden doorgebracht achter de beeldbuis tot grote razernij van de huisgenoten die - zo zeiden ze - tv wilden kijken. De VC2600 kon immers uitsluitend op een normale tv aangesloten worden. Van monitoren had men in die tijd nog geen weet. In werkelijkheid wilden genoemde huisgenoten natuurlijk ook wel eens Break Outen.

Het is daarom eigenlijk verbazingwekkend dat het tot 1987 heeft moeten duren voordat Break Out op de hedendaagse computers verscheen. Natuurlijk was er menig door

een amateur in BASIC in elkaar geknutselde versie, evenals enkele schamele pogingen van software fabrikanten, maar deze misten de charme van het originele spel.

De Japanse fabrikant van speelhal automaten Taito ontwikkelde Arkanoid voor de speelhallen en behaalde daar gigantische successen met het spel. En zoals tegenwoordig zo vaak, stond al snel iemand te dringen - in dit geval Ocean - om het spel te converteren naar de diverse huiscomputers (o.a. C64, Atari ST, MSX). Ocean brengt dit spel op de markt op hun sublabel Imagine.



Ziet een "bug" er zo uit?

Het enige wat enigszins bevreemdt is het feit dat het copyright voor Arkanoid bij zowel Imagine (1984) als bij Taito (1986) ligt. Misschien is in dit geval de situatie omgekeerd, te meer daar inderdaad in 1984 het toen nog residerende sofwarehuis Imagine een spel met de naam Arkanoid aankondigde. Het feit dat Imagine failliet ging haalde een streep door deze plannen. Toen Ocean dan ook de merknaam Imagine overnam hebben ze waarschijnlijk eveneens een aantal copyrights op namen - en misschien wel half ontwikkelde spellen - overgenomen.

Arkanoid is een in vele opzichten uiterst fraai (zeker grafisch) programma. Uit alles blijkt dat men nagedacht heeft voordat tot het programmeren overgegaan werd - toch heeft men op enkele punten de nodige steken laten vallen. Daarnaast heeft men één zeer grote blunder begaan. Hierover later meer.

Na het inladen van cassette met <SHIFT>+<RUN/STOP> of van disk met LOAD"*"8,1 verschijnt na enige tijd de Arkanoid titelpagina. Vervolgens kom je met een druk op de <SPATIEBALK> in een keuzemenu terecht waar je uit een aantal opties kunt kiezen, te weten:

Neos Mouse
Joystick
Keyboard
Paddles
1 device
1 player

Met het indrukken van <N>, <J>, <K> of <P> kies je voor de gewenste besturing. In onze ogen is Arkanoid het beste te spelen met paddles (ook wel draaiknoppen genoemd) of een muis. Niet veel lezers zullen echter paddles of een muis bezitten. De benodigde paddles moeten van het zogenaamde Atari of Commodore type zijn, twee paddles op één plug. De te gebruiken muis moet van het merk Neos zijn. We zijn helaas niet in staat geweest te testen of andere muizen ook bruikbaar zijn. Let erop dat tijdens het kiezen in het keuzemenu de muis afgekoppeld is.

Door <1> of <2> in te drukken kies je voor 1 of 2 spelers. Hieraan verbonden zit de "device" keuze. Met <D> kies je voor 1 of 2 "devices". Dit betekent dat je gezamenlijk dezelfde joystick (beide spelers poort 1) ect. kiest (<1>) of dat je elk je eigen joystick (speler 2 poort 2, kies <2>) hebt.

De rechtertoets van de muis wordt als vuurknop gebruikt. De muis gebruikt dezelfde poort als de joystick. Paddles moeten op poort 1 worden aangesloten. Zoals gewoonlijk raden we het gebruik van het toetsenbord af, maar volledigheidshalve geven we bij deze de te gebruiken toetsen:

Naar links: <SHIFT LINKS>
Naar rechts: <SHIFT RECHTS>
Vuur: <SPATIEBALK>

Met een druk op de vuurknop start je nu het spel.

Het verhaal rond Arkanoid is in feite onzinnig. waarom men zonodig met alle geweld aan een spel een soort hi-tech science fiction sfeertje wil plakken is ons ten ene male onduidelijk. Maar goed, het verhaal luidt als volgt:

''Waar en wanneer is niet bekend. Nadat het moederschip Arkanoid vernietigd was, wist het reddingsschip ''Vaus'' te ontsnappen aan de ondergang. Maar het schip verloor zich in de leegte van het heelal.
Jij bestuurt de Vaus en moet 32 niveaus doorworstelen om het uiteindelijk tegen de ''Dimensie Wisselaar'' op te nemen. Wanneer hij vernietigd is kom je in een tijdlus terecht en zal de Arkanoid opnieuw tot leven komen. En alles zal weer zijn als vanouds.''

Het rammelt aan alle kanten maar als Ocean er gelukkig mee is....., wie zijn wij dan?

Na het verlaten - met een druk op de vuurknop - van het keuzemenu kom je, na een kort muzikaal en grafisch intermezzo (jammer genoeg niet te onderbreken) in het eerste veld van Arkanoid terecht. Dit veld lijkt nog het meest op het oorspronkelijke Break Out.
Bovenin bevindt zich een muur van gekleurde blokken, terwijl midden onderin beeld jouw werktuig zichtbaar is: het reeds eerder genoemde batje.

Aan de bovenkant van het speelveld zie je twee verdikkingen in de rand van het veld. Dit zijn - momenteel nog gesloten - poorten waardoor zogenaamde buitenaardse wezens (''*Aliens*'') het veld in komen om deel te nemen aan de pret.

Vergeet deze *Aliens* maar even, veel kwaad doen ze je niet en bovendien zijn ze nog steeds opgesloten achter de uit blokken bestaande muur.

Rechts van het speelveld wordt bovenin de hoogste score ''*High Score*'' bijgehouden. Daaronder vind je per speler het aantal behaalde punten in dit spel, het aantal levens en het veld waarin je speelt: ''*Round 1*'' in dit geval.

Aan jouw batje gekleefd zit het wapen waarmee je totale destructie moet zien aan te richten: het balletje (volgens het verhaal een zeer geavanceerd plasma wapen). Druk de vuurknop in om het spel te starten.

Onder een hoek van circa 45° verlaat het balletje het batje. Wanneer het balletje tegen een gekleurd blok aankomt kan dit blok in een capsule veranderen en naar beneden komen. Dit hoeft echter niet altijd het geval te zijn.
Deze capsules zijn voorzien van een symbool of letter. De letter of het symbool geven het effect aan dat het opvangen van de capsule met je bat zal geven.

Het spel kent de volgende mogelijkheden:

* C *Catch*:
Je kunt nu het balletje opvangen en vasthouden. Met een druk op de vuurknop breng je de bal weer in het spel.

* E *Expand*:
Het bat wordt twee keer zo groot.

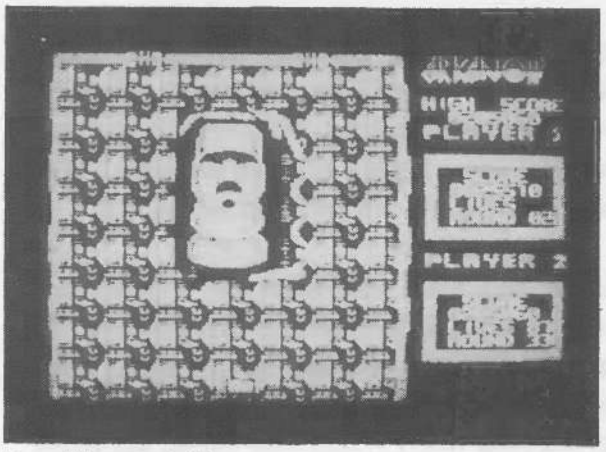
* D *Disrupt*:
De bal wordt opgesplitst in drie, razendsnel bewegende ballen.

* L *Laser*:
Het batje wordt voorzien van een dubbelloops laser waarmee je de muur kunt bestoken.

* B *Break Out*:
Je kunt het huidige veld verlaten. Rechts onder in de zijmuur ontstaat een opening. Beweeg je batje hier doorheen en je gaat door naar het volgende veld.

* P *Plus*:
Extra leven.

* S *Slow*:.
Het balletje beweegt zeer langzaam.

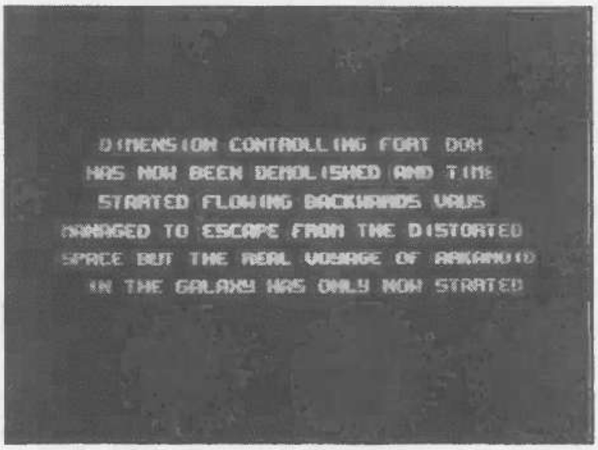


De ultieme strijd

Zoals vermeld ontstaan capsules uit gekleurde blokken. In een veld kom je ook nog grijs gekleurde blokken tegen. Soms zijn deze wel - na enige malen treffen - te vernietigen, soms kunnen deze blokken echter totaal niet vernietigd worden.

De rondzwervende *Aliens* kun je met behulp van het balletje vernietigen. Je kunt ze eveneens opruimen door ze met de Vaus (jouw batje) aan te raken.

Het laatste veld (*Round 33*) is in zekere zin een teleurstelling, zeker gezien al het werk dat je hebt moeten verzetten om op dit veld



Het gevecht is gewonnen

terecht te komen.
In het midden van het scherm is een hoofd zichtbaar. Uit zijn open mond komen discussen omlaag dwarrelen. Deze zijn niet te vernietigen.
Een paar rake voltreffers op het hoofd met jouw balletje is echter al genoeg om dit veld uit te spelen. Na een korte Science Fiction boodschap is vervolgens het spel ten einde. Als de spreekwoordelijke nachtkaars, in onze ogen.

Puntentelling

Het raken c.q. opruimen van een deel van de muur levert, afhankelijk van de kleur 50 tot 120 punten op. Het opvangen van een capsule levert je 1000 punten op, terwijl het vernietigen van een van de ronddwalende *Aliens* 100 punten toevoegt aan de score. Voor elke behaalde 20.000 punten wordt een extra leven toegekend.

Speeltips

Meestal kan slechts één effect tegelijk werkzaam zijn. Zo heft *Expand* bijvoorbeeld *Catch* op.

Slow is een vreemde eend in de bijt. In feite werkt *Slow* uitsluitend wanneer de bal toch al redelijk langzaam beweegt. Wanneer de bal zeer snel beweegt zal *Slow* zeer vaak geen effect hebben. *Slow* kan vaak voortduren nadat een tweede effect, bijvoorbeeld *Expand* in werking getreden is.
Een andere, in onze ogen programmeer-, fout is het feit dat op de meest onverwachte momenten de snelheid van de bal van het ene uiterste naar het andere kan overslaan; bijvoorbeeld van zeer snel naar zeer langzaam of omgekeerd zonder zichtbare oorzaak.

Kijk uit met *Disrupt*. Hoewel dit effect nuttig kan zijn wanneer de bal opgesloten zit kan bij het vrijkomen van de ballen de snelheid zo hoog geworden zijn dat je vrijwel direct alle ballen verliest.

Je kunt de bal vrij goed sturen. De plaats waar de bal het bat raakt is van invloed op de kaatsingshoek welke de bal t.o.v. het bat maakt. Op de uiteinden zal de hoek zeer groot zijn, zodat de bal zowat onder een hoek van 15° ten opzichte van het bat zal kaatsen. Raakt de bal het midden van het bat dan zal de kaatsingshoek vrij klein zijn, ongeveer 85° ten opzichte van het bat.

In sommige velden zijn de grijze blokken uiterst moeilijk te vernietigen. In veld 26 bijvoorbeeld moeten 4 blokken vele malen geraakt worden om vernietigd te worden. Als het een beetje tegenzit, zoals ons enkele malen, spendeer je meer dan een half uur op dit veld.

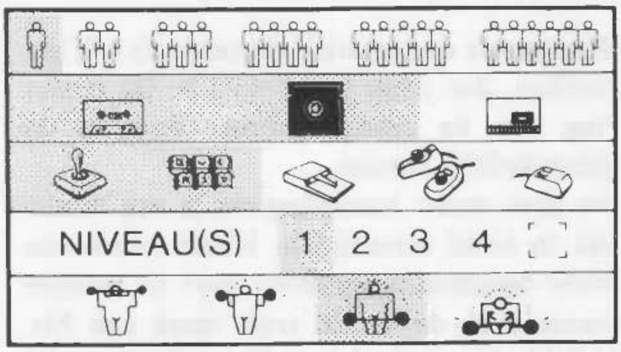
We hebben sterk de indruk dat de volgorde van effecten voorspelbaar is. Zo begint een veld met een *Catch* capsule, welke na oppakken opgevolgd wordt door een *Expand* capsule. *Slow* capsules komen tijdens het gehele veld regelmatig voor.
Het oprapen van een groene *Catch* levert meestal vrijwel meteen een blauwe *Expand* op. Wordt deze niet gepakt dan zal een reeks blauwe *Expands* volgen totdat op gegeven moment een *Disrupt* volgt.
Laser komt vrij weinig voor.
Break Out komt meestal voor wanneer je in ge*Expandeerde* vorm een tijdlang absoluut *niets* oppakt. Wanneer je de *Break Out* niet pakt zal al snel *Plus* verschijnen.
Het oprapen van onverschillig welke capsule dan ook na het wel oppakken van *Break Out* zal de *Break Out* opening afsluiten.

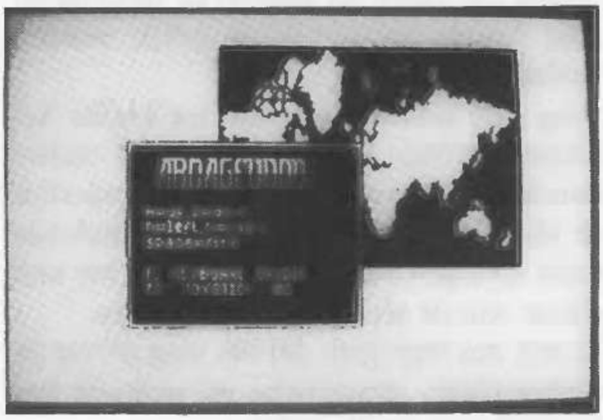
Alhoewel Arkanoid grafische goed doordacht is heeft men spelmatig één enorme blunder gemaakt. Het spel bevat een bug van de eerste orde.
Deze bug kan als volgt zichtbaar gemaakt worden.
Kies de twee speler optie. Laat de eerste speler in het tweede veld zijn laatste leven verliezen met minder dan 20.000 punten. Zeer vaak zal de speler vanaf dat moment of vanaf het derde veld razendsnel extra levens scoren tot een maximum van 87 levens. Het uitspelen van het spel is vervolgens een fluitje van een cent.

ARMAGEDDON MAN, The

Martech

HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *The Armageddon Man* ben je benoemd tot Opperbevelhebber van de Verenigde Naties. In die hoedanigheid moet je proberen om allerlei politieke conflicten in de wereld te voorkomen dan wel tot beheersbare proporties terug te brengen.
Wanneer het ergens in de wereld tot een escalatie komt, dan zou dat wel eens een atoomoorlog tot gevolg kunnen hebben. Je hebt dus een verantwoordelijke taak.

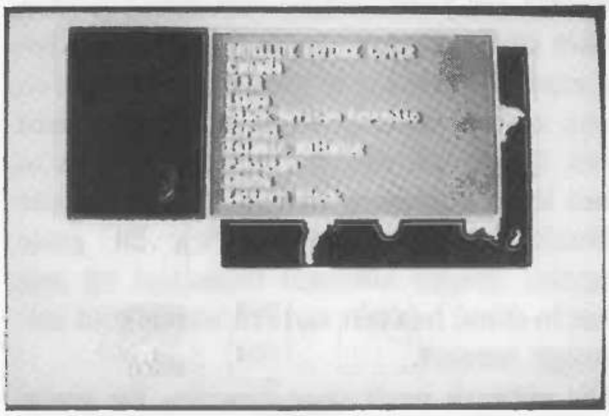
Beschrijving

Het spel *The Armageddon Man* speelt zich af in het jaar 2032. In de hele wereld heersen grote spanningen en onrust. De wapenwedloop is de laatste 30 jaar behoorlijk uit de hand gelopen, zodat er maar iets hoeft te gebeuren om een totale kernoorlog te ontketenen. De wereld telt inmiddels 16 belangrijke grootmachten die met atoomwapens zijn uitgerust.
Deze naties zijn: Canada, U.S.A., Centraal Amerikaanse:Alliantie, Verenigd Europa, Libië, Argentinië, Republiek Zwart Afrika, Zuid Afrika, Israël, Islamitische Alliantie, Pakistan, India, Australië, China, Japan en het Oostblok.

Uit achterdocht geboren, hebben deze 16 landen een gezamenlijke inspanning gedaan voor de beveiliging van de Aarde. Om te beginnen zijn een aantal grenzen opgeheven en zijn landen samengevoegd. Daarnaast werd een aparte tak van de Verenigde Naties in het leven geroepen, namelijk de Verenigde Nucleaire Naties (de *U.N.N.*). De grote zestien dragen allemaal financieel bij aan het in stand houden van een wereldwijd spionage netwerk.
Dit netwerk heeft twee functies. De eerste functie van het netwerk is natuurlijk het vroegtijdig ontdekken van grote troepenbewegingen en onverklaarbare manoeuvres. Het netwerk bevat bovendien een aantal satellieten die zijn uitgerust voor het in de ruimte opblazen van kernraketten. (Uiteindelijk hebben de Verenigde Staten dus toch hun zin gekregen met hun *S.D.I.*)

Uiteraard moeten alle landen in het oog worden gehouden door een onafhankelijk persoon. Deze persoon ben jij, want je bent gekozen tot opperbevelhebber van de U.N.N.
Hoog boven de Aarde draait de satelliet *"Olympus"*, naar de gelijknamige berg uit de Griekse mythologie. Vanuit de Olympus deelt de opperbevelhebber de lakens uit. Hij moet voorkomen dat het Armageddon uit-

breekt, voorwaar geen eenvoudige taak. Teneinde zijn werk naar behoren te kunnen doen moet de Armageddon Man namelijk verschillende zaken in de gaten houden. Zo moet hij proberen te voorkomen dat het arsenaal atoomwapens nog verder wordt uitgebreid en zodoende al te onevenwichtig wordt verdeeld. Bovendien moet hij er voor zorgen dat zaken als voedsel en technologische kennis zo eerlijk mogelijk worden verdeeld.
Voeg daar tenslotte nog aan toe dat de Armageddon Man goede relaties moet onderhouden met de zestien lidstaten afzonderlijk en als een soort scheidsrechter tussenbeide moet springen wanneer twee naties het met elkaar aan de stok dreigen te krijgen.
Je zult dus begrijpen dat het uiterste van je diplomatieke, strategische en militaire bekwaamheden wordt geëist.



Het uitzetten van de satellieten

Met dit spel heeft *Martech* een uiterst verzorgd produkt op de markt gebracht. De verpakking bevat behalve het spel en de handleiding ook nog een grote geplastificeerde kaart, met een aantal zelfklevende vinyl *"counters"*. (Counters zijn de speelstukken zoals die bijvoorbeeld bij War Games worden gebruikt om de positie van troepen op het speelbord aan te geven.)
Voor elke natie beschik je over zes *counters* die de afbeelding van de nationale vlag dragen. De *counters* zijn uiteraard geschikt voor meervoudig gebruik, zodat je niet onmiddellijk de hele kaart verknoeit wanneer je ze gebruikt.

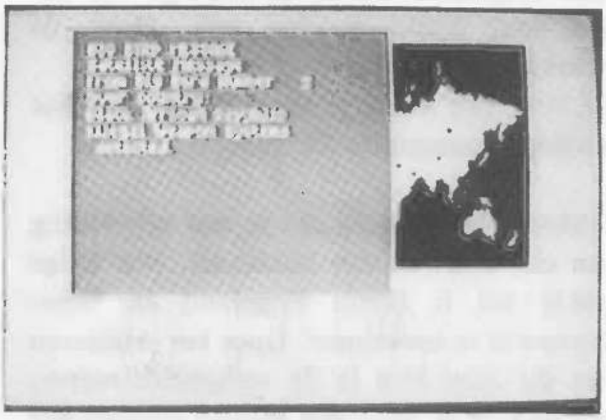
Nadat het spel is geladen, moet je eerst aangeven hoe je het wilt bedienen. Druk op <F1> wanneer je het toetsenbord wilt gebruiken om de cursor over het beeldscherm te besturen. De toetsen die je hiervoor dan moet gebruiken zijn:
<N> = links
<M> = rechts
<A> = omhoog
<Z> = omlaag
<SPATIEBALK> = vuurknop

Wanneer je een joystick (in poort 2) wilt gebruiken, dan druk je op <F3>. De besturing van de cursor gebeurt dan op de gebruikelijke manier.
Na deze eerste handeling zie je een blauw vak in beeld verschijnen. Hierin wordt een korte opsomming gegeven over de huidige toestand in de wereld (met dank aan Mr. G.B.J.), een oordeel over de vorderingen die je hebt gemaakt en het aantal weken dat je op je post zit. Dit overzicht komt na elke week weer terug.
Linksonder zie je een kort menu met de volgende opties:

Carry on
Ga door met het spel en beleef de volgende week van het wereldgebeuren.
Ramsave game
Door deze optie te kiezen wordt de huidige stand van zaken in het RAM-geheugen van de computer gesaved. Als je de computer uitzet, dan wordt de situatie uit het geheugen gewist.
Ramload game
Als je een situatie hebt opgeslagen door middel van een *Ramsave*, dan kan deze via de *Ramload* optie weer worden teruggeroepen. Dit werkt uiteraard niet meer wanneer je de computer eerst had uitgezet.
Quit game
Beëindig het spel en begin opnieuw bij week 1.

Je selecteert een van de bovenstaande opties door de gele balk er overheen te plaatsen. Druk vervolgens de vuurknop in om de keuze te bevestigen. Zodra je het spel gestart hebt, verschijnt het eerste Memo op het

scherm.
De eerste handeling die van je verwacht wordt is namelijk het stationeren van de veiligheidstroepen van de U.N.N. De mededeling vermeld waar de troepen zich momenteel bevinden. Rechts wordt een venster geopend waarin je kunt aangeven of je de troepen in dit gebied wilt laten (*Exit*) of dat je ze ergens anders naar toe wilt dirigeren (*Re-direct*).
Wanneer je ze wilt laten staan in het gebied waar ze zich nu bevinden, dan worden beide vensters gesloten en kan het echte werk beginnen. Als je besluit om de troepen te verplaatsen, dan wordt een nieuw venster geopend. Hierin staat een lijst van alle zestien staten. Wijs de staat aan waar je de veiligheidstroepen naar toe wilt zenden en druk op de vuurknop. Hierna verschijnt er weer een memo waarin de nieuwe bestemming van de veiligheidstroepen wordt gemeld. Je kunt ook lezen hoe lang het duurt voordat ze ter plekke zijn. Als je het juiste land hebt gekozen, dan activeer je de optie *"Exit"*. Je kunt je dan gaan bezighouden met het handhaven van de wereldvrede.
Soms begint het spel met een memo waarin melding wordt gemaakt van een bepaald feit. Neem goede nota van dit memo en maak eventueel wat notities. Druk de vuurknop in nadat je het bericht hebt gelezen.
Het beeldscherm is onderverdeeld in een aantal vakken. Rechtsboven is de wereldkaart te zien. Daaromheen zie je een aantal *icons*, welke je kunt activeren door het pijltje er overheen te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Linksboven staat een *icon* dat een satelliet voorstelt. Nadat je dit hebt geactiveerd, wordt een venster geopend. Hierin zie je zes roze kunstmanen, drie grijze satellieten, een roze pijl en een blauwe afbeelding van een oog. De roze satellieten zijn *S.D.I*) stations die tot taak hebben om kernraketten te onderscheppen en in de ruimte onschadelijk te maken. De grijze kunstmanen kunnen worden ingezet als spionage satellieten. Ze houden het gebied in de gaten waarboven ze zweven. Het plaatsen van de kunstmanen gebeurt door het pijltje erop te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Je ziet dan dat de punt van de pijl wit wordt. Vervolgens plaats je de pijl ergens op de kaart en je drukt de vuurknop opnieuw in om de satelliet uit te zetten.
De positie van de kunstmanen kan worden gecontroleerd door de afbeelding van het oog te activeren. Je krijgt dan eerst een lijstje te zien waarin de positie van de uitgezette *S.D.I.* satellieten wordt genoemd. Druk dan nogmaals op de vuurknop voor een overzicht van de positie van de spionage satellieten. Je zult zien dat, door het zorgvuldig plaatsen van de satellieten, met één kustmaan vaak meerdere naties kunnen worden bespied en/of beschermd.
Indien je geen spionage satellieten hebt uitgezet, dan krijg je de melding *"No footprint"*.
Nadat je de vuurknop voor de derde maal hebt ingedrukt verschijnt het pijltje weer in beeld. Door tenslotte de roze pijl een te wijzen en de vuurknop in te drukken keer je weer terug naar het spel.
Het terughalen van satellieten kan op twee manieren worden gedaan. De eerste manier is de bewuste kunstmaan op de kaart aan te wijzen en de vuurknop in te drukken. Je hebt hem dan opgepakt en je kunt de satelliet terugplaatsen in een open vakje in het venster. De tweede manier om een satelliet terug te halen is het aanwijzen van het lege vakje waaruit deze oorspronkelijk kwam. Wanneer je nu de vuurknop indrukt, dan is de kunstmaan automatisch teruggeroepen.



De "footprints

Het tweede *icon* dient voor het opvragen

van statistische informatie. Het openen van deze archiefkast heeft tot gevolg dat je weer vier nieuwe *icons* krijgt voorgeschoteld. Linksboven zie je in het grijs de afbeelding van twee raketten. Plaats het pijltje hierop en druk de vuurknop in. Er verschijnt dan een lijst in beeld waarin alle zestien naties worden genoemd. Achter de namen van de landen staan drie kolommen met cijfers. De cijfers geven het aantal kernwapens aan dat de landen in drie mogelijke categorieën bezit. In de eerste kolom (*MX1*) worden de zwaarste wapens met de hoogste radioactieve vernietigingskracht genoemd. Onder kolom 2 staat het aantal *MX2* raketten, die iets lichter zijn. De laatste kolom (*MX3*) geeft het aantal relatief lichte kernwapens aan. Deze laatste worden beschouwd als tactische wapens. Druk de vuurknop in als je de lijst hebt bestudeerd.
De bruine afbeelding rechtsboven stelt wat balen eten en olievaten voor. Na het activeren van dit *icon* krijg je weer de inmiddels bekende lijst van naties. Er wordt nu echter een percentage gegeven van de in het land beschikbare hoeveelheden voedsel en andere levensbehoeften ten opzichte van het wenselijke peil daarvan. Een percentage beneden de 100 geeft dus aan dat er een tekort heerst, terwijl een getal boven de 100 betekent dat men een overvloed heeft, waarvan men best iets kan missen. Druk weer de vuurknop in om de lijst op te bergen.
Linksonderaan zie je een gele afbeelding. Deze staat voor de beschikbare capaciteit op technologisch gebied. Ook dit getal wordt weer uitgedrukt in een percentage van het minimaal nodig geachte peil. Druk de vuurknop in om terug te keren.
De roze pijl voert je weer terug naar het hoofdprogramma.

Linksonder in beeld zie je een afbeelding van een deel van een landkaart. Met enige goede wil is hierin Engeland en West-Europa in te herkennen. Door het selecteren van dit *icon* kun je de veiligheidstroepen van de U.N.N. naar een nieuwe brandhaard sturen, teneinde een poging te wagen om sussend tussenbeide te komen.

Midden-onder in beeld zie je twee postbakjes. Het bovenste is voor de binnenkomende post (*In*), terwijl het onderste bakje voor de uitgaande post (*Out*) bestemd is.
Om de binnengekomen post door te nemen plaats je het pijltje op het bovenste postbakje en je drukt op de vuurknop. Indien er post is, dan verschijnt de brief in een blauw vak in beeld. Meestal betreft de post een verzoek om hulp of iets dergelijks. In voorkomende gevallen zul je een beslissing moeten nemen. Rechts van de brief verschijnt dan een menu. Hieruit kunnen de volgende mogelijkheden worden geselecteerd:

View data
Bestudeer eerst de relevante gegevens voordat je een uitspraak doet.
Ignore
Door deze optie te kiezen, besteed je geen aandacht aan de brief. Je werpt hem dus weg zonder deze te beantwoorden. Het behoeft natuurlijk geen toelichting dat het land dat de brief heeft gestuurd je deze houding waarschijnlijk niet in dank zal afnemen.
Agree
Je steunt de vragende partij in haar verzoek. Of dit ook werkelijk het gewenste resultaat heeft hangt af van veel verschillende factoren. Wanneer Japan bijvoorbeeld om voedselhulp uit Argentinië heeft gevraagd en beide landen zijn niet de beste vrienden van elkaar, dan bestaat natuurlijk de kans dat Argentinië jouw verzoek in de wond slaat.
Disagree



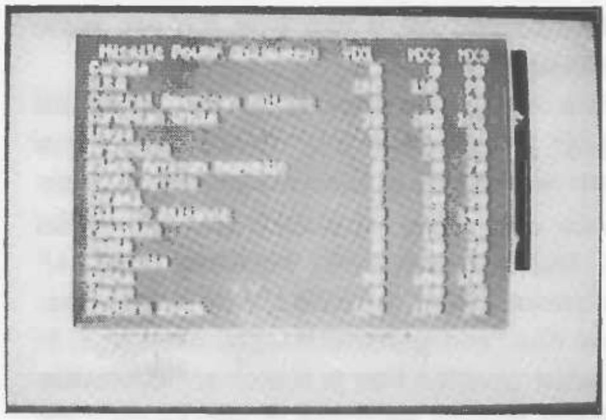
Het doornemen van de post

Het verzoek van de briefschrijver word niet gehonoreerd.

De binnenkomende post wordt in volgorde van binnenkomst behandeld. Wacht je in een drukke periode echter te lang met het doornemen van de post, dan dwarrelen de oudste brieven helaas op de grond. Je krijgt ze dan nooit meer te zien zodat je ze ook niet kunt beantwoorden. Natuurlijk zet deze onachtzaamheid kwaad bloed bij de afzender van het schrijven.

Wanneer je het bakje met de uitgaande post selecteert, kun je zelf een brief versturen over uiteenlopende onderwerpen. Dit zijn achtereenvolgens:
Reduce missiles
Stuur een dringend verzoek aan een natie om het aantal aanwezige kernraketten met 30 stuks terug te brengen.
Increase missiles
Geef een natie toestemming om het aantal raketten met 30 stuks te verhogen.
Reprimand
Verstuur een reprimande naar een land dat je in het openbaar de oren wilt wassen wegens een schending van de U.N.N. verdragen.
Letter of support
Als een natie op de goede weg is, bijvoorbeeld door het sluiten van een niet-aanvalsverdrag, dan kun je beide landen een hartelijke brief sturen.
Allocate food
Door middel van deze brief kun je een land verzoeken om voedsel te zenden naar een andere natie.
Allocate technology
Probeer met deze brief of een land bereid is om technologische kennis te exporteren naar een land dat op dit gebied een achterstand dreigt op te lopen.
Two countries improve
Deze brief stuur je naar twee landen die met elkaar in conflict zijn geraakt.
One country improve
Als een natie zich heeft misdragen, dan kun je daar een brief naar toe sturen waarin je ze dringend verzoekt om hun gedragingen in het vervolg te verbeteren.

In de meeste gevallen krijg je na het selecteren van één van bovenstaande brieven de vraag naar welk land deze moet worden gestuurd. Je kiest dit land dan uit de lijst die in beeld verschijnt, waarna je de vuurknop indrukt. Als je twee landen opdraagt hun relaties te verbeteren, dan moet je natuurlijk twee landen selecteren.
Voor het verdelen van voedsel of technologische kennis zijn natuurlijk ook twee landen nodig. Selecteer dan eerst het land dat je om bijstand vraagt en daarna het land waar de hulpverlening naar toe moet worden gezonden.
Als de brief geschreven en geadresseerd is, kun je deze verzenden door de optie *Send letter* te kiezen. Mocht je je op het laatste moment bedenken dan kun je de brief in de prullenbak werpen door *Exit* te kiezen.



De wapenrace is nog steeds in volle gang

Het resultaat van jouw brieven is natuurlijk ook afhankelijk van een aantal factoren. Als je een brief stuurt naar een land dat weinig vertrouwen heeft in jouw capaciteiten als opperbevelhebber, dan spreek je waarschijnlijk tegen dovemansoren. Op het effect van de onderlinge relaties komen we echter nog uitgebreid terug.

Behalve schriftelijke verzoeken zul je ook regelmatig worden geconfronteerd met eisen (*demands*) van de lidstaten. Deze verschijnen onmiddellijk in beeld, met daaronder een menu waaruit je de volgende acties kunt kiezen:
Ignore = Je besteedt geen aandacht aan de

eis.
Yes = Je willigt de eis in.
No = Je wijst de eis van de hand.

Je hebt nu niet de mogelijkheid om de beschikbare gegevens te bestuderen voordat je een beslissing neemt. Je moet dus geheel afgaan op eerdere ervaringen, gezond verstand, politiek inzicht en/of eigen aantekeningen.

Op gezette tijden kan er ook een memo verschijnen. Dit is in wezen een beknopt krantebericht waarin melding wordt gemaakt van een belangrijke gebeurtenis. Ook hier kun je op verschillende manieren reageren.
Neutral = Geen commentaar
Support = Betuig je steun
Criticise = Keur de daad af
Ask for talks = Roep de betrokken partij(en) op voor nader overleg

Rechtsonder zie je een *icon* dat een radio voorstelt.
Voor een goede uitoefening van je functie moet je natuurlijk alle mogelijkheden om aan informatie te komen aangrijpen. Hiervoor is de radio bij uitstek geschikt omdat je hiermee ongemerkt berichten kunt afluisteren. Soms betreffen deze boodschappen onschuldige handelsovereenkomsten. In andere gevallen kun je echter oorlogsbedoelingen van een natie aan de dag kunnen leggen. Helaas heeft de radio zes verschillende banden, zodat je nooit alle informatie kunt opvangen. Je zult dus regelmatig van band moeten wisselen om zoveel mogelijk kans te hebben om belangrijke berichten op te vangen. Om het afluisteren van de radio nog wat moeilijker te maken, hebben de banden een tamelijk groot frequentiebereik. Zodoende kan een bericht dat op de gekozen band wordt uitgezonden onleesbaar binnenkomen. Je zult dan moeten gaan filteren om de ontvangst te verbeteren.

Nadat je de radio hebt geactiveerd, verschijnt een soort toetsenbord in beeld. Indien je nog niet eerder met de radio had geknoeid, dan zie je linksboven in de gele balk het getal 1800 staan. Dit is de laagste frequentie (in KHz) waarop berichten worden uitgezonden. De hoogste frequentie is 50.000 KHz. De verdeling van de banden is als volgt:

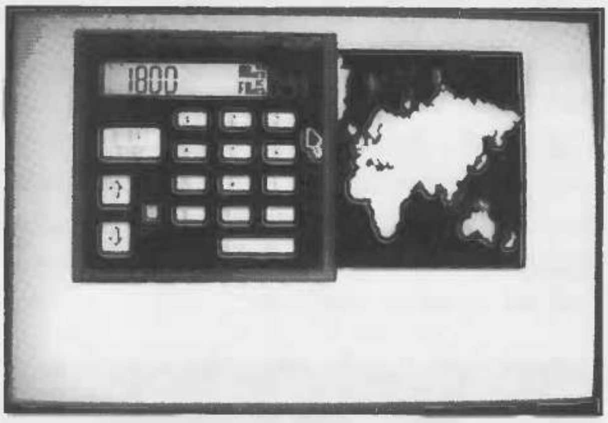
1.800 KHz - 3.500 KHz = Band 1
3.500 KHz - 7.000 KHz = Band 2
7.000 KHz - 14.000 KHz = Band 3
14.000 KHz - 21.000 KHz = Band 4
21.000 KHz - 28.500 KHz = Band 5
28.500 KHz - 50.000 KHz = Band 6

Je kunt een ander band selecteren door het pijltje op de blauwe knop te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Wanneer je dit doet zie je de frequentie in de bovenste gele balk onmiddellijk verspringen naar de laagste frequentie binnen de gekozen band. Links naast de blauwe knop zie je twee toetsen. Eén met een pijl omhoog en de andere met een pijl omlaag. Hiermee kun je de ingestelde golflengte stap voor stap verhogen of verlagen.
Boven de twee toetsen met pijltjes zie je een andere witte toets met de woorden *Start* en *Stop*. Door deze toets in te drukken, zal de radio automatisch de gekozen band afzoeken naar binnenkomende berichten. Het aftasten van de band gaat continu door zolang je dit niet stopt. Als je de toets nogmaals indrukt, dan stopt het zoeken.
Een frequentie kan ook handmatig worden ingesteld. Hiervoor dienen de toetsen met de cijfers 1 tot en met 0. Druk de toetsen in om de gewenste golflengte in te stellen. Gebruik tenslotte de toets *"Execute"* om de radio daadwerkelijk op de gekozen frequentie af te stellen.
Nadat de radio is afgestemd beweeg je de pijl buiten het controlepaneel, zodat je het spel kunt voortzetten. De radio blijft dan wel gewoon werken.
Zodra de radio een bericht opvangt, dan wordt dit in een geel venster zichtbaar gemaakt. Of het bericht begrijpelijk is of niet hangt af van het feit hoe de radio is ingesteld. Indien deze onafgebroken de band afzoekt, dan heb je uiteraard de grootste kans om iets op te vangen. Het bericht is

waarschijnlijk echter nauwelijks te lezen. Onder het bericht verschijnt dan een roze balk met daarin een aantal toetsen. Hiermee kan de ontvangst worden gefilterd. De toetsen zijn genummerd van ''F1'' tot en met ''F7''. Door deze toetsen in bepaalde combinaties in te drukken moet je proberen het bericht in zo'n vorm op het scherm te krijgen dat het begrijpelijk wordt. De drukknoppen zijn eenvoudige aan/uit toetsen. Het is mogelijk om meerdere filters tegelijk in te schakelen.

Nadat je het bericht hebt gelezen, beweeg je de pijl buiten de ruimte waarin de filters staan en je drukt de vuurknop in.

Indien de radio op één bepaalde golflengte staat afgestemd, dan komt het bericht ongestoord binnen. De kans dat je een boodschap opvangt is daarentegen natuurlijk wel tamelijk klein.



Het instellen van de radio

Als de spanning tussen twee of meer landen te hoog oploopt, dan bestaat het risico dat er een oorlog uitbreekt. Zo'n oorlog kan zowel met conventionele als met nucleaire wapens worden gevoerd. Meestal is een conventionele oorlog, hoe erg het ook is, in wezen niet meer dan het afreageren van frustraties. De toegebrachte schade aan beide zijden blijft gelukkig beperkt. Maak wel zo snel mogelijk een einde aan het gewapende conflict om te voorkomen dat het escaleert.

Kernoorlogen moeten natuurlijk te allen tijde worden voorkomen. Ook een kernoorlog op beperkte schaal kan desastreuze gevolgen hebben wanneer andere landen zich ermee gaan bemoeien. Een grootscheepse atoomoorlog tussen twee landen kan de hoeveelheid radio-actieve straling in de gehele atmosfeer dermate verhogen dat de totale wereldbevolking wordt uitgeroeid.

We hebben al even aangestipt dat het belangrijk is om goede relaties in stand te houden. Niet alleen tussen de verschillende naties onderling, maar ook tussen de opperbevelhebber en de afzonderlijke naties. Als je zelf goede relaties met de afzonderlijke naties onderhoudt, dan wordt daarmee de kans dat ze op jouw verzoeken ingaan aanmerkelijk verhoogd.

Als het lukt om de relaties tussen de landen onderling goed te houden, dan wordt de kans op conflicten uiteraard beduidend minder.

Zodra de leiding van de U.N.N. de indruk heeft gekregen dat je niet naar behoren functioneert, dan word je uit je functie ontheven. Het spel is daarmee natuurlijk afgelopen.

Je kunt ook zelf ontslag nemen als een natie vraagt om je te vervangen door een beter geschikt persoon.

Speeltips

Als de U.N.N. vredesmacht in een bepaald land aanwezig is, dan heeft dat de volgende gevolgen:

Om te beginnen kun je door de aanwezigheid van de interventiemacht alle denkbare concessies afdwingen van het land waarin ze zich bevinden. Dit is natuurlijk een uitkomst om dingen gedaan te krijgen van een land waarmee de relaties niet al te goed zijn. Bovendien kan deze vredesmacht voorkomen dat het land waarin ze zijn de aanval opent op een ander land.

Hier staat echter tegenover dat een land het niet erg op prijs zal stellen dat de U.N.N. troepen daar aanwezig zijn. Per slot van rekening wordt de geloofwaardigheid van dat land in de ogen van de hele wereld in twijfel worden getrokken. De relaties die je met dat bewuste land onderhoudt, zullen daardoor verslechteren. Overweeg dus terdege waar je de troepenmacht naar toe stuurt. Doe dit nooit zonder daar een goede reden voor te hebben.

Probeer te voorkomen dat de verstandhouding met een land verslechterd. Je kunt dan nog maar weinig hulp en gehoorzaamheid verwachten. Zoek daarom altijd naar het compromis.

Veroordeel landen niet te snel alleen omdat een ander land daarom vraagt. Wees aan de andere kant niet al te zuinig met het uitdelen van schouderklopjes. Kijk er echter wel voor uit dat een land je niet als een doet je gaat beschouwen.

Kijk regelmatig de inkomende post na om alert te kunnen reageren op verzoeken.

Wissel regelmatig van radio band om zoveel mogelijk kans te hebben op het onderscheppen van belangrijke berichten.

Probeer er zorg voor te dragen dat alle landen altijd voldoende voedselreserves en technologische kennis hebben. In de praktijk zal al snel blijken dat het niet lukt om dit altijd volledig in evenwicht te houden, maar het is jouw taak om dit te blijven proberen.

Voorkom ook dat één of meerdere naties een te grote voorsprong in nucleaire bewapening opbouwt. Het resultaat zou wel eens kunnen zijn dat een buurland zich bedreigd gaat voelen. Hierdoor bestaat de kans dat het land dat zich bedreigd voelt als eerste een aanval uitvoert in een poging de dreiging te keren.

De verschillende naties hebben een verschillend temperament. Zo kan het ene land zijn veiligheid kunnen ontlenen aan een sterke bewapening. Een ander land kan aan een sterke bewapening echter wel eens een misplaatst gevoel van superioriteit ontlenen, zodat er een explosieve situatie kan ontstaan. Wees daarom voorzichtig met het verlenen van toestemming tot het uitbreiden van de bewapening.

De landen onderling hebben natuurlijk ook een bepaalde verhouding. Houdt deze relaties goed in de gaten, want een relatief klein conflict zou wel eens tot een grootscheepse oorlog kunnen leiden. We kunnen dit waarschijnlijk het beste aan de hand van een voorbeeld toelichten. De banden tussen de hier genoemde landen hoeven hierbij niet aan te sluiten bij de werkelijke omstandigheden tijdens het spel. De zaak hoeft ook niet altijd zo te escaleren.



Er komt een bericht binnen

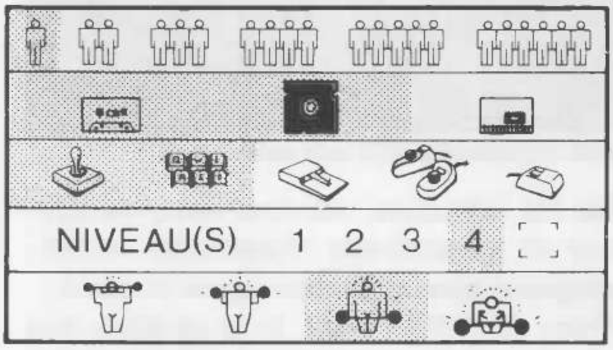
Stel nu dat de Islamitische Alliantie een raket-aanval uitvoert op Pakistan. Pakistan slaat dan onmiddellijk terug. India echter is een goede bondgenoot van Pakistan, hetgeen wel eens tot gevolg zou kunnen hebben dat ze Pakistan te hulp snellen en ook een aanval tegen de Islamitische Alliantie inzet-

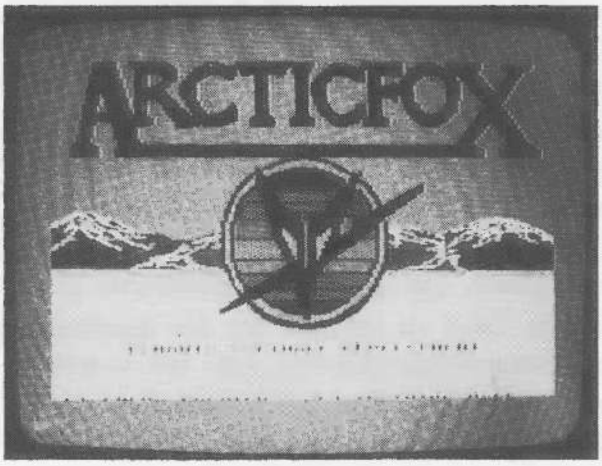
ten. Er volgt dan een tegenaanval van de Islamitische Alliantie op India.
Argentinië onderhoudt met Pakistan geen vriendschappelijke banden, maar het heeft wel ruzie met de Islamitische Alliantie. Argentinië smeedt het ijzer als het heet is en valt de Islamitische Alliantie aan. De Islamitische Alliantie slaat terug tegen Argentinië. India steunt op zijn beurt weer de Islamitische Alliantie en trekt ten strijde tegen Argentinië. Dit heeft dan weer tot gevolg dat Argentinië India aanvalt.
Je ziet dat een wereldoorlog altijd dreigend aanwezig is als je niet op tijd de juiste maatregelen neemt. Welke maatregelen had je nu in de bovenstaande situatie kunnen nemen?
Je had om te beginnen moeten weten dat Pakistan en India een bondgenootschap hebben gevormd. Bovendien had je kunnen weten dat Argentinië en de Islamitische Alliantie op gespannen voet met elkaar stonden.

Onmiddellijk nadat de Islamitische Alliantie de aanval heeft geopend op Pakistan moet je *S.D.I.* satellieten plaatsen tussen India en Pakistan en tussen Argentinië en de Islamitische Alliantie.
Stuur een brief naar Argentinië waarin je eist dat dit land zijn betrekkingen met de Islamitische Alliantie onmiddellijk verbetert. Verplaats de vredesmacht naar India om te voorkomen dat dat land zich ermee gaat bemoeien.

ARCTICFOX

Electronic Arts — Steven Potter — Ariolasoft





Doel

In dit spel moet men het fort van een buitenaardse krijgsmacht op Antarctica vernietigen.
Om deze missie te volbrengen beschikt men over een supertank, de ''Arcticfox''.

Beschrijving

Het klinkt niet erg lovend maar het doel van het spel geeft een prima indicatie van het spel zelf; gebrek aan originaliteit.
''Arcticfox'' is dan eigenlijk ook niets meer dan een verbeterde versie van het spel ''Battlezone'' dat jaren geleden hoog scoorde in de spellen toptien door het innovatieve gebruik van vector graphics.
Sindsdien zijn vector graphics zo ingeburgerd dat niemand daar meer van opkijkt. We denken dan vooral aan spellen als ''Elite'' en ''Mercenary''.
Lezers die met weemoed terugdenken aan ''Battlezone'' zullen de aanschaf van ''Arcticfox'' waarschijnlijk niet betreuren.
De overige liefhebbers van goede sotware raden we aan om hun kooplust te bedwingen tot na het lezen van deze beschrijving.
Het verhaal:
Sinds 2005 was een vijandelijke, buitenaardse krijgsmacht actief in Antarctica. Hun hoofdkwartier werd beschermd door een krachtveld.
De buitenaardsen hadden hun aanwezigheid nog lang voor de buitenwereld verborgen kunnen houden, ware het niet dat ze de stommiteit begingen om een eerder gevangen genomen lid van een onderzoekteam te laten ontsnappen. De brave man bracht de militaire autoriteiten op de hoogte, die de gegevens over de activiteiten die binnen het gebied plaatsvonden dankbaar in ontvangst namen.
Uit die gegevens bleek dat de indringers in relatief korte tijd een aantal machines gebouwd hadden waarmee de zuurstof in de atmosfeer kon worden omgezet in een mengsel dat meer geschikt was voor de lichaamsbouw van de buitenaardsen.
De atmosfeer van hun thuisplaneet bestond namelijk uit een mengsel van amoniak, methaan en chloorgas. Het stond buiten kijf dat zo'n atmosfeer catastrofale gevolgen zou hebben voor de ademhalingsbehoefte van de mensheid. Er zat dus niets anders op dan het vijandelijke hoofdkwartier te vernietigen. Maar de technologie kon nog geen adequaat antwoord vinden op het krachtveld dat rond het fort was opgetrokken.
De resultaten van diverse proefnemingen toonden aan dat men via indirecte penetratie door het krachtveld zou kunnen dringen.

Door een magnetische storing aan de ene kant van het krachtveld op te wekken zou de andere kant voldoende verzwakt worden om één gevechtsvoertuig door te laten tot het bezette gebied.
Over het type gevechtsvoertuig was men het vlug met elkaar eens. De supertank van General Polemics, de Slye-Hicks MX-1000, met de codenaam Arcticfox, was ongetwijfeld het meest geschikt.
Dit militaire voertuig, dat speciaal was ontworpen om in de barre poolgebieden te opereren, was uitgerust met apparatuur om mijnen te leggen en beschikte over lanceerinstallaties om raketten en mortieren af te vuren. Door de inbouw van een automatische vierwielaandrijving kon het voertuig een topsnelheid van 140 kilometer per uur bereiken.
Bovendien kon deze geavanceerde supertank zichzelf in de sneeuw ingraven om ontdekking door de vijand zoveel mogelijk te voorkomen.
De Arcticfox kon dan alleen nog maar gelocaliseerd worden door eersteklas radarapparatuur.
Omdat de invasie van het vijandelijke gebied moest samenvallen met het tijdstip waarop de buitenaardsen het meeste energie verbruikten, werd het uur van de penetratie vastgesteld op 0900 uur.
Om de kans op ontdekking zo gering mogelijk te houden, zou een absolute radiostilte in acht genomen worden vanaf het moment waarop de Arcticfox zou zijn doorgedrongen achter de vijandelijke linies.
Vanaf dat ogenblik zou de bestuurder van de Arcticfox uit strategische overwegingen aan zijn lot worden overgelaten...
Het spel begint dus om 0900 uur, het moment waarop men het vijandelijke krachtveld gepenetreerd heeft.

Nadat het spel geladen is, kan men kiezen uit twee voorbereidende niveaus. *(Enemy preview & Training mode)*, en twee niveaus voor gevorderden *(Beginner mode & Tournament level)*.

<F1> *Enemy preview*

(overzicht van de verschillende aanvallers)



Een voorproefje van een tank

Na het indrukken van deze toets, verschijnen de verschillende vijandelijke verdedigingsmiddelen achtereenvolgens in beeld.
Door de <F5> toets in te drukken kan men het tempo waarin de vijandelijke parade voorbij rolt versnellen.
Als men voldoende gegevens verzameld heeft over de buitenaardse gevechtsmiddelen, kan men terugkeren naar het openingsscherm door de <F7> toets in te drukken.

<F3> *Training mode* (trainingsniveau)

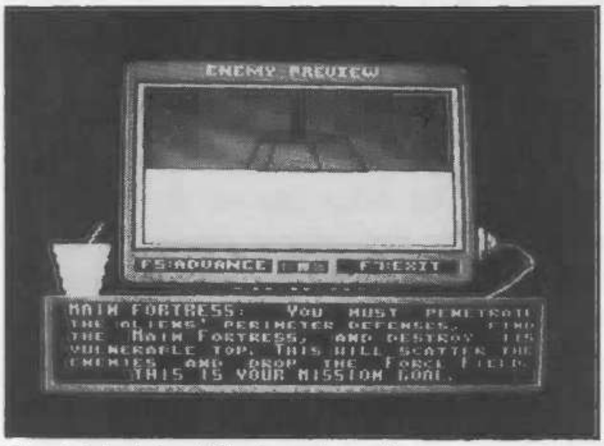
Op dit niveau beschikt de Arctifox over een grote voorraad ammunitie en een sterkere bepantsering. De vijand is daarentegen zwakker en minder intelligent. Het trainingsniveau is dan ook bij uitstek geschikt om het gebied in betrekkelijke rust te verkennen en de vijand naar hartelust onder vuur te nemen. Op dit niveau is het echter onmogelijk om de missie te voltooien daar men het grote fort niet kan vernietigen.
Bovendien start men in dit niveau op een andere locatie als op het niveau voor gevorderden.

<F5> *Beginner mode* (beginnersniveau)

Het beginnersniveau is een uitstekende voorbereiding op het echte werk in het wedstrijdniveau, daar men de missie nu wel kan voltooien.
Het pantser van de Arcticfox is in dit niveau vrij sterk en men beschikt over een grote voorraad raketten en mijnen. De vijanden zijn zwakker en minder talrijk als in het wedstrijdniveau.

<F7> *Tournament level* (wedstrijdniveau)

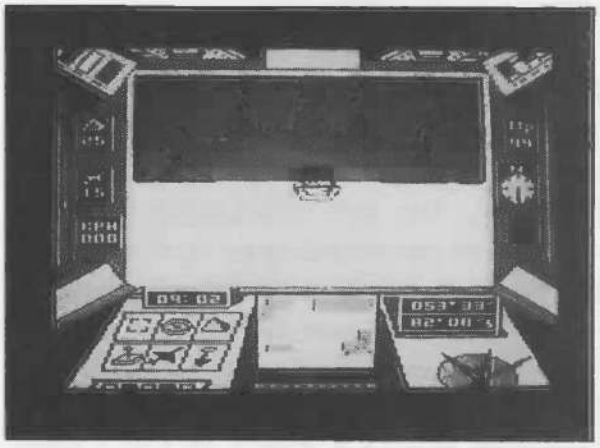
Dit niveau is voor de porffesionals die het nu zullen moeten opnemen tegen een uiterst intelligente vijand, die bovendien over opsporingsapparatuur beschikt waardoor hij de positie van de Arcticfox steeds kan localiseren.
Op dit niveau kan men een keuze maken uit acht startplaatsen en kan men de samenstelling van de vijandelijke troepen zelf bepalen.



Zo ziet het hoofdfort er dus uit

De samenstelling van de vijandelijke troepen en de plaats van de startpositie kan men ook door de computer laten bepalen.

Men kan het spel te allen tijde herstarten door de <CTRL> en <R> toetsen simultaan in te drukken.
Met de <CTRL> en <S> toetsen kan men het geluid uit- en aanzetten.
Om het spel te pauzeren en te hervatten moet men de <F7> toets indrukken.
Het spel staat standaard op het gebruik van een joystick ingesteld.
Indien men dit wenst kan men de Arcticfox via het toetsenbord besturen door de <CTRL> en <K> toetsen in te drukken.
Als men daarna een joystick wil gebruiken moet men de <CTRL> en <J> toetsen indrukken.
Indien men een joystick gebruikt, kan men de Arcticfox naar links, rechts, voorwaarts en achterwaarts bewegen door de knuppel in de gewenste richting te duwen.
Om het kanon van de Arcticfox af te vuren moet men de vuurknop indrukken.
De Arcticfox kan ook met de volgende toetsen bestuurd worden:



Een vijand in het vizier

Naar links	<Q>, <A>, <C>
Naar rechts	<Z>, <E>, <D>
Voorwaarts	<W>
Achterwaarts	<X>
Stoppen	<S>

Als men de Arcticfox via het toetsenbord bestuurt moet men er rekening mee houden dat de tank naar links of naar rechts blijft draaien totdat men de <S>top toets indrukt.
Het kanon kan men afvuren door de <SPATIEBALK> in te drukken.
Als men de vuurknop of de <SPATIEBALK> ingedrukt houdt, kan men het kanon continu afvuren. Tussen twee schoten moet het kanon echter wel steeds worden herladen. Het herladen gebeurt weliswaar automatisch maar de wachttijd kan oplopen tot vijf seconden, afhankelijk van de afstand tot het doel.

De bijzondere functies van de Arcticfox kunnen uitsluitend via het toetsenbord worden ingevoerd. De toetsen die men moet gebruiken zijn op gelijke wijze gegroepeerd als de knoppen op het bedieningspaneel.
De volgende functies kunnen via het toetsenbord worden ingevoerd:

<p> 

<P> *Canon Inclination*
(Hellingshoek van het kanon.)
Deze optie maakt het mogelijk om de hellingshoek van het kanon en het vizier via de joystick of de richtingstoetsen te wijzigen.
Deze optie kan men uitschakelen door de <P> toets een tweede maal in te drukken.
Om het vizier via het toetsenbord opwaarts te bewegen, moet men de <Z>, <X> of <C> toets indrukken.
Om het vizier naar beneden te bewegen, moet men de <Q>, <W> of <E> toets indrukken.
Als men het vizier op de gewenste hoogte gericht heeft, kan men de op- of neerwaartse beweging van het vizier stilzetten door de <A>, <S>, of <D> toets in te drukken.
Indien men de hellingshoek met de joystick wijzigt, verliest men de controle over de voor- en achterwaartse besturing van de Arcticfox.
De voor- en achterwaartse beweging van de Arcticfox wordt in dat geval bepaald door de laatste besturingsopdracht.
Men behoudt echter wel de controle over de besturing naar links en naar rechts.
Om het vizier naar boven of naar beneden te richten moet men de joystick in de tegengestelde richting bewegen.

<:> 

<:> *Relative Reverse* (Achteruit)
Deze optie kan uitsluitend in samenhang met de hellingshoek van het kanon gebruikt worden. Door deze knop in te drukken kan men de voor- en achterwaartse rijrichting van de Arcticfox wijzigen.
Als de Arcticfox vooruit rijdt op het moment dat men de knop indrukt zal de tank achteruit gaan rijden en vice versa.
Indien de knop wordt ingedrukt als de Arcticfox stilstaat zal de tank vooruit rijden.

<@> 

<O> *Aft View* (Achteruitzicht)
Na het indrukken van deze toets verschijnt het gebied dat geregistreerd wordt door de camera, die aan de achterzijde van de Arcticfox gemonteerd is, op het radarscherm.
In het hoofdstuk "Het instrumentenpaneel" wordt de bediening van het radarscherm nader toegelicht.
Om de achteruitblik uit te schakelen moet men de <O> toets nogmaals indrukken.

<;> 

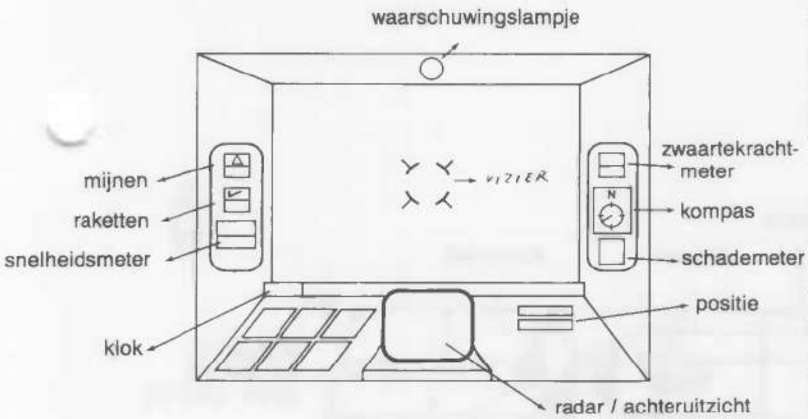
<;> *Guided Missile* (Geleide raket)
Na het afvuren van een geleide raket verschijnt het uitzicht vanuit de raket op het radarscherm. De raket kan na de lancering geleid worden met behulp van de joystick.
Deze optie maakt het mogelijk om raketten in te zetten voor verkenningsvluchten. Als men een geschikt doel op het radarscherm bemerkt moet men de <;> toets nogmaals indrukken. De raket zal het doel vanaf dat moment automatisch volgen. De geleide raket heeft in alle richtingen een bereik van één radarscherm, gerekend vanaf de huidige positie. Als de rode lijn onder het radarscherm helemaal naar links is teruggeweken, heeft de raket haar maximale actieradius bereikt.
Als men de <RETURN> toets indrukt terwijl de raket onderweg is, kan men het uitzicht vanuit de raket overbrengen van het radarscherm naar het grote scherm. Het radarscherm fungeert in dat geval tijdelijk als hoofdscherm.

<*> 

<*> *Mine* (Mijn)
Door deze toets in te drukken kan men een mijn uitzetten achter de Arcticfox. Daar de mijnen op scherp staan kan men er beter niet overheen rijden. Als men de mijn uitzet en meteen achteruit rijdt is er echter niets aan de hand. Na korte tijd ontploffen de mijnen vanzelf.

<=> 

<=> *Dig* (Ingraven)
Met dit commando kan men de Arcticfox zichzelf laten ingraven in de sneeuw.
In alle overige gebieden heeft het indrukken van deze toets geen effect.
Zodra de Arcticfox zichzelf heeft ingegraven, verdwijnt het uitzicht op het hoofdscherm. De radar blijft echter functioneren. Vanuit zijn ondergrondse locatie kan de Arcticfox nog steeds raketten afvuren.
Om de Arcticfox weer naar de oppervlakte te brengen moet men de <=> toets nogmaals indrukken.



Het instrumentenpaneel:
Radar/Achteruitzicht *Radar/Aft View*
Het radarscherm van de Arcticfox toont het omringende gebied in vogelvlucht. De Arcticfox bevindt zich altijd in het middelpunt van het radarscherm. De vijanden en de Arcticfox zelf worden op het radarscherm als zwarte stipjes getoond.
Vijanden die achter terreinobstakels schuilgaan, kunnen niet worden waargenomen op het radarscherm. Het noorden bevindt zich altijd aan de bovenzijde van het radarscherm, ongeacht in welke richting de neus van de Arcticfox wijst. De coördinatie tussen de radar en het kompas wordt hierdoor vereenvoudigd.
Het achteruitzicht wordt verzorgd door een camera die aan de achterkant van de Arcticfox gemonteerd is. Om dit uitzicht op het radarscherm te brengen moet men de <O> toets indrukken.
Nadat men een raket gelanceerd heeft kan de <O> toets ook gebruikt worden om afwisselend over te schakelen van het uitzicht vanuit de raket naar het normale radarbeeld.
Waarschuwingslampje *Warning Light*
Het groene lampje brandt zolang de Arcticfox niet ontdekt is door de vijand.
Als het gele waarschuwingslampje brandt betekent dit dat de Arcticfox ontdekt is door een vijand die zich in dezelfde sector bevindt.
Een rood lampje duidt aan dat de positie van de Arcticfox bekend is aan de vijand in het hele gebied. Tijdens deze alarmfase wordt de positie van de Arcticfox steeds automatisch doorgegeven aan het Communicatie Fort en worden alle aanvalstroepen gemobiliseerd. Door het Communicatie Fort te vernietigen kan men het overseinen van gegevens omtrent de locatie van de Arcticfox beëindigen.
Op een zwart-wit scherm is het waarschuwingslampje donker zolang de Arcticfox niet ontdekt is. Als een locale vijand de Arcticfox ontdekt, is het lampje gearceerd. Het waarschuwingslampje licht op zodra de positie van de Arcticfox aan alle vijanden bekend is.
Vizier *Gunsight*
De vier diagonale lijnen in het vizier kruisen elkaar zodra een vijand zich binnen het bereik van het kanon bevindt.
Tijdens het herladen van het kanon verdwijnen de rechte haken uit het vizier totdat het kanon klaar is om opnieuw afgevuurd te worden.
Kompas *Compass*
Door de joystick naar links of rechts te bewegen kan men de Arcticfox in de gewenste richting draaien om de koers van de Arcticfox te bepalen. De naald van het kompas draait dan vanzelf me. Het Noorden van het kompas is altijd in overeenstemming met de bovenzijde van het radarscherm.
Positie *Postition*
Geeft de huidige positie van de Arcticfox aan in lengte- en breedtegraden.
Omdat het gebied dat bestreken wordt betrekkelijk klein is, wordt aangenomen dat zowel de lengte- als breedtecirkels evenwijdig aan elkaar lopen.

Snelheidsmeter *Speedmeter*
Geeft de snelheid van de Arcticfox aan in kilometers per uur.

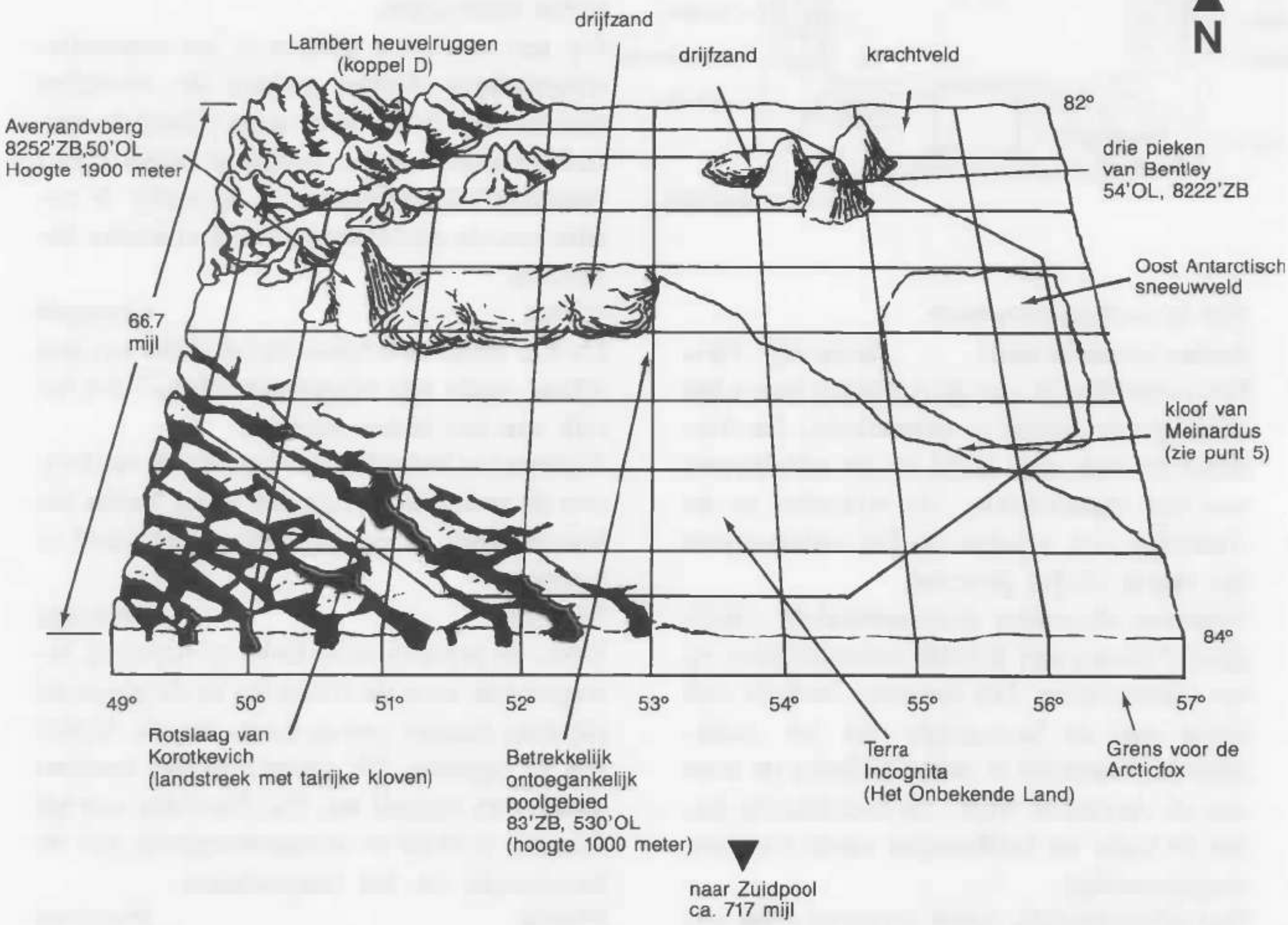
Klok *Clock*
De klok begint altijd te lopen om 0900 uur; het moment waarop men achter de vijandelijke linies doordringt.

Mijnen *Mines*
Geeft het aantal resterende mijnen aan.

Geleide raketten *Guided Missiles*
Geeft het resterende aantal geleide raketten aan.

Zuurstof *Oxygen*
Deze meter toont het resterende percentage zuurstof in de atmosfeer.
De snelheid waarmee de zuurstof wordt omgezet, kan verminderd worden door de vijandelijke zuurstofconvertors *(Air convertors)* te vernietigen.

Schademeter *Damage Indicator*
De balk in deze meter stijgt naarmate de Arcticfox meer schade oploopt.



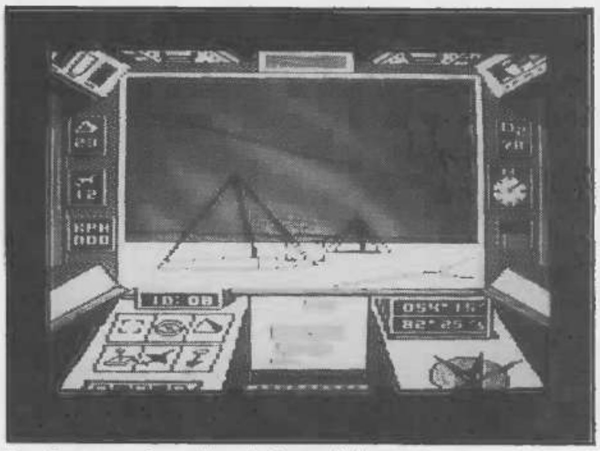
Terreinsoorten:
Het strijdtoneel bestaat uit geologische formaties en condities die zowel voor- als nadeel kunnen opleveren.
Daarom moet men de verschillende terreinsoorten leren onderscheiden. Door de kaart te bestuderen kan men zich een idee vormen van het gebied waar men moet opereren.

Krachtveld *Force Field*
Het krachtveld wordt als een dunne lijn op het radarscherm weergegeven.
Op het land is het krachtveld onzichtbaar. Het is onmogelijk dit te doorbreken.

Heuvels *Ridges*
Heuvels kunnen gebruikt worden om strategische posities in te nemen of om de Arcticfox aan het oog van de vijand te onttrekken. Heuvels bieden uitstekend uitzicht over de omgeving, zodat de vijand geneigd is om juist daar geschut en radarapparatuur op te stellen.

Kloven *Crevices*
Op het radarscherm worden kloven als zwarte gekartelde lijnen weergegeven. Kloven dient men te allen prijze te vermijden want als de Arcticfox in zo'n aardscheur terechtkomt is het spel afgelopen.

Toendra's *Toendra Fields*
In de toendra's kan de Arcticfox slechts de helft van zijn topsnelheid bereiken. Gelukkig worden de voertuigen van de vijand in de toendra's aan dezelfde snelheidsvermindering onderworpen.



De bergen kun je niet oprijden

Bergen *Mountains*
De grotere bergen kan men gebruiken als oriëntatiepunten zodat men zijn positie beter kan bepalen. De Arcticfox kan niet over de bergen heen rijden.

Sneeuwstormen hebben een verminderd zicht voor zowel de Arcticfox als de vijand tot gevolg. Als men in een sneeuwstorm terechtkomt, is men hoofdzakelijk op de radar aangewezen die normaal blijft functioneren.

Speeltips

We beginnen de speeltips met een overzicht van de verschillende vijandelijke voer- en vliegtuigen.

Lichte tank *Light tank*

De lichte tank haalt een middelmatige snelheid en wordt meestal toegevoegd aan patrouilles van verkenningsvoertuigen.

Deze tank heeft een licht pantser en beschikt over een klein kaliber geschut.

Zware tank *Heavy tank*

Het grotere broertje van de lichte tank is traag en zwaar gepantserd.

Het zware geschut van deze tank veroorzaakt aanzienlijke schade als de Arcticfox door een voltreffer geraakt wordt.

Gevechtsvliegtuig *Fighter*

Ondanks zijn lichte pantser en klein kaliber geschut is dit gevechtsvliegtuig door zijn hoge snelheid uiterst gevaarlijk.

Meestal wordt het toestel ingezet ter ondersteuning van aanvalstroepen of ter bescherming van verkenningsvliegtuigen.

Verkenningsvliegtuig *Recon flyer*

Een verkenningsvliegtuig heeft een licht pantser en geen geschut.

Het toestel kan daarentegen zeer hoge snelheden behalen en daardoor grote afstanden overbruggen. In de *Tournament* optie maakt het verkenningsvliegtuig van opsporingsapparatuur gebruik om de Arcticfox te localiseren.

Verkenningsvoertuig *Recon sled*

Verkenningsvoertuigen zijn licht gepantserd en zeer snel.

Deze voertuigen beschikken niet over geschut en maken meestal deel uit van patrouilles. Ze kunnen de Arcticfox vanaf grote afstand ontdekken.

Zwevende mijnen *Floating mines*

Deze mijnen blijven onbeweeglijk in de lucht hangen totdat ze de Arcticfox ontdekken. Meestal bewaken zwevende mijnen belangrijke installaties en strategisch gelegen doorgangen.

Als een zwevende mijn de Arcticfox ontdekt zweeft ze langzaam naar het doel.

Daar deze mijnen geen geschut hebben en slechts licht gepantserd zijn kan men ze vrij makkelijk vernietigen.

Raket lanceersysteem *Rocket launcher*

Deze lanceersystemen staan altijd op een vaste plaats opgesteld.

De installatie wordt door een sterk pantser beschermd. De geleide raketten die ze afvuren kunnen grote schade aanrichten. Een lanceerinrichting moet men dus uiterst voorzichtig benaderen. Men kan zo'n installatie het beste vanaf de achterkant benaderen en onder vuur nemen, daar het blikveld van de lanceerinstallatie beperkt blijft tot 140 graden naar voren.

Radarstation *Radar station*

Radarstations staan, net zoals raketlanceersystemen, op vaste standplaatsen. Ze worden door een sterk pantser beschermd maar beschikken niet over geschut. Deze stations hebben een zeer groot bereik waarmee ze vijandelijke voertuigen kunnen afschermen voor ontdekking door de radar van de Arcticfox. Bovendien kunnen ze ook raket geleidingssystemen storen.

Communicatie fort *Communication fort*

Het communicatie fort verzorgt alle communicatie tussen de vijandelijke patrouilles en de aanvalstroepen. Door het communicatie fort te vernietigen ontneemt men de vijand de mogelijkheid om nog langer aanvalstroepen op de Arcticfox af te sturen.

Hoofd fort *Main fort*

Het hoofd fort is het uiteindelijke bastion dat vernietigd moet worden om het spel te winnen. De vernietiging van het hoofd fort vereist een zeer goed strategisch en tactisch inzicht daar dit fort bewaakt wordt door zware tanks, zwevende mijnen, gevechtstanks enzovoort.

Om het hoofd fort op te blazen zijn twee voltreffers met raketten of tien treffers met kanonvuur noodzakelijk.

Als men achtervolgd wordt door voertuigen, kan men gebruik maken van de mijnen. Door het achteruitzicht in te schakelen kan

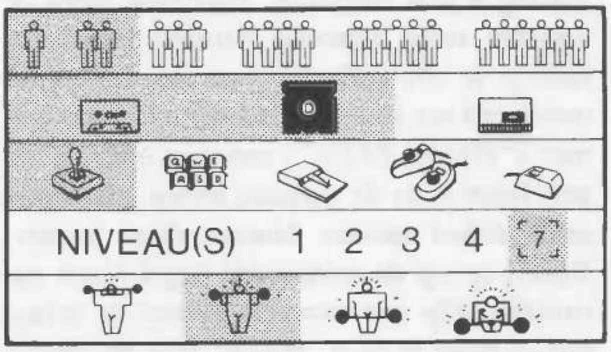
men zien waar men de mijnen gedropt heeft.
Tijdens een gevecht moet men de Arcticfox zoveel mogelijk blijven bewegen om de trefkansen van de vijand te verminderen.
Tracht zo snel mogelijk het Communicatie Fort te vernietigen zodat vijandelijke verkenningsvliegtuigen en voertuigen de positie van de Arcticfox niet langer kunnen doorgeven. Als men deze klus geklaard heeft wordt het eenvoudiger om het hoofd fort heelhuids te bereiken.

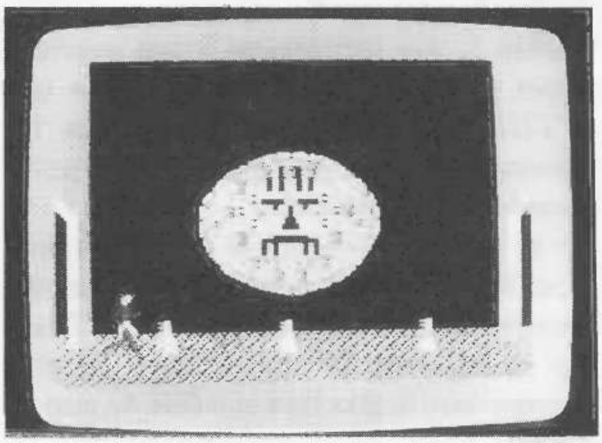
Door de zuurstofconvertors te vernietigen kan men het tempo waarmee de zuurstof wordt omgezet vertragen, zodat men meer tijd overhoudt om de operatie te voltooien.
Maak zoveel mogelijk gebruik van de mogelijkheid tot ingraven in de sneeuw wanneer meerdere vijanden tegelijkertijd aanvallen.
Reserveer ten minste twee geleidde raketten om het Hoofd Fort te vernietigen.

AZTEC CHALLENGE

A

Cosmi | Paul Norman | Home Soft Benelux





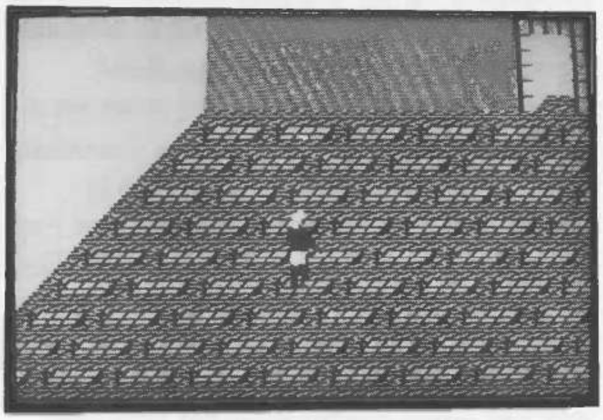
Doel

In het spel Aztec Challenge moet je proberen je lot te ontlopen. De uiterst gelovige bevolking wil jou namelijk aan de goden offeren.
De lange vluchtweg voert je langs zeven gevaarlijke velden.

Beschrijving

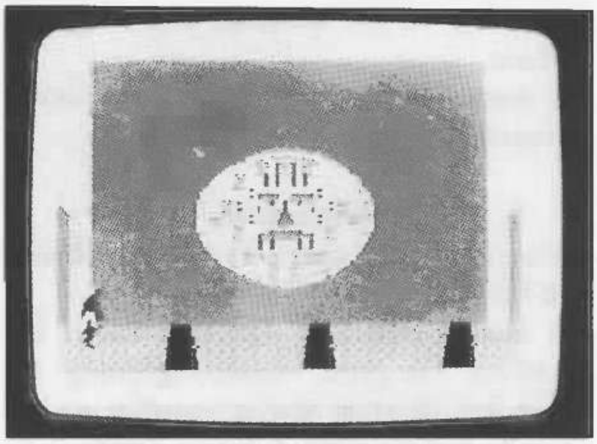
Aztec Challenge speelt zich af in Mexico aan het begin van de zestiende eeuw.
De aldaar wonende Azteken waren berucht om hun grote veroveringsdrang. De leden van de stam waren vaardige en gevreesde krijgers. De Azteken hadden een hoogontwikkelde beschaving opgebouwd.
Op precies dezelfde plaats waar het huidige Mexico City ligt begonnen de Azteken in 1324 met de bouw van hun hoofdstad. Onder aanvoering van hun beroemdste leider Montezuma, die van 1440 tot 1469 de scepter zwaaide, begonnen ze omstreeks het jaar 1500 met de verdere verovering van de omliggende gebieden.
Uiteindelijk werden de Azteken aan het begin van de zestiende eeuw overwonnen door de Spanjaarden onder leiding van Hernando Cortez.
Ondanks hun hoge graad van beschaving hielden de Azteken er wrede religieuze praktijken op na. Zij geloofden in zeer vele goden. Om de goden gunstig te stemmen werden regelmatig mensen geofferd.
Aztec Challenge begint op het moment dat de krijger, die in de tempel van Tenochtitlan zou worden geofferd, ontsnapt is.
Het is in dit spel goed merkbaar dat Paul Norman van origine musicus is. De wonderschone muziek draagt in belangrijke mate bij aan de atmosfeer die in het spel wordt opgeroepen. De muziek was dan ook het uitgangspunt voor het hele spel.
In de eerste fase van het spel *("THE GAUNTLET")* moet hij proberen de pyramide te bereiken die in de verte zichtbaar is. Voor hij hier is aangeland moet hij echter spitsroeden lopen. De stamleden staan in twee lange rijen opgesteld. De stortvloed van speren moet de rennende Azteek ontwijken door er overheen te springen of er onderdoor te duiken. Je laat hem springen door de joystick naar voren te bewegen. Bukken doet hij wanneer je de joystick naar achteren trekt.
Dit onderdeel van het spel vraagt van de speler stalen zenuwen. Voordat de geworpen speer zichtbaar wordt hoor je hem namelijk al door de lucht suizen. Lang duurt deze periode van zenuwslopende onzekerheid echter niet.

Sneller dan je lief zal zijn komt de speer van links of rechts het gezichtsveld binnen. Eén foutje en de krijger stort dodelijk getroffen ter aarde. Het hele traject moet dan van voren af aan worden afgelegd.
In totaal moeten zo'n 15 tot 20 speren worden ontweken terwijl de muziek steeds onheilspellender wordt.
Indien je het spitsroeden lopen overleeft moet je in de tweede fase de lange trap *("THE STAIRS")* van de pyramide beklimmen. Na een paar treden word je bekogeld met rotsblokken.
Deze moet je proberen te ontwijken door naar links en rechts te bewegen. De eindeloos lijkende stortvloed van rotsen houdt op na ongeveer 100 rotsblokken. Meestal komen deze in groepjes van drie de trap afrollen.



Bijna halverwege de kamer in *Hopaztec.*

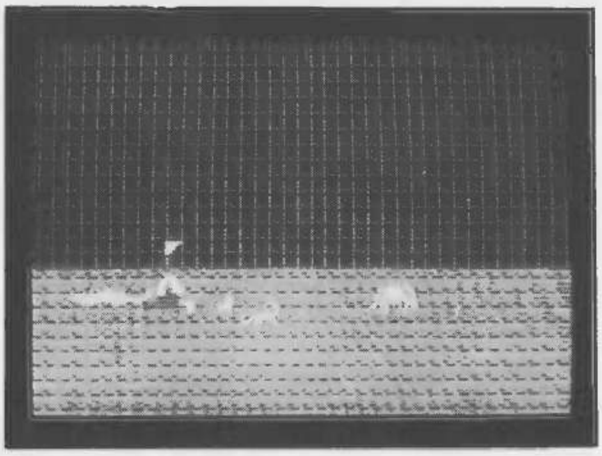
In de derde fase *("THE TEMPLE")* bevind je je in de tempel. Alle kamers in deze tempel zijn uitgerust met eenvoudige doch effectieve vallen.
Deze valstrikken zul je onder andere aantreffen in de vorm van vallende pijlen en rotsblokken. Ook verschijnen in een aantal vertrekken plotseling gapende afgronden.
Tenslotte kunnen uit de vloer obstakels tevoorschijn komen die eruit zien als zagen.
Door de joystick naar links te bewegen stopt de krijger om vallende pijlen en stenen te ontwijken. Om over de kloven en zagen heen te springen moet je de joystick naar rechts bewegen.
Het volgende deel van Aztec Challenge *("THE VERMIN")* voert je door de duistere catacomben van de tempel. Door hun rustige ligging zijn deze ideaal voor huisdieren. De in de duisternis levende spinnen, schorpioenen, slangen en krokodillen brengen het nodige leven in de brouwerij.
Om de omnivoren met hun onstilbare honger te ontwijken moet je er overheen springen. Wanneer je de joystick naar voren duwt maak je een hoge sprong. Een lage sprong is ook mogelijk. Hiervoor moet de joystick naar beneden worden bewogen.
Indien je dit gedeelte van het spel hebt overleefd sta je in een kamer. In deze kamer *("HOPAZTEC")* moet je over de tegels heen naar de uitgang lopen. Er dreigt geen enkel gevaar binnen deze kamer. Tenzij je op de verkeerde tegel stapt natuurlijk. Op dat moment suizen de pijlen om en door je oren. Helaas zien alle tegels er eender uit. Het blijft dus een zaak van proberen tot je de juiste route hebt gevonden.



Pas op. Werk in uitvoering.

Zodra je de kamer uit bent neem je een koele duik in het meer. De ontspannende zwemtocht duurt helaas niet lang. Zeer spoedig zul je erachter komen dat het water is vergeven van *"PIRANHA's"*. Mocht je tijdens de biologielessen hebben zitten slapen, dan zal snel duidelijk worden wat het verschil tussen piranha's en goudvissen is. De ongeveer dertig centimeter lange piranha's zijn bijzonder vraatzuchtige vleeseters. Wat hen zo gevaarlijk maakt is het feit dat ze zich in scholen op hun prooi storten. Binnen luttele seconden heeft zo'n school een volwassen mens tot op het bot

afgekloven. Helaas is de kleurstelling in dit onderdeel van het spel zeer ongelukkig gekozen. De beesten zijn op een zwart/wit of groen/zwart monitor niet te onderscheiden van de achtergrond.
Je kunt in vier richtingen zwemmen. Wanneer de school je naar je zin te dicht genaderd is kun je ze ontwijken door de vuurknop in te drukken. Hierdoor duik je onder water, waar je veilig bent. Je kunt echter niet al te lang ondergedoken blijven anders sterf je door zuurstofgebrek. Om de oever van het meer te bereiken zul je naar voren moeten zwemmen. Je verschijnt dan weer onderin beeld. Na zo'n 17 maal de tocht over het beeldscherm te hebben voltooid sta je weer veilig aan land.
Hoewel, veilig? In de laatste fase van het spel *("THE BRIDGE")* moet je over een smalle hangbrug rennen. Je kent die bruggen wel. Meestal zijn ze niet al te degelijk en is de bodem heel ver beneden je te zien. Ook deze brug heeft betere tijden gekend. Op onregelmatige afstanden zijn in de brug gaten gevallen waar je overheen zult moeten springen. De gaten kunnen van drie verschillende afmetingen zijn. Afhankelijk van de grootte van het gat moet je laag, normaal of hoog springen. Voor een lage sprong moet je de joystick naar je toe trekken. Een normale sprong maak je door de joystick naar links te duwen. Voor een hoge sprong tenslotte, moet je de joystick naar voren duwen.
Als je deze laatste fase ook hebt overleefd begint het spel weer van voren af aan, maar op een hogere moeilijkheidsgraad.
De schrijver van het spel is gelukkig een zeer aardig persoon. Heb je namelijk eenmaal een bepaald veld overwonnen, dan hoef je bij een vroegtijdige dood niet het hele spel opnieuw te spelen. Je begint dan steeds in de fase van het spel waarin je het loodje hebt gelegd, ook wanneer alle beschikbare levens zijn verbruikt.



Een gevarieerde fauna

Speeltips

Tijdens de eerste fase van het spel kun je het beste zover mogelijk van het beeldscherm vandaan zitten.
Hierdoor wordt het gezichtsveld kleiner zodat je de speren beter ziet aankomen.
In het tweede veld moet je ervoor zorgen niet aan een zijkant van de trap ingesloten te raken.
De rotsblokken komen meestal in groepjes van drie naar beneden. De meeste kans om de trap heelhuids te beklimmen heb je wanneer je een CDA standpunt inneemt. Dat wil zeggen, blijf zoveel mogelijk in het midden. Je kunt dan altijd nog beslissen of je naar links of rechts uitwijkt.
In de tempel kun je het beste even stilstaan wanneer je een nieuwe kamer binnenkomt. Hierdoor kun je zien welk gevaar er dreigt. Als dit kloven of zagen zijn kun je niet meer op tijd reageren wanneer je rent. Stop echter pas wanneer je de volgende kamer binnen bent. Als je in de deuropening blijft staan kost dat een leven. Over de eerste twee kloven en zagen binnen een kamer kun je onmiddellijk heen springen. Voor de laatste sprong moet je eerst een stukje doorrennen.
Om de beesten in de volgende fase van het spel te ontwijken is de hoogte van de sprong belangrijk. Wanneer twee of meerdere dieren achter elkaar liggen moet je daar met lage sprongetjes overheen. Wanneer een aantal dieren zo dicht achter elkaar ligt dat zelfs een hoge sprong niet voldoende is om er overheen te komen kun je het beste een sprong maken en de joystick in die richting gedrukt houden. Je springt dan weer omhoog op het moment dat je de vloer aanraakt. Zodoende heb je een goede kans het er heelhuids van af te brengen.
In de vijfde fase van het spel moet je over bepaalde tegels lopen. De enige manier om de uitgang te bereiken is door te blijven proberen en te onthouden waar het de vorige keer mis is gegaan.
In het water is de beste tactiek naar boven te zwemmen en daar te wachten. Zolang je onzichtbaar bent boven de rand van het scherm kunnen de piranha's je ook niet zien. Zodra het je veilig lijkt de volgende etappe van de zwemtocht af te leggen ga je van start.
De laatste fase is weer een kwestie van stalen zenuwen en goede concentratie.
Kijk voornamelijk naar de rechterkant van het beeldscherm. Daar kun je zien hoe groot het volgende gat in de brug is.
Spring pas op het laatste moment. Maak geen hoge sprongen over kleine gaten. Je loopt anders het risico in het volgende gat te vallen.



Zolang je in dit veld van WIZARD de kelken niet pakt blijven de pijlen uit.



De Marsmallow Man bewaakt de ingang van de Temple Of Zuul in GHOSTBUSTERS.



Een plattegrond van de stad (GHOSTBUSTERS).



De vleermuizen in dit veld van JUMPMAN zijn levensgevaarlijk.



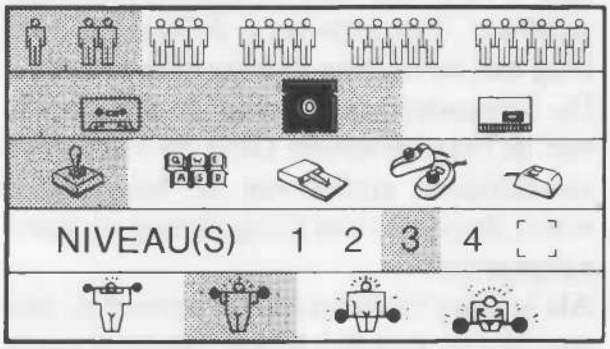
Door een harde „dunk" is het achterbord in ONE-ON-ONE verbrijzeld.

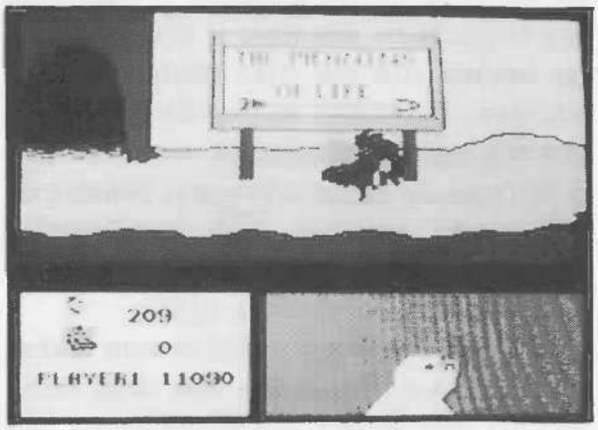


ARCHON.

B.C. II: GROG'S REVENGE

Sierra-On-Line | Sydney Development Corp. | Aackosoft





Doel

In B.C. II: Grog's Revenge moet de speler proberen de zin van het leven te ontdekken. Voordat dit mogelijk is moeten voldoende schelpdieren worden verzameld om over een aantal tolbruggen te mogen rijden.

Beschrijving

Dit spel is de opvolger van het, eveneens op de door Johnny Hart geschreven strip B.C. gebaseerde, spel Quest for Tyres. Net als in het eerste spel zijn de graphics van cartoon kwaliteit. Bovendien is ook nu weer de nodige humor in het spel verwerkt.

In B.C. II: Grog's Revenge moet(en) de speler(s) Thor helpen bij het vinden van het antwoord op de vraag: "Wat is de zin van het bestaan?" Om hier achter te komen moet Thor een aantal niveaus beklimmen met zijn éénwieler. De bergpaden zijn bezaaid met schaaldieren. Door er overheen te rijden raapt Thor deze automatisch op.

Iedere schelp levert de speler 10 punten op.

De schelpen hebben echter nog een ander doel. Om naar het volgende niveau te kunnen komen moet Thor over een brug rijden. Voor deze brug zit Fat Broad om het tolgeld te innen.

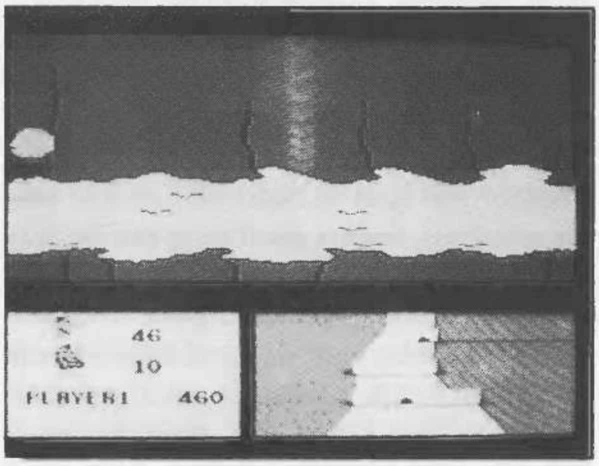
Tegen betaling van 100 schaaldieren laat zij je passeren. Degenen die het spel Quest for Tyres hebben gespeeld herkennen in haar waarschijnlijk wel de boosaardige vrouw met de knuppel. In B.C. II: Grog's Revenge is ze nog steeds een lastige tante. Probeer niet haar te beduvelen met te weinig schelpen, anders gooit ze je van de berg af.

Er schuilen ook nog andere gevaren onderweg. Het meest voor de hand liggende van die gevaren zijn natuurlijk de afgronden. Wanneer Thor hierin rijdt zie je het eerst het wiel naar beneden storten. Thor blijft dan in de beste tekenfilm traditie nog even hangen voordat hij aan de wetten van de zwaartekracht gehoorzaamt en het wiel volgt.

Je moet ook oppassen niet tegen de rotsen op te rijden. Het wiel stuitert dan de afgrond in terwijl Thor tegen de wand geplet wordt om daar vervolgens als een stuk exclusief behang te blijven hangen.

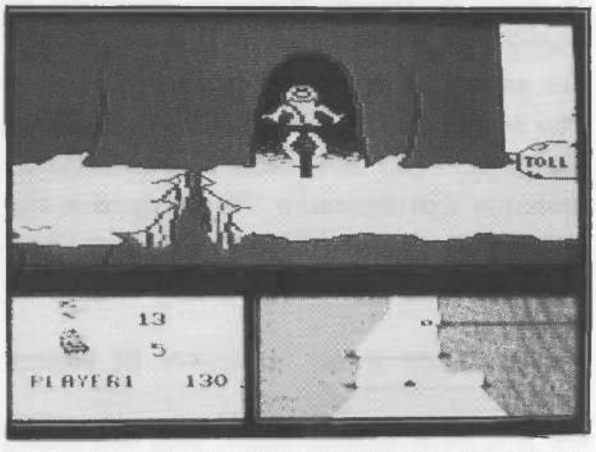
Bovendien is een bergpad natuurlijk geen goed geplaveide snelweg. Hier en daar zul je rotsblokken en scheuren tegenkomen. Wanneer je tegen een rotsblok of in een scheur rijdt stopt het wiel abrupt. Thor

vliegt echter nog even door met op zijn gezicht een uitdrukking alsof hij zegt "Huh?"
De bergen worden op diverse plaatsen doorsneden door tunnels. In deze tunnels heerst volstrekte duisternis.
Gelukkig heeft Thor behalve het wiel ook de fietsdynamo uitgevonden. Bij het flauwe schijnsel van de koplamp is tenminste nog enigszins te zien waar je rijdt.
De tunnels zijn een rijke vindplaats voor schelpen. Pas echter wel op dat je niet tegen een stalagmiet aanrijdt want dat kost je een wiel. In de tunnels kun je behalve de stilliggende schelpen ook rondlopende schaaldieren zien. Deze kun je ook verzamelen door er overheen te rijden.
Grog heeft dezelfde voorliefde voor lekker eten als Thor. Hij is dus ook druk bezig met het verzamelen van schaaldieren. Hij houdt echter niet van andere mensen op zijn berg. Als hij je tegenkomt schreeuwt hij zo hard dat je van schrik de berg afvliegt.



Thor vliegt van schrik de berg af

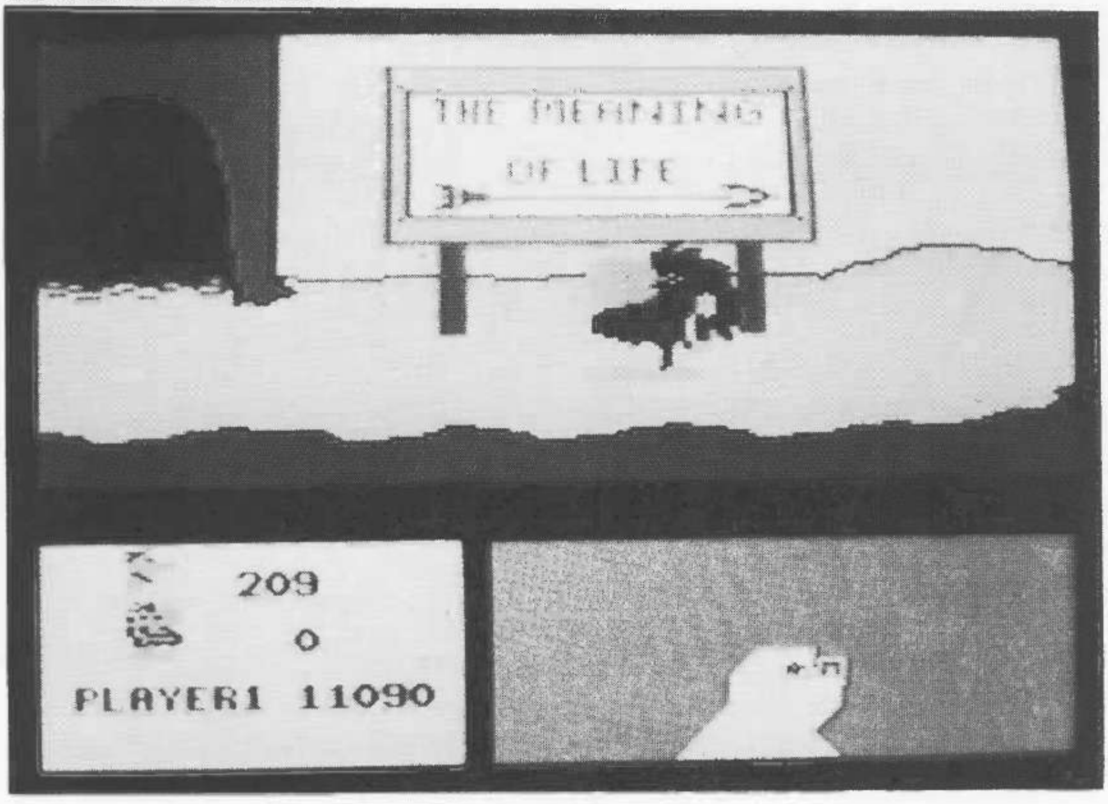
Je verliest dan niet alleen een wiel, maar het spel is meteen afgelopen.
Het laatste gevaar dat je pad nu en dan kruist is de Tiredactyl. Dit Grote Groene Steenvretertje is gek op wielen. Ook als hij je wiel te pakken krijgt valt het doek voor Thor.
Het beeldscherm is in dit spel opgebouwd uit drie vlakken. In de bovenste grote rechthoek is de directe omgeving van Thor zichtbaar.
In het linkervierkant eronder wordt de score bijgehouden. Behalve het aantal schelpen dat Thor heeft verzameld wordt ook het aantal door Grog verzamelde exemplaren getoond. Geheel onderin in dit vierkant kun je de score aflezen.
Het rechter vierkant geeft de berg weer in zijaanzicht. De positie van Thor wordt hierop aangegeven door een geel vierkant, die van Grog door middel van een witte ruit.
Ook is de plaats waar de tunnels uitkomen zichtbaar. Tenslotte is op de kaart ook de brug aan de top van de berg herkenbaar.
De bergpaden voeren naar de achterzijde van de berg. Wanneer Grog en Thor langs verschillende zijden van de berg rijden wordt de positie van Grog niet op de kaart aangegeven.
Als je Thor bestuurt kun je natuurlijk niet constant op de kaart letten. Daarom wordt dreigend gevaar ook aangegeven door geluidssignalen. Een zoemtoon betekent dat Grog langs de bergwand in jouw richting naar beneden komt klimmen. Een zacht piepje geeft aan dat hij op hetzelfde bergpad nadert. Tenslotte klinkt er een onheilspellend, op een sirene lijkend, geluid wanneer hij vlakbij is gekomen.
De tolbrug bevindt zich altijd aan het einde van een tunnel. Fat Broad, die hier op klanten zit te wachten, is een zeer inhalig type. Zodra je bij de brug aankomt met voldoende schelpen incasseert zij de betaling voor de overtocht. Je kunt dan niet meer terug de tunnel in om nog meer schelpen te verzamelen.



Thor heeft nog niet voldoende schelpen om de brug te passeren

Om de zin van het bestaan *(THE MEANING OF LIFE)* te ontdekken moet je achtereenvolgens de niveaus A tot en met E doorworstelen.
Voor elk wiel dat je dan nog over hebt krijg je 1.000 punten toegekend.
Eenmaal aangekomen bij het bord *"THE MEANING OF LIFE"* zie je een groot geel gevaarte. Roerloos blijft Thor staan kijken. "Is dat nou alles?" hoor je hem denken. Plotseling komt er beweging in het creatuur en Thor vliegt het beeld uit. Dan zie ook jij waarvan hij zo geschrokken is. De gele gedaante blijkt namelijk niemand meer of minder te zijn dan Grog.
Het spel is daarmee afgelopen. Indien je een nieuw record hebt behaald kun je je naam laten opnemen in de lijst met de hoogste scores.
Het verschil tussen de drie verschillende bergen wordt gevormd door de hogere moeilijkheidsgraad.
Op de moeilijkere bergen zul je meer obstakels op je pad vinden.
Het meest kenmerkende voor de moeilijkste berg is het feit dat aan de achterkant van de berg veel kronkelpaden lopen. Het vereist een uitstekend reactievermogen om hier veilig langs te komen.
Mocht de snelheid waarmee Thor zich verplaatst je niet hoog genoeg zijn dan kun je hem sneller laten rijden door de vuurknop ingedrukt te houden.

Hier draait het dan allemaal om



Speeltips

Als je bij de brug aankomt, en je hebt minder dan vijf wielen over, verkoopt Fat Broad je een extra wiel voor 25 schelpen.

Leer waar de verschillende tunnels uitkomen, zodat je weet waar je terecht komt. Dit is vooral van belang als je een wiel kwijt bent geraakt en je meer dan 100, maar minder dan 125 schelpen hebt. Kom je namelijk per ongeluk bij de brug uit dan geeft Fat Broad je geen gelegenheid meer terug te gaan om het voor een nieuw wiel benodigde aantal schelpen te verzamelen.

Het is mogelijk om langs de Tiredactyl te rijden. Zodra je het monster in beeld krijgt moet je echter wel snel reageren aangezien je maar enige tellen de tijd hebt voordat hij je wiel opeet.

Verzamel op de laagste niveaus zoveel mogelijk schelpen. De schelpen die je niet nodig hebt om de brug over te steken blijven gewoon in je bezit. Hoe meer schelpen je van de makkelijkere niveaus overhoudt, des te minder hoef je er op de moeilijkere niveaus te verzamelen.

Maak in de tunnels geen plotselinge uitwijk manoeuvres. Wanneer je dit wel doet is het gevaar levensgroot dat je tegen een stalagmiet aanbotst die je niet gezien hebt omdat deze net buiten de lichtbundel van de koplamp bleef.

Blijf niet te lang langs de wanden van de tunnels rijden. Je zult dan regelmatig je weg versperd zien door een stalagmiet en geen kant meer opkunnen.

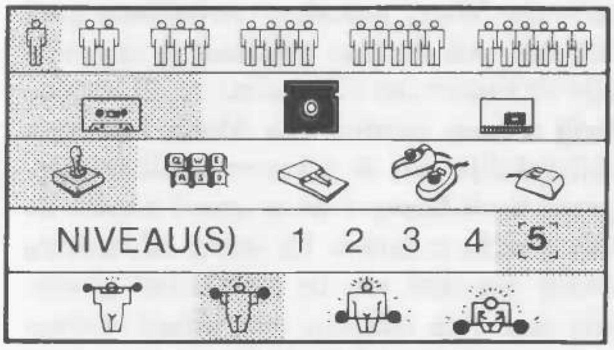
Tunnels zijn redelijk veilig. Behalve de stalagmieten zul je geen obstakels tegen komen. Zowel Grog als de Tiredactyl zijn bang in het donker en mijden de tunnels.

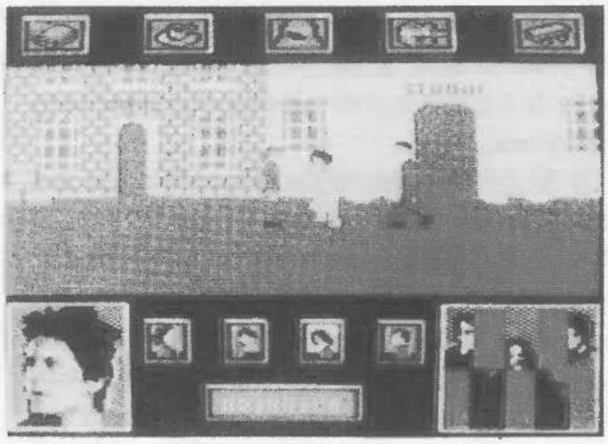
Trek je niets aan van het alarmerende geluid wanneer je de tunnelwand raakt. Dit heeft namelijk geen schade tot gevolg.

BACK TO THE FUTURE

B

Electric Dreams Software | Martin Walker | Aackosoft





Doel

In "Back to the future" moet je het verleden op een dusdanige manier manipuleren dat jouw eigen toekomst wordt veiliggesteld. Dit doe je door een jongen, Marty McFly genaamd, zijn toekomstige ouders tot elkaar te laten brengen.

Beschrijving.

Het spel "Back to the future" is gebaseerd op de gelijknamige film, die omstreeks Kerstmis 1985 in de Nederlandse bioscopen in première ging. Het verhaal speelt zich deels in het heden en deels in het verleden af.

De schooljongen Marty McFly is op zekere ochtend weer eens te laat voor de les. Hij kruipt in de opgevoerde DeLorean sportwagen van de excentrieke geleerde Doctor Brown. De sportwagen blijkt door Dr. Brown te zijn omgebouwd tot een tijdmachine en Marty komt ruimschoots op tijd op school. Hij blijkt namelijk opeens 30 jaar terug in de tijd, in het jaar 1955, te zijn terecht gekomen.

Hij loopt hier onder andere Lorraine Baines en George McFly tegen het lijf, de mensen die in de toekomst zijn ouders zullen moeten worden. Een andere jongen die Marty ontmoet is Biff Tannen. Dit is een enorme bullebak die de hele school tiranniseert.

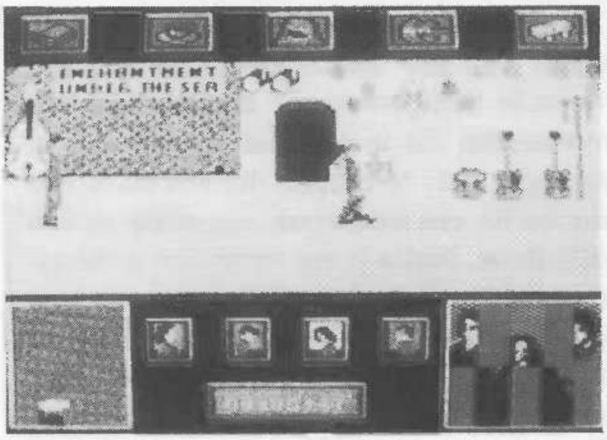
Een kleinigheid die de zaak nog iets ingewikkelder maakt is het feit dat Lorraine verliefd wordt op Marty. Dat is uiteraard niet de bedoeling. Als Marty in deze situatie geen verandering weet aan te brengen wordt Lorraine nooit verliefd op George. Het logische gevolg hiervan is dat Marty nooit zal worden geboren. En, als hij niet geboren is, hoe komt hij dan hier terecht?

Ook in dit spel wordt weer druk gebruik gemaakt van het modeverschijnsel *"icons".* Boven in beeld zie je vijf afbeeldingen van voorwerpen die in het spel een rol spelen. Van links naar rechts zijn dit: een boek, een kop koffie, een ruimtepak, een gitaar en een rollerskate. Zodra je een voorwerp dicht genoeg bent genaderd om het te kunnen pakken verandert de afbeelding van kleur en wordt geel. Om het voorwerp daadwerkelijk te pakken duw je de joystick naar voren en druk je op de vuurknop. Hierna verandert de kleur van het voorwerp opnieuw; het wordt dan wit. Marty kan slechts één van de vier eerstgenoemde voorwerpen tegelijk dragen.

Het is wel mogelijk dat Marty zich per rollerskate voortbeweegt terwijl hij iets bij zich heeft.

Onderin beeld zie je links en rechts twee fo-

to's. Links een foto van Marty en rechts een familiefoto uit 1985.
Hier tussenin staan vier portretjes van de overige hoofdpersonen. Van links naar rechts zijn dit: Dr. Brown, George, Lorraine en Biff. Wanneer één van deze personen in je buurt is wordt de afbeelding wit gekleurd.
Om iets met een voorwerp te doen moet je een ander karakter in je buurt hebben. Trek de joystick naar je toe en de persoon die bij je in de buurt staat wordt door het voorwerp beïnvloed.
Als dit gebeurt, wordt de afbeelding van dat karakter korte tijd groen.
Wanneer je het skateboard hebt gevonden kan Marty zich hiermee sneller van de ene naar de andere locatie verplaatsen. In totaal telt het spel slechts vier locaties die men kan betreden. Dit doe je door voor de deur ervan te gaan staan en de joystick naar voren te duwen. De vier toegankelijke locaties zijn: Het huis van *DOC*, de *SCHOOL*, de *HALL* en de snackbar *(SANDWICHES)*.
In elke locatie vindt men een voorwerp dat men kan meenemen en gebruiken.
Deze voorwerpen kunnen een verschillende uitwerking hebben op de verschillende hoofdrolspelers. De vier mogelijke reacties zijn: geen, de persoon blijft stilstaan, volgt je of rent weg.



Dat ziet er slecht uit voor Marty

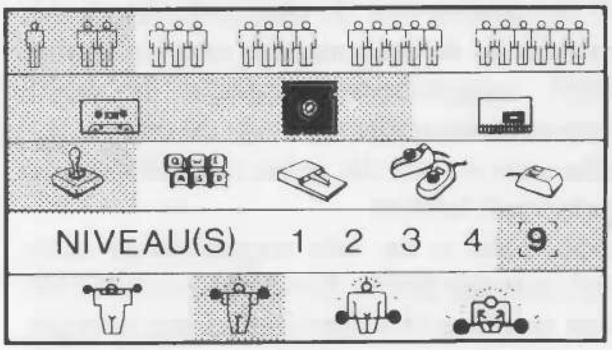
Biff is niet voor niets de angst van de hele school. Onophoudelijk probeert hij je te slaan. Indien hij je raakt blijf je enige seconden bewegingloos zitten, terwijl de kostbare tijd rustig doortikt. Je kunt hem echter ook neerslaan door de joystick op het juiste moment in zijn richting te bewegen en de vuurknop in te drukken.
Je kunt je voortgang in het spel aflezen aan de twee foto's onder in beeld. Als uit de foto's van Marty gedeelten verdwijnen gaat het mis. Als de foto helemaal is uitgewist zijn de kansen om zijn ouders op elkaar verliefd te laten worden voor Marty verkeken.
Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad heeft Marty 1 tot en met 5 kansen de zaken recht te zetten. Na iedere mislukking wordt een deel van de familiefoto gewist. Als deze foto tenslotte ook geheel verdwenen is, is het spel ten einde.
Wanneer Marty er in slaagt Lorraine en George tot elkaar te brengen wordt de familiefoto gecompleteerd. Marty moet hierna zorgen dat hij zo snel mogelijk terugkeert naar het jaar 1985. Het gehele spel begint dan weer opnieuw, maar met een hogere moeilijkheidsgraad.
Het geluidsvolume kan desgewenst worden aangepast door het indrukken van de toets <+> of <−>.
Het aanslaan van toets <F7> pauzeert het spel. Met <F5> tenslotte wordt het spel afgebroken en opnieuw gestart.

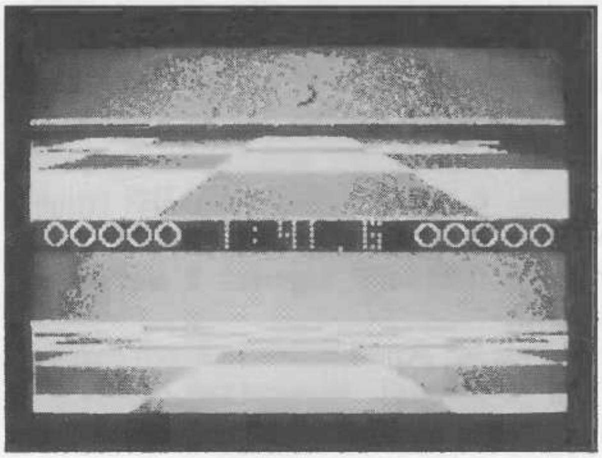
Speeltips

Om terug te keren naar 1985 moet eerst de foto compleet zijn. Daarna moet Marty het huis van Doc binnengaan en weer verlaten. Als je daarna weer naar buiten loopt zal de DeLorean weer klaar staan. Een snelle manier om de liefde tussen Lorraine en George te laten opbloeien is de volgende:
Lok Biff naar *Sandwich* bar en geef hem koffie.
Hij blijft hier dan stilstaan.
Zoek vervolgens Lorraine op en leidt haar naar het huis van *Doc*. Geef haar het ruimtepak waardoor ook zij blijft stilstaan.
Zorg er vervolgens voor dat George ook naar het huis van *Doc* komt en geef hem het boek. In dit boek staan romantische gedichten die hij dan aan Lorraine voorleest.

BALLBLAZER

Activision | Lucasfilm Games | Home Software Benelux





Doel

In dit futuristische sportspel moet je proberen meer doelpunten te scoren dan de tegenstander. Deze tegenstander kan van vlees en bloed zijn, of een door de computer bestuurde robot.

Beschrijving

Het spel *Ballblazer* werd oorspronkelijk geschreven voor de Atari homecomputers. Na lang aandringen hebben David Levine en Peter Langston het spel in 1986 dan ook geconverteerd naar de Commodore 64. *Ballblazer* is een uitstekend voorbeeld van een spel dat eigenlijk het leukste is voor een wedstrijd tussen twee menselijke tegenstanders. Oorspronkelijk was het dan ook de bedoeling om *Ballblazer* (of *Ballblaster* zoals het in eerste instantie zou gaan heten) uitsluitend geschikt te maken als spel voor twee spelers. Atari heeft echter geëist dat de programmeurs ook de mogelijkheid zouden opnemen om het tegen een computertegenstander op te nemen.

Ballblazer speelt zich af in de verre toekomst. Het is inmiddels 3097 geworden. Het heelal verkeert eindelijk in een staat van vrede, na een lange periode van oorlog voeren. n die woelige tijden werden de toekomstige piloten van de ruimtejagers getraind in uiterst snelle en wendbare toestellen. Dit was vooral bedoeld om ze te laten wennen aan de hoge snelheden en de grote wendbaarheid van de ruimtejagers. Door bovengenoemde combinatie stonden de piloten bloot aan uiterst grote krachten die op hun lichaam werden uitgeoefend, de zogenaamde *G-force*. Als uitvloeisel van dit stringente trainingsprogramma ontstond de sport van de toekomst; *Ballblazer*.

Het spel wordt gespeeld op een veld dat verdeeld is in een aantal vakken. Elk vak heeft een afmeting van 5 X 5 meter. De lengte van het veld is 275 meter (55 vakken), terwijl het 105 meter (21 vakken) breed is. Het veld is niet vlak, maar (net als de oppervlakte van een planeet) gekromd. Ten gevolge van die kromming is het niet mogelijk het gehele veld te overzien. Voorwerpen op een hoogte van 2 meter (de hoogte waarop de bal zweeft) verdwijnen achter de horizon wanneer je er verder dan 80 meter van verwijderd bent.

Aan beide uiteinden van het veld bevinden zich twee doelpalen, waar je de bal tussendoor moet schieten om punten te scoren. Hier houdt de vergelijking met de doelen uit de ons bekende sporten, zoals voet- of handbal, meteen op. De doelpalen worden

namelijk steeds dichter bij elkaar geplaatst na ieder doelpunt. Bij het begin van de wedstrijd is de afstand van tussen de palen 12½ meter. Na zeven doelpunten is dit nog maar 2½ meter. Om het nog iets moeilijker te maken, zijn de palen niet gemaakt van hout doch van pure energie. Door middel van een bepaald procédé wordt deze energie zichtbaar gemaakt. De reden van al deze moeite is het feit dat de palen constant verplaatst moeten kunnen worden. Dit gaat met energie nu eenmaal veel makkelijker dan met houten of metalen doelpalen. Het tempo waarin de palen zich rond het speelveld verplaatsen bedraagt ongeveer 5 meter per seconde.

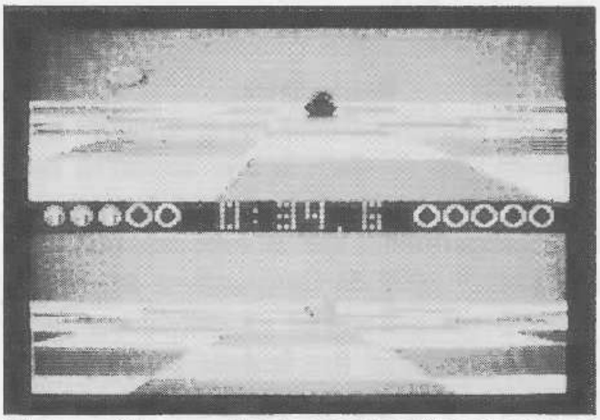
Rondom het gehele speelveld is een magnetisch krachtveld opgetrokken. Hierdoor wordt voorkomen dat de deelnemers en de bal buiten het terrein terechtkomen.

Het spel wordt gespeeld met een energiebal, een *plasmorb*, met een doorsnede van ongeveer 25 cm. De bal weegt 1000 kilo en zweeft op een constante hoogte van 2 meter boven het speeloppervlak. De gemiddelde snelheid van de bal bedraagt tussen de 450 en 600 meter per seconde.

Zelfs in het jaar 3097 kan de mens deze snelheden natuurlijk niet te voet bijhouden. Vandaar dat beide spelers de beschikking hebben over een snel en uiterst wendbaar voertuig, de *Rotofoil*. Dit voertuig heeft een eigen krachtveld (het *bumpfield* om zich heen, hetgeen drie verschillende doelen heeft. Om te beginnen beschermt het de *Rotofoil* tegen schade bij botsingen. Het tweede doel is het vasthouden van de bal wanneer je deze dicht genoeg bent genaderd. Het *bumpfield* verandert dan aan de voorkant van de *rotofoil* in een zogenaamd *pullfield*. Dit is een holle vorm waarin de bal wordt gecentreerd. Bij het maken van bochten treedt de zwaartekracht echter in werking, zodat de bal naar de zijkant van het *pullfield* wordt gedrukt. De derde functie van het krachtveld wordt ingeschakeld wanneer je de vuurknop indrukt. Het *pullfield* verandert dan in een *pushfield*, waardoor de bal wordt weggeschoten in de richting waarin de rotofoil wijst. Dit werkt uitsluitend wanneer de plasmorb (de bal dus) niet verder dan tien meter van de rotofoil verwijderd is.

De rotofoil richt zichzelf doorlopend automatisch op de plasmorb of, wanneer de plasmorb door het *pullfield* wordt vastgehouden, op het doel. Dit verschijnsel wordt *rotosnap* genoemd. Voor ongeoefende spelers is dit nogal verwarrend. Het ene moment race je bijvoorbeeld naar het noorden in de richting van de plasmorb. Als de tegenstander de bal inmiddels naar het westen heeft weggeschoten verplaats je jezelf opeens in westelijke richting. De koerswijziging gaat zo snel dat je het nauwelijks in de gaten zult hebben.

Ook nadat je bal hebt weggeschoten vindt een *rotosnap* plaats. Bovendien wordt de bal met zo'n kracht weggeslingerd, dat de eigen rotofoil door de terugslag een behoorlijk eind naar achteren zeilt. Hierdoor is het in het begin erg moeilijk om in de gaten te houden wat er allemaal op het speelveld gebeurt. Na enige tijd oefenen, zal het je al snel een stuk duidelijker worden.



Met nog 34 seconden te gaan heeft speler 1 een beslissende voorsprong

Beide rotofoils staan bij het begin van de wedstrijd aan een ander uiteinde van het veld. Op een bepaald moment wordt de plasmorb in het spel gebracht, waarna je moet proberen de bal als eerste te veroveren. Mocht de tegenstander de plasmorb als eerste hebben veroverd. dan kun je hem proberen de bal te ontfutselen door hem vanaf de zijkant te benaderen en de vuurknop in te drukken. De wedstrijd is afgelopen wanneer één van de tegenstanders tien punten scoort, of wanneer de tijd is verstreken. In het laat-

ste geval wint de speler met het meeste punten. Bij een gelijke stand wordt de wedstrijd verlengd totdat iemand een doelpunt scoort. De punten die je krijgt voor het scoren verschillen naargelang de afstand tussen jou en de doelpalen. Wanneer de doelpalen zo ver weg zijn dat je ze niet kunt zien, levert een doelpunt 3 punten op. Zijn de palen wel zichtbaar, dan verdien je net een treffer 2 punten. Als je de bal practisch tussen de palen doorduwt, krijg je slechts een punt.

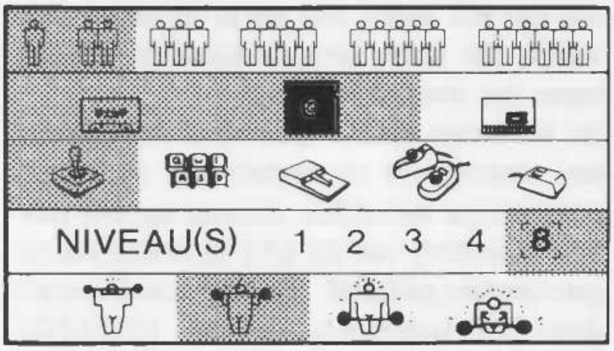
Het beeldscherm is tijdens het spelen van *Ballblazer* in twee delen gesplitst. Beide spelers zien het gedeelte voor hun eigen rotofoil. Speler 1 gebruikt de bovenste helft en speler 2 de onderste helft. Tussen de twee helften in wordt de score en de resterende zuivere speeltijd bijgehouden. Na iedere doelpunt wordt de klok stopgezet totdat de bal opnieuw in het spel is gebracht.
Nadat het spel is geladen, kun je eerst een demo bekijken om de smaak te pakken te krijgen. Druk hiervoor op de <RETURN> toets.
Na het indrukken van toets <F3>, kun je het aantal spelers, de lengte van de wedstrijd en de intelligentie van een computertegenstander instellen. Je ziet dan in de balk in het midden van het beeldscherm drie gegevens. Links staat voor speler 1 of het een mens (*human*) of een robot (*droid*) is. Rechts zie je dezelfde gegevens voor speler 2. Wanneer er sprake is van een *droid*, wordt er ook een cijfer tussen 1 en 9 vermeld. Dit cijfer geeft de intelligentie van de robot weer, waarbij 1 het laagste is en 9 het hoogste. Tussen deze twee gegevens in staat de klok, die kan worden ingesteld op een speelduur tussen 1 en 9 volle minuten.
Het aanpassen van de waarden doe je door toets <F5> in te drukken. Het kiezen van een andere gegeven dat je wilt wijzigen doe je door toets <F3> in te drukken. Als alles naar wens is ingesteld, druk je op <F1> om het spel te starten.
Het spel kan worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Druk deze nogmaals in om het spel weer te hervatten.

Speeltips

Het is mogelijk om doelpunten te scoren door gebruik te maken van het magnetische veld dat rond het speelveld hangt. Je gebruikt het krachtveld dan als een soort muur om de bal vanaf te laten stuiteren.
Schiet niet op het doel op het moment dat je de bal in jouw *pullfield* hebt gevangen. Wacht even totdat de bal na de *rotosnap* weer is gecentreerd in het *pullfield*.
Probeer in het begin van de wedstrijd doelpunten te scoren die twee of drie punten opleveren. Na elk doelpunt wordt het doel immers kleiner.
Wanneer je de tegenstander voldoende bent genaderd om hem de bal te ontfutselen hoor je een zoemtoon. Druk dan op de vuurknop en ga achter de bal aan.
Als de tegenstander de bal heeft, kun je beter niet recht achter hem aan racen. Op die manier krijg je de bal nooit te pakken. Je moet proberen de tegenstander de pas af te snijden om hem de bal af te nemen. Let hierbij wel weer op het verschijnsel *rotosnap*.
Als de tegenstander de bal heeft en in de richting van het doel oprukt, kun je het beste proberen hem te blokkeren. Houdt de rotofoil van de tegenstander dan in het midden van jouw gezichtsveld en probeer jezelf zo te manoeuvreren dat je de doelpalen afschermt.
Op het moment dat je de plasmorb in het *pullfield* gevangen hebt, koste dat 25% van de beschikbare energie. Het kan daarom verstandig zijn om te "dribbelen" met de bal. Dit doe je door de vuurknop ingedrukt te houden. Je moet de bal echter wel in het *pullfield* hebben om te kunnen scoren.
Zoals reeds gezegd verdien je drie punten voor een goal wanneer de doelpalen niet zichtbaar zijn. Dit geldt echter op het moment dat de bal de palen passeert. Maak gebruik van de terugslag die het afvuren van de bal veroorzaakt. Manoeuvreer de rotofoil zo dat de doelpalen nog net te zien zijn aan de horizon en vuur de bal af.
Als je tegenstander je achtervolgt kun je ook gebruik maken van de terugslag. Vuur de bal af en je wordt achteruit geslingerd. Je botst dan op de tegenstander die door de kracht ook achteruit wordt geworpen. Tegelijkertijd stuiter je zelf weer naar voren door de botsing. Hierdoor ben je in staat de bal weer als eerste te veroveren terwijl je gelijktijdig de afstand met de tegenstander hebt vergroot.
Wanneer je aan het einde van het speelveld staat, bestaat er een snelle manier om snel achteruit te racen. Trek de joystick naar achteren en vuur de bal af. e schiet dan een heel eind terug en de bal komt achter je aan, zodat je deze makkelijk weer kan veroveren.
Manoeuvreer de rotofoil, voordat de bal in het spel is gebracht, naar rechts tot ongeveer vier vakken vanaf de zijkant. Zodra de bal in het spel komt, race je naar voren om de bal te veroveren. Rijdt nog een stukje door naar voren en zwenk dan af naar links, in de richting van de doelpalen. Als je hier voldoende op oefent, zal bijna ieder schot raak zijn.

BANGKOK KNIGHTS

System 3 — Mark Cale en Tim Best — HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Bangkok knights* moet je proberen om jezelf te bekwamen in de vechtsport Thai boxing.
Door het verslaan van acht verschillende tegenstanders moet je proberen de absolute top in deze sport te bereiken.

Beschrijving

Het Engelse softwarehuis System 3 heeft inmiddels een goede reputatie opgebouwd als producent van vechtspellen. Regelmatig zorgde men voor een gelukzalige glimlach op onze gezichten. Denk maar eens aan *International Karate, The last ninja* en *International Karate+*. Het meest recente spel uit de vechtende pixel fabriek is *Bangkok knights*. Om maar gelijk met de deur in huis te vallen; het spel is zonder twijfel het meest teleurstellende uit de reeks.
Dankzij een perfect uitgevoerde reclame- en marketing campagne waren de verwachtingen omtrent *Bangkok knights* erg hoog gespannen. Te hoog helaas. Het spel werd in de Engelse computerpers weliswaar met veel enthousiasme en zo mogelijk nog meer superlatieven ontvangen, maar wij kunnen ons niet aan de indruk onttrekken dat het spel nog niet helemaal klaar was op het moment dat het werd uitgebracht. Boosaardige tongen zullen misschien beweren dat de reden voor de warme ontvangst in de Engelse bladen is gelegen in het feit dat een groep redacteuren door System 3 is getracteerd op een snoepreisje naar Bangkok. Wij willen aan deze stemmingmakerij echter beslist niet meedoen. (Wie weet per slot van rekening wat er voor ons nog in het verschiet ligt, nietwaar.) Het zal eerder te maken hebben met een vaak voorkomende manier van handelen van softwarehuizen en de manier waarop een tijdschrift tot stand komt. Vaak is het namelijk zo dat de produktietijd (*leadtime* in vaktermen) van een tijdschrift zes tot acht weken in beslag neemt. Om aan deze *leadtime* tegemoet te komen leveren softwarehuizen vaak zogenaamde *pre-production copies* in bij de redacties van de tijdschriften. Dit is een voorlopige versie van het uiteindelijke spel. Vaak ontbreken hieraan alleen nog maar de muziek en geluidseffecten. In andere gevallen zijn er slechts een paar velden af, of moet de besturingsmethode nog worden verfijnd.
Eventuele onvolkomenheden zijn dan volgens de fabrikant gegarandeerd verdwenen op het moment dat het spel naar de winkels wordt gestuurd. Helaas lossen de fabrikanten deze beloftes in een enkel geval niet, of niet helemaal, in. Soms zijn bepaalde din-

gen technisch nu éénmaal niet haalbaar en in andere gevallen zouden deze een te lange produktietijd (en dus te hoge kosten) met zich meebrengen.
Hieruit valt te verklaren dat een spel dat laaiend enthousiaste recensies kreeg uiteindelijk toch behoorlijk tegenvalt. Ook kan het gebeuren dat het gladstrijken van de laatste foutjes veel langer duurt dan men had gedacht. Dit laatste is dan vaak de oorzaak van het feit dat een spel pas maanden na de eerste recensies werkelijk te koop is.



Een overzicht van de tegenstanders

Het onderwerp van *Bangkok knights* is het in Thailand razend populaire *Thai boxing.* Deze tak van sport ontstond omstreeks 1560, ten tijde van het bewind van koning Naresuan. Tijdens één van de vele oorlogen die in dat tijdperk woedden tussen Thailand en Birma, werd Naresuan gevangen genomen. Na zijn vrijlating werd hij in Thailand alom geëerd als held. Hierdoor kwam het dat de door de koning beoefende sport Thailand's nationale vechtsport bij uitstek werd.
Het *Thai boxing* (ook wel *Muay Thai* genoemd) is een vechtsport waarbij men de tegenstander zowel mag slaan als schoppen. Het gebruik van wapens en worsteltechnieken is echter niet toegestaan.
Tot zover de historische achtergronden van zowel deze sport als het spel daarover. Laten we nu het spel maar eens gaan laden.
Bij ons hadden de eerste pogingen hiertoe geen succes. Ten einde raad dus toch de handleiding maar eens doorgenomen. Al snel bleek dat de gebruikelijke methode LOAD"*",8,1 en <RETURN> niet de juiste was. In plaats van <RETURN> moesten namelijk de toetsen <RUN/STOP> en <SHIFT> gelijktijdig worden ingedrukt. Deze manier van laden zal de mensen die met een cassetterecorder werken waarschijnlijk bekend voorkomen. Nu deze eerste hindernis was genomen lukte het inderdaad bij de vierde poging om het spel geladen te krijgen. De handleiding maakt gewag van het feit dat het best wel eens zou kunnen gebeuren dat het laden niet altijd de eerste keer werkt. Dit komt door de zware beveiliging tegen het illegaal kopiëren.
Na het laden van het spel wordt afwisselend een scherm met de namen van de bij het programma betrokken mensen en een portretten gallerij van de acht verschillende tegenstanders getoond. Het spel wordt gestart door het indrukken van de <SPATIEBALK> of de vuurknop. Alle tegenstanders worden stuk voor stuk van diskette of cassette geladen, dus laat de diskette in de drive, of laat de <PLAY> toets van de cassetterecorder ingedrukt.
Het titelscherm (dat met de namen van medewerkers) biedt de speler de mogelijkheid om een aantal instelling van het spel te wijzigen. Zo kan men het tegen een computertegenstander of tegen iemand anders opnemen, wel of geen muziek tijdens het spel en twee verschillende manieren van joystick besturing selecteren. Deze keuzen worden allemaal met de functietoetsen gemaakt, en wel als volgt:

<F1> = 1 speler
<F3> = 2 spelers
<F5> = alleen geluidseffecten of compleet met muziek
<F7> = veranderen van de joystick besturing

Een of twee spelers zal iedereen duidelijk zijn. Probeer echter eens om de muziek uit te schakelen. Midden onder in beeld verandert de mededeling *"all sounds"* in *"no muzak".* Het maakt echter geen enkel verschil; de muzak gaat onverdroten voort. Herinner je je nog dat wij de indruk hadden dat het spel nog niet helemaal klaar was? Dit is één

van de redenen voor ons vermoeden.
Wanneer je de besturingsmethode aanpast met toets <F7> gebeuren de volgende dingen:
Ten eerste verandert de aanduiding *"easy joy"* (links onder in beeld) in *"hard joy"*.
Ten tweede verandert de manier waarop het programma reageert op de joystick commando's. In alle gevallen kun je in acht verschillende richtingen lopen. Duw hiervoor de joystick in de gewenste richting zonder de vuurknop in te drukken. In combinatie met de vuurknop heb je de beschikking over acht manoeuvres, waarvan er twee dienen ter verdediging. De overige zes zijn verschillende slagen en trappen.
De mogelijkheden zijn hier respectievelijk:

joystick omhoog = afwisselend rechts en links slaan naar het hoofd en lichaam van de tegenstander
joystick rechts = tegen de schenen trappen
joystick omlaag = afwisselend rechts en links naar het lichaam en het hoofd trappen
joystick links = verdedigen

De diagonale joystick bewegingen hebben de volgende uitwerkingen:

rechts omhoog = afwisselend met rechter en linker elleboog naar het gezicht slaan
rechts omlaag = een knietje op het lichaam
links omlaag = verdedigen
links omhoog = vliegende trap naar het hoofd



Ontmoeting met een verdwaalde Rambo

Wanneer je nu de *"hard joy"* optie hebt ingeschakeld, dan bepaalt de computer welke manoeuvre, afhankelijk van de positie van de twee kemphanen, het beste past bij de gekozen diagonale stand van de joystick.
Het gevolg van deze besturingsmethode is echter dat je nog minder het gevoel krijgt dat je het figuur in beeld bestuurt.
In de *"hard joy"* optie bepaalt men zelf te allen tijde welke beweging je maakt.

Nadat je de vuurknop of de <SPATIE-BALK> hebt ingedrukt, wordt het spel gestart. Eerst verschijnt nog even de ''ronde miss'' om aan te kondigen dat de eerste ronde van het gevecht van start gaat. Hierna verschijnen de twee deelnemers aan de strijd in beeld.
Het eerste dat opvalt is natuurlijk de afmeting van de speelfiguren. Groot is hiervoor een understatement. De figuren zijn op een standaard Commodore monitor zo'n acht centimeter hoog.
De grootte van de figuren is hoogst waarschijnlijk ook meteen de belangrijkste reden dat het spel veel minder flitsend reageert op de joystick commando's dan bijvoorbeeld *International karate.*
Wanneer je nu even op de <COMMODORE LOGO> toets drukt, pauzeer je het spel. Zodoende heb je even rustig de tijd om de beeldscherm informatie te leren interpreteren.
Links onderaan zie je twee groene balken, met daarnaast twee rode balken. De bovenste balk geeft aan hoeveel energie de beide boksers nog over hebben. Wanneer je de tegenstander raakt terwijl die geen energie meer heeft, is hij knock-out.
Wanneer je een tijdje niet door de tegenstander wordt geraakt, neemt de energie weer langzaam toe.
De onderste balken, naast de bokshandschoen, geven aan met hoeveel kracht de slagen en trappen kunnen worden uitgedeeld. Hoe groter deze balk is, des te meer schade richt een klap of schop aan bij de getroffene. Deze balk wordt korter naarmate je meer trappen en slagen uitdeelt. Door even in de verdediging te gaan wordt de balk weer langer. De snelheid waarmee deze balk korter wordt is afhankelijk van de uitgevoerde

technieken. Het uitvoeren van een vliegende trap kost nu eenmaal veel meer energie dan een klap naar het hoofd van de tegenstander.
Om de wedstrijd te winnen moet je drie ronden hebben gewonnen.
Naast deze balken zie je een klok. Als geen van beide tegenstanders neergeslagen zijn voordat het laatste segmenten uit deze klok is verdwenen, is de ronde voorbij. De speler met de meeste energie wint dan de ronde. Ons is echter gebleken dat dit, bij gelijke energie, altijd speler 2 (of de computertegenstander is).
Rechts van de klok wordt de score bijgehouden. Onderin (onder het woord *"score"* staat de score van de huidige ronde. Daarboven (onder *"champion"*) staat het totaal uit de vorige ronden.
Deze puntentelling werkt alleen wanneer men het tegen de computer opneemt. Bij een twee speler spel worden helemaal geen punten toegekend. (Overigens weer zoiets dat bij ons de indruk van een "onaf" spel versterkt.)

Het spel kan weer worden gestart door de <SPATIEBALK> in te drukken.

De eerste vier tegenstanders moeten buiten worden bevochten. Je hebt namelijk nog een lange weg te gaan voordat je zelfs maar aan het canvas van het Lumpini stadion mag ruiken. Per slot van rekening ben je maar een eenvoudige boerenjongen die zijn fortuin in de stad wil gaan zoeken. De eerste tegenstander tref je midden in de bergen. Via een dorpspleintje en de jungle kom je dan terecht op een markt. Nadat je de tegenstander die je hier ontmoet een paar bloemkoolen hebt bezorgd en hem tussen de tomaten hebt gekegeld, mag je eindelijk het stadion betreden. Vergeet niet de diskette om te draaien. De laatste vier gevechten lever je allemaal in de ring.
Door de toets <RUN/STOP> tijdens een gevecht in te drukken geef je te kennen jezelf over te geven. Het gevecht is dan afgelopen.
Nadat je een wedstrijd verloren hebt, start het spel automatisch op het niveau waar je was gesneuveld. Je hoeft dus niet helemaal van voren af aan te beginnen. Dit mag dan wel aardig bedoeld zijn van de programmeur, maar het maakt het spel er in onze ogen wat saai op. Op die manier kun je het kampioenschap naar onze zin toch wat al te snel behalen.
De programmeur heeft deze beslissing hoogstwaarschijnlijk genomen om te voorkomen dat bij de cassetteversie van het spel de cassette steeds moet worden teruggespoeld om deze opnieuw te laden. Bij de diskette versie van *Bangkok knights* had hij, wat ons betreft, de speler toch wel weer opnieuw kunnen laten beginnen. Maar ja, het was nu eenmaal een haastklusje, zoals ons op de titelpagina trots gemeld wordt.
Nadat je de laatste tegenstander hebt verslagen is het spel uiteraard afgelopen. Je wordt "getracteerd" op een ongeïnspireerde felicitatie. Vervolgens blijkt dat het spel écht is afgelopen. Wanneer je het nogmaals wilt spelen dien je het geheel opnieuw te laden.
In de handleiding wordt ons beloofd dat er meer spellen volgens dit stramien (*"True-Life" fighting simulations*) zullen komen. Laten we hopen dat de programmeur dan wat meer tijd krijgen om het spel af te maken.



Pas op voor de kushandjes van Siam Sally

Speeltips

Het is mogelijk om achtergrondkleuren en de kleuren van de speelfiguren aan te passen. Dit doe je door, voordat je het spel hebt gestart, een getal van vier cijfers in te toetsen.

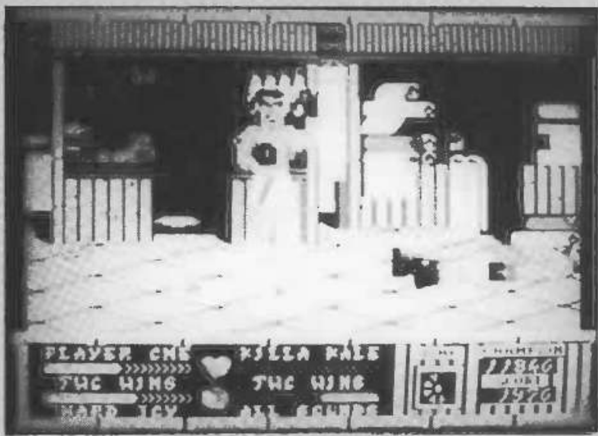
Andere kleur voor de achtergronden: 3070 t/m 3085
Andere kleur voor de voorgronden: 8740 t/m 8755
Andere kleur voor lichaamsdelen: 8280 t/m 8295 en
5160 t/m 5175
Oorspronkelijke kleuren 0000

Wanneer je dit doet verschijnt op het titelscherm (op de plaats van de naam van de tegenstander) de tekst
"try ....". Na het eerste cijfer komt er *"using ...."* te staan. Een onbekende cijfercombinatie wordt gemeld met de woorden *"not known"*.
Na het laatste cijfer hoeft de <RETURN> toets niet te worden ingedrukt. Start het spel op de normale manier om de verandering waar te nemen.
Mochten de namen van de tegenstanders je niet meer aanstaan, dan kun je deze veranderen door de volgende serie getallen in te tikken:
9990 6360 6360 7370 7370 6269 6269 8070 6030
Er verandert dan overigens niets aan het spel zelf.

Als algemene raadgeving willen we meegeven dat je de tegenstander te allen tijde op voldoende afstand te houden. Sommigen zijn dodelijk wanneer je ze te dicht bij laat komen.
Om een trap of slag goed te laten aankomen is niet alleen de afstand tussen jou en de tegenstander belangrijk. Ook de positie ten opzichte van de tegenstander is van groot belang.
Het lijkt soms alsof de strijder helemaal niet meer reageert op de joystick. Dit komt dan doordat de kracht waarmee zijn slagen aankomen te laag is geworden. Trek je dan even terug om weer de nodige slagkracht op te bouwen.

Tot slot nog een paar tips om de verschillende tegenstanders mores te leren.

Manchu Man:
Sla hem op het lichaam en gezicht. Als hij te dichtbij komt geef je hem een paar trappen tegen zijn schenen, waarna hij zich iets terugtrekt.



Killa Kale is uitgeteld

Dan Fists:
Begin met een vliegende trap en maak het karwei af met een serie slagen. Laat hem in geen geval te dicht bijkomen, want anders gebruikt hij zijn ninja toverkunsten om je zand in de ogen te strooien.

Bambo Man:
Schoppen is hier het parool. Mocht hij te dichtbij komen, trek jezelf dan terug en geef hem een paar knietjes. Pas op voor zijn mokerslag. Als hij je hiermee een klap op je hoofd geeft, worden de graphics opeens een stuk minder spectaculair.

Killa Kale:
Wat je ook doet, laat hem niet te dichtbij komen. Wanneer hij begint te schoppen, kun je het meestal wel vergeten. Klappen werken het beste om hem op afstand te houden. Een goedgerichte trap kan natuurlijk ook nooit kwaad.

Siam Sally:
De enige vrouw in het gezelschap. Vergis je echter niet in haar kwaliteiten. De kushandjes die zij je toewerpt wanneer ze dichtbij is gekomen, zijn schadelijker dan je denkt.
De meest effectieve methode om haar te verslaan is volgens ons een serie slagen (zo'n 4 of 5) en dan een schop. Begin dan weer met een serie slagen en rond het gevecht af met een trap.

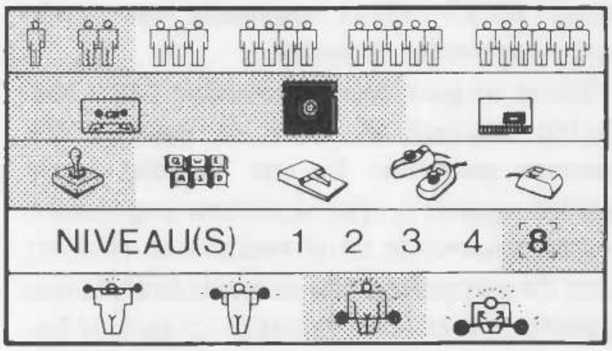
Mucho Mike:
Schoppen brengt hem het snelst op de knieën.

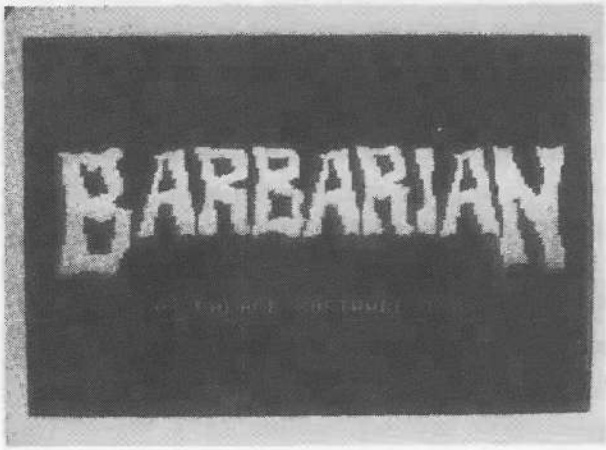
Daddy Kale:
Hem kun je het beste onophoudelijk slaan. Wees op je hoede en laat hem niet dichtbij komen. Zijn kopstoot is voldoende voor een week hoofdpijn.

B.B. Butler:
Laat er tegen hem geen gras over groeien en geef hem onmiddellijk na de bel voor de eerste ronde een vliegende trap. Put hem dan uit door hem tegen zijn schenen te trappen. Een welgemikte vuistslag moet voldoende zijn om hem tot overgave te dwingen.

BARBARIAN

Palace Software | Steve Brown & Stanley Schembri | Home Software Benelux





Doel

''Barbarian'' bestaat eigenlijk uit twee verschillende spellen. Het eerste spel is een soort training. Hier kun je jezelf bekwamen in het zwaardvechten. Desgewenst kan in dit onderdeel van het spel ook door twee spelers tegen elkaar worden gevochten in een directe confrontatie.
In het tweede spel moet je proberen een schone prinses te redden. De dame is namelijk ontvoerd door een boosaardige tovenaar. Teneinde haar uit de klauwen van dit wrede heerschap te redden zulk je verschillende tegenstanders moeten verslaan. De tegenstanders worden steeds sterker, dus je zult van goede huize moeten komen om de prinses te bevrijden.

Beschrijving

Het verhaal waarop het spel ''Barbarian'' is gebaseerd is, zoals gebruikelijk bij dit soort spelen, nogal magertjes. De boosaardige tovenaar Drax heeft namelijk zijn oog laten vallen op de schone prinses Mariana. (Wanneer je de verpakking van het spel en de bijgevoegde poster bekijkt, kun je hem eigenlijk geen ongelijk geven.) De tovenaar heeft gezworen een vreselijk lot uit te roepen over de bevolking van de nabijgelegen stad wanneer Mariana niet aan hem wordt uitgeleverd.
Waarschijnlijk uit arrogantie heeft Drax verklaard bereid te zijn om Mariana vrij te laten indien de bevolking iemand weet te vinden die al zijn lijfwachten weet te verslaan. Wonder boven wonder kom jij net in de stad aan, en je durft de confrontatie met de bewakers van Drax wel aan. Je ziet, het scenario blinkt niet uit door originaliteit. Hoe is het echter met het spel gesteld?
De publiciteit rond ''Barbarian'' deed het ergste vrezen. In een grootscheepse advertentie- en promotie campagne in de Britse computer-pers werd namelijk veelvuldig gebruik gemaakt van de diensten van Maria Whittaker, een in Engeland befaamd pin-up model. Schaars gekleed figureerde zij als rondborstige blikvanger. Voorzover wij weten was dit de eerste maal dat in advertenties voor computerspellen op dergelijke wijze gebruik werd gemaakt van sex als lokkertje.
Zodra het spel verkrijgbaar was, renden wij naar de computershop om het aan te schaffen en het aan een nauwkeurige speeltest te onderwerpen. (Wij willen hier even duidelijk stellen dat de bij het spel geleverde kleurenposter absoluut geen rol speelde bij de

beslissing om het spel te kopen.)
Thuisgekomen schakelden wij zeer nieuwsgierig de computer aan om het spel te gaan spelen. Wij moeten bekennen dat we aangenaam verrast ware door "Barbarian". Toegegeven, de graphics zijn niet al te bijzonder, maar de animatie van de figuren op het beeldscherm is zeer goed. Volgens de berichten heeft de ontwerper van het spel, Steve Brown, de vechtscènes aan de hand van zelf opgenomen videobeelden ontleedt en vertaald naar computergraphics. Dezelfde bron weet te melden dat voor sommige bewegingen maar liefst 40 verschillende "sprites" worden gebruikt. Mede dankzij het feit dat de karakters behoorlijk groot zIjn uitgevoerd, zijn de bewegingen behoorlijk natuurgetrouw. Het spel reageert ook goed op de joystick commando's. We willen echter iedereen wel aanraden om een goede joystick te gebruiken, zoals de Speedking van Konix of de door ons nog steeds geliefkoosde Kraft joystick.
Potentiële spelers van "Barbarian" moeten echter wel een sterke maag bezitten. Het spel is uitgesproken bloederig, hoewel een zekere (zieke) humor ook terdege aanwezig is.

Terug naar het spel zelf. Zoals je reeds hebt kunnen lezen bestaat "Barbarian" eigenlijk uit twee verschillende spellen. Deze spellen kunnen los van elkaar worden gespeeld. Het is dus niet nodig om eerst het ene spel te voltooien voordat men het volgende spel kan spelen.
Het eerste spel is een soort trainingsprogramma. Men kan het tegen de computer opnemen, of het tegen een menselijke tegenstander spelen. Dit is ook eigenlijk het leukste onderdeel van het spel, vooral wanneer twee menselijke opponenten proberen elkaar een kopje kleiner te maken.
Het tweede spel bevat de eigenlijke reddingsoperatie om prinses Mariana te bevrijden.

Nadat het spel is geladen zal automatisch een demonstratie worden gestart. Deze kan worden gestopt door het indrukken van toets <F1>. (In het trainingsprogramma man bovendien met toets <F1> worden gekozen voor 1 of 2 spelers.) Het spel wordt vervolgens gestart door het indrukken van toets <F7>.
Met toets <F3> kan worden gekozen of men tijdens het spel naar de (reeds na korte tijd irritante) muziek wil luisteren, of dat men liever de geluidseffecten hoort.
Het spel kan op ieder gewenst moment worden gepauzeerd door het indrukken van toets <F5>. Druk nogmaals op <F5> om weer verder te spelen.
Tijdens de gevechten verzwakken beide barbaren wanneer zij door de tegenstander worden getroffen. Na een bepaald aantal malen geraakt te zijn, stort men uitgeput ter aarde, waarna de strijd beslecht is. Hoe het met de gezondheid van de beide kemphanen gesteld is, kun je in de linker- en rechter bovenhoek van het scherm zien. Wanneer het spel begint staan hier zes rode stippen. Na iedere treffer die men heeft moeten incasseren verdwijnt de helft van zo'n bolletje. Zodra het laatste halve bolletje is verdwenen, is de betreffende barbaar verslagen. Op dat moment verschijnt een kleine groene trol in beeld. Grinnikend sleept deze het ontzielde lichaam van de ex-barbaar het beeld uit.
Het is echter ook mogelijk om het gevecht met één klap te beslissen, als je erin slaagt het hoofd van de tegenstander af te houwen. Het hoofd stuitert een paar maal op de grond voordat het tot stilstand komt. Intussen zijgt de onthoofde zwaardvechter, terwijl het bloed uit zijn nek spuit, ineen. Ook nu komt de trol weer om de troep op te ruimen. Als het hoofd nog in beeld ligt schopt de trol dit eerst het beeld uit.
De score die op het spandoek met de tekst "Barbarian" wordt bijgehouden is afhankelijk van het soort slag of trap waarmee men de tegenstander weet te raken. De behaalde punten zijn echter niet van invloed op het uiteindelijke winnen van het gevecht. Tussen de twee punten totalen in kan men zien tot welke ronde van het spel men inmiddels is doorgedrongen.
In "Barbarian" kunnen de spelers gebruik maken van 16 verschillende manoeuvres, zowel aanvallende als verdedigende.

Hieronder geven we een overzicht van alle beschikbare bewegingen. We beginnen met de joystick commando's waarbij de vuurknop niet wordt ingedrukt.

Links: Loop achteruit.
Rechts: Loop vooruit.
Links-onder: Rol achteruit over de grond. Vooral handig om snel uit gevaarlijke situaties te vluchten.
Rechts-onder: Rol vooruit over de grond. Nuttig om de tegenstander beentje te lichten.
Omlaag: Knielen.
Omhoog: Springen. Voor het ontwijken van slagen naar de benen of om over een tegenstander heen te springen.
Rechts-omhoog: Verdedig het lichaam om slagen met het zwaard af te weren.
Links-omhoog: Verdedig het hoofd tegen slagen met het zwaard.

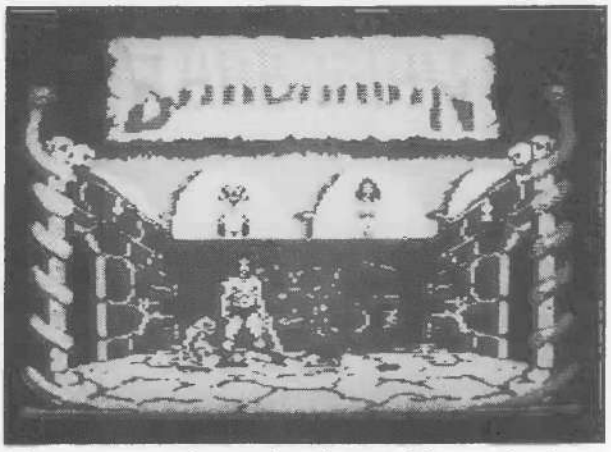
Wanneer men de vuurknop ingedrukt houdt, kan men een aantal aanvallende bewegingen maken. De getallen die wij tussen haakjes vermelden geven het aantal punten weer dat met de slagen of trappen is te verdienen.

Omhoog: Geef met het zwaard de tegenstander een klap in de:nek (200 punten).
Rechts: Sla met het zwaard naar het lichaam (goed voor 200 punten).
Omlaag: Probeer met het zwaard een meniscus operatie uit te voeren (100 punten).
Links: Het equivalent van de "roundhouse kick" bij karate spellen. De barbaar draait om zijn eigen as en scheidt in één klap het hoofd en het lichaam van zijn opponent (500 punten).
Links-omhoog: Het zogenaamde "Web of death". De barbaar maakt een aantal complexe bewegingen met het zwaard in een poging het lichaam van de tegenpartij open te rijten (50 punten).
Links-omlaag: Een overhandse klap op het hoofd van de ander (100 punten).
Rechts-omhoog: Je besluit geen gebruik te maken van het zwaard en de tegenstander met een verrassende kopstoot te vloeren (200 punten).
Rechts-omlaag: Je probeert de vijand tegen het lichaam te schoppen (100 punten).

Bij deze commando's zijn we er vanuit gegaan dat de barbaar die men bestuurt naar rechts kijkt. Wanneer de barbaar naar links kijkt, dienen de commando's precies andersom te worden gegeven. Dit geldt uiteraard niet voor de commando's waarbij de joystick omhoog of omlaag bewogen moet worden.

De besturing van de vechtersbazen is voor de twee programma onderdelen niet afwijkend. Het enige verschil waarmee men te maken krijgt bij het aannemen van de uitdaging van de tovenaar Drax, is het feit dat men het uiteindelijk tegen hem moet opnemen. Na het verslaan van zeven lijfwachten, wordt de doorgang versperd door Drax. Deze komt niet van zijn plaats. Hij bestookt je echter onophoudelijk met energieballen die je moet proberen te ontwijken.

Dit punt van het programma neigt in onze ogen naar het onredelijke. Het enige wat men kan doen is trachten de energieballen te ontwijken en intussen op te rukken in de richting van de tovenaar. Je hebt slechts één leven om deze moeilijke opgave te volbrengen. Ieder contact met een energiebal is onmiddellijk dodelijk voor de barbaar, zodat een klein momentje van onoplettendheid al het eerdere werk dadelijk teniet doet. Men zal het spel dan weer van voren af aan moeten beginnen.

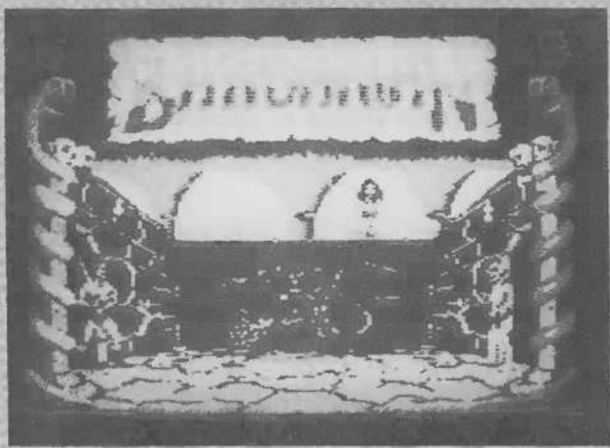


De tegenstander vecht als een kip zonder kop

Speeltips

Raak vertrouwd met de besturing van de barbaar in een oefenspel. Let hierbij ok goed op de bewegingen van de tegenstander om de verschillende manoeuvres die hij uitvoert snel te leren herkennen. Dit verhoogt de eigen kans om adequaat te verdedigen.
Ondanks het feit dat het afhouwen van het hoofd van de opponent veel voldoening schenkt, moet je uiterst terughoudend zijn bij het uitvoeren van deze manoeuvre. Het duurt namelijk nogal lang voordat de barbaar om zijn eigen as gedraaid is en de klap heeft uitgedeeld. Het is tamelijk eenvoudig om deze slag uit de weg te gaan door te bukken. Ook is de barbaar natuurlijk kwetsbaar wanneer hij met zijn rug naar de tegenstander staat.
Wees ook voorzichtig met het uitdelen van een kopstoot. Het kan namelijk zeer snel gebeuren dat je niet het hoofd maar het zwaard van de vijand probeert buiten westen te koppen.
Door vooruit te rollen kun je de tegenstander ten val brengen. Als je de volgende beweging goed uitkient, kun je hem een klap of schop verkopen terwijl hij overeind klautert.
De meest effectieve manier om de vijand te lijf te gaan is onmiddellijk naar hem toe rollen. Blijf dit doen totdat hij geheel in de hoek is terug gedrongen. Geef hem dan een schop tegen het lichaam terwijl hij opstaat. Laat hem daarna weer vallen door naar hem toe te rollen. Geef hem nu een kopstoot.
Herhaal deze manoeuvres totdat de vijand is verslagen. Het levert weliswaar niet zoveel punten op, maar het is wel de veiligste methode.

Op de latere niveaus wordt het iets moeilijker om deze tactiek toe te passen. De vijand springt dan regelmatig over je heen. Je draait jezelf dan automatisch om en je rolt weer vooruit, maar nu in de andere richting. Op deze manier mag het niet al te veel moeite kosten om de eerste zeven vijanden te doden.
Je staat dan oog in oog met Drax. Vanaf de rechterzijde van het beeldscherm werpt hij energieballen in jouw richting. Ontwijk deze door te bukken of te springen en rol naar hem toe. Blijf continu op je hoede, want een ongeluk zit hier in een klein hoekje. Eén foutje en alle moeite is voor niets geweest. Geef Drax tenslotte een klap of een schop om de prinses te bevrijden.

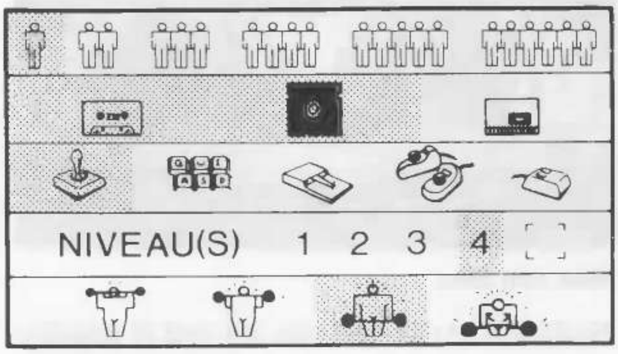


Oog in oog met de tovenaar

BARBARIAN II
THE DUNGEON OF DRAX

B

Palace Software | Steve Brown, Rob Stevens | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Barbarian II - The dungeon of Drax* moet je wederom de strijd tegen de tovenaar Drax aanbinden. Ditmaal is het doel echter niet het bevrijden van Prinses Mariana, doch het vernietigen van de tovenaar zelf. Hij heeft namelijk wraak gezworen op de bevolking van het koninkrijk.
Daarom moet Drax worden uitgeschakeld voor het te laat is.

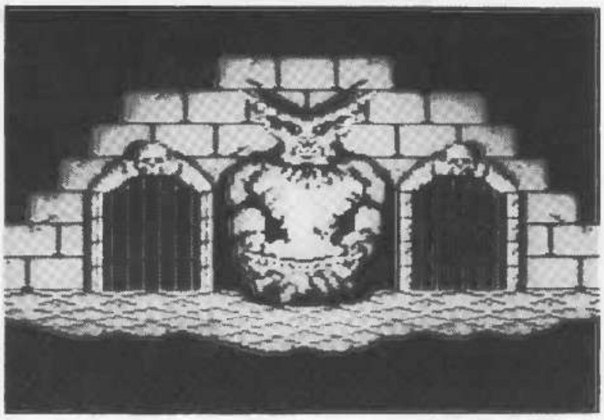
Beschrijving

De trouwe lezers en spel-enthousiasten herinneren zich ongetwijfeld nog de gebeurtenissen in het eerste deel van *Barbarian*. Na een bloedige strijd wist de held van het verhaal zijn schone geliefde, Prinses Mariana, uit de klauwen van de boze tovenaar Drax te redden.
Het zal echter duidelijk zijn dat een tovenaar zich niet door een kleine tegenslag uit het veld laat slaan. Terwijl onze dappere strijder Mariana bevrijdde, slaagde Drax erin te vluchten. Hij trok zich schielijk terug in de kerkers van zijn kasteel, waar hij direct begon met het smeden van snode plannen om zich op de bewoners van het koninkrijk te wreken. De enigen die Drax kunnen weerhouden van het uitvoeren van zijn plannen, zijn de -inmiddels bekende- barbaar zelf en zijn geliefde Prinses Mariana. In *Barbarian II - The dungeon of Drax* (of *Barbie 2*, zoals de Engelsen liefkozend zeggen) kun je, voordat het spel begint, namelijk kiezen wie je tegen de tovenaar op pad stuurt.
De keuze die je hier maakt heeft verder geen invloed op de gebeurtenissen tijdens de speurtocht naar de verblijfplaats van Drax.

Het trekken van een vergelijking tussen Barbarian en Barbarian II ligt uiteraard voor de hand. Het is echter meer op zijn plaats om beide spellen te vergelijken met *The way of the exploding fist* respectievelijk met *Fist II*. Zowel het eerste deel van *Barbarian* als *Way of the exploding fist* zijn namelijk pure vechtspellen, terwijl *Barbarian II - The dungeon of Drax* net als *Fist II* meer nadruk legt op het doolhof element. Het verslaan van tegenstanders is natuurlijk nog wel van levensbelang, maar het vinden van de toegang tot de volgende niveaus is minstens zo belangrijk geworden.
Wanneer we de beide delen van Barbarian toch onderling willen vergelijken, dan valt op dat het aantal beschikbare manoeuvres sterk verminderd is. Dit gemis wordt echter meer dan goed gemaakt door het doolhof element in het spel. Alleen zijn wij persoonlijk minder te spreken over de joystick com-

mando's die de programmeur heeft gemeend te moeten kiezen. In sommige gevallen ligt er namelijk maar weinig verschil tussen bijvoorbeeld een aanvallende beweging en het zich laten omdraaien van de krijger. Afgezien van dit euvel blijft *Barbarian II - The dungeon of Drax* alleszins het spelen waard.
De graphics, animatie en geluidseffecten zijn overtuigend, zij het minder geschikt voor mensen met een zwakke maag. Tegen sommige schepsels komt de barbaar namelijk op een wel heel ellendige manier aan zijn einde. Zo stapt er bijvoorbeeld een dinosaurus-achtig monster door het spel rond dat een foutje van de barbaar genadeloos afstraft. Hij bijt het hoofd van de held met één ferme hap van de romp, waarna je het door de hals van het monster, via een peristaltische beweging, omlaag getransporteerd ziet worden.
Wat verderop in het spel loopt de barbaar het risico om door een tentakel gegrepen te worden en vervolgens in een put te worden getrokken. Het gekraak dat de botten veroorzaken wanneer deze door een geweldige muil worden vermalen, is haast bloedstollend. Om de belediging vervolgens compleet te maken wordt het schedeltje van de held achteloos in een hoek gespuwd.
Kortom, voor de liefhebbers van de zieke humor die het eerste deel van *Barbarian* aan de dag legde is dit spel natuurlijk een absolute must. Ook nadat je bent uitgekeken op de grappen in dit spel, zal het nog wel eventjes duren voordat je het tot een goed einde hebt gebracht. Daar staan de talloze verschillende tegenstanders en de diverse doolhoven garant voor.
En mocht je het even niet meer zien zitten, dan kun je altijd nog een blik werpen op de nieuwe poster met Maria Whittaker, die ook bij *Barbarian II - The dungeon of Drax* weer prominent aanwezig is.

Nieuwsgierig geworden naar hetgeen *Barbie 2* ons te bieden heeft zullen we het spel maar meteen gaan laden. Wij hebben overigens de cassette-versie getest, aangezien de diskette-versie op dat moment nog niet leverbaar was.
We hebben trouwens niet de indruk dat er, afgezien van de laadtijden natuurlijk, enig verschil bestaat tussen de beide versies van het spel.



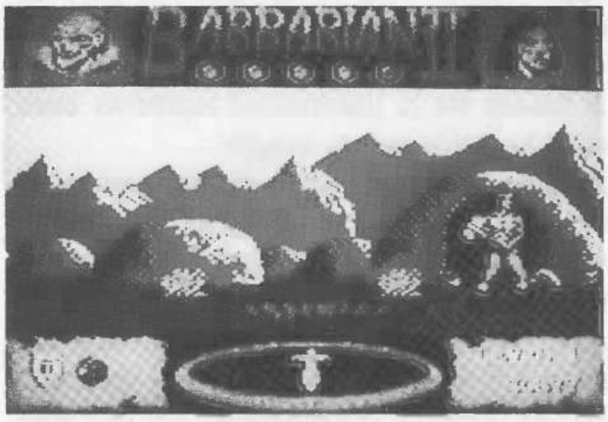
Kies een deur

Nadat het eerste deel van het spel is geladen moet je aangeven of je de barbaar zelf op Prinses Mariana de strijd wilt laten aanbinden tegen Drax. Dit doe je door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Je ziet dan het toegangshek openschuiven. Na een druk op de vuurknop verdwijnt het gekozen karakter in de duisternis, waarna het eerste level wordt ingeladen. Als je geen keuze kunt maken tussen de barbaar en de Prinses, dan kiest het programma na korte tijd zelf voor de barbaar, waarna het laden verder gaat.
Het maakt voor het spelverloop verder geen verschil welk karakter je aanneemt. Desondanks hebben wij toch de indruk dat Prinses Mariana iets soepeler op de joystick commando's reageert dan de barbaar. Dit kan natuurlijk ook aan onze, sterk door macho-invloeden vervormde, verbeelding liggen. We kijken nu eenmaal liever naar een slank en sierlijk bewegend lichaam dan naar een logge spierkolos.
Als het eerste level is ingeladen, sta je aan het begin van een doolhof, met tegenover je een monsterlijk creatuur. Het spel begint pas nadat je de joystick hebt ingedrukt. Druk hierna meteen de toets <RUN/STOP> in om het spel te pauzeren. Hierdoor heb je de gelegenheid om de geboden informatie even rustig in je op te nemen. Het spel wordt weer gestart door de

vuurknop in te drukken.
Linksboven in beeld zie je het portret van Drax, met daarnaast een energiebalk die uit een aantal blokjes bestaat. Dit is de resterende hoeveelheid energie van de tegenstander. Rechtsboven zie je de beeltenis van de barbaar (of van Prinses Mariana wanneer je die hebt gekozen) met daarnaast nog een energiebalk. Deze geeft je eigen energie weer. Tussen de portretten in zie je vijf blauwe cirkels die de hoeveelheid resterende levens aangeven.
Onderin beeld zie je drie zaken die van belang zijn. Rechts onder in het paarse stuk perkament wordt het huidige niveau aangegeven, met daaronder het behaalde aantal punten. Linksonder zie je een zelfde stuk paars perkament dat nu nog leeg is. Op deze plaats worden later de magische voorwerpen afgebeeld die je hebt gevonden. Hierop komen we straks nog terug.
Midden onder in beeld zie je een cirkel waarin een zwaard is afgebeeld. Dit is een zeer belangrijk hulpmiddel. Het is namelijk een magnetisch zwaard, dat -net als een kompasnaald altijd naar het noorden wijst.
Het middelste deel van het beeldscherm wordt in beslag genomen door het landschap waarin je je bevindt. Ook hier zijn twee dingen van belang. Op sommige velden zie je namelijk iets dat op een pad lijkt. Vergis je echter niet, want dit is een giftige stroom die een (korte) verlammende uitwerking op de held heeft wanneer hij ermee in aanraking komt. Dit kost verder geen energie, maar het kan fatale gevolgen hebben wanneer je net wordt aangevallen door een monster.
Op het eerste veld zie je links in beeld ook nog een grot. Deze, en andere grotten, zijn doorgangen naar zijpaden.
Een laatste gevaar waarop je bedacht moet zijn wordt gevormd door kraters. Als je de sprong er overheen niet precies goed uitvoert, loop je het risico er in te vallen.

Nu je zo'n beetje weet wat je te wachten staat zullen we eerst de joystick commando's uitleggen.
Zonder de vuurknop in te drukken staan je de volgende bewegingen ter beschikking:
Links = Loop naar links
Rechts = Loop naar rechts
Omhoog = Ren in de richting waarin je kijkt
Omlaag = Draai jezelf om
Links- en rechtsonder = een grot, opening in het bos of een deur binnenlopen.

Als je de vuurknop ingedrukt houdt, kun je de held vijf bewegingen laten uitvoeren, namelijk:
Links = je draait, omhoog springend, om je as en deelt een forse klap uit naar het hoofd van de tegenstander.
Rechts = Schop de tegenstander
Omlaag = Een lage klap met je wapen
Omhoog = Een slag naar het hoofd van de tegenstander:



Barbarian heeft twee magische voorwerpen

Dit laatste commando (joystick omhoog met ingedrukte vuurknop) kan ook een andere uitwerking hebben. Wanneer je namelijk rent op (joystick omhoog) en je drukt de vuurknop in, dan springt de held een eind vooruit. Dit is nuttig om over een krater (of zelfs een tegenstander) heen te springen, maar het kan frustrerend werken wanneer je in gevecht bent met een groot monster. In plaats van de klap op zijn kop die je in gedachten had, spring je dan pardoes tegen hem op.
Een net zo ongelukkig gekozen commando is in onze ogen de combinatie joystick omlaag en joystick omlaag terwijl je de vuurknop indrukt. Zeker tegen lange tegenstanders heeft men namelijk al snel de neiging om te proberen te bukken om een klap te

ontwijken. Leer dit dus maar snel af als je ooit de tovenaar wilt verslaan!!

Nu de wijze van bedienen van het spel bekend is, is het natuurlijk ook wel handig om te weten waarnaar je eigenlijk op zoek bent. Het spel bestaat uit drie verschillende doolhoven, die elk uit ongeveer 25 verschillende velden bestaan. Het vierde, en laatste, niveau bestaat uit twee verschillende locaties, waarin je tenslotte de tovenaar een kopje kleiner moet maken.
Elk niveau wordt bevolkt door zijn eigen monsters. Welke dat zijn, en op welke wijze je ze het beste kunst bestrijden, kun je verderop in de speeltips lezen.
Zoals we al even terloops hebben aangestipt, moet je ook een aantal magische voorwerpen verzamelen. Op de drie eerste niveaus liggen telkens twee voorwerpen. Deze heb je nodig in het ultieme gevecht tegen Drax. Zonder de toverkrachten die de voorwerpen je bieden sta je machteloos tegenover deze schurkachtige zwarte magiër.
De voorwerpen die je nodig hebt sommen we ook op onder de speeltips. De plaats waar je de voorwerpen kunt vinden echter niet, aangezien deze niet in elk spel dezelfde zijn. Maar, met de bijgevoegde kaarten moet het wel lukken om ze op te sporen.
Her en der in de doolhoven kun je ook gele schedels tegenkomen. Hiervoor hoef je geen enkele angst te koesteren. Raap ze op want ze leveren een extra leven op. En geloof ons, die zul je nodig hebben. Zowel de magische voorwerpen als de schedels raap je op door er overheen te lopen.
Wanneer je de toegang naar het volgende niveau hebt bereikt wordt dat duidelijk gemaakt door een aanhoudend geluidssignaal. Bovendien zullen de letters van het woord *Level* aan en uit knipperen.

De programmeur van *Barbarian II - The dungeon of Drax* behoort tot een uitstervend ras. Het is namelijk één van de laatste programmeurs die aardig zijn voor arme spelers. Nadat je een volgende niveau hebt bereikt en je verliest daar het laatste leven, dan hoef je het spel niet geheel van voren af aan te beginnen. Je start dan weer aan het begin van het inmiddels bereikte level met het aantal levens dat je nog over had op het moment dat je dit level betrad. Bovendien, en hier herken je de ware mensenliefhebber aan, ben je nog steeds in het bezit van de op de eerdere niveaus verzamelde magische voorwerpen.

We hopen, na het verslaan van de tovenaar, dat Drax in reïncarnatie gelooft, zodat hij in een nieuw spel nog eens terugkomt. Per slot van rekening hebben we aan de muur nog wel een plaatsje over voor een mooie poster!



De strijder verliest zijn hoofd

Speeltips

Op elk veld kan nooit meer dan één monster tegelijk verschijnen. Nadat je een monster hebt gedood, zal er na korte tijd echter wel een vervanger voor komen.

Vaak zal vluchten niet blijken te helpen. Het monster komt achter je aan naar het volgende veld. Dit gebeurt echter niet wanneer je een grot of een deur binnenloopt. Ook wanneer je, door het veld links of rechts te verlaten, een hoek omslaat zal het monster de achtervolging staken.

Wanneer je dan later terugkomt bij dit monster zal dit inmiddels verloren energie niet hebben herwonnen.

Houdt tijdens het spel steeds het zwaard dat het noorden aanwijst goed in de gaten. Wanneer je namelijk links of rechts het veld uitloopt, dan is het goed mogelijk dat je daardoor meteen een hoek bent omgeslagen.

Als de sprong over een krater niet ver genoeg was, is alles nog niet automatisch verloren. Terwijl de held op het randje van de krater wanhopig zijn evenwicht probeert te hervinden, kun je hier een handje bij helpen door de joystick als een bezetene naar links en rechts te waggelen.

Spring nooit over een krater heen wanneer aan de andere kant een tegenstander komt aanlopen. Eén klap van hem kan je dan al snel reddeloos in de afgrond doen storten.

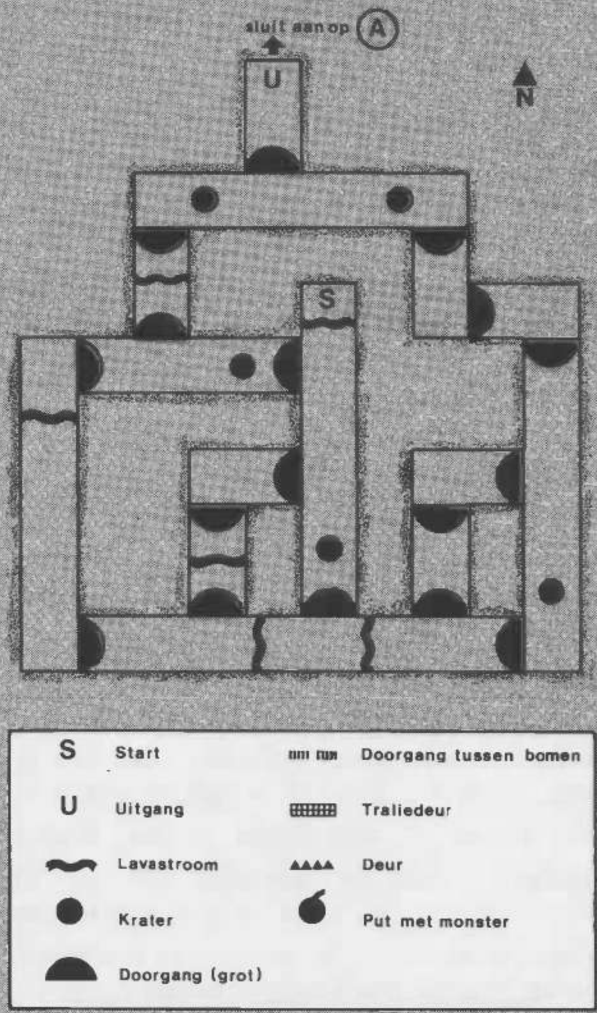
Het is ook niet verstandig om een veld rennend of springend te verlaten. Zeker wanneer je de omgeving nog niet kent als je broekzak, loop je het risico dat je in het volgende veld pardoes in een krater stort.

Zorg ervoor dat je niet met de rug tegen de muur wordt gedrongen door een monster. Het wordt dan meestal heel moeilijk om het vege lijf nog te redden.

Loop altijd alle velden van een doolhof door voordat je het niveau verlaat, ook als je reeds beide magische voorwerpen van dat level hebt verzameld. Om iedere hoek kan namelijk nog een extra leven op je liggen te wachten.

Verlaat het huidige level echter nooit wanneer je de twee magische voorwerpen van dat niveau nog niet bij je hebt. De rest van de tocht is dan hopeloos en er is geen weg terug.

Wanneer je het einde van level twee hebt bereikt met nog maar één of twee resterende levens, dan kun je beter een zelfmoord actie ondernemen dan door te lopen naar het derde niveau. Speel het tweede niveau dan opnieuw en probeer meer levens over te houden. Als je op het derde niveau sneuvelt, dan begin je hier namelijk weer met het aantal levens dat je had bij het betreden van dit level.



-Niveau 1, *The Wastelands*

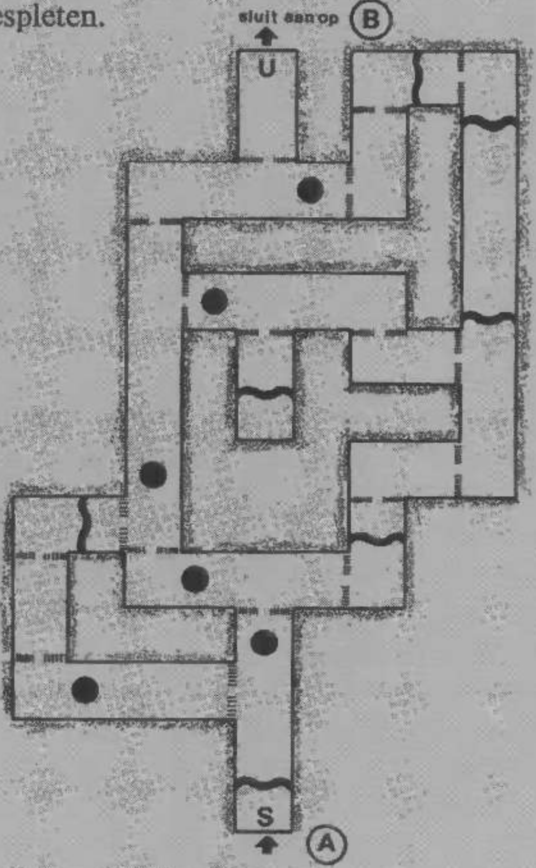
De magische voorwerpen die je hier moet verzamelen zijn:

Schild, dit beschermt je tegen het duivelse vuur op het vierde niveau.

Bol, deze biedt bescherming tegen de tover-

kunsten van Drax.
De monsters waarmee je te maken krijgt zijn:

Stabbers:
Een bol, groen, monstertje op dunne pootjes. Het monster heeft een oog op een steeltje. Zijn (of haar?) aanvalswapen bestaat uit een lange angel die naar jouw knieën wordt uitgestoken. De beste manier om met een *Stabber* af te rekenen is schoppen. Blijf op dezelfde plaats stilstaan en wacht totdat het monster je nadert. Geef een schop en herhaal deze manoeuvre totdat de *Stabber* het loodje heeft gelegd. (Het is overigens ook mogelijk om er overheen te springen als je geen tijd wilt verliezen.)
Floaters
Dit zijn zwevende monsters die wel iets op krabben lijken. Een schop op het juiste moment doet wonderen. Nadat je hem geraakt hebt, zet je twee passen naar voren en je schopt nog eens. Ga zo door totdat het monster is vernietigd. Mocht je hem missen, doe dan twee stapjes naar achteren en begin weer van voren af aan.
Apes
Deze kleine apen bewegen zich voort op handen en voeten. Ook nu weer is schoppen een goede aanval. Je kunt dit desgewenst afwisselen met lage klappen. Dit is echter wat riskanter, omdat de timing moeilijker is.
Saurian beasts
Dit zijn grote paarse dinosaurussen met veel honger. Als je je nek uitsteekt, dan ben je hem gelijk kwijt. Niet in paniek raken is hier echter de sleutel tot succes. Wacht rustig af totdat het gevaarte een stap in jouw richting zet. Geef hem dan een lage klap. Als je mist, doe je een stap achteruit. Na een aantal rake klappen houdt het monster het wel voor gezien.
*Neanderthal man*Deze reusachtige holbewoners zijn gewapend met een knots. Ga deze te lijf met hoge slagen. Je kunt ook proberen om met één klap zijn hoofd van zijn romp te scheiden door middel van een *flying neck chop*. Dit vereist echter een hoge mate van nauwkeurigheid.
Mutant chickens
Deze kippen kun je het beste van het lijf houden door middel van lage klappen. Wanneer je onverhoopt met de rug tegen de muur bent gedreven, kun je het beste schoppen om weer wat bewegingsruimte te creëren. Uiterste precisie wordt beloond met een half kippetje. Wanneer je de kip op exact het goede moment raakt (als zij recht overeind staat) wordt het beest in tweeën gespleten.



- Niveau 2, *The Caverns*
De twee voorwerpen die hier op je liggen te wachten zijn:
Elixer, verhoogt jouw incasseringsvermogen.
Edelsteen, Beschermt je tegen de levende afgod.

Je kunt in dit tweede level rekenen op een ontmoeting met de volgende monsters:
Stinger
Dit is een zwevende bol met een tentakel. Het gevaarlijke onderdeel van dit monster is zijn tentakel. De veiligste tactiek tegen een *Stinger* is herhaaldelijk hoge klappen uitde-

len. Blijf op voldoende afstand, zodat je niet door de tentakel kan worden geraakt. Wanneer je in een hoek bent gedrongen, geef dan een lage klap tegen het tentakel en stap daarna naar voeren.

Crab

Zoals iedereen weet moet je bij kreeften en krabben oppassen voor hun scharen. Dat geldt zeker voor dit groene krabbenras. Na enige oefenen zal het echter niet al te moeilijk blijken de krab te doden. Laat hem dichtbij komen en schop op het moment dat de krab zijn scharen wil openen. Het monster zal zijn aanval dan zien missen. Laat de trap onmiddellijk volgen door een lage klap. Mocht de klap het beest missen doe dan een stapje terug en begin dan weer met een trap.

Cave Troll

Deze trollen lijken een beetje op bruine beren. Hun parelwite glimlach is echter bovenmaats. Dit zijn taaie wezens, maar niet onkwetsbaar. Het veiligst is hier een lage klap, gevolgd door een stapje achteruit. Ga hiermee door totdat de trol gedood is.

Orc Guard

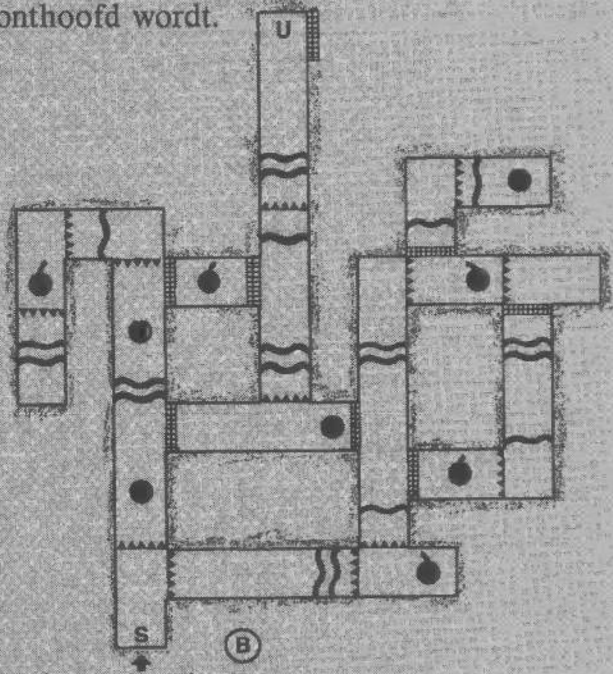
Dit groene monster is gevoelig voor hoge klappen. Pas echter op, want het is gewapend met een zwaard. Zodra je ziet dat de *Orc Guard* hiermee wil uithalen, moet je hem een lage klap geven.

Carnivor

Deze vleesetende kat-achtige monsters zijn levensgevaarlijk. Probeer ze te raken met lage slagen. Let echter goed op, want voordat je het weet vliegt de *carnivor* je naar de keel. Zodra je het beest als een kat zijn spieren ziet spannen, moet je stoppen met het uitdelen van lage slagen. Kom overeind en geef een hoge slag op het moment dat het beest je naar de keel vliegt. Nog veiliger is het om, op het moment dat het monster zijn sprong voorbereidt, het beeldscherm te ontvluchten en dan terug te keren. Wanneer een *carnivor* je te pakken krijgt, is het risico groot dat je levend wordt verslonden.

Slithering Thing

Deze groene monsters lijken qua uiterlijk nog het meeste op een kruising tussen een slak en een sphinx. De monsters zijn slecht bestand tegen lage klappen. Eén goed getimede slag kan ertoe lijden dat het monster onthoofd wordt.



- Niveau 3, *The Dungeon*

Ook hier zijn weer twee voorwerpen van belang. Het zijn:

Sleutel, nodig voor het openen van de traliehekken die je op dit niveau in ruime mate tegenkomt.

Bijl, verhoogt de vechtkracht van de held.

Zoals gebruikelijk kom je ook op dit niveau weer oog in oog te staan met zes verschillende soorten handlangers van Drax. Het zijn:

Orclet

Een klein, groen monstertje dat gewapend is met een op zijn formaat afgestemde strijdbijl. Lage klappen zijn het beste middel om ze te doden.

Eye

Deze zwevende ogen zijn tamelijk eenvoudig uit te schakelen. Een paar hoge klappen en de zaak is gepiept.

Giant Grub

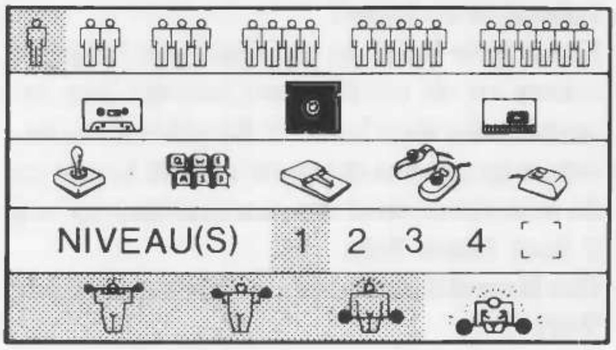
Deze monsters zijn wat lastiger te doden. Ze lijken in de verte een beetje op garnalen. Schoppen op het moment dat ze springen werkt het beste. Gelukkig is het ook niet al te moeilijk om over deze wezens heen te springen.

Gobbler
Ook dit monster is groen. Het lijkt op een kruising tussen een gifslang en een octopus. Probeer ze al schoppend op een afstand te houden. Het is ook mogelijk om ze met behulp van een lage klap te onthoofden.
Dungeon Master
Deze grote eunuch heeft helaas zeer weinig ontzag voor onze arme held. Schoppend en slaand werkt hij je in zeer korte tijd de kamer uit. De beste methode om deze geweldenaar tegemoet te treden is jezelf aanpassen aan de tegenstander. Als de kolos je probeert te schoppen pareer je dit onmiddellijk met een slag naar zijn hoofd. Als de *dungeon master* uithaalt om je een klap te geven, dan buk je en je geeft hem een lage klap. Mocht je overmoedig zijn geworden door de behaalde successen, dan kun je proberen korte metten te maken met de wandelende berg vlees door hem een *flying neck chop* te geven. Deze manoeuvre vereist een perfecte timing, maar het resultaat is wonderbaarlijk effectief, zij het nogal bloederig. Als je niet tegen rondvliegende hersenen kunt, moet je deze strijdwijze maar achterwege laten.
Pit Thing
Deze monsters zijn relatief ongevaarlijk. Ze houden zich schuil in sommige putten. Je kunt deze monsters niet verslaan, dus je moet er overheen springen. Spring op het moment dat de tentakel zich terugtrekt in de put en er zal je weinig gebeuren.

-Niveau 4, *The Dungeon of Drax*
Draai jezelf op het eerste scherm om en verlaat het veld achteruit lopend. Op die manier verlies je zo weinig mogelijk energie. Al snel zul je oog in oog staan met de *Demon*. Probeer deze met een *flying neck chop* te raken en deel hierna onmiddellijk en lage klap uit. Maak daarna dat je wegkomt en blijf deze manoeuvres herhalen totdat de duivel het loodje legt.
Als je al mocht denken dat het verslaan van de *Demon* moeilijk is, dan wacht je nog een vervelende verrassing in de persoon van Drax zelf. Een *split-second* timing is de enige manier om Drax te verslaan.
Plaats de barbaar (of Mariana) zodanig dat deze precies voor het lichaam staat dat tussen de twee pilaren hangt. Wacht dan totdat Drax klaar is met zijn magische flauwiteiten en voer een *flying neck chop* uit.
Hierbij is de nodige dosis geluk vereist, dus succes!

THE BARD'S TALE

Electronic Arts — Michael Cranford





Doel

Het uiteindelijke doel van dit spel bestaat eruit om een boze tovenaar te verslaan die de stad Skara Brae tiranniseert. Maar in eerste instantie moet de speler een gezelschap leiden van zes karakters die sterker moeten worden door te strijden tegen monsters en andere wezens. Dat is eigenlijk het voornaamste doel van dit spel.

Beschrijving

De ontwerpers van "Electronic Arts" hebben niet alleen talent, ze hebben ook nog het talent om het te gebruiken. Met de regelmaat van een klok brengt deze firma dan ook software uit die eigenlijk geen bijval nodig heeft.
"The Bard's Tale" kan men vergelijken met spellen als "Ultima" en Questron". Maar Michael Cranford is er op een elegante wijze in geslaagd hetzelfde met succes nét even anders te doen zodat we geen moment last hadden van een "déjà vu" gevoel.
In de meeste "Dungeons & Dragons" spellen worden karakters en monsters grafisch weergegeven als vlekkerige symbolen. Na een ontmoeting met een vuurspuwende draak in de "Bard's Tale" wordt het behoorlijk moeilijk om nog langer genoegen te nemen met de, vaak op Rohrschach testen gelijkende, monsters uit andere fantasie-rollenspellen.
Een minder in het oog springend maar veel belangrijker onderdeel van dit type spel is de balans tussen de moeilijkheidsgraad en de groeimogelijkheden van de verschillende karakters. Karakters die steeds opnieuw sneuvelen alvorens ze de tijd hebben om volwassen te worden bederven al gauw het spelplezier, evenals karakters die zonder tegenwerking eindeloos kunnen doorgroeien zodat men al snel meer sympathie opvat voor de monsters dan voor het moeiteloos gesterkte karakter. In "The Bard's Tale" heeft men dit evenwicht uitstekend weten te handhaven. Wie niet als een bezetene tekeer gaat, vordert - voorzichtig balancerend tussen sneuvelen en overleven - langzaam maar zeker door de zestien verschillende dungeons.
Magiërs die voldoende ervaring opdoen kunnen uiteindelijk beschikken over 85 verschillende spreuken. Een nieuwigheid is het gebruik van zogenaamde "Specials".
Dit zijn wezens die zich aanbieden om een gezelschap van maximaal zes karakters in de talloze gevechten bij te staan. Ervaren Magiërs kunnen deze wezens ook oproepen. Naarmate men verder komt in dit spel wordt het wapenarsenaal uitgebreid en vindt men

meerder voorwerpen met een verschillende uitwerking.
Verder kunnen we de lezers geruststellen in verband met de onvermijdelijke puzzles. De oplossingen zijn logisch en met behulp van her en der verspreidde aanwijzingen zal het geen onoverkomelijk probleem zijn om ze zonder de speeltips op te lossen.
Samenvattend kunnen we stellen dat "The Bard's Tale" zijn plaats zeker verdiend heeft tussen titels als "Ultima" en "Questron". En voor spelers die één of beide spellen gespeeld hebben is die waardering waarschijnlijk meer dan voldoende om het spel vol ongeduld te laden.



Een ontmoeting met 2 draken

Gewoontegetrouw voor dit type spellen starten we de beschrijving met het achtergrond verhaal.
Skara Brae was ooit een klein maar vredelievend stadje. Tot Mangar, een boosaardige tovenaar, de stad bezette. Die inname werd mede mogelijk gemaakt door legioenen van kwaadaardige wezens. Om het boosaardige protocol van iedereen die zich aan de kant van de duivel schaart netjes af te werken gebruikte Mangar een vriesspreuk die een eeuwige winter tot gevolg had.
De nooit aflatende vorst isoleerde Skara Brae van de buitenwereld en bevroor de mogelijkheden van al diegenen die anders welwillend hulp zouden hebben geboden.
Maar het smeulende vuurtje van de hoop doofde toen alle soldaten in één nacht spoorloos verdwenen. De toekomst van Skara Brae hing aan een zijden draadje. Wie bleef er over om de boeien te doorbreken waarnee Mangar het stadje in zijn ijzige greep hield? Een handvol jeugdige en overmoedige krijgers, leerling tovenaars, werkeloze struikrovers en een paar troubadours die hun kribbe net voor een mandoline hadden ingeruild.
Welke zichzelf respecterende avonturier kan de uitdaging weerstaan om een groep halfwassen vrijheidsstrijders leiding te geven in hun streven om Mangar uiteindelijk tot een knieval te dwingen?
Skara Brae hoeft de toekomst niet langer te vrezen en de troubadours kunnen hun instrumenten weer hoopvol bespelen in de wetenschap dat een delegatie met de kracht en de onwrikbaarheid van een ijsbreker op weg is naar Skara Brae.
Een lezersdelegatie van . . . "Het Zwaardere Werk"!

Alvorens het spel te laden moet men een geformateerde diskette klaarhouden omdat men een kopie moet waken van de "character" diskette. De character diskette vindt men op de B-kant van de laaddiskette. Op deze kopie worden alle verrichtingen en vorderingen weggeschreven en kan men het spel ook saven. De makkelijkste en snelste manier om de character diskette te dupliceren is door gebruik te maken van een apart kopiëerprogramma. Anders moet men een duplicaat maken met het kopiëerprogramma dat men op de characterdiskette vindt.
We raden iedereen aan, ongeacht welk kopiëerprogramma men wenst te gebruiken nog een tweede kopie van de characterdiskette te maken. De verklaring voor deze tweede kopie vindt men in de <C>opy character optie en wordt daar nader toegelicht. Na het laden verschijnt het titelscherm met een bard die een ballade zingt over de legende van Skara Brae.
Om het spel verder te laden moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
Vervolgens moet men de characterdiskette in de drive stoppen en moet men een willekeurige toets indrukken <?>.
Even later kan men een keuze maken uit drie opties:

<S>tart game (start met het spel)
<C>opy characters (maak een kopie van karakters)
<M>ake a disk (maak een diskette klaar)

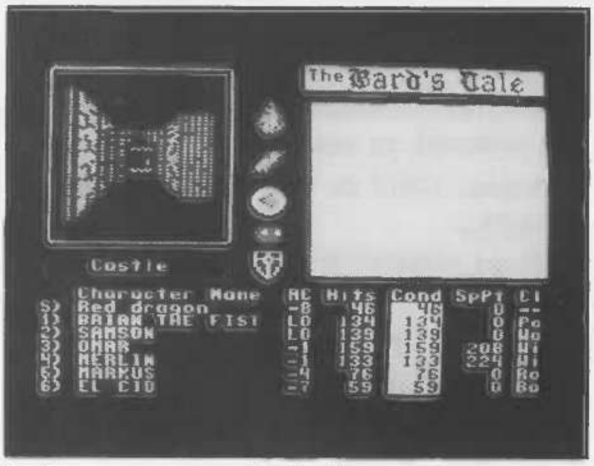
Spelers die een duplicaat van de character-diskette willen maken met het kopiëerprogramma van de originele diskette moeten nu de <M> toets indrukken en daarna een willekeurige toets.
Als men de kopiëerprocedure wil onderbreken moet men de <←> toets indrukken. Na het dupliceren van de moederdiskette moet men het spel herladen.
Het <C>opy character (kopiëer karakter) commando wordt pas later in het spel nuttig als men karakters heeft die mistens het derde level (ervaringsniveau) bereikt hebben. Die karakters kan men dan apart kopiëren op een tweede duplicaat.
Deze voorzorgsmaatregel voorkomt dat men steeds helemaal opnieuw moet beginnen met nieuwe karakters. Met het <C>opy character commando kan men gesneuvelde helden laten herrijzen in een eerdere levensfase.
Om het volgende deel te laden moet men de <S>tart game toets indrukken (start het spel).
Even later bevindt men zich in het gilde van avonturiers (Adventure Guild). Het strekt de ontwerpers van ''The Bard's Tale'' tot eer dat ze rekening hebben gehouden met doorgewinterde avonturiers.
Lezers die zich met gepaste trots tot die elite rekenen kunnen vrij snel aan de slag met een voorgevormd gezelschap.
Om dit voorbeeld, dat navolging verdiend, te steunen hebben we besloten de verschillende instructies in te lassen in dit deel van de beschrijving. Geroutineerde avonturiers hoeven dan geen pagina's met, weliswaar nuttige, informatie te verslinden.
Voor de overige lezers hebben we de commando's aanzienlijk verduidelijkt in een ander deel van deze beschrijving. Hen raden we aan om dit hoofdstuk slechts vluchtig te bestuderen en zich dan te reppen naar de plaats waar we de chronologische draad van de beschrijving weer oppakken; The Adventure Guild!

Voor de Mariniers onder de Avonturiers:
Na het indrukken van de <A>dd member toets kan men een karakter of een gezelschap laden. In dit geval laden we meteen een heel gezelschap door de naam; ''*A TEAM'' in te tikken.
Om de groep die men moet leiden beter te leren kennen kan men de toetsen <1> tot en met <6> indrukken om de personalia van de karakters op te vragen.
Door een willekeurige toets in te drukken kan men vervolgens de uitrusting van een karakter controleren.
Onderaan het scherm vindt men vier commando's waarmee men een karakter bepaalde handelingen kan laten uitvoeren.
<E>quip: Rust een karakter uit met kleding, wapens of voorwerpen. Om een karakter helemaal uit te kleden moet men eerst de <E> toets indrukken en vervolgens de <0> toets.
<T>rade: Overhandigen van attributen van het ene karakter aan het andere.
<D>rop: Achterlaten van niet langer gewenste voorwerpen.
<P>ool (gold): Hevelt de totale hoeveelheid goud van een gezelschap over naar één karakter.
Om terug te keren naar de *Adventurers Guild,* moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

De overige commando's worden in drie groepen verdeeld, te weten:
beweging, strijd en overige instructies.
Beweging:
<I> of <RETURN>
Voorwaarts
<J> of <CRSR←→>
Draai naar Links
<L> of <CRSR←→> + <SHIFT>
Draai naar Rechts
<K>ick a door open
Trap een deur open!

Strijdcommando's:
<F>ight: Val aan.
<R>un: Vluchten.

<P>arty attack: Val een karakter uit het gezelschap aan. Dit commando kan ook in vredestijd gebruikt worden.
<D>efend: Verdedig. Het gebruik van dit commando verkleint de kans op verwondingen.
<U>se: Gebruik een magisch voorwerp. Dit commando gebruikt men ook om bijvoorbeeld een toorts aan te steken in de dungeons.
<B>ard's tunes: Dit commando kan alleen door Troubadours die in het bezit zijn van een muziekinstrument waarmee ze één van de zes melodieën kunnen spelen gebruikt worden. Het effect van een melodie verschilt al naar gelang eenzelfde melodie in vredestijd dan wel tijdens een gevecht ten gehore wordt gebracht. Door de toetsen <1> tot en met <6> in te drukken speelt de Bard één der zes melodieën. De verschillende melodieën vindt men onder de Bard Song beschrijving.
<C>ast a spell: Gebruik een spreuk. Dit commando kan alleen door magiërs worden gebruikt.
De verschillende spreuken en hun afkorting vindt ment in het desbetreffende hoofdstuk. Dit commando kan men ook in vredestijd gebruiken.
<H>ide: Alleen schurken kunnen zich in schaduwen verbergen.



De ingang van een kasteel

Overige commando's:
<E>levate: Om door openingen van dungeons naar een hoger gelegen verdieping te reizen kan men het <E>levate commando gebruiken in combinatie met een operationele levitatiespreuk.
De levitatiespreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk van de spreuken.
<D>own: Openingen in de vloerene van dungeons kan men gebruiken om naar een lager gelegen verdieping te reizen door het <D>own commando in combinatie met een operationele levitatiespreuk te gebruiken.
<?>: Om de straatnaam en het tijdstip van de dag te achterhalen moet men de <?> toets indrukken.
<N>ew order: Met deze instructie kan men de opstelling van een gezelschap wijzigen.
<V>olume: Door de <V> toets in te drukken zet men het geluid aan of uit.
<CRSR↑↓>: Vertraagt het verloop van de strijd.
<CRSR⇆> Versnelt het verloop van de strijd.
<←>: Pauzeer het spel. Om verder te spelen volstaat het een willekeurige toets in te drukken.

Vanuit het oude vertrouwde ''Adventurers Guild'' bieden we onze verontschuldigingen aan, aan die lezers die we een tekstspanne geleden eenzaam achterlieten. In dit rustgevende oord pakken we de draad weer op met de plechtige belofte dat we hen tot het einde van dit verhaal onvoorwaardelijk gezelschap zullen houden.
Het menu aan de rechterkant zullen we stap voor stap ontleden in de meest logische volgorde. We beginnen opzettelijk met de disk opties want de overige commando's vloeien voort uit de handelingen die men hier verricht.
<D>isk options Diskette opties

Als men de <D> toets indrukt verschijnt een volgend menu op het scherm met 5

nieuwe opties:

<C>reate member	Vorm een karakter
<S>ave party	Save een samengesteld gezelschap
<D>elete member	Verwijder een karakter
<L>eave the game	Beëindig het spel
<E>xit disk options	Verlaat het sub-menu

<C>reate member:
In "The Bard's Tale" kan men een gezelschap van maximaal zes karakters samenstellen. Om een karakter te vormen moet men een keuze maken uit 7 verschillende rassen en acht beroepen.
De ras- en beroepskeuze is ongetwijfeld één van de belangrijkste aspecten in "dungeons & dragons" spellen. Ieder ras en ieder vak heeft zijn voor- en nadelen. De kunst bestaat eruit om het beroep af te stemmen op het ras waaruit een karakter afkomstig is. Een evenwichtig samengesteld gezelschap waarin verschillende beroepen vertegenwoordigd zijn heeft, vooral in het begin, meer kans om te overleven.
De beroepskeuze bepaalt ook welke beschermende kledij een karakter mag dragen, de vrijheid om bepaalde wapens te hanteren en het al dan niet toegestane gebruik van magische voorwerpen. Daarom raden we aan de mogelijkheden en de beperkingen van alle beroepen zorgvuldig af te wegen tijdens de selectie van de karakters. De karakteristieken van de verschillende rassen en beroepen kan men in de volgende samenvatting rustig bestuderen.

DWARF
Het dwergvolkje levert uitstekende krijgers. Dwergen zijn oergezond, sterk en moedig. Jammer genoeg zijn ze nogal geborneerd.
GNOME
Gnomes hebben aanleg voor een magisch beroep. Uiterlijk lijken ze op dwergen maar een Gnome is doorgaans minder behaard.
HOBBIT
De Hobbits doen in lengte nog een weinig onder voor hun dwergenbroertjes maar ze zijn handiger en sneller. Door hun kenmerkende vingervlugheid zijn Hobbits uit het juiste hout gesneden om prima schurken te worden.
ELF
Elfen zijn lang en smal van gestalte. Hun gevoelige aard maakt hen des te ontvankelijker voor alle vormen van magie.
HALF-ELF
Half-elfen zijn iets langer en sterker als normale elfen maar ook iets minder magisch begaafd.
HALF-ORC
Een Orc is een groot, sterk en afzichtelijk monster. Meestal worden ze door kwade tovenaars in dienst genomen. De Half-Orc is half menselijk en niet zo walgelijk als de gangbare Orc maar of het een sympatieke metgezel wordt is nog maar de vraag.
HUMAN
Dit specimen van het menselijke ras is weliswaar sterker en groter dan de doorsnee aardbewoner maar verder is er nauwelijks verschil.

Om een keuze te maken uit één van deze rassen moet men het cijfer voor het gewenste ras intikken.
De computer verdeelt dan een aantal punten over 5 verschillende eigenschappen die de bedrevenheid in lichamelijke en geestelijke vaardigheden van het ras bepalen.
Een ras kan maximaal 28 punten per eigenschap toebedeeld krijgen en een betere vaardigheid in een eigenschap komt tot uiting in een hogere puntenwaarde.
Als men niet tevreden is met het aantal punten dat een ras door het lot werd toebedeeld dan moet men eerst de <←> toets en vervolgens opnieuw het cijfer van het gewenste ras indrukken. Deze procedure kan men net zolang herhalen tot men wel tevreden is met de toegekende puntenwaarden voor de verschillende eigenschappen.
De 5 eigenschappen zijn: *Strength* (kracht), *Intelligence* (intelligentie), *Dexterity* (handigheid), *Constitution* (constitutie) en *Luck* (geluk).

STRENGTH kracht afkorting: ST
De schade die een opponent wordt toegebracht in een ongewapend lijf-aan-lijf gevecht is afhankelijk van de krachtpunten van een karakter.

INTELLIGENCE Intelligentie afkorting: IQ
Intelligentie bepaalt de mentale kracht. Een hoog intelligentiepeil levert gebruikers van magie meer toverspreukpunten op.
DEXTERITY Handigheid afkorting: DX
Karakters met een hoog *dexterity* niveau zijn handiger en sneller waardoor ze aanvallen beter en sneller kunnen ontwijken. Bovendien hebben ze meer kans om de eerste klap uit te delen.
CONSTITUTION Constitutie afkorting: CN
De constitutie of gezondheidstoestand bepaalt het incasseringsvermogen van een karakter. Een karakter met een hoge puntenwaarde voor deze eigenschap mag op meer *hitpoints* (Incasseringspunten) rekenen.
LUCK Geluk afkorting: LK
Geluk is een dubbelzinnige eigenschap in dit spel want de geluksfactor oefent een onzichtbare, maar daarom niet minder waardevolle, invloed uit op een karakter. Hierdoor is men minder ontvankelijk voor vijandelijke tovenarij en aan het oog onttrokken valstrikken.

Na het lot komt de vrije wil aan de beurt in de beroepskeuze...
WARRIOR Krijger
Warriors of krijgers zijn ruwe vechtersbazen die zowat alle wapens die men tijdens het avontuur vindt, kunnen gebruiken. Na het behalen van de eerste ervaringsgraad (experience level) worden ze om de 4 ervaringsgraden beloond met een extra aanvalskans.
PALADIN Voorvechter
Paladins hebben een eed van eer en zuiverheid afgelegd, die hen ertoe verplicht aan alle kwaad te verzaken. Die eedaflegging maakt hen meer resistent tegen alle vormen van zwarte magie. Net als krijgers worden ze in hogere ervaringsgraden beloond met extra aanvalskansen en kunnen ze zelfs meer bijzondere wapens gebruiken.
ROGUE Schurk
Rogues zijn professionele dieven maar povere krijgers. Hun gebrek aan krijgskunst vangen ze echter uitstekend op door de meesterlijke wijze waarop ze zich kunnen verstoppen in donkere nissen en schaduwen. Men zou kunnen denken dat de overige leden van een gezelschap niet zitten te springen om een kameraad die het gevecht steeds mijdt en die ze bovendien moeten beschermen. Maar het talent van boeven om de valstrikken waarmee de meeste schatkisten beveiligd zijn onschadelijk te maken heeft een heilzame invloed op de gezondheidstoestand van de hele groep. Een gezelschap zonder een schurk zal dan ook een hoge prijs moeten betalen voor het vergaarde fortuin.
HUNTER Jager
In deze tijd zou men de *Hunter* kunnen vergelijken met een duurbetaalde huurmoordenaar. *Hunters* kunnen de meeste wapens gebruiken. In hogere ervaringsgraden worden ze echt levensgevaarlijk door hun immer groeiende talent om met één goedgeplaatste slag het zenuwcentrum van mens of monster te verlammen, of een vitaal orgaan zodanig te beschadigen dat de dood onmiddellijk intreedt.
MONK Monnik
Monniken beheersen alle vormen en stijlen van ongewapende krijgskunst waardoor men geneigd is hen bovennatuurlijke gaven toe te dichten.
Het perfectionisme in hun verschillende vechtstijlen wordt echter verklaard door hun, vooral op oosterse vechtsporten geïnspireerde, opleiding. Monniken kunnen de meeste wapens gebruiken, maar na het behalen van voldoende ervaringsgraden beschouwen ze die primitieve strijdvoorwerpen als overbodige ballast.
Een gevecht van één ongewapende doch ervaren monnik tegen meerdere gewapende aanvallers wekt meestal het medelijden van omstaanders op voor de jammerende aanvallers!
BARD Troubadour
Troubadours waren ooit gevierde krijgers en dat verklaart waarom deze zoetgevooisde minstrelen nog steeds met de meeste wapens kunnen omgaan. De vredelievendheid, artiesten eigen, deed hen echter besluiten het

kwaad niet langer te vuur en te zwaard te bestrijden.
Hun wapens ruilden ze in voor muziekinstrumenten die ze zodanig wisten te bespelen dat menig aanvaller weemoedig mijmerde over de goede oude tijd waarin hij alleen de doffe klap van een strijdknots hoefde te vrezen. Soms dringt de magische klank van hun fluit zo diep door de eeltige ziel van een verstokte boosdoener dat zelfs hij niet langer kan volharden in zijn gewetensdoofheid.
Troubadours kunnen niet meer rekenen op de extra aanvalskansen waarmee krijgers beloond worden maar hun magisch charisma is zo uniek dat men het avontuur in Skara Brae bijna onmogelijk kan overleven zonder het gezelschap van minstens één minstreel.
MAGIERS
Een gezelschap zonder Magiërs is vrijwel zeker gedoemd om het tijdelijke roemloos in te ruilen voor het eeuwige. Deze bewering wint vooral aan kracht in de moeilijkere *dungeons* waar de overlevingskans van een gezelschap zonder tovenaars tot een onaanvaardbaar niveau daalt. In een stad zoals Skara Brae die, vooral ondergronds, door magie beheerst wordt is een tweede magiër geenszins overbodig maar eerder onmisbaar.
De magische stand wordt in de ''Bard's Tale'' bemand door vier tovenaarsklassen: ''Conjurer'', ''Magician'', ''Sorcerer'' en ''Wizard''.



Een beeld houdt de wacht

Ten behoeve van de duidelijkheid, en bij gebreke aan een passende vertaling, zullen we deze namen blijven gebruiken.
Een nieuw karakter kan slechts kiezen tussen de magiërsklassen Conjurer en Magician.
Door in één van deze klassen of in beide klassen te promoveren, kan men Sorcerer of Wizard of Sorcerer én Wizard worden. Het promotie systeem en de overige magische wetenswaardigheden laten we voorlopig rusten. We komen hierop terug in het hoofdstuk ''Magie''.
CONJURER
Conjurers kunnen dankzij hun magische kracht voorwerpen en wezens creëren. Conjurer spreuken zijn krachtig maar het resultaat is vergankelijk door de enorme hoeveelheid energie die ze moeten gebruiken om uit het niets materie te produceren. Conjurers beheersen bovendien de kunst om voorwerpen en wezens te onstoffelijken. In combinatie met hun vermogen om invloed op tijd en ruimte uit te oefenen kunnen ze een gezelschap bijvoorbeeld naar een andere plaats in een dungeon teleporteren.
MAGICIAN
In tegenstelling tot Conjurers kunnen Magicians materie alleen maar veranderen of van extra energie voorzien. Het bewerken van muren in dungeons, zodat deze lichtgevend worden, en het betoveren van zwaarden die daarna meer schade aanrichten zijn twee voorbeelden die de kunde van Magicians typeren.
SORCERER
Een Sorcerer kan men met een illusionist vergelijken door zijn vermogen om iets te laten zien dat in werkelijkheid niet bestaat. Een goed voorbeeld is de zogenaamde winddraak. De kunde om illusies te scheppen is echter sterk afhankelijk van de mate waarin een publiek bereid is erin te geloven. Om dit geloof in het niet bestaande te versterken, manipuleren Sorcerers van afstand bepaalde zenuwen van hun slachtoffers. Deze onvoorstelbare psychische kracht heeft een hoger bewustzijnsniveau tot gevolg waardoor ze bijvoorbeeld geheime deuren en magische krachtvelden kunnen waarnemen.
WIZARD
Alleen Wizards hebben het vermogen om bovennatuurlijke wezens op te roepen en te controleren. Een Wizard heeft, in vergelij-

king met de andere drie magiërsklassen, weliswaar minder spreuken tot zijn beschikking, maar zijn toverkracht balanceert dan ook op het randje van de almacht.
Het onderscheid met de overige magiërsklassen komt vooral tot uitdrukking in zijn gave om een dood karakter weer tot leven te wekken.
De wezens die hij kan oproepen zijn afkomstig uit een andere wereld; de zogenaamde ''negatieve dimensie''. Onder controle van een Wizard nemen deze wezens de speciale plaats in die voor hen gereserveerd is in een gezelschap om vervolgens te strijden tot ze worden afgeslacht.
Indien een bepaalde spreuk met succes geproclameerd werd, kan een Wizard een aanvaller zelfs dwingen zijn soortgenoten te bestrijden.

Het wezen dat men ontworpen heeft mag men vervolgens een naam geven van maximaal 15 karakters. Op één diskette kan men in totaal 30 potentiële helden saven.
<D>elete member:
Als men ontevreden is over de verrichtingen van sommige karakters, of wanneer men ruimte wil maken op de diskette voor nieuwe karakters, moet men de <D>toets indrukken.
Daarna moet men de naam van het ongewenste karakter intikken en vervolgens de <RETURN> toets.

<S>ave party:
Hopelijk vindt men na enige tijd zes capabele karakters om een groep te vormen. De gelukkigen moet men eerst één voor één laden met het <A>dd member commando in het eerste menu.
Zodra het uitgezochte gezelschap knusjes voor de open haard in het *Adventurers Guild* zit, moet men de <S> toets indrukken en vervolgens een naam van maximaal 14 karakters.
De computer plaatst automatisch een sterretje (*) voor die naam om gezelschappen duidelijk te onderscheiden van solitaire karakters. Het sterretje moet men wel intikken vóór de naam van een gezelschap als men het complete gezelschap daarna wil laden met het <A>dd member commando.

<L>eave the game:
Jammer genoeg kan men een spelsituatie alleen saven als men zich in het *Adventurers Guild* bevindt. Eén verkeerde beslissing in de dungeons, met fatale gevolgen voor de hele groep, zal de woorden ''jammer genoeg'' afdoende verklaren. Een goed verstaander heeft weinig woorden nodig om te begrijpen dat regelmatig saven beloond wordt met een grotere overlevingskans. Die levensverzekering wordt na het intikken van de <S> toets afgesloten. Om het overmatig gebruik van die polis te ontmoedigen hebben de ontwerpers van ''The Bard's Tale'' ervoor gezorgd dat men het spel daarna opnieuw moet laden.

<E>xit disk options:
Om terug te keren naar het eerste menu moet men de <E> toets indrukken.
In het eerste menu vinden we nog een aantal niet opgehelderde commando's.

<C>heck Roster:
Om te controleren of de ontworpen karakters en gevormde gezelschappen inderdaad geduldig wachten tot ze worden opgeroepen moet men de <C> toets indrukken waarna men een lijst te zien krijgt van alle aanwezige helden en de groep waartoe ze behoren.

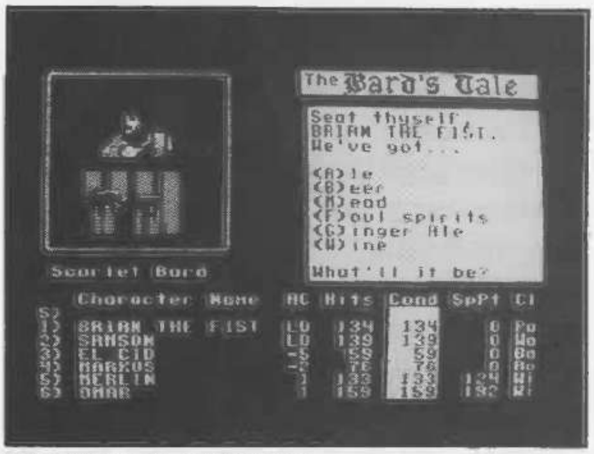
<R>emove member:
Als men in het *Adventurers Guild* een karakter wil verwijderen of vervangen door een frisse held dan moet men de <R> toets indrukken en vervolgens het nummer van het niet langer gewenste lid van een gezelschap.

Om de personalia van karakters die tot een gezelschap behoren afzonderlijk op te vragen moet men hun nummer, (1-6), indrukken.
De gegevens van een karakter verschijnen ongeveer zo op het scherm:

Naam van het karakter
Race: Ras
Class: Beroep
St: Kracht IQ: Intelligentie Dx: Handigheid
Cn: Constitutie Lk: Geluksfactor
(Lvl): Ervaringsgraad (SpPt): Magische punten
(Exper): Ervaringspunten
(Gold): Hoeveelheid goud

Goud (Gold):
Goud is het wettige betaalmiddel in Skara Brae.
Beginnende avonturiers starten met een hoeveelheid goud die nauwelijks voldoende is voor de aanschaf van onmisbare wapens en beschermende kledij.
Door monsters te verslaan en hun goud af te pakken en door voorwerpen die men in de dungeons vindt te verkopen kan men zich verrijken en een betere uitrusting kopen.
Ervaringspunten (Exper):
Ervaringspunten worden als maatstaf gebruikt voor de groeiende bekwaamheid van een karakter. Door ervaringspunten te verwerven, kan een karakter gaandeweg betere strijdprestaties leveren.
Na ieder gevecht worden alle karakters die de strijd overleefd hebben met goud en ervaringspunten beloond. Het aantal punten en de hoeveelheid goud is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de strijd en het aantal aanvallers.
Ervaringsgraad (Lvl):
Na het behalen van een bepaald aantal ervaringspunten kan een karakter promoveren naar een hogere ervaringsgraad of *"Experience Level"*.
Een verzoek tot bevordering naar een hoger *Experience Level* wordt beoordeeld door de "Review Board" (zie hoofdstuk BELANGRIJKE PLAATSEN).
Magische punten (SpPt):
Het totaal aantal magische punten waarover een Magiër kan beschikken vindt men naast deze afkorting.

Vervolgens kan men de uitrusting van een karakter controleren door een willekeurige toets in te drukken.
Het *Spell level* van een Tovenaar in één of meer magische klassen kan men controleren onder zijn wapenuitrusting.
Een karakter kan maximaal 8 voorwerpen meetorsen.



Tijd voor een verfrissing

Een zwart hoedje voor de naam van een attribuut betekent dat het karakter dit wapen onmiddellijk kan gebruiken. Als een karakter een voorwerp niet mag hanteren omdat zijn beroep dit verbiedt, dan ziet men een wit hoedje voor de naam van het attribuut.
Een vraagteken voor de naam van een voorwerp betekent dat het attribuut slechts algemeen omschreven wordt.
Om de juiste naam van zo'n artikel te achterhalen kan men het laten onderzoeken in *Garth's Equipment Shop,* de winkel waar men wapens en kleding kan kopen en verkopen (zie hoofdstuk BELANGRIJKE PLAATSEN).
Tovenaars kunnen het *level* dat ze in één of meerdere magiërsklassen bereikt hebben onder hun uitrusting controleren.

Met de volgende instructies kan men karakters bepaalde handelingen laten uitvoeren.
<E>quip:
Om een karakter met een bepaald voorwerp uit te rusten moet men eerst de <E> toets indrukken en vervolgens het cijfer van het gewenste attribuut.
Een karakter kan slechts uitgerust zijn met één wapen van hetzelfde soort.
<T>rade:
Na het indrukken van de <T> toets kan men voorwerpen van het ene karakter aan

het andere karakter overhandigen door het nummer van het attribuut in te drukken en vervolgens het nummer van het karakter aan wie men het voorwerp kwijt wil.
Om een hoeveelheid goud naar het saldo van een ander karakter over te boeken moet men na het indrukken van de <T> toets het bedrag intikken dat men wil overmaken en daarna het nummer van de gelukkige.
<P>ool gold:
Om al het goud van het gezelschap naar één karakter over te hevelen moet men de <P> toets indrukken.
<D>rop:
Met dit commando moet men zuinig omspringen want voorwerpen die men weggooit zijn voor immer verloren. Na het indrukken van de <D> toets moet men het nummer intikken van het artikel dat men niet langer wenst mee te zeulen. Een karakter kan alleen voorwerpen weggooien die niet tot zijn uitrusting behoren.
Om een karakter in één keer helemaal uit te kleden moet men de <E> toets indrukken en vervolgens het cijfer <0>.
Om terug te keren naar het menu in de *Adventurers Guild* moet men de <SPATIE-BALK> indrukken.
In het onderste deel van het scherm wordt aanvullende informatie verstrekt over de karakters.
Naast de "Character Name" (naam van het karakter), ziet men 5 afkortingen: "AC", "Hits", "Cond", "SpPt" en "Cl".

(AC) Armour Class:
Een karakter zonder enige bescherming start met een *Armour Class* (beschermingsfactor) van +10. Het dragen van harnassen en schilden en de uitwerking van spreuken en alle overige middelen kunnen de protectiefactor beïnvloeden tot een waarde van -10 of "Lo", de hoogste graad van bescherming. Een karakter met een protectiewaarde van -10 of "Lo" heeft dus de grens van zijn beschermingsmogelijkheden bereikt.

Hit Points:
Het aantal *Hit Points*, is bepalend voor het aantal verwondingen dat een karakter kan verdragen alvorens het aan die verwondingen bezwijkt. In deze kolom worden de *Hit Points* getoond van karakters in topconditie.

(Cond) Condition:
De conditiepunten van een karakter vermelden het aantal verwondingen dat een karakter nog kan hebben alvorens te sterven. Als voorbeeld nemen we een karakter met 10 *hitpoints*. Tijdens een gevecht verliest het karakter 7 *hitpoints* door de opgelopen verwondingen en houdt dus 3 *hitpoints* over. De eerstvolgende verwonding van 3 of meer *hitpoints* heeft de dood tot gevolg. Zodra het karakter weer helemaal genezen is, beschikt het opnieuw over 10 *hitpoints*.

(SpPt) Spell Points:
Iedere spreuk verbruikt een aantal magische punten. Onder deze afkorting vindt men het resterende aantal magische punten van tovenaars in een gezelschap.

(Cl) Class:
Cl is de afkorting van het beroep van een karakter. Een bard wordt afgekort met de letters "Ba". Een paladin "Pa" enzovoort.

Boven de nummers van de karakters ziet men de letter "S".
Naast deze letter verschijnen de gegevens van zogenaamde "Specials". *Specials* zijn wezens die zich bij een gezelschap aansluiten. *Specials* kunnen zich op drie manieren manifesteren:
- Een magiër kan een *Special* in levende lijve of als illusie creëren.
- Magiërs, maar ook andere karakters, kunnen voorwerpen gebruiken om *Specials* in de vorm van *Figurines* of standbeelden tot leven te wekken.
- *Specials* kunnen aanbieden zich bij een gezelschap te voegen nadat ze zich geïntroduceerd hebben.
Men kan nooit controle uitoefenen over *Specials*. Tijdens gevechten bepalen ze hun eigen strategie. In het algemeen vallen ze de eerste groep monsters aan. Zodra ze gedood worden verdwijnen hun gegevens van de

voor hen bestemde plaats. *Specials* die als illusie gecreëerd werden verdwijnen als tegenstanders niet in hun bestaan geloven.
Een *Special* keert zich tegen het gezelschap zodra hij door één van de leden, om wat voor reden dan ook, wordt aangevallen. Hij zal dan blijven strijden tot men hem doodt.

We weten nu zo langzamerhand genoeg om het *Adventurers Guild* te verlaten met het <E>xit guild commando en de eerste stappen in Skara Brae te zetten met de volgende beweging commando's:

<I> of <RETURN>	Voorwaarts
<J> of <CRSR-←→>	Draai naar Links
<L> of <CRSR-←→<SHIFT>	Draai naar Rechts
<K>ick a door open	Trap een deur open!

Het gezelschap zal niet lang hoeven wachten op de eerste confrontatie met een groep agressievelingen die handenwrijvend op een krachtmeting aansturen. Om die verwaande krachtpatsers mores te leren buigen we ons nu over de strijd commando's.
Iedere aanval in Skara Brae verloopt volgens een vast patroon.
Aanvallers stellen zich eerst netjes voor en vermelden hun ras en aantal.
<R>un / <F>ight.
Dankzij deze, voor de middeleeuwen kenmerkende, wellevendheid kan men in goed overleg besluiten om te vluchten <R>un of te strijden <F>ight door de respectievelijke toetsen in te drukken.
Als men de strijd wil aanbinden, of indien de aanvallers het niet eens zijn met de wens van het gezelschap om hard weg te lopen, moet men een keuze maken uit verschillende commando's waarvan de mogelijkheden of beperkingen afhankelijk zijn van het beroep van de betrokkene. Ieder lid van het gezelschap bepaalt zijn eigen strategie.

<A>ttack
Het <A>ttack foes commando is alleen beschikbaar voor de eerste drie karakters om tegenstanders aan te vallen die zich in de eerste linie bevinden. Als men tegen meerdere groepen aanvallers moet strijden worden de verschillende groepen onderscheiden met letters in alfabetische volgorde.

<P>arty attack
Daar sommige monsters er genoegen in scheppen zich als dubbelgangers onder de leden van het gezelschap te mengen, is men soms verplicht om de amokmaker binnen het gezelschap af te slachten met de <P>arty attack toets. Na het indrukken van deze toets moet men het nummer van de vermoedde amokmaker intikken die vervolgens snel spijt zal krijgen van zijn dubieuze rol.
Het <P>arty attack commando is eveneens buiten oorlogstijd te gebruiken daar sommige monsters het talent hebben om leden van een gezelschap knettergek te maken. We weten dat het afslachten van een goede maar mesjogge vriend een mensonwaardige oplossing is die weinig bijval zal vinden onder de lezers, maar als het echt niet anders kan heiligt het doel zelfs verregaande middelen.

<D>efend
Uitgeputte karakters die het vege lijf willen redden doen er verstandig aan de schade te beperken door de <D>efend toets in te drukken waardoor ze zich uitsluitend op de verdediging kunnen concentreren.



Antwoord de oude man

<U>se item
Attributen waarvan men hoopt dat aanvallers er gillend voor zullen vluchten, of voorwerpen om tegenstanders af te slachten, kan men gebruiken door de <U>se item toets

in te drukken en vervolgens het cijfer van het bewuste artikel. Met de <U>se item instructie kan men ook toortsen, olielampen en al dan niet magische voorwerpen gebruiken. Sommige attributen zijn slechts voor éénmalig gebruik geschikt.

<H>ide
Rogues of schurken zijn de enigen die zich mogen verschuilen in de veilige geborgenheid van schaduwen door de <H>ide toets in te drukken.

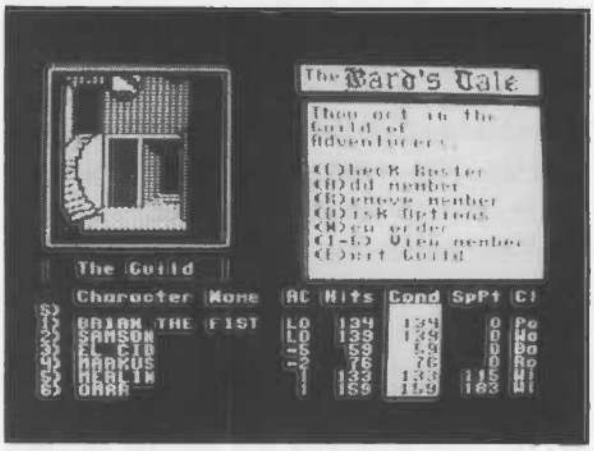
<C>ast a spell
Het <C>ast a spell, oftewel gebruik een spreuk, commando is voorbehouden aan de eerbiedwaardige tovenaars. Na het indrukken van de <C>toets moeten zij de afkorting van de gewenste spreuk intikken.
Tovenaars die het <C>ast a spell commando in vredestijd willen gebruiken moeten de vraag: ''Who will cast a spell?'' (welk karakter wil een spreuk gebruiken?) eerst beantwoorden door hun nummer in te tikken en vervolgens de afkorting van de spreuk.
Magiërs kunnen hun spreukpunten opladen door overdag aan de oppervlakte van Skara Brae rond te lopen. De verschillende spreuken en hun afkortingen kan men vinden in het desbetreffende hoofdstuk.
Als alle leden van het gezelschap hun individuele strategie hebben uitgestippeld kan men de strijd daadwerkelijk aanvangen door de <Y>es toets in te drukken. Men kan eventueel nog wijzigingen aanbrengen door de <N>o toets in te drukken.
Het verloop van de slachtpartijen kan men in verschillende fasen versnellen of vertragen door respectievelijk de <CRSR-←→> en <CRSR↓↑> toetsen in te drukken.

<B>ard song
Troubadours hebben de mogelijkheid een liedje te zingen door de <B>ard song toets in te drukken en vervolgens het nummer van het gewenste lied. Tijdens een gevecht worden de melodieën in verkorte versie uitgebracht waardoor het effect meestal beperkt blijft tot één gevechtsronde. De aangename gevolgen van een melodie worden aanzienlijk verlengd als een Troubadour het liedje ten gehore brengt wanneer het gezelschap onderweg is. In dat geval blijft de uitwerking zelfs tijdens een gevecht van kracht. Als de Troubadour een andere melodie meer toepasselijk acht in een gevecht, dan blijft de uitwerking van het eerste deuntje nog van kracht en ook nog daarna als het gezelschap verder trekt. In alle andere omstandigheden kan een troubadour slechts één liedje tegelijkertijd spelen. Zodra dezelfde Bard of een andere Bard een nieuwe melodie inzet stopt de uitwerking van de eerste melodie.
Het aantal *Experience Levels* van een Troubadour is bepalend voor het aantal liedjes dat hij kan spelen alvorens hij zijn dorst moet lessen. Een Minstreel die last heeft van een droge keel kan het onaangename gevoel wegspoelen met een glas bier, (Ale). Na die verfrissing kan de Bard weer volop leven in de brouwerij brengen.
Het repertoire van een Troubadour bestaat uit de volgende melodieën:
<1> *Falkentyne's Fury*
Dit deuntje zorgt ervoor dat een gezelschap meer schade kan toebrengen aan de vijanden die ze op hun weg ontmoeten.
<2> *The Seeker's Ballad*
Als men een donkere dungeon bezoekt kan de Bard met deze melodie de duisternis verdrijven. Tijdens een gevecht vergroot deze melodie de trefkans van gewapende karakters.
<3> *Wayland's Watch*
De hypnotiserende uitwerking van deze melodie brengt aanvallers in een soort trance waardoor ze een gezelschap minder kunnen verwonden.
<4> *Badh'r Kilnfest*
Dit geneeskrachtige deuntje heelt de wonden van Troubadours onderweg en de wonden van de overige karakters tijdens een gevecht.
<5> *The Traveller's Tune*
Alle leden van een gezelschap worden handiger en sneller en hebben dus een betere bescherming door dit wonderlijke wijsje te beluisteren.

<6> *Lucklaran*
Deze melodie roept een gedeeltelijk anti-magisch veld op waardoor een gezelschap beter beschermd is tegen magische aanvallen van vijandelijke Tovenaars.

Overige commando's:
De nauwe straatjes en steegjes van Skara Brae vormen een doolhof waarin men moeiteloos kan verdwalen. Door de <?> toets in te drukken verschijnt de naam van de straat op het scherm alsmede het tijdstip van de dag of de nacht.
Ook het <N>ew order commando kan men te allen tijde gebruiken om de opstelling van het gezelschap te wijzigen.
In de dungeons vindt men zogenaamde ''Portals''. Dit zijn openingen in de vloer of het plafond tussen twee verdiepingen.
Om door zo'n *Portal* naar een hoger gelegen verdieping te reizen moet men de <E> toets indrukken onder de plaats van de opening. Een lager gelegen verdieping bereikt men door de <D> toets in te drukken. Deze *Portals* kunnen echter alleen gebruikt worden in combinatie met een operationele levitatiespreuk (zie spreuken).
Men kan het spel pauzeren door de <←> toets in te drukken. Om verder te avonturieren volstaat het een willekeurige toets aan te slaan.
Dat men bij ''Electronic Arts'' niet gespeend is van enig gevoel voor humor blijkt uit het gebruik van de <V>olume toets waarmee men het geluid kan afzetten. Alleen de bard slaagt erin om met zijn deuntjes nog enig geluid uit de Commodore te persen. Wie zich dus ergert aan deze schaarse en ter afwisseling zeer welkome melodietjes, weet dus hoe ze gedempt kunnen worden.

BELANGRIJKE PLAATSEN
''Ken je omgeving'', is het eerste gebod van iedere avonturier die zijn beroep ernstig neemt. Daarom geven we een toelichting op de plaatsen die nog niet, of onvoldoende aan de orde kwamen. Alle plaatsen kan men terugvinden op de kaart van Skara Brae. Eerst reppen we ons met behulp van het bijgeleverde dorpsplan naar.....
Garth's Equipment Shoppe



Het Guild of adventures

In *Garth's Equipment Shoppe* vindt men een ongelimiteerd aantal basisattributen zoals wapens, beschermende kleding, handschoenen, helmen en muziekinstrumenten. Duurdere voorwerpen zijn meestal betere voorwerpen. Kapotte of vervloekte voorwerpen vindt men er niet en worden ook niet verkocht. In Skara Brae zal men dus nog lang moeten wachten op de Consumentenman. Zodra het gezelschap in de winkel staat moet men het nummer van het kooplustige karakter intikken.
Daarna kan men met Garth alle kanten uit:
<B>uy an item   Koop een voorwerp)
Na het indrukken van deze toets kan men de lijst met voorwerpen naar beneden of naar boven laten ''scrollen'' met de toetsen <B>ackward of <F>orward. Om een voorwerp te kopen moet men de <P>urchase toets indrukken. Voorwerpen die een karakter niet mag gebruiken worden met een 8 aangeduid.
<S>ell an item   (Verkoop een voorwerp)
Als men een voorwerp wil verkopen moet men na het indrukken van de <S> toets het nummer van het desbetreffende attribuut indrukken.
<I>dentify item   (Identificeer een attribuut)
Voorwerpen met een vraagteken kan men door Garth voor een zacht prijsje laten onderzoeken door de <I> toets in te drukken en vervolgens het nummer van het attribuut.
<P>ool gold   (Verzamel het goud)

Een karakter kan om de betaling te vergemakkelijken al het goud van het gezelschap naar zichzelf overboeken door de <P> toets in te drukken.

De volgende lijst met attributen is geenszins volledig. Men vindt talloze andere attributen in de loop van het avontuur.
Voor de namen van sommige voorwerpen die men vindt staat een afkorting.
FGN is de afkorting van *Figurine*, een magisch standbeeld dat tot leven gewekt kan worden met het <U>se commando.
MTHR is de afkorting van *Mithril*, een metaalsoort met magische eigenschappen.
ADMT is de afkorting van *Adamant*, een metaalsoort met sterkere magische eigenschappen.
DMND is de afkorting van *Diamond*, of diamant. De hardste en duurzaamste substantie ter wereld.
Als men gevonden voorwerpen verkoopt in *Garth's Equipment Shoppe* worden deze attributen automatische op de karakter diskette gesaved waardoor men ze desgewenst later kan terugkopen.
Torch (Toorts)
Om een duistere dungeon te verlichten moet men een toorts aansteken met het <U>se item commando en vervolgens het nummer van de toorts.
Lamp (Lamp)
Een lamp brandt langer dan een toorts en wordt met hetzelfde commando aangestoken.
Broadsword (Slagzwaard)
Dit type zwaard richt de meeste schade aan in vergelijking met de overige niet-magische zwaarden. Een slagzwaard kan alleen door Krijgers gebruikt worden.
Short Sword (Kort Zwaard)
Magiërs zijn de enigen die het korte zwaard niet mogen hanteren.
Dagger (Dolk)
Dit wapen mag door alle beroepen gebruikt worden maar de verwondingen die men met een dolk kan toebrengen laten te wensen over.
War Axe (Strijdbijl)
Een strijdbijl ligt zwaar in de hand en kan vreselijke verwondingen veroorzaken. Troubadours, Schurken en Magiërs mogen dit hakwapen niet gebruiken.
Halbard (Hellebaard)
Een hellebaard is een combinatie van een strijdbijl en een spies. Het is het meest vervaarlijke van de niet-magische wapens.
Mace (Strijdknots)
De knots wordt bij uitstek door schurken gebruikt.
Staff (Stok)
Stokken zijn niet-magische langwerpige stukken hout die vooral ten behoeve van Magiërs vervaardigd werden om aan hen ook iets te verdienen.
Helm (Helm)
Dit hoofddeksel voorkomt dure, plastische chirurgie.
Leather Gloves (Lederen handschoenen)
Houden de handen zacht en soepel.
Gauntlets (Metalen handschoenen)
Kopen!
Buckler (Klein, rond schild)
Dit schild is net iets beter dan geen schild.
Tower Shield (Groot schild)
Robes (Stoffen gewaad)
Waterafstotend... en dan nog.
Leather Armor (Lederen wapenuitrusting)
Met uitzondering van Magiërs mogen alle beroepen dit lichte, uit leder vervaardigde pak dragen.
Chainmail (Maliënkolder)
Een licht metalen pak met een beperkte beschermende werking.
Scale Armor (Dun metalen harnas)
Dit harnas is al moeilijker te doorboren en biedt een redelijke bescherming in het algemeen.
Plate Armor (Stalen Harnas)
Een stalen harnas is het neusje van de zalm als men de magische wapenuitrustingen buiten beschouwing laat.
Mandolin, Harp, Flute (Mandoline, Harp, Fluit)
Deze muziekinstrumenten zijn uitsluitend voor Troubadours bestemd.

Goede ouwe Garth is een prima verkoper maar hij is desalniettemin erg gesteld op zijn nachtrust. Men kan dus alleen overdag

bij hem terecht.
Om de winkel te verlaten moet men de <E> toets indrukken.

Taverns (Herbergen)
Rekening houdend met het aantal herbergen die bovendien dag en nacht open zijn kon Skara Brae weleens in de een of andere uithoek van België liggen. De stimulerende uitwerking van fooien op de loslippigheid van de herbergiers sterkte ons vermoeden. Maar de klantenkring die vooral uit Troubadours bestond en niet uit leden van één of andere duivenbond stelde ons wat dat betreft gerust.
In een *Tavern* kan men kiezen uit drie opties:
<O>rder a drink
Troubadours kunnen hier hun glas *Ale* bestellen door de <O> toets, hun nummer en vervolgens de afkorting van de gewenste drank in te drukken.

<T>alk to the barkeeper
Om een praatje met de barkeeper te maken moet men de <T> toets indrukken, het nummer van het karakter dat wil converseren en vervolgens het bedrag van de fooi.

<E>xit the tavern
Als het gezelschap zich begint te herkennen in een bijbelse figuur met een katerige bijklank wordt het hoog tijd om op te stappen door de <E> toets in te tikken.

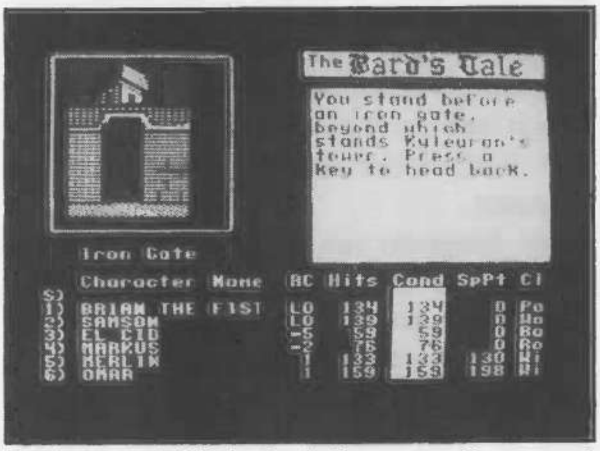
Temples (Tempels)
Een karakter dat niet langer door ledematen maar door verwondingen bij elkaar wordt gehouden doet er goed aan een tempel op te zoeken voor het te laat is. Dit geldt eveneens voor vergiftigde, versteende, krankzinnige en zelfs dode leden van een gezelschap. De priesters vragen voor die wonderen zonder blikken of blozen buitensporige bedragen.
Uit de dood herrezen karakters behouden hun voorwerpen, ervaringspunten en goud maar ze worden slechts met 1 *hitpoint* tot leven gewekt. Daarom moet men de verdere genezing bespoedigen met een eveneens duurbetaalde nabehandeling.
Eerst moet men het nummer van het verzwakte, ongezonde of dode karakter intikken en daarna het nummer van de filantroop die voor de kosten opdraait.
Om de tempel na deze financiële aderlating te verlaten moet men de <E> toets indrukken.

Dungeons (Doolhoven)
Dungeons kunnen zich voordoen als onderaardse kelders of bovengrondse torens. De bedoeling is dat men deze plaatsen in kaart brengt om de exploratie te vergemakkelijken. Verder moet men er strijden en puzzles oplossen.
In de dungeons van Skara Brae worden de trappen die naar beneden of naar boven voeren niet grafisch weergegeven maar zodra men een trap betreedt wordt men gewaarschuwd. Behalve via de trappen kan men de verschillende verdiepingen ook bereiken door gebruik te maken van zogenaamde *Portals* (zie commandolijst) en teleportatiespreuken.
Om een volgende verdieping in een dungeon te bereiken moet men naar beneden reizen. Dit in tegenstelling tot een toren waar men de volgende verdieping bereikt door naar boven te reizen.
In Skara Brae vindt men in totaal 16 doolhoven. Ieder doolhof bestaat uit een vierkant rooster van 22 horizontale vakjes en 22 vertikale vakjes. Dungeons zijn ook de enige plaatsen waar men schatkisten vindt. Na een gevecht met een monster kan het zijn dat er een schatkist achterblijft. Men heeft dan 5 mogelijkheden:

<E>xamine chest	(onderzoek de schatkist)
<O>pen chest	(open de schatkist)
<D>isarm chest	(maak de schatkist onschadelijk)
<T>rap Zap	(gebruik een spreuk)
<L>eave chest	(laat de schatkist onaangeroerd)

Als men de schatkist wil laten onderzoeken moet men dit klusje bij voorkeur aan de *Ro-*

gue in het gezelschap overlaten.
Het onderzoek van een schatkist levert niet altijd wat op.
Maar als een bedreven schurk zijn talenten aanwendt verschijnt vaak de naam van de valstrik. Die naam moet men onthouden, het <D>isarm commando gebruiken en vervolgens de naam van de valstrik intikken.
Om alle risico's uit te sluiten kan men de valstrik onschadelijk maken met de *Trap Zap* spreuk die men gebruikt door de <T> toets in te drukken.



De toegang tot Kyleatan's Tower wordt versperd

Om een schatkist te openen moet men de <O> toets indrukken.
Men kan de schatkist ook gewoon achterlaten door de <L> toets in te drukken.
De ingangen van de dungeons blijven geheim tot het hoofdstuk van de speeltips. Maar het is natuurlijk leuker om ze zelf te ontdekken door de aanwijzingen, die tijdens het spel verstrekt worden, juist te interpreteren.

Review Board (Promotie Raad)
De *Review Board* bestaat uit tien leden en ieder raadslid bezit een hoge ervaringsgraad in één van de 10 beroepen. De raad zetelt alleen overdag.
Na het betreden van dit gebouw kan men een keuze maken uit de volgende opties:

<A>dvancement	(Promotie naar een hogere ervaringsgraad)
<S>pell Acquiring	(Onderricht in nieuwe spreuken)
<C>lass change	(Verandering van Magiërsklasse)
<E>xit Review	(Verlaat het gebouw)

Een *Spell Level* is gelijk aan twee *Experience levels.*
Er is dus verschil tussen *Spell Levels* en *Experience levels.*
De volgende statistiek dient ter verduidelijking van dit onderscheid.

Experience Level	*Spell Level*
1	1
2	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13	7
14 of hoger	7 (maximum)

<A>dvancement:
Een verzoek om promotie van een karakter wordt alleen gehonoreerd als een karakter er zelf om vraagt en over het vereiste aantal ervaringspunten bezit. Een bevordering tot een hogere ervaringsgraad is steeds een belangrijke aangelegenheid daar iedere promotie beloond wordt met meer punten voor de eigenschappen van een karakter. Na het indrukken van de <A> toets moet men het nummer intikken van het karakter dat voor promotie in aanmerking wil komen.
Indien het karakter nog niet genoeg ervaringspunten behaald heeft wordt het tekort aan *experience points* vermeld.
<S>pell acquiring:
Tegen betaling onderwijzen de leden van de *Review Board* ook nieuwe spreuken aan magiërs die voldoende gekwalificeerd zijn om naar een hogere magische graad *(Spell Level)* over te stappen.
Na het indrukken van de <S> toets moet men het nummer van de Magiër, die een nieuw pakket spreuken wil leren, intikken. Vervolgens kan men de vraag, of men de prijs voor het onderricht wil betalen, met <Y>es of <N>o beantwoorden door de respectievelijke toetsen in te drukken.
<C>lass change:
Om *Sorcerer* te worden moeten *Conjurers* of *Magicians* minstens drie *Spell Levels* be-

haald hebben in één van beide magische klassen.
Om *Wizard* te worden moeten Magiërs tenminste 3 *Spell Levels* behaald hebben in twee van de drie magische klassen.
Onthoudt hierbij echter wel dat de spreuken die een Magiër nog niet geleerd had op het niveau van de vorige magiërsklasse niet meer kunnen worden onderricht en dus voor altijd verloren zijn. Het is namelijk niet mogelijk om naar een magiërsklasse terug te keren die men eerder verlaten had. Een Magiër die naar en andere klasse overstapt verliest al zijn *Experience points.* Hij behoudt wel zijn punten voor de verschillende eigenschappen, incasseringspunten, spreukpunten en de kennis om de spreuken uit zijn oude magische klassen te blijven gebruiken.
Een Magiër die alle *Spell Levels* van alle vier de magische klassen onder de knie heeft noemt men een ''Archmage''. Een *Archmage* is één van de machtigste karakters in de ''Bard's Tale''.
Na het indrukken van de <C> toets moet men de eerste letter van de gewenste orde indrukken.
<E>xit Review:
Om de *Review Board* te verlaten moet men de <E> toets indrukken.

Roscoe's Energy Emporium
Magiërs die te lui zijn om overdag urenlang te joggen aan de oppervlakte van Skara Brae, teneinde hun spreukpunten weer aan te vullen kunnen *Roscoe's Energy Emporium* bezoeken.
Hier moet de uitgeputte Magiër eerst zijn nummer intikken en vervolgens het nummer van het karakter dat voor de financiële aanslag mag opdraaien.

SPREUKEN
Alles heeft zijn beperkingen, zelfs magische kracht.
In Anti-Magische zone's bijvoorbeeld worden alle spreuken ontkracht die langduriger werkzamer zijn, zoals levitatiespreuken, valstrik detectiespreuken, spreuken om geheime deuren te ontwaren enz. De meeste van deze spreuken kan men makkelijk herkennen omdat er een symbool op het middengedeelte van het scherm verschijnt als één van deze spreuken werkzaam is. De lichtspreuken vormen een uitzondering op de regel. Sommige monsters zijn eveneens resistent tegen het gebruik van magie. Die monsters kan men alleen met het oude vertrouwde vuistwerk verslaan. Alle spreuken verbruiken een bepaald aantal punten. Er bestaat ook nog een derde mogelijkheid om spreukenergie op te laden.

Op bepaalde plaatsen in de dungeons vindt ment zogenaamde *Spell Regeneration rooms.* In deze kamers kunnen Magiërs hun magische punten weer opladen. Een aantal magische voorwerpen vindt men in de dungeons of zijn in het bezit van monsters.
Een magische wapenuitrusting geeft extra bescherming. Andere magische attributen en talismannen heeft men nodig om in speciale gebieden van het spel te kunnen doordringen. De krachtigste magische attributen vindt men natuurlijk in de dungeons met een hoge moeilijkheidsgraad die meestal bewaakt worden door wrede monsters. In ''Ultima IV'' hebben we geleerd dat trots een slechte eigenschap is maar als men zo'n attribuut vindt is enig zelfvoldoening toch niet misplaatst.
Met deze voorwerpen kan men de machtigste tegenstanders uiteindelijk de baas.
Om een spreuk te gebruiken moet men de afkorting van de spreuk intikken op dezelfde wijze als in de beschrijving ervan.
Alle Magiërs beschikken vanaf het begin over alle *Level 1* spreuken. Magiërs leren namelijk altijd een pakket spreuken.
De spreuken worden als volgt besproken:
Naast de afkorting wordt het doel van de spreuk in één woord samengevat.
Daarnaast vindt men het aantal punten dat men nodig heeft om een spreuk te gebruiken en aan het eind van de regel kan men zien hoelang de spreuk werkzaam blijft. Onder de korte verklaringen wordt de uitwerking van iedere spreuk nader toegelicht. Een spreuk die ''continu'' werkzaam is verliest

zijn uitwerking op het moment dat men het *Adventurers Guild* binnenstapt.

CONJURER SPELLS (Conjurer spreuken)

Level 1

MAFL Waarneming (2) Middelmatig
Mage Flame: Zie! Een klein mobiel vlammetje verschijnt boven het hoofd van de Conjurer en verdrijft de duisternis.
TRZP Valstrik (2) 30 stappen
Trap Zap: Deze spreuk maakt vallen onschadelijk tot op 30 passen afstand van de richting waarin een gezelschap kijkt.
Na het gebruiken van deze spreuk kan men schatkisten zonder gevaar openen.
SOSH Bescherming (3) Duur van het gevecht
Sorcerer Shield: Creëert een onzichtbaar schild voor de Conjurer die daardoor beter beschermd is tegen vijandelijke aanvallen.
ARFI 1 tegenstander (3)
Arc Fire: Uit de vingers van de Conjurer komen blauwe vlammen te voorschijn die één tegenstander 1 tot 4 punten schade toebrengen, afhankelijk van het *Experience Level* van de Conjurer.

Level 2

MACO Richting (3) Middelmatig
Kiel's Magic Compass: Een magisch kompas zweeft boven de hoofden van het gezelschap en wijst hen in welke richting ze reizen.
FRFO Groep (3) Duur van het gevecht
Freeze Foes: Deze spreuk bevriest de aanvallers waardoor ze trager worden en daardoor makkelijker af te slachten.
BASK Karakter (4) Duur van het gevecht
Battleskil: Onder invloed van deze spreuk verbetert men de krijgskunst van een karakter dat zijn wapen met meer precisie zal gebruiken.
WOHL Karakter (4)
Word of Healing: Door één magisch woord uit te spreken kan de Conjurer kleine verwondingen behandelen. De geneeskrachtige spreuk heeft het hulpbehoevende karakter met 2 tot 8 *Hitpoints.*

Level 3

LEVI Gezelschap (4) Kort
Levitation: Deze spreuk heft de zwaartekracht gedeeltelijk op zodat een gezelschap door een zogenaamde *portal* in de vloer of het plafond van de dungeon naar een hoger of lager gelegen verdieping kan reizen.
WAST Groep (5) Eénmalig
Warstrike: Uit de gestrekte vingers van een Conjurer ontsnapt een wolk geconcentreerde energie met een verwondingskracht van 4 tot 16 punten.
LERE Waarneming (5) Langdurig
Lesser Revelation: Boven de hoofden van het gezelschap verschijnt een langdurig brandende vlam die onzichtbare deuren zichtbaar maakt.
MAST Groep (5) Eénmalig
Arcyne's Magestar: Een groep aanvallers wordt verblind door een helder wit licht waardoor ze de volgende aanvalsronde noodgedwongen moeten overslaan.

Level 4

INWO Special (6) Eénmalig
Elik's Instant Wolf: Met deze spreuk creëert de Conjurer een echte wolf die toetreedt tot het gezelschap om met hen mee te strijden.
POST 1 Tegenstander (6) Eénmalig
Poison Strike: Met deze spreuk kan een Conjurer giftige naalden afvuren naar een ongelukkige aanvaller die het dodelijke gif even later in zijn aderen zal voelen branden.
FLRE Karakter (6) Eénmalig
Flesh Restore: Met deze krachtige helende spreuk kan de Conjurer een verzwakt, vergiftigd of krankzinnig karakter weer genezen en hem aansterken met 6 tot 24 *Hitpoints.*

Level 5

GRRE Waarneming (7) Langdurig
Greater Revelation: Deze spreuk is eigenlijk een gevorderde *Lesser Revelation* spreuk die langer werkzaam blijft en de duisternis over een grotere afstand verdrijft.
SHSP Groep (7) Eénmalig
Shock-Sphere: De Conjurer vuurt een wolk electrische energie naar een groep aanvallers die 8 tot 32 letselpunten kunnen oplopen.
WROV Karakter (7) Duur van het gevecht
Wrath of Valhalla: Een karakter dat de invloed van deze spreuk ondergaat zal gedu-

rende het hele gevecht met de kracht en de precisie van een Noorse krijger strijden.

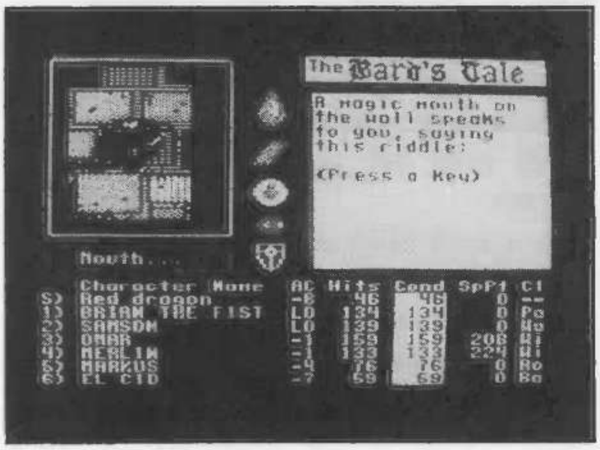
Level 6

MALE Gezelschap (8) Continu

Major Levitation: Deze spreuk heeft hetzelfde effect als de *Levitation* spreuk maar hij blijft oneindig werkzaam.

INOG Special (9) Eénmalig

Elik's Instant Ogre: Een echte *Ogre* sluit zich aan bij het gezelschap.



Ook magie speelt een rol

Level 7

FLAN Gezelschap (12) Eénmalig

Flesh Anew: Met deze spreuk kan een Conjurer alle leden van het gezelschap aansterken met 6 tot 24 *Hitpoints.*

APAR Gezelschap (15) Eénmalig

Apport Arcane: Met deze spreuk kan de magiër het gezelschap en zichzelf naar iedere gewenste plaats in een dungeon teleporteren. Men moet er wel rekening mee houden dat de coördinaten die men invoert naar het noorden en het oosten berekend worden vanaf de plaats waar men zich bevind. De + coördinaten worden met de <CRSR←→> toets ingevoerd.

De - coördinaten worden ingevoerd door de <CRSR←→> en <SHIFT> toetsen gelijktijdig in te drukken. De coördinaten worden steeds vastgelegd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Daarna moet men invoeren naar welke verdieping men wil reizen door de <CRSR-←→> toets in te drukken om naar hogere verdiepingen te reizen en de <CRSR-←→> en <SHIFT> toets om lager gelegen verdiepingen te bereiken. Na het invoeren van de gewenste verdieping moet men weer de <SPATIEBALK> indrukken.

MAGICIAN SPELL (Magician spreuken)

Level 1

STLI Waarneming (2) Kort

Sabhar's Steellight Spell: Door deze spreuk te gebruiken wordt al het metaal in de omgeving van het gezelschap lichtgevend en wordt de onmiddellijke omgeving verlicht.

SCRY Gezelschap (2) Eénmalig

Scry Site: Deze spreuk dwingt de muren om de plaats van een gezelschap in een dungeon te onthullen.

AIAR Zelfbescherming (3) Duur van het gevecht

Air Armor: De Magician die deze spreuk gebruikt verandert de lucht rondom hem in een gewichtloos en onzichtbaar harnas.

VOPL Karakter (3) Duur van het gevecht

Vorpal Planting: Deze spreuk bedekt de handen of het wapen van een karakter met een magische veld waardoor hij de vijand 2 tot 8 extra letselpunten kan toebrengen.

Level 2

HOWA 1 Aanvaller (4) Eénmalig

Holy Water: Uit de vingers van de Magician sprinkelt heilig water waardoor een levende dode, bijvoorbeeld een skelet, zombie, vampier enzovoort, 6 tot 24 punten brandend letsel oploopt.

AREN 30 passen (5) Kort

Area Enchant: Deze spreuk dwingt de muren om het gezelschap te waarschuwen wanneer ze een trap naderen op 30 passen afstand van de plaats waar ze zich bevinden.

WIST 1 Tegenstander (5) Eénmalig

Wither Strike: Ieder aanvaller die de uitwerking van deze spreuk ondergaat wordt meteen vele jaren ouder, waardoor zijn aanvalscapaciteiten sterk afnemen.

MAGA Karakter (5) Duur van het gevecht

Mage Gauntlets :De handen of het wapen van een karakter worden dodelijker en kunnen 4 tot 16 punten extra schade toebrengen aan de tegenstanders.

Level 3

STFL Groep (6) Eénmalig

Starflare: De lucht die de tegenstanders om-

ringt, zal onmiddellijk ontbranden waardoor deze brandwonden oplopen ter waarde van 6 tot 24 punten.

MYSH Gezelschap (6) Middelmatig
Ybarra's Mystic Shield :De lucht die het gezelschap omringt verandert in een harde metaalsoort en zal het gezelschap als een onzichtbaar schild vergezellen.

OGST Karakter (6) Duur van het gevecht
Oscon's Ogrestrength: Een karakter wordt onder invloed van deze spreuk net zo reuachtig sterk als een Ogre.

MIMI Gezelschap (7) Duur van het gevecht
Mithril Might: Verhoogt de beschermingsfactor van alle leden van het gezelschap door de natuurlijke bescherming van hun wapenuitrusting magisch te behandelen.

Level 4

STSI Waarneming (7) Middelmatig
Sabhar's Stonelight Spell: Deze spreuk onthult onzichtbare deuren en verlicht stenen en aarde in de nabije omgeving van het gezelschap.

DRBR Groep (7) Eénmalig
Dragon Breath: De Magician die deze spreuk gebruikt kan vuur spuwen als een draak en een groep aanvallers voor 8 tot 32 punten verbranden.

SPTO 1 Tegenstander (8) Eénmalig
Spectre Touch: Deze spreuk zuigt 12 tot 48 punten levensenergie uit het lichaam van één tegenstander.

Level 5

ANMA Gezelschap (8) Duur van het gevecht
Anti-Magic: Deze spreuk zorgt ervoor dat de aarde een deel van de magische energie, die door vijandelijke Magicians tegen het gezelschap gebruikt wordt, absorbeert. Deze spreuk helpt ook om illusies te doorzien en om magisch vuur te weerkaatsen.

STTO 1 Tegenstander (8) Eénmalig
Stone Touch: Door deze spreuk te gebruiken kan men vaak, maar niet altijd, een levend monster in steen veranderen of een levend stenen monster in een dood stenen monster.

ANSW Special (8) Eénmalig
Aker's Animated Sword: Een magisch zwaard zal verschijnen en op dezelfde wijze voor een gezelschap strijden als een opgeroepen monster.

Level 6

PHDO 1 Muur (9) Eénmalig
Phase Door: Deze spreuk verandert de structuur van een stenen muur waar het gezelschap voor staat in lucht zodat het gezelschap de gelegenheid krijgt om er éénmaal doorheen te wandelen.

YMCA Gezelschap (10) Continu
Ybarra's Mystical Coat of Armor: De lucht rondom het gezelschap verandert in een harde metaalsoort zodat er een beschermend schild rond het gezelschap wordt opgetrokken.
Deze spreuk blijft eeuwig werkzaam.

Level 7

REST Gezelschap (12) Eénmalig
Restoration: Deze spreuk heelt alle wonden van het gezelschap en geneest tevens vergiftigde of krankzinnige karakters.

DEST 1 Tegenstander (14) Eénmalig
Deathstrike: Hoogstwaarschijnlijk voldoet deze spreuk om een grote of kleine tegenstander te doden.

SORCERER SPELLS (Sorcerer spreuken)

Level 1

PHBL Gezelschap (2) Duur van het gevecht
Phase Blur: De tegenstanders zien het gezelschap in een dikke bewegende mist, waardoor de aanvalskansen sterk verkleind worden.

LOTR 30 passen (2) Kort
Locate Traps: In een hogere bewustzijnstoestand kan de Sorcerer valstrikken 'zien' over een afstand van 30 passen in de richting waarin hij kijkt.

MIJA 1 Tegenstander (3) Eénmalig
Mangar's Mind Jab: De Sorcerer blaast geconcentreerde psychische energie naar een tegenstander met verwondingen van 2 tot 8 punten afhankelijk van het *Experience Level* van de Sorcerer.

HYIM Groep (3) Eénmalig
Hypnotic Image: Als deze spreuk succesvol gebruikt wordt, hypnotiseert men de tegenstanders waardoor ze de eerstvolgende ron-

de niet kunnen aanvallen.

Level 2

DISB Gezelschap (4) Eénmalig

Disbelieve: Door deze spreuk te gebruiken wordt een aanvallende illusie ontmaskerd en gedwongen om onmiddellijk te verdwijnen.

MIFI 1 Tegenstander (4) Eénmalig

Mangar's Mind Fist: Dit is een verbeterde *Mind Jab* die 3 tot 12 punten schade veroorzaakt. Het aantal punten waarmee men de tegenstander verwondt is afhankelijk van het *Experience Level* van de Sorcerer.

FEAR Groep (4) Duur van het gevecht



Een kijkje in Skara Brae

Word of Fear: De tegenstanders zullen sterven van angst waardoor ze paniekerig aanvallen en dus minder verwondingen kunnen veroorzaken.

TADU Special (4) Duur van het gevecht

Target-Dummy: Een magische illusie verschijnt op de voor hem bestemde plaats in het gezelschap. Deze illusie kan zelf niet aanvallen maar hij zal de aanvallen van de tegenstanders naar zich toe trekken.

Level 3

CURS Groep (5) Duur van het gevecht

Curse: Deze spreuk zorgt ervoor dat aanvallers het gezelschap vrezen waardoor hun moraal ondermijnd wordt en die onzekerheid resulteert in gebrekkige aanvallen.

WIWO Special (5) Eénmalig

Wind Wolf: Deze spreuk roept een imaginaire wolf op. Deze en andere illusies zijn alleen maar effectief zolang de tegenpartij in hun bestaan gelooft. Afhankelijk van de tegenstander en de locatie waar men zich bevindt, kan een monster de illusie doorzien, waardoor de zinsbegoocheling verdwijnt.

VANI Zelfbescherming (6) Duur van het gevecht

Kylearan's Vanishing Spell: De Sorcerer die deze spreuk gebruikt zal onzichtbaar worden voor zijn vijanden die hem daardoor slechts met veel moeite zullen kunnen raken.

SESI 30 Passen (6) Middelmatig

Second Sight: De Sorcerer ervaart een hoger bewustzijn waardoor hij trappen, bijzondere ontmoetingen, anti-magische zone's en alle overige merkwaardige verschijnselen kan voorspellen tot op een afstand van 30 passen vanaf de plaats waar hij zich bevindt.

Level 4

WIWA Special (6) Eénmalig

Wind Warrior: Creëert een illusie van een Krijger die zich bij het gezelschap zal aansluiten.

INVI Gezelschap (7) Duur van het gevecht

Kylearan's Invisibility Spell: Deze spreuk maakt het hele gezelschap onzichtbaar voor de tegenstanders.

CAEY Waarneming (7) Eeuwig

Cat Eyes: De leden van het gezelschap worden door deze spreuk uitgerust met ogen als die van katten waardoor ze moeiteloos in het donker kunnen zien.

Level 5

WIOG Gezelschap (7) Eénmalig

Wind Ogre: Deze spreuk creëert de illusie van een *Ogre* die met dezelfde verwoestende kracht als een echte *Ogre* zal strijden in dienst van het gezelschap.

MIBL Alle aanvallers (8) Eénmalig

Mangar's Mind Blade: De Sorcerer laat gebundelde psychische energie exploderen waardoor alle tegenstanders verwondingen oplopen ter waarde van 10 tot 40 punten.

DIIL Gezelschap (8) Duur van het gevecht

Disrupt Illusion: Deze spreuk vernietigt alle illusies die tijdens een gevecht door een vijandige Sorcerer gecreëerd worden.

De spreuk ontmaskert ook zogenaamde *Dopplegangers* (dubbelgangers).*Dopplegangers* zijn monsters die een gezelschap in-

filtreren en de gedaante van één der karakters aannemen.

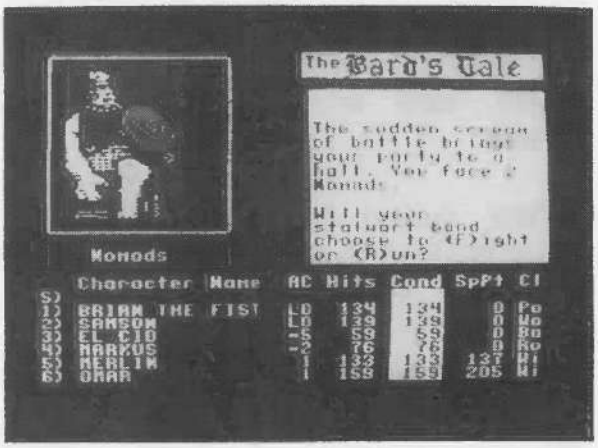
Level 6

MIWP Karakter (9) Eénmalig

Mind Warp: Onder invloed van deze spreuk wordt een karakter van het gezelschap knettergek. De spreuk wordt dan ook vooral gebruikt om bezeten karakters te behandelen.

WIDR Special (10) Eénmalig

Wind Dragon: Met deze spreuk roept de Sorcerer een Rode Winddraak op.



Vechten of vluchten?

Level 7

SOSI 30 passen (11) Continu

Sorcerer Sight: Deze spreuk heeft dezelfde kenmerken als de *Second Sight* spreuk maar blijft eeuwig werkzaam.

WIZARD SPELLS (Wizard Spreuken)

Level 1

REDE Groep (4) Eénmalig

Repel Dead: Levende doden zoals zombies, vampiers, ghouls en alle anderen die zonodig hun graf moesten verlaten lopen door deze verwondingen op ter waarde van 16 tot 80 punten.

SUDE Special (6) Eénmalig

Summon Dead: Deze spreuk baant een gat door het universum waardoor de Wizard een zombie of een skelet kan oproepen die in dienst van het gezelschap zal strijden.

Level 2

DEBA 1 Tegenstander (8) Eénmalig

Demon Bane: Deze spreuk is bij uitstek geschikt om een oersterk monster te vernietigen met 32 tot 128 punten!

LESU Special (8) Eénmalig

Lesser Summoning: Met deze spreuk kan een Wizard een wezen uit een lagere orde oproepen dat, weliswaar onder protest, het gezelschap zal dienen.

Level 3

DISP Karakter (10) Eénmalig

Dispossess: Met deze spreuk kan een Wizard een bezeten lid van het gezelschap behandelen en genezen.

SUPH Special (10) Eénmalig

Summon Phantom: Om een levend dood wezen van middelmatige orde op te roepen moet de Wizard deze spreuk gebruiken.

Level 4

ANDE Karakter (11) Eénmalig

Animate Dead: Met deze spreuk kan de Wizard een dood karakter laten strijden met dezelfde kracht als ware het karakter levend en wel!

PRSU Special (12) Eénmalig

Prime Summoning: De Wizard roept met deze spreuk een wezen van middelmatige orde op.

Level 5

OMST Groep (14) Eénmalig

Demon Strike: Deze spreuk heeft dezelfde uitwerking als *Demon Bane* maar nu kan een hele groep tegenstanders kennis maken met de afschuwelijke gevolgen.

SPBI 1 Tegenstander (14) Eénmalig

Baylor's Spell Bind: Als deze spreuk succesvol gebruikt wordt, kan de Wizard een tegenstander dwingen zich bij het gezelschap aan te sluiten en tegen zijn soortgenoten te strijden.

Level 6

SPSP Special (15) Eénmalig

Spell Spirit: Deze spreuk haalt een Zombieachtig wezen van een hogere orde uit een ander universum om in dienst van het gezelschap te strijden.

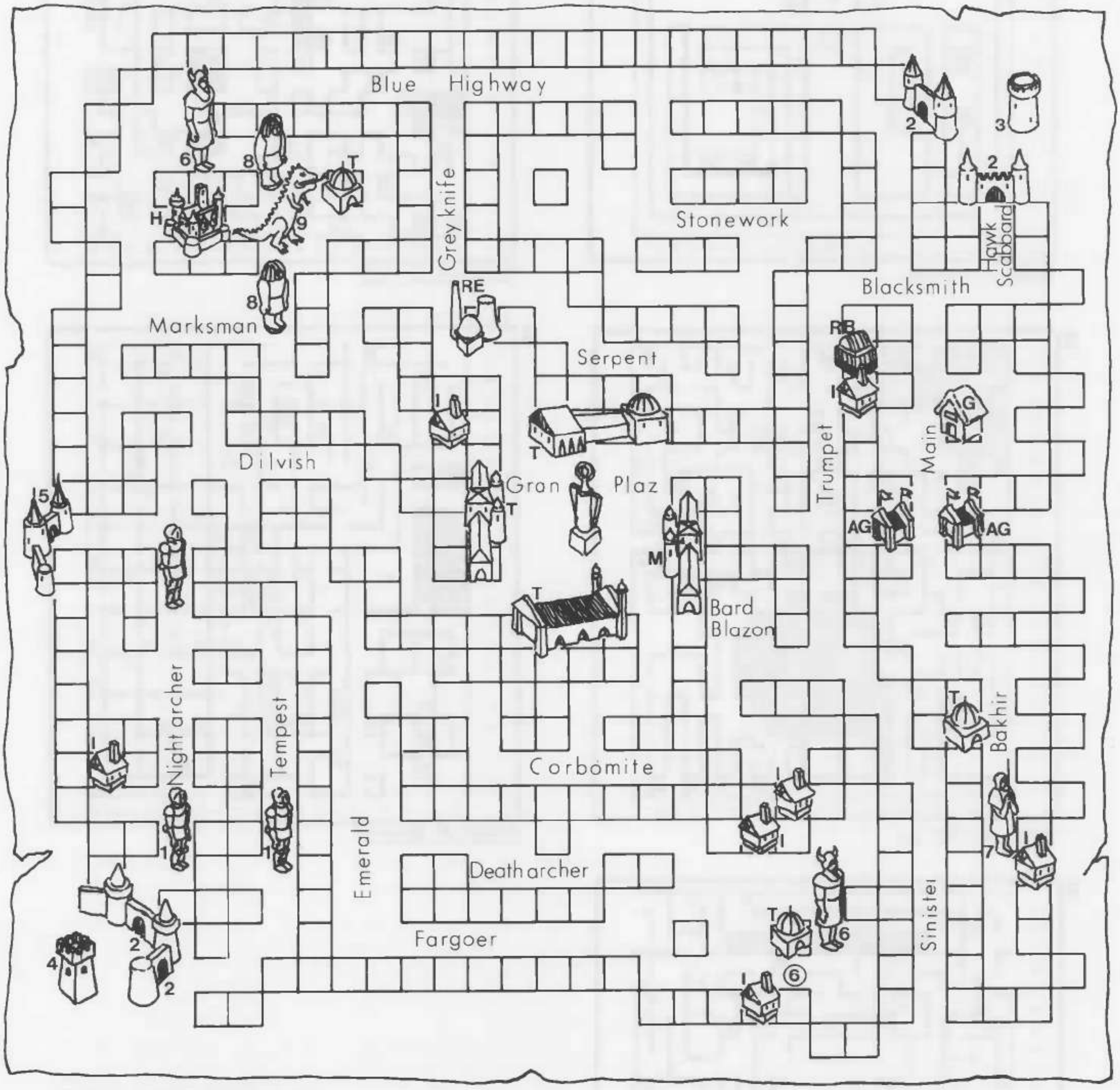
BEDE Karakter (18) Eénmalig

Beyond Death: Met deze spreuk kan de Wizard een karakter van het gezelschap weer tot leven wekken met 1 *Hit Point.*

Level 7

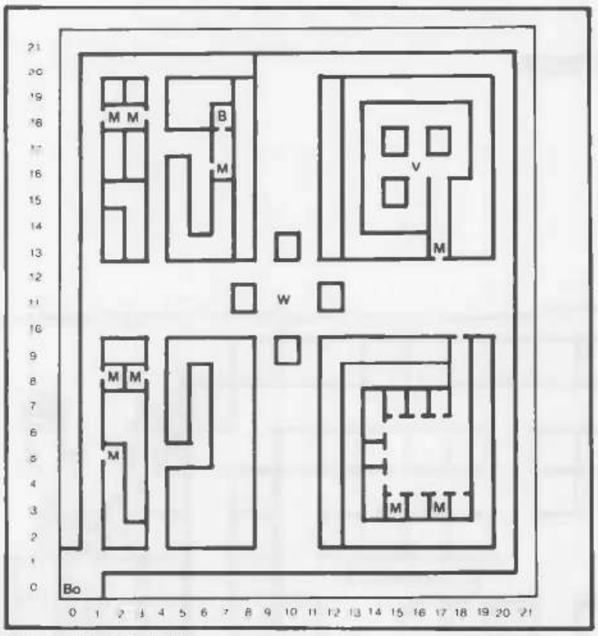
GRSU Special (22) Eénmalig

Greater Summoning: Met deze spreuk kan een Wizard een Duivel van een hogere rangorde uit een ander universum oproepen om zich bij het gezelschap aan te sluiten.



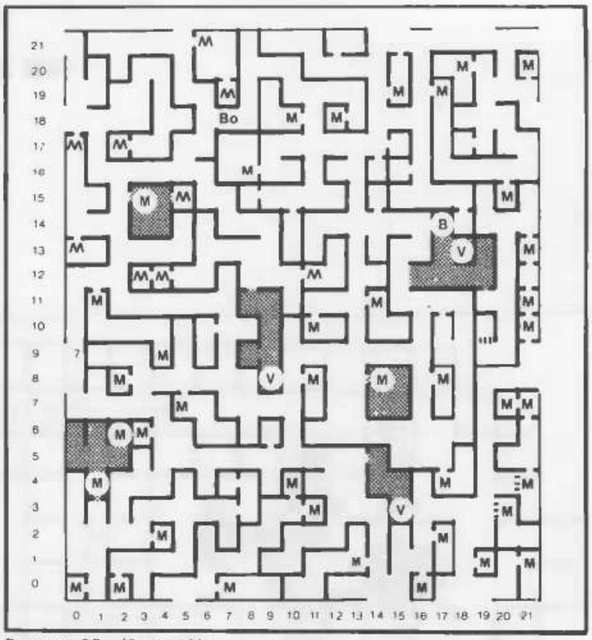
1	Ogre Lord	I	Inn
2	Locked gate	T	Temple
3	Kylearan's tower	M	Mad God's temple
4	Mangar's tower	AG	Adventurer's guild
5	City gate's	G	Garth's equipment
6	Stone grant	RE	Roscoe Energy Emperium
7	Samural warrior	RB	Review Board
8	Stone golem	H	Harkyn's Castle
9	Grey dragon		

1



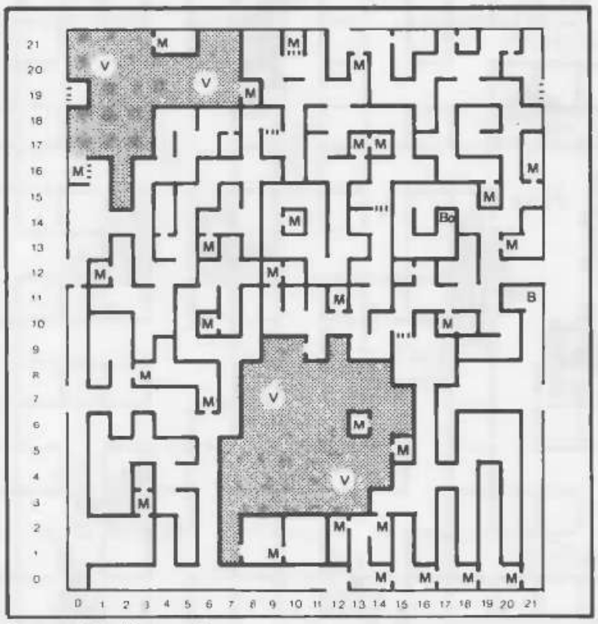
Dungeon 01 Wijnkelder

2



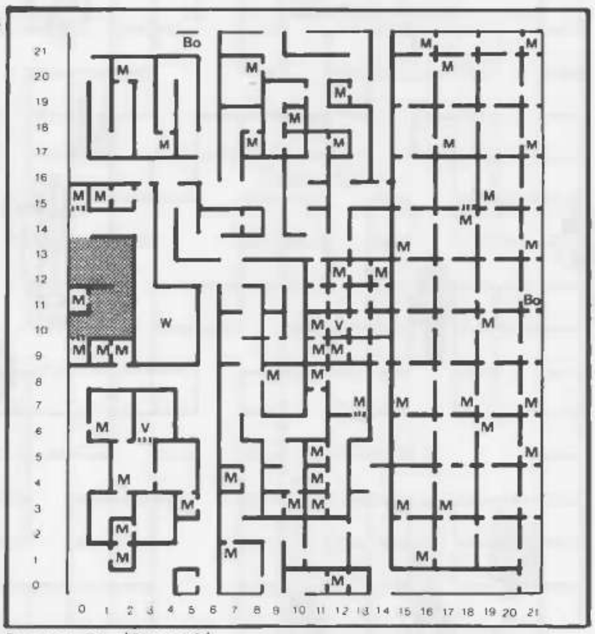
Dungeon 02 (Sewers 1)

3



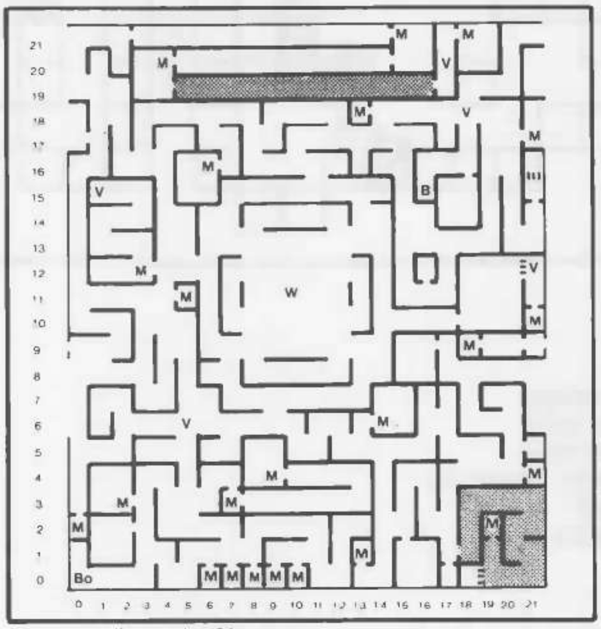
Dungeon 03 (Sewers 2)

4



Dungeon 04 (Sewers 3)

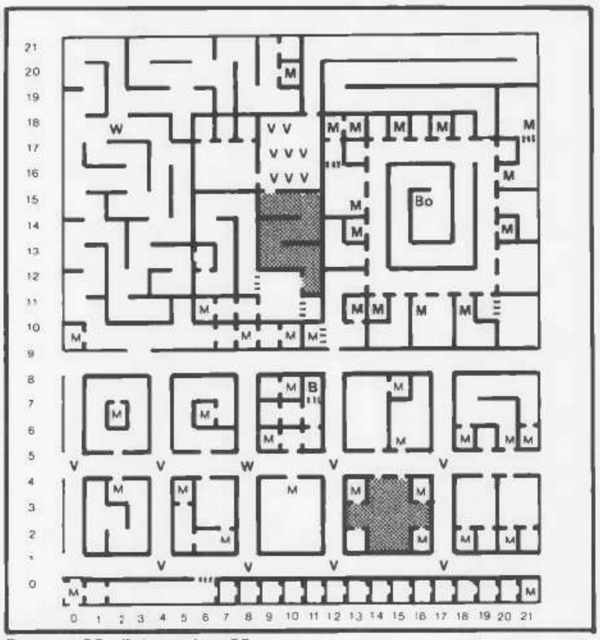
5



Dungeon 05 Katacomben 01

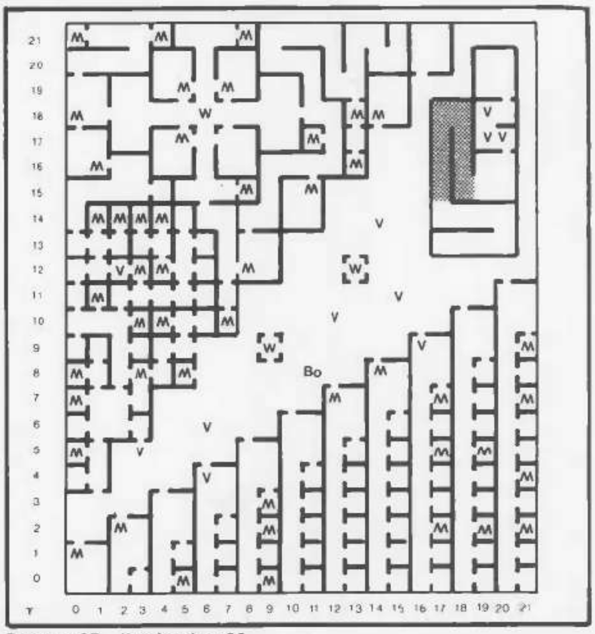
B	Beneden
V	Valstrik
W	Windkolk
M	Monster
Bo	Boven
	Duisternis
	Eenrichtingsdeur
	Geheime deur

6



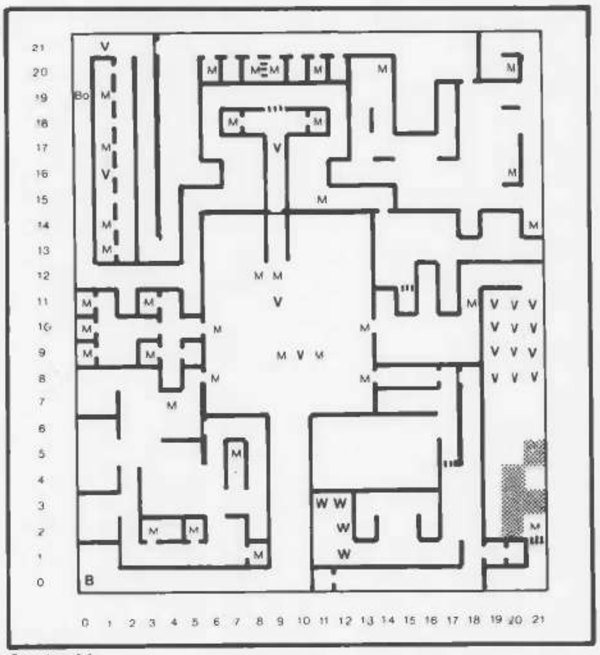
Dungeon 06 Katacomben 02

7



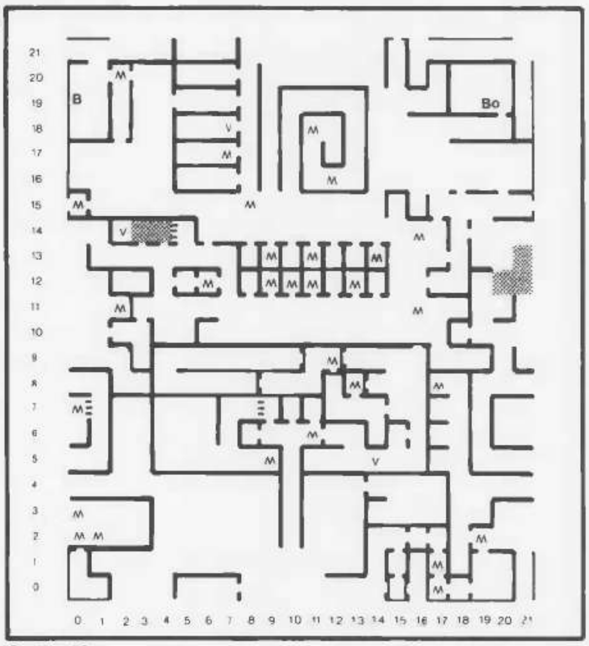
Dungeon 07 Katakomben 03

8



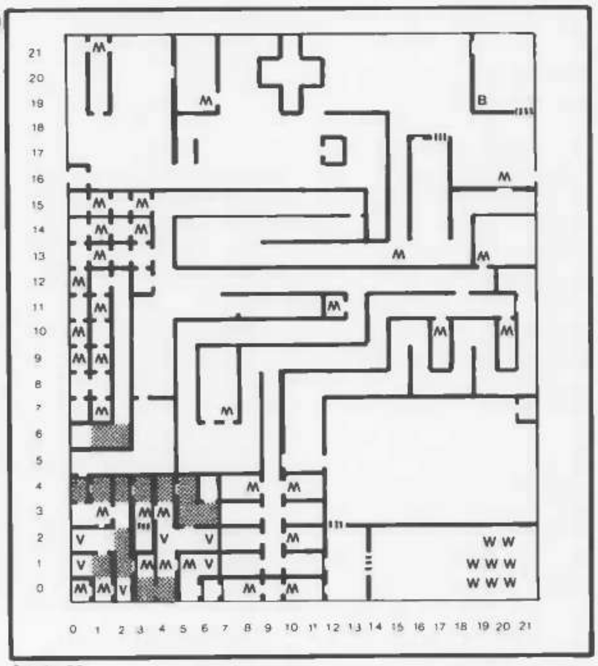
Castle 01

9



Castle 02

10



Castle 03

B	Beneden
V	Valstrik
W	Windkolk
M	Monster
Bo	Boven
▒	Duisternis
[	Eenrichtingsdeur
━ııı━	Geheime deur

Speeltips

De Speeltips hebben we in twee delen gesplitst. Het eerste deel bestaat uit echte speeltips in de ware zin van het woord. Het tweede deel omvat een aantal oplossingen waarmee men al behoorlijk ver kan vorderen in het avontuur. Na onze belofte in "Ultima IV" dat we de oplossingen niet meer zouden verdelen over twee aanvullingen, voelen we ons zo beschaamd dat we het boegeroep gelaten accepteren. Maar de "Bard's Tale" is dermate uitgebreid dat er echt niets anders opzat.

Om het enigszins goed te maken, hebben we ditmaal een aantal dungeons reeds in kaart gebracht.

Uit respect voor de ontwerpers en de ontdekkingslust van de lezers hebben we niet alle belangrijke plaatsen aangegeven.

Daarom raden we aan om ieder vierkantje van de dungeons nauwkeurig te onderzoeken als men geen gebruik wenst te maken van de oplossingen.

We wensen alle avonturiers alvast succes met hun exploratietocht.

Speeltips 1

"De duivel ligt te piekeren in de geldkist van de vrek". Dit gezegde van Thomas Fuller brengt ons op de eerste tip. Al het goud dat men vergaart kan men het beste uitgeven aan steeds duurdere en dus betere wapenuitrustingen voor de verschillende karakters.

De volgende samenstelling van een nieuw gezelschap dat tevens de volgorde van opstelling aanhoudt geniet onze persoonlijke voorkeur:

2 Warriors, 1 Bard, 1 Rogue, 1 Conjurer en 1 Magician.

De opstelling

Het is geen drama als men een *Level 1* karakter verliest. Vorm gewoon een nieuw karakter. Maar zodra enkele metgezellen het *3de Level* bereiken, is het handig om de karakterdiskette te dupliceren met een willekeurig kopiëerprogramma.

Als een karakter dan gedood wordt zijn een aantal mogelijkheden voorhanden. Men kan de dode metgezel weer tot leven laten wekken in een *Temple*. Men kan de computer afzetten en het spel herladen, waardoor een dood karakter in een eerdere fase van zijn avonturiersbestaan weer tot leven wordt gewekt. Om de derde optie te gebruiken moet men het dode karakter eerst van de ene diskette verwijderen met het <D>elete character commando, vervolgens moet men het spel herladen met de andere karakterdiskette waar het karakter nog levend was, weliswaar in een vorige levensfase, en het karakter van het tweede duplicaat naar de eerste karakterdiskette overbrengen met de <C>opy character instructie.

Deze optie kan men echter alleen gebruiken als men het spel met het dode karakter gesaved had in de *Adventurers Guild.*

Zodra de goudvoorraad dit toelaat, doet een Troubadour er goed aan om zich een kostbare *Fire horn* aan te schaffen.

Dit attribuut kan met het <U>se commando gebruikt worden. Met een *Fire horn* kan de Minstreel de meeste monsters probleemloos afslachten. Toch mag een Troubadour dit instrument niet al te lichtzinnig hanteren, want het voorwerp verdwijnt na veelvuldig gebruik. De 5de melodie van de Bard is in het begin aan te bevelen door zijn gunstige invloed op de beschermingsfactor van het gezelschap. Een minstreel mag ook niet vergeten om nog vlug een liedje te spelen alvorens een herberg te betreden, waardoor hij zichzelf een extra melodie cadeau doet.

Als men het karakter van een Magiër vormt, moet men de intelligentiepunten nauwlettend in de gaten houden. Een hoog intelligentiepeil wordt met extra magische punten beloond.

Tracht, vooral in het begin, de nachtelijke uren zoveel mogelijk te mijden.

Door de duisternis voelen de wreedste monsters zich beschermd en het confrontatie-tempo ligt dan ook aanmerkelijk hoger dan overdag. 's Nachts verbruiken Magiërs hun spreukpunten ook sneller dan overdag, omdat deze slechts onder een stralende zon worden aangevuld. Debuterende avonturiers kunnen daarom beter in de

buurt van het *Adventurers Guild* blijven rondhangen om er snel terecht te kunnen zodra de nacht over Skara Brae valt.
Als men daarna het *Adventurers Guild* verlaat, schijnt de zon weer in alle hevigheid. Zodra de karakters iets sterker worden, kan men 's nachts in de buurt van *Temples* rondhangen om gewonde karakters snel te laten verzorgen.
Maak vooral gebruik van het bijgeleverde dorpsplan. Op dit plan vindt men alle belangrijke gebouwen.
We raden aan om de eerste dungeons in de volgende, geleidelijk moeilijker wordende, volgorde te onderzoeken:
Wine Cellar, Sewers, Catacombs en de *Castle*. Alvorens de meeste karakters van het gezelschap ervaringsgraad 9 behaald hebben, kan men de *Catacombs* het beste vermijden.
Avonturier niet te lang in een dungeon zonder een maximaal aantal magische punten. Als regel kan men stellen dat het tijd is om een dungeon te verlaten als de Magiërs 3/4 van hun magische puntental verbruikt hebben. Verkwist geen magische punten als het doel op een andere manier verwezenlijkt kan worden. Toortsen, bijvoorbeeld, werken vaak net zo goed als magische lichtspreuken. De magische punten die men op die manier bespaart, zullen van pas komen om de vloer aan te vegen met sterkere monsters.
Maak veelvuldig gebruik van de spreuken om valstrikken op te sporen. Het gebruik van de *Trapzap*-spreuk is in eerste instantie de veiligste manier om een schatkist te openen. Later kunnen gevorderde *Rogues*, oftewel schurken, de valstrikken onschadelijk maken die schatkisten beveiligen.
Als men door meer dan twee groepen monsters wordt aangevallen en één van de groepen monsters beschikt over magische gaven, dan kan het gezelschap zich beter eerst op de magische monsters concentreren. Lukt het niet om alle magische monsters in één aanvalsronde af te maken, dan kan het nuttig zijn om spreuken te gebruiken die het gezelschap beter beschermen tegen illusies, verstening en andere vijandelijke toverspreuken.
Sommige zombie-achtige monsters maken er een sport van om *Experience levels* van karakters af te tappen waardoor ongelukkige metgezellen in oude grijsaards veranderen of versteend worden. Bewijs deze levende doden en het gezelschap een dienst door ze zo snel mogelijk af te slachten.
Experimenteer met alle gevonden voorwerpen om hun ware aard te achterhalen. Denk erom, dat sommige attributen slechts door bepaalde karakters gebruikt kunnen worden. Daarom kan het nuttig zijn om voorwerpen tussen de karakters onderling te ruilen.
Zorg ervoor dat een paar karakters minder dan 8 voorwerpen dragen. Anders is het onmogelijk om nieuwe attributen op te pikken die men in de dungeons vindt. Zodra het gezelschap een belangrijk voorwerp vindt, kan men het beste zo snel mogelijk terugkeren naar het *Adventurers Guild* om het spel te saven.
Op die manier voorkomt men het verlies van waardevolle objecten, mocht het gezelschap onverhoopt worden uitgeroeid.
Vul de plaats die voorbehouden is aan *Specials* zo gauw mogelijk op door een monster op te roepen of desnoods een illusie te creëren. De *Specials* worden meestal als eerste door monsters aangevallen en van die verwondingen blijft het gezelschap in ieder geval gespaard. De monsters van Skara Brae zijn allesbehalve dom. De zwakste karakters mogen als eerste rekenen op hun meedogenloze aanval.
Een gezelschap moet vooral op zijn hoede zijn voor het *Doppleganger* monster. Dit monster is zo onbeschoft om zich ongeïnviteerd tussen de avonturiers te mengen en de gedaante van één van hen aan te nemen!
Zorg ervoor dat alle karakters van het gezelschap in uitstekende conditie verkeren alvorens een nieuwe dungeon te betreden.
Lees niet verder. Nu kan het nog...
OPLOSSINGEN
Aaai,..... te laat! Daar zijn de oplossingen:
De eerste dungeon vindt men in de wijnkel-

der van de herberg *(Inn)* in *Rakhir street*. Na het betreden van deze herberg moet één der karakters een glas wijn bestellen, waarna de toegang tot de eerste dungeon *(Wine Cellar)* prompt geopend wordt. Met behulp van de *Magic Compass* spreuk voorkomt men eindeloze dwaaltochten in de dungeons. De *Wine Cellar* en de *Sewers* zijn vooral geschikt om *Experience points* te behalen.
De volgende dungeon kan men vinden op de *Gran Plaz*. Hier moet men één der tempels van de *Mad God* betreden. In deze tempel moet men de <S>peak with the priest (spreek met de priester) optie kiezen. Daarna moet men de naam van de *Mad God* intikken: "TARJAN". De *Catacombs* bestaan uit drie verdiepingen. Op de derde verdieping van de *Catacombs* moet men tegen een *Spectre* vechten om in het bezit te komen van een *Eye* (oog).
Eye: 3de verdieping, 19 Noord, 20 Oost.
Als men het oog gevonden heeft, kan men verder reizen naar het kasteel van Harkyn (zie kaart *Harkyn's Castle*).
Om het kasteel te kunnen betreden moet men tegen een grijze draak strijden.
Op de eerste verdieping vindt men een *crystal sword* (kristallen zwaard).
Crystal Sword: 1ste verdieping, 0 Noord, 19 Oost.
Op de tweede verdieping moet men zich begeven naar locatie 9 Noord, 9 Oost waar een wijze man het gezelschap opwacht.
Om de brave man te kunnen passeren moet men een raadsel oplossen door het woord "VAMPIRE" in te tikken.
Na het intikken van dit antwoord moet het gezelschap een stap verder lopen 9 Noord, 10 Oost om vervolgens naar lokatie 0 Noord, 1 Oost te worden geteleporteerd. Hier vindt men het *Silver Square*.
In de muur op lokatie 0 Noord, 19 Oost wacht een Magische mond die het volgende raadsel opgeeft. Hier luidt het antwoord "SHIELDS". Als beloning voor die oplossing vindt men een *Ybarra shield*.
Daarna kan men de derde verdieping bezoeken om weer een raadsel op te lossen op locatie 5 Noord, 3 Oost. Hier luidt het antwoord "SKULL TAVERN". Deze oplossing wordt alleen gehonoreerd met een vrije doorgang.
De lokatie 5 Noord, 3 Oost is uitermate geschikt om en groot aantal ervaringspunten op te doen door in de clinch te gaan met de legioenen van Baron Harkyn, die uit 396 *Berserkers* bestaan. Als men de 396 tegenstanders verslagen heeft met behulp van spreuken, magische voorwerpen en een *Special*, mag men rekenen op ongeveer 60.000 ervaringspunten voor ieder lid van het gezelschap.
De derde verdieping herbergt nog een verrassing in de gedaante van een reuzenstandbeeld op locatie 1 Noord, 21 Oost. Als het gezelschap in het bezit is van een *Eye*, dan zal dit oog in de holte van het standbeeld verdwijnen om de "Mad God" tot leven te wekken. Lukt het om de "Mad God" te verslaan, dan wordt men in de omgeving van "Kylearan's Tower" gedropt door middel van teleportatie.
De overige oplossingen verschijnen zoals beloofd in de volgende aanvulling.

Speeltips

In het tweede deel van de speeltips geven we zoals beloofd alle aanwijzingen die nodig zijn om de "Bards Tale" te kunnen oplossen.
Lezers die het avontuur nog sneller tot een goed einde willen brengen, kunnen de aanwijzingen laten voor wat ze zijn en meteen die locaties opzoeken waar men de waardevolle voorwerpen kan vinden die nodig zijn om, anders ontoegankelijke plaatsen te betreden.
Minder ongeduldige avonturiers zouden we echter op het hart willen drukken om ook de talloze andere locaties met een bezoekje te vereren.
Weliswaar vindt men hier weinig of geen voorwerpen die bijdragen aan de oplossing van het raadsel in de magische stad, maar aangename en minder aangename verrassingen zal men er zeker aantreffen!
Zoals altijd gaan we ervan uit dat alle ridderlijke lezers de speeltips alleen inkijken in uiterste nood.

We nemen de draad van de speeltips weer op waar we hem in één van de vorige aanvullingen hebben laten liggen in de buurt van *Kylearans Amber Tower.*
Lezers met een sterk geheugen zullen zich herinneren dat men daar via teleportatie terecht kan komen, nadat men de *Mad God* heeft verslagen.
In *Kylearans Amber Tower* kan men aanwijzingen vinden op de volgende locaties:
4 Noord, 5 Oost, 10 Noord, 9 Oost, 14 Noord, 13 Oost.

"SINISTER" is het antwoord op het raadsel dat men moet oplossen bij het betreden van de locatie 2 Noord, 12 Oost.

"STONE GOLEM" is het antwoord op het tweede raadsel dat men moet oplossen op locatie 10 Noord, 13 Oost.

De *Silver Triangle* vindt men op locatie 20 Noord, 2 Oost.

Wie *Kylearan* in hoogst eigen persoon wil ontmoeten dient zich te begeven naar locatie 13 Noord, 17 Oost. Als dank voor dit bezoek ontvangt men van hem de *Onyx Key* (Onyx Sleutel).
Als men in het bezit is van deze waardevolle sleutel kan men *Mangars Tower* betreden.

In *Mangars Tower I* vindt men belangrijke aanwijzingen op de locatie:
4 Noord, 4 Oost.

Om naar *Mangars Tower II* met behulp van een sprekende wand geteleporteerd te worden moet men de locatie 13 Noord, 20 Oost betreden.
Hier vindt men een belangrijke aanwijzing op de locatie 10 Noord, 15 Oost.

Het woord *"CIRCLE"* is het antwoord op het raadsel dat men moet oplossen als men locatie 15 Noord, 4 Oost betreedt.
Opgelet! Als je locatie 5 Noord, 21 Oost betreedt, kun je niet meer naar beneden.

De ingang van *Mangars Tower III* vindt men op locatie 2 Noord, 11 Oost.
Belangrijke aanwijzingen in *Mangars Tower III* vindt men op de volgende locaties die men moet bezoeken en waarvan men aantekeningen moet maken om het raadsel op locatie 4 Noord, 10 Oost op te lossen:
7 Noord, 9 Oost, 8 Noord, 13 Oost, 12 Noord, 21 Oost, 9 Noord, 19 Oost, 12 Noord, 11 Oost, 19 Noord, 1 Oost, 21 Noord, 0 Oost.

Het raadsel op locatie 4 Noord, 10 Oost kan men alleen oplossen als men het laatste woord van de aanwijzingen, die men in de bovenstaande locaties vindt, in dezelfde volgorde invoert. Dit met uitzondering van de derde aanwijzing die *"PASSION"* luidt.
Daarna verschijnt de geheime ingang naar *Mangars Tower IV* waar men op locatie 9 Noord, 3 Oost terechtkomt.

Op locatie 12 Noord, 19 Oost ontmoet men

de *Keymaster* die de *Masterkey,* waarmee men alle deuren in Skara Brae kan openen, verkoopt.
Met deze sleutel kan men dus alle torens vanuit de stad betreden zodat men geen omweg meer hoeft te maken via de *Sewers III.*

In *Mangars Tower IV* vindt men belangrijke aanwijzingen op de volgende locaties:
8 Noord, 12 Oost, 8 Noord, 21 Oost, 11 Noord, 17 Oost.

De naam *"THOR"* is het antwoord op het raadsel dat men op locatie 9 Noord, 20 Oost moet invoeren.

De ingang naar *Mangars Tower V* vindt men op locatie 0 Noord, 0 Oost.
Deze dungeon werkt zeer verwarrend en in het begin kan men alleen het eerste deel van deze dungeon onderzoeken.
Pas nadat men locatie 20 Noord, 3 Oost betreden heeft, worden alle deuren wanden en alle wanden deuren zodat men het tweede deel van dit labyrinth kan onderzoeken.
Het veranderen van wanden in deuren en van deuren in wanden gebeurt steeds als men locatie 20 Noord, 3 Oost bezoekt.

In *Mangars Tower V* vindt men belangrijke aanwijzingen op de volgende locaties:
1 Noord, 20 Oost, 10 Noord, 21 Oost, 11 Noord, 0 Oost, 15 Noord, 10 Oost, 17 Noord, 0 Oost.

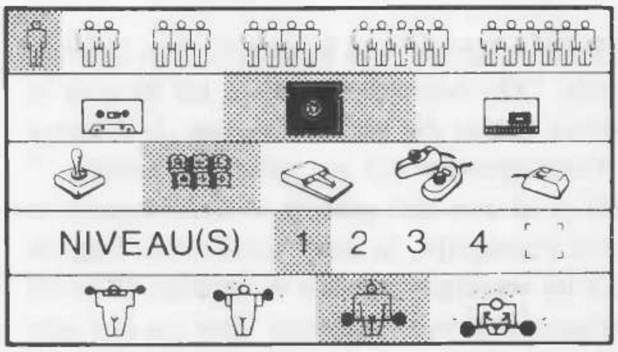
"SPECTRE SNARE" is het woord dat men op locatie 21 Noord, 10 Oost moet invoeren om het raadsel op te lossen.

Mangar, de heerser over het kwade, bevindt zich in dit deel van de toren op locatie 20 Noord, 10 Oost.
Nadat men deze ultieme boosdoener overwonnen heeft, wordt ieder lid van het gezelschap beloond met 300.000 goudstukken en evenveel ervaringspunten.

The Destiny Knight (Bards Tale II)

B

Michael Cranford | Electronic Arts | Homesoft





Doel

In het tweede deel van de Bard's Tale moet de speler met een groep avonturiers op zoek gaan naar zeven delen van een toverstaf *(The Destiny Wand)*. Tevens moet de strijd worden aangebonden met Lagoth Zanta een zogenaamde *Archmage*. Nadat men deze tovenaar uit de hoogste rangorde verslagen heeft moet men de verschillende delen van de toverstaf weer tot een geheel samensmeden om het verscheurde koninkrijk waar dit verhaal zich afspeelt weer één te maken.

Beschrijving

In de beschrijving van het eerste deel van de Bard's Tale waren we vol lof over de ontwerper, Michael Cranford. Michael gunde zichzelf echter geen tijd om op zijn lauweren te rusten. Terwijl dungeons & dragons fanaten over de hele wereld tot diep in de nacht zwoegden om Michael's fantasiewereld te doorvorsen, werkte de vader van de Bard's Tale al weer onverdroten verder om zijn fans met een vervolg te verblijden. En wat voor een vervolg! Alle elementen die het eerste deel van de Bard's Tale boven de tot dan toe gangbare standaard verhieven, bleven bewaard. Dit succesvolle concept werd vervolgens gigantisch uitgebreid waardoor de ''The Destiny Knight'' maar liefst 50% groter werd. Het nieuwe koninkrijk wordt bevolkt door niet minder dan honderd verschillende monsters, die op gruwelijk kundige wijze tot leven werden gebracht. Om de strijd aan te binden met deze voortbrengselen uit de hel kan men, mits voldoende geoefend, beschikken over een totaal aantal van 79 spreuken en de troubadours kunnen een extra deuntje fluiten. Man-tegen-man gevechten vereisen meer strategie en de wapens die men kan gebruiken zijn afhankelijk van de afstand tot de aanvallers.

Een uitgestrekte wildernis staat borg voor menige dwaaltocht. Om die bittere pil wat te verzachten kan men na een reis van ontberingen soelaas vinden in een van de zes avonturiersgilden waar men het spel tevens kan saven; voorwaar geen overbodige luxe! Evenmin overbodig is de mogelijkheid om monsters op te roepen die permanent deel blijven uitmaken van het gezelschap. Dat Michael Cranford aan werkelijk alles gedacht heeft, blijkt uit de optie om karakters van de Bard's Tale en Ultima III over te hevelen naar de karakterdiskette van The Destiny Knight! Daar de meeste instructies ten opzichte van The Bard's Tale onveranderd zijn gebleven zullen we regelmatig verwijzen naar de beschrijving van The Bard's Tale die eerder in de zesde aanvulling ver-

scheen.
Wel hebben we een overzicht van alle commando's en spreuken opgenomen in de hoop hiermee aan de wens van vele lezers tegemoet te komen.
De inhoud van de nu volgende brief geschreven door tovenaar Saradon vormt de achtergrond van het verhaal.

Gegroet Held,

Mijn naam is Saradon, ik ben een tovenaar met weinig faam en nog minder fortuin. Ondanks het feit dat je mij niet kent en we nooit met elkaar kennis hebben gemaakt, heb ik het gevoel dat ik jou reeds mijn hele leven ken. Want je legendarische heldendaden, je verwikkelingen met Mangar en zijn duivelse horde in Skara Brae (zie Bard's Tale) beroeren de lippen van iedere troubadour in het koninkrijk. Om deze redenen, jouw moed en ervaring, verkies ik je boven alle overige avonturiers. Want het kwaad waar we nu tegenover staan is vele malen groter. De dreiging van het duister hangt ditmaal niet boven één stad maar behelst een heel koninkrijk en het bestaan van allen die in dit koninkrijk leven!

Herinner je de lessen uit je jeugd. Het verhaal van Turin, de *Archmage* (hoogste tovenaarsklasse) die de *Destiny Wand* (staf van het lot) in de lava het vloeibaar gesteente van de heilige berg Krontor smeedde. De verenigde kracht van de *Destiny Wand* verzamelde legers die het koninkrijk in tijd van nood ter hulp schoten en bewaakte de vrede en de voorspoed van voor de laatste 700 jaar. Maar kijk vandaag om je heen; wat is er overgebleven van de kracht van de *Destiny Wand?* Illegale huurlingen uit het naburige koninkrijk Lestradae zijn in ons dierbare land binnengedrongen en maken amok in de straten. Zelfs onze hoofdstad Tangramayne bleef niet gevrijwaard van hun drieste aanwezigheid! Onder leiding van Lagoth Zanta, een *Archmage* die zich aan de zijde van het duister heeft geschaard, zijn ze op onrechtmatige wijze in het bezit gekomen van de *Destiny Wand.*

Ondanks alle pogingen van Lagoth Zanta om mijn speurtocht naar zijn verblijfplaats te dwarsbomen, heb ik ontdekt dat de *Destiny Wand* in zeven stukken gebroken is. Ieder stuk bevindt zich op een andere locatie. Lagoth heeft ieder stuk van de scepter in een *Snare of Death* (snaar van de dood) verborgen. *Snares of Death* zijn puzzelkamers die alle wijsheid en behendigheid vergen om te overleven.

Hecht je geloof aan legenden? Eén legende stelt: ''Onvoorstelbare macht zal diegene te beurt vallen die erin slaagt om de *Destiny Wand* opnieuw tot een geheel te smeden..'' Of je al dan niet gelooft in deze legende is niet belangrijk, in ieder geval moet Lagoth Zanta verslagen worden en moeten de zeven fragmenten van de scepter weer tot één hele *Destiny Wand* gesmeed worden. Versaag je in die heilige taak, dan zal het koninkrijk onherroepelijk worden uitgeleverd aan de wreedste tirannie die we kennen, de tirannie van het duister...

Nu moet ik haast maken, want in mijn pogingen om inzicht te verkrijgen in de kennis van Lagoth heeft hij mijn tovenaarskunsten ontdekt. Ik voel dat zijn huurlingen mij naderen. Voor mijn persoonlijke veiligheid vrees ik niet, maar ik bid dat mijn magie nog sterk genoeg is om je deze brief toe te sturen. Het spijt mij dat ik je niet persoonlijk tijdens je zoektocht kan leiden.
Moge de fortuin je toelachen,

Saradon

Net als in The Bard's Tale moet men een geformatteerde diskette klaarhouden om een kopie van de karakterdiskette te maken, die zich op de B-kant van de laaddiskette bevindt. Deze kopie dient om alle verrichtingen en vorderingen weg te schrijven en tevens om het spel te saven. Daar het kopieerprogramma op de achterkant van de laaddiskette nogal aan de trage kant is, raden we aan om de karakterdiskette met een ander kopieerprogramma te dupliceren. Maak in ieder geval nog een tweede kopie

van de karakterdiskette. Op dit tweede duplicaat kan men karakters die minstens het derde niveau bereikt hebben, separaat kopiëren. Op die wijze voorkomt men steeds helemaal opnieuw te moeten beginnen met nieuwe karakters.
Om het spel verder te laden na het eerste deel moet men de <SPATIEBALK> indrukken. Daarna moet men de karakterdiskette in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken.
De volgende opties verschijnen dan op het scherm:

<S> *tart Game*
<C> *opy Characters*
<M>*ake a disk*
<U> *pdate Bard's Tale characters*
<T> *ransfer Characters*
De verklaring van de eerste drie opties vindt men in de eerste kolom van pagina 3 in de beschrijving van The Bard's Tale.
De overige opties lichten we hieronder nader toe.



De leden bereiden zicht voor op het nieuwe avontuur

<U>*pdate Bard's Tale characters:*
Door middel van deze optie kan men de karakters van The Bard's Tale overhevelen naar de karakterdiskette van The Destiny Knight. Het omgekeerde is echter niet mogelijk.
Na het indrukken van de <U> toets moet men de karakterdiskette van The Bard's Tale in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken. Om deze procedure af te breken volstaat het om de < ← > in te drukken.
Om een karakter over te hevelen van The Bard's Tale karakterdiskette naar de karakterdiskette van The Destiny Knight moet men de <Y> toets indrukken zodra de naam van het over te hevelen karakter of het gezelschap op het scherm verschijnt. Karakters die men niet wenst over te hevelen kan men negeren door de <N> toets in te drukken. Na het indrukken van de <Y> toets moet men de karakterdiskette van The Bard's Tale verwijderen, de karakterdiskette van The Destiny Knight in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken. Deze procedure moet men net zolang herhalen totdat men alle gewenste karakters op de karakterdiskette van The Destiny Knight heeft gesaved.
<T>*ransfer Characters:*
De procedure om karakters van een Ultima III diskette over te hevelen naar de karakterdiskette van The Destiny Knight verschilt niet van de wijze waarop men karakters van The Bard's Tale overhevelt.

Om het volgende deel te laden moet men de <S>*tart Game* toets indrukken en vervolgens moet men een duplicaat van de karakterdiskette in de drive stoppen. Even later bevindt men zich in het *Adventurers Guild* (het gilde der avonturiers).
De verklaring van alle commando's en de daaruit voortvloeiende opties die men in het gilde der avonturiers kan gebruiken kan men terugvinden in de beschrijving van The Bard's Tale (pagina 4 tot en met 11).
Opmerkzame lezers zal het inmiddels zijn opgevallen dat er ruimte is voor zeven karakters in plaats van zes. Zonder iets van het spel op dit punt te willen weggeven zouden we toch willen aanraden om minstens één en bij voorkeur twee plaatsen open te houden.

In The Destiny Knight kan men, net zoals bij The Bard's Tale het geval was, meteen aan de slag met een voorgevormd gezelschap: *ATEAM.
Om dit gezelschap te laden moet men na het indrukken van de <A>*dd member* toets de naam "*ATEAM" intikken en vervolgens de <RETURN> toets.

Om het gilde der avonturiers te verlaten

moet men de <E> toets indrukken. In het nu volgende overzicht hebben we alle commando's met een korte samenvatting van hun functies opgenomen. Een meer uitgebreide toelichting vindt men in de beschrijving van The Bard's Tale op de pagina's 11 tot en met 17. De commando's waar een asterisk (*) voor staat, zijn nieuw of verschillen van de commando's in The Bard's Tale. De diskcommando's en de wijze waarop men zelf karakters kan ontwerpen hebben we bewust niet in deze lijst opgenomen daar deze instructies zich door hun bijzondere aard meer lenen voor een gedegen beschrijving die men in de beschrijving van de Bard's Tale kan vinden (pagina's 5 tot met 8).

Commando's om het gezelschap te verplaatsen:

<I>	of	<RETURN>	Voorwaarts
<J>	of	<SHIFT> & <CRSR>	Draai naar links
<L>	of	<CRSR>	Draai naar rechts. Trap een deur open

Gezelschapscommando's:

<E>*quip:*

Om een karakter met een bepaald voorwerp uit te rusten moet men eerst de <E> toets indrukken en vervolgens het cijfer van het gewenste attribuut. Om een karakter geheel te ontlasten moet men de <Ø> toets indrukken.

<T>*rade:*

Na het indrukken van de <T> toets kan men voorwerpen van het ene naar het andere karakter overhevelen.

Om een hoeveelheid goud naar het saldo van een ander karakter over te boeken moet men na het indrukken van de <T> toets het over te maken bedrag intikken en vervolgens het nummer van de ontvanger.

<D>*rop:*

Na het indrukken van de <D> toets moet men het nummer intikken van het artikel dat men niet langer wenst mee te zeulen. Een karakter kan alleen voorwerpen weggooien die niet tot zijn uitrusting behoren. Om een karakter tot op het bot uit te kleden moet men de <E> toets indrukken en vervolgens het cijfer <0>. Weggegooide voorwerpen zijn voor altijd verloren. Een goede reden dus om zuinig met dit commando om te springen!

<P>*ool Gold:*

Hevel al het goud van het gezelschap over naar één karakter.

<CRSR>: Ga terug naar het eerste scherm van de gezelschapscommando's

<SPATIEBALK>: Verlaat de gezelschapscommando's.



De monsters zijn er in gruwelijkheid alleen maar op vooruitgegaan

Strijdcommando's:

<A>*ttack:*

Het <A>*ttack* commando is alleen beschikbaar voor de eerste vier karakters die dicht genoeg tegenover de monsters staan (10 voet).

Als men tegen meerdere groepen aanvallers moet strijden, worden de verschillende groepen onderscheiden met letters in alfabetische volgorde.

*<B>*ard's tunes:*

Troubadours hebben zeven liedjes ter beschikking door de <B> toets in te drukken en vervolgens het nummer van het gewenste lied. Tijdens een gevecht worden de melodieën in verkorte versie ten gehore gebracht, waardoor het effect meestal beperkt blijft tot één gevechtsronde (zie Troubadourliedjes).

<C>*ast a spell* (zie spreuken):

Dit commando is uitsluitend voorbehouden aan tovenaars. Na het indrukken van de

<C> toets moet men de afkorting van de gewenste spreuk intikken.
<D>*efend:*
Om de schade van een aanval te beperken kan men gebruik maken van dit commando zodat het karakter zich op de verdediging kan concentreren.
<H>*ide:*
Schurken *(Rogues)* zijn de enigen die zich mogen verschuilen in schaduwen door middel van het <H>*ide* commando.
<P>*arty attack:*
Sommige monsters nemen de gedaante van één van de leden van het gezelschap aan om vervolgens amok te maken. Na het indrukken van de <P> toets moet men het nummer van de vermoedde dubbelganger intikken.
<U>*se item:*
Om attributen te gebruiken in de strijd tegen aanvallers moet men na het indrukken van de <U> toets, het cijfer invoeren van het voorwerp dat men wil gebruiken.
<CRSR>: Versnel de berichtgeving over de strijd.
<CRSR> & <SHIFT>: Vertraag de berichtgeving over de strijd.

Overige commando's:
<B>*ard's Tune:*
Het effect van een melodie is van aanzienlijke langere duur als de troubadour zijn liedje ten gehore brengt terwijl het gezelschap door het koninkrijk reist of in de dungeons dwaalt. In dat geval blijft het effect zelfs tijdens de strijd van kracht. Als de troubadour tijdens de strijd meer vertrouwen heeft in een ander deuntje, dan blijft de uitwerking van de eerder gespeelde melodie nog van kracht tijdens en na de strijd.
In alle andere omstandigheden kan de troubadour slechts één liedje tegelijkertijd spelen. Zodra dezelfde (of een andere bard) een nieuwe melodie inzet, eindigt de uitwerking van de eerste melodie. Omdat de bard een speciaal soort magie teweegbrengt, kunnen zijn melodieën vaak uitkomst brengen in omstandigheden waar de meer gangbare magie het laat afweten. Als men bijvoorbeeld een anti-magische zone in een dungeon betreedt waar het magische lint uitdooft, kan de bard het duister weer verdrijven door middel van de zevende melodie (zie hoofdstuk Troubadourliedjes).
<C>*ast a spell:*
Tovenaars die dit commando in vredestijd willen gebruiken moeten na het indrukken van het <C> commando hun nummer invoeren en vervolgens de afkorting van de spreuk (zie Spreuken).
*<D>*rop a special member:*
Dit commando kan uitsluitend gebruikt worden om bijzondere leden van het gezelschap achter te laten. Na het intikken van de <D> toets moet men het nummer van de speciale compaan invoeren.
<E> *Go up to Portal:*
Dit commando kan alleen in de dungeons gebruikt worden om in combinatie met een levitatiespreuk door een *Portal* (naar een hoger gelegen verdieping) te reizen (zie Spreuken).
*<W> *Go down a Portal:*
Om een lager gelegen verdieping via een *Portal* en met een werkzame levitatiespreuk te bereiken moet men de <W> toets indrukken.
<N>*ew order:*
Wijzig de opstelling van het gezelschap.
<P>*arty combat:*
Sommige monsters kunnen leden van het gezelschap gek maken. Door middel van dit commando kan men de amok makende compaan doden.
<U>*se an item:*
Het <U> commando wordt buiten de strijd benut om toortsen, olielampen en al dan niet magische voorwerpen te activeren.
<V> turn sound on off:
Zet het geluid aan of af.
<?>:
Na het indrukken van de <?> toets verschijnt de naam van de straat op het scherm alsmede het tijdstip van de dag of de nacht.

Strijden:
Alleen de eerste vier karakters die zich binnen mellee-afstand bevinden kunnen zich engageren in een man-tegen-man gevecht. In tegenstelling tot de strijd in The Bard's

Tale speelt de afstand nu ook een rol. Vijanden verschijnen in zicht van het gezelschap op een afstand tussen 10 en 90 voet. Vijanden die zich op 10 voet afstand bevinden, kunnen aanvallen of worden aangevallen met wapens die men in de hand houdt.

De man-tegen-man afstand begint bij 10 voet, tenzij men beschikt over een langer wapen zoals een lans.

Wapens die men kan werpen of waarmee men kan schieten (zoals bijlen, speren en pijlen) hebben een bepaald bereik waarbuiten ze niet langer effectief zijn. De meeste van deze wapens zijn slechts eenmaal te gebruiken.



De afstand tot de tegenstanders speelt nu een belangrijke rol

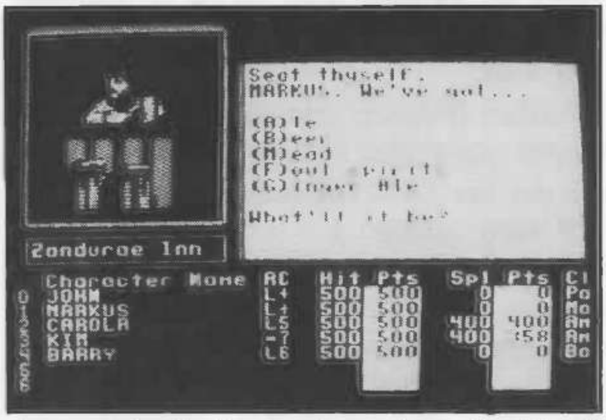
Natuurlijk zijn er enkele uitzonderingen op deze regel. Sommige lange-afstand wapens zoals de Zen-pijl kunnen opnieuw gebruikt worden, evenals de boemerang die terugkeert naar de werper. Om een wapen af te vuren of te werpen moet men de <U>*se* commando tijdens de strijd gebruiken. Natuurlijk kan men een boog slechts gebruiken als men over pijlen geschikt.

De effectiviteit van spreuken is eveneens afhankelijk van de afstand die ze moeten overbruggen om de vijand te treffen. De effectiviteit neemt toe naarmate de afstand korter wordt.

In het hoofdstuk van de spreuken hebben we de maximale afstand waarop opgenomen een spreuk nog effect sorteert (zie Spreuken).

Troubadourliedjes:

Het aantal ervaringsniveaus *(Experience Levels)* van een troubadour is bepalend voor het aantal noten dat hij op zijn zang heeft alvorens hij zijn dorst moet lessen met een glas bier *(Ale).* In The Destiny Knight bestaat het repertoire van de bard uit de volgende melodieën:



Aan een troubadour met een droge keel heeft men niet veel...

<1> *The Archer's Tune*

De schade die het gezelschap toebrengt door middel van lange-afstands wapens wordt dankzij deze melodie verdubbeld. Tevens zorgt dit deuntje ervoor dat het gezelschap de helft minder letsel oploopt door de wapens die gebruikt worden door tegenstanders.

<2> *Spellsong:*

Deze melodie beschermt het gezelschap gedeeltelijk tegen schade ten gevolge van valstrikken of magie.

<3> *Sanctuary Score:*

Verhoogt de beschermingsfactor van alle leden van het gezelschap, inclusief de speciale leden.

<4> *The Melee March:*

Vermeerdert het aantal *hitpoints* (incasseringspunten) van alle leden van het gezelschap en verhoogt tevens het aantal schadepunten die men vijanden toebrengt.

<5> *Zanduvar Carack:*

Biedt onder normale condities bescherming tegen valstrikken. Tijdens de strijd heeft deze spreuk een helende uitwerking.

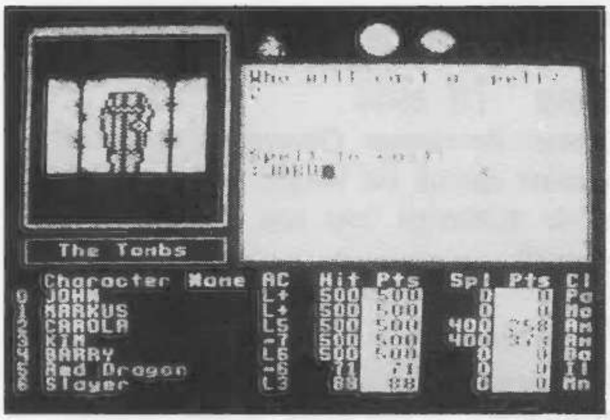
<6> *Rhyme of Duotime:*

Onder gewone omstandigheden regenereert deze melodie het aantal spreukpunten tweemaal zo snel als normaal. Tijdens de strijd zorgt de melodie voor extra aanvallen.

<7> *The Watchwood Melody:*

Deze melodie schept licht in de duistere

dungeons en werkt soms zelfs in anti-magie zones.



Een nieuwe spreuk?

Spreuken:

De afstand waarover de spreuken nog effect sorteren, wordt in speelvlakken gemeten. Het equivalent van een speelvlak omvat een afstand van 10 voet. Bij iedere spreuk geven we de volgende informatie om het bereik aan te geven:

Zicht: Sorteert effect in de richting waarin de tovenaar kijkt.

Gezelschap:

1 Vijand: Treft één enkel monster.

1 Muur: Heeft invloed op de muur waarnaar de tovenaar kijkt.

Horde: Treft alle monsters.

Groep: Treft één groep monsters.

Zelf: Heeft alleen invloed op de tovenaar zelf.

*: Heeft invloed op alles in de richting waarin de tovenaar kijkt en binnen de afstand die in voeten wordt aangeduid.

Karakter: Heeft invloed op het aangeduide karakter.

Special: Heeft invloed op het aangeduide speciale karakter.

§§: Duidt op een spreuk die volledig effect sorteert binnen de vermelde afstand en minder effectief wordt naarmate de tegenstander verder verwijderd is.

N.V.T.: Resulteert in informatie, kennis of een ander effect waardoor de afstand niet langer van toepassing is.

De werkzaamheid van spreuken is niet alleen afhankelijk van de afstand die ze moeten overbruggen, maar vaak is de effectiviteit ook gebonden aan een bepaalde tijdsduur. We hebben de nu volgende termen gebruikt om de duurzaamheid van de spreuken aan te duiden:

Strijd: De spreuk verliest zijn uitwerking zodra de strijd gestreden is.

1 Beurt: De spreuk is slechts gedurende de één beurt werkzaam.

1 Ronde: De spreuk blijft gedurende één strijdronde actief.

Kort: De spreuk blijft slechts een paar minuten werkzaam.

Middel: De spreuk blijft een aantal minuten werkzaam.

Lang: De spreuk blijft tweemaal zolang werkzaam als de kortdurende spreuken.

Onbep.: De spreuk is werkzaam totdat het gezelschap een avonturiersgilde bezoekt of terechtkomt in een anti-magische zone.

Versch.: De duurzaamheid is afhankelijk van bepaalde factoren.

N.V.T.: De spreuk heeft een onmiddellijk effect waardoor de duurzaamheid niet van toepassing is.

Alvorens kennis te nemen van de verschillende spreuken zouden we de lezers willen aanraden om vertrouwd te raken met de verschillende tovenaarsklassen en de wijze waarop magiërs kunnen promoveren, door hun kennis weer op te rakelen in de beschrijving van The Bard's Tale (pagina's 16 tot en met 18).

De spreuken worden als volgt besproken: Naast de afkorting van de spreuk wordt het aantal benodigde spreukpunten vermeld. Daarnaast vindt men de term waarmee de werkzame afstand wordt aangeduid en uiterst recht wordt de duurzaamheid aangegeven. Onder deze kenmerken treft men een

korte samenvatting aan waarin het effect van iedere spreuk nader wordt toegelicht.

CONJURER SPREUKEN

Level 1

MAFL (2) Zicht Middel
Mage Flame: Een klein vlammetje brengt verlichting.

ARFI (3) 1 vijand (10 v.) N.V.T.
Arc Fire: Brengt één tegenstander 1 tot 4 punten schade toe.

TRZP (2) 30 v. N.V.T.
Trap Zap: Deze spreuk maakt vallen onschadelijk tot op 30 passen afstand in de richting waarnaar het gezelschap kijkt. Na het gebruiken van deze spreuk kan men schatkisten zonder gevaar openen.

Level 2

FRFO (3) Groep Strijd
Freeze Foes: Deze spreuk bevriest de aanvallers waardoor ze trager worden en dus makkelijker af te slachten.

MACO (3) N.V.T. Middel
Kiel's Magic Compass: Een magisch kompas helpt de reisrichting te bepalen.

WOHL (4) Karakter N.V.T.
Word of Healing: Een geneeskrachtige spreuk waarmee men het aangewezen karakter voor 2 tot 8 hitpoints heelt.

Level 3

LERE (5) Zicht Lang
Lesser Revelation: Een langdurige vlam die tevens onzichtbare deuren onthult.

LEVI (4) Gezelschap Kort
Levitation: Deze spreuk heft de zwaartekracht op zodat een gezelschap door een zogenaamde *Portal* in de vloer of het plafond van een dungeon naar een hoger of lager gelegen verdieping kan reizen.

WAST (5) Groep (20 v.) N.V.T.
Warstrike: Een wolk geconcentreerde energie brengt de vijanden 4 tot 16 letselpunten toe.

Level 4

INWO (6) Gezelschap N.V.T.
Elik's Instant Wolf: Een echte wolf sluit zich aan bij het gezelschap om mee te strijden.

FLRE (6) Karakter N.V.T.
Flesh Restore: Met deze krachtige spreuk kan een Conjurer een verzwakt, vergiftigd of krankzinnig karakter genezen en de ongelukkige aansterken met 6 tot 24 *Hitpoints.*

Level 5

GRRE (7) Zicht Lang
Greater Revelation: Gevorderde *Lesser Revelation* spreuk die langer werkzaam blijft en de duisternis over een grotere afstand verdrijft.

SHSP (7) Groep (30 v.) N.V.T.
Shock-Sphere: Een wolk electrische energie drijft naar een groep aanvallers die 8 tot 32 letselpunten in ontvangst mogen nemen.

Level 6

INOG (9) Gezelschap N.V.T.
Elik's Instant Ogre: Een vervaarlijke Ogre sluit zich aan bij het gezelschap.

MALE (8) Gezelschap Onbep.
Major Levitation: Deze spreuk heeft hetzelfde effect als de *Levitation* spreuk maar hij blijft werkzaam totdat het gezelschap een avonturiersgilde betreedt of in een antimagische zone terechtkomt.

Level 7

FLAN (12) Gezelschap N.V.T.
Flesh Anew: Met deze spreuk kan een Conjurer alle leden van het gezelschap aansterken met 6 tot 24 *Hitpoints.*

APAR (15) Gezelschap N.V.T.
Apport Arcane: Met deze spreuk kan de Conjurer zichzelf en het gezelschap naar iedere gewenste plaats in een dungeon teleporteren. Wel moet men er rekening mee houden dat de coördinaten die men invoert naar het noorden en het oosten berekend worden vanaf de plaats waar men zich bevindt. Voor meer informatie over het gebruik van deze spreuk verwijzen we naar de beschrijving van The Bard's Tale op pagina 19 onder *Apport Arcane.*
In The Destiny Knight kan men deze spreuk ook bovengronds gebruiken om op snelle wijze naar de verschillende steden te reizen. In dat geval moet men het cijfer vanaf +1 tot en met 6 invoeren. Het gezelschap arriveert altijd in een van de avonturiersgilden.

FAFO (18) Groep N.V.T.
Far Foe: Verplaatst een groep vijanden 40 voet verder vanaf de plaats waar het gezel-

schap zich bevindt tot een maximum afstand van 90 voet.

INSL (12) Gezelschap N.V.T.
Elik's Instant Slayer: Materialiseert een slachter die zich bij het gezelschap voegt.

MAGICIAN SPREUKEN

Level 1

VOPL (3) Karakter Strijd
Vorpal Plating: Deze spreuk bedekt de handen of het wapen van een begunstigd karakter met een magisch veld waardoor het karakter de vijand 2 tot 8 extra letselpunten kan toebrengen.

QUFI (3) Karakter N.V.T.
Quick Fix: Regenereert precies 8 *Hitpoints* van het aangewezen karakter.

SCSI (2) Gezelschap N.V.T.
Scry Site: Deze spreuk dwingen de paden in de dungeons of in de wildernis de exacte locatie van het gezelschap te onthullen. Een simpele maar uiterst nuttige spreuk die in combinatie met een kompas menige dwaaltocht kan voorkomen.

Level 2

HOWA (4) 1 vijand (10 v.) N.V.T.
Holy Water: Het heilige water afkomstig uit de vingers van de Magician bezorgt alle levende doden zoals skeletten, zombies en vampiers brandwonden ter waarde van 6 tot 24 punten.

MAGA (5) Karakter Strijd
Mage Gauntlets: De handen of het wapen van een aangewezen karakter worden dodelijker en kunnen 4 tot 16 punten extra schade toebrengen aan tegenstanders.

AREN (5) 30 Kort v.
Area Enchant: Deze spreuk dwingt de muren om het gezelschap te waarschuwen wanneer ze een trap naderen op 30 voet afstand (3 speelvlakken) vanaf de plaats waar ze zich bevinden.

Level 3

MYSH (6) Gezelschap Middel
Ybarra's Mystic Shield: De omringende lucht verandert in een harde metaalsoort om het gezelschap in een onzichtbaar schild te hullen.

OGST (6) Karakter Strijd
Oscon's Ogrestrength: Onder invloed van deze spreuk wordt een aangewezen karakter net zo sterk als een Ogre.

STFL (6) Groep (40 N.V.T. §§
Starflare: De lucht die de tegenstanders omringt zal onmiddellijk ontbranden en de tegenstanders brandwonden ter waarde van 10 tot 40 punten bezorgen.

Level 4

SPTO (8) 1 Vijand (70 v.) N.V.T.
Spectre Touch: Deze spreuk zuigt 15 tot 60 incasseringspunten uit de tegenstander.

DRBR (7) Groep (30 N.V.T. §§
Dragon Breath: De Magician die deze spreuk gebruikt kan vuur spuwen als een draak en iedere aanvaller van een groep verbranden voor 11 tot 44 punten.

Level 5

ANMA (8) Gezelschap Strijd
Anti Magic: Deze spreuk zorgt ervoor dat de aarde een deel van de magische energie absorbeert die door vijandelijke tovenaars gebruikt wordt. Tevens helpt deze spreuk illusies doorzien en magisch vuur weerkaatsen.

STTO (8) 1 Vijand (10 v.) N.V.T.
Stone Touch: Met wisselend resultaat verandert deze spreuk een levend monster in steen of een levend stenen monster in een dood stenen monster.

Level 6

PHDO (9) 1 Muur 1 Beurt
Phase Door: Deze spreuk verandert de structuur van een muur in lucht zodat het gezelschap eenmalig door de muur kan wandelen.

YMCA (10) Gezelschap Onbep.
Ybarra's Mystical Coat of Armor: Deze spreuk heeft hetzelfde effect als de *Ybarra's Mystic Shield* spreuk, maar de spreuk blijft werkzaam totdat het gezelschap een avonturiersgilde betreedt of in een anti-magische zone terechtkomt.

Level 7

REST (12) Gezelschap N.V.T.
Restoration: Deze spreuk heelt alle wonden van het gezelschap en geneest tevens vergiftigde of krankzinnige karakters.

DEST (14) 1 Vijand (10 v.) N.V.T.
Death Strike: De klap die men door middel van deze spreuk toedient is krachtig genoeg

om zowel kleine als grote tegenstanders om het hoekje te helpen.

WZWA (11) Gezelschap N.V.T.
Wizard Wall: Roept een muur van kracht op die met het gezelschap meereist en de aanvallen van de tegenstander absorbeert.

SASP (30) Gezelschap N.V.T.
Safety Spell: Teleporteert het gezelschap naar het avonturiersgilde van Tangramayne. Deze spreuk mag men slechts in uiterste gevallen van nood gebruiken want de werkzaamheid is niet 100% betrouwbaar en bovendien wordt het goud van het gezelschap niet mee geleleporteerd.

SORCERER SPREUKEN

Level 1

MIJA (3) 1 Vijand (40 v.) N.V.T. §§
Mangar's Mind Jab: De Sorcerer blaast geconcentreerde psychische energie naar een tegenstander die 2 tot 8 verwondingspunten tot gevolg heeft, afhankelijk van het *Experience Level* van de Sorcerer.

PHBL (2) Gezelschap Strijd
Phase Blur: De tegenstanders zien het gezelschap wazig door een dikke bewegende mist waardoor de aanvalskansen aanzienlijk verkleind worden.

LOTR (2) 30 Kort v.
Locate Traps: Een hogere staat van bewustzijn staat de Sorcerer toe om valstrikken te ontdekken over een afstand van drie speelvlakken in de richting waarin hij kijkt.

Level 2

DISB (4) Gezelschap N.V.T.
Disbelieve: Door deze spreuk te gebruiken kan men een aanvallende illusie ontmaskeren die vervolgens zal verdwijnen.

WIWA (5) Gezelschap N.V.T.
Wind Warrior: Roept een denkbeeldige Ninja op die zijn strijdkunsten net zolang ten dienste van het gezelschap zal aanwenden totdat hij verslagen of niet langer geloofwaardig is.

FEAR (4) Groep Strijd
Word of Fear: De tegenstanders zullen bibberen van angst en daardoor minder slagvaardig kunnen optreden.

Level 3

WIOG (6) Gezelschap N.V.T.
Wind Ogre: Deze spreuk creëert de illusie van een Ogre die met dezelfde verwoestende kracht als een echte Ogre zal strijden in dienst van het gezelschap.

INVI (6) Gezelschap N.V.T.
Kylearan's Invisibility Spell: Deze spreuk maakt het gezelschap bijna geheel onzichtbaar voor de tegenstanders.

SESI (6) 30 Middel v.
Second Sight: De Sorcerer ervaart een hoger bewustzijn waardoor hij trappen, bijzondere ontmoetingen, anti-magische zones en alle overige merkwaardige verschijnselen kan ontwaren, tot op een afstand van 30 voet vanaf de plaats waar hij zich bevindt en in de richting waarin hij kijkt.

Level 4

CAEY (7) Zicht Onbep.
Cat Eyes: De leden van het gezelschap worden door deze spreuk uitgerust met ogen als die van katten waardoor ze moeiteloos in het donker kunnen zien.

WINDR (12) Gezelschap N.V.T.
Wind Dragon: Roept de illusie van een rode draak op die in dienst van het gezelschap zal strijden.

Level 5

DIIL (8) Horde Strijd
Disrupt Illusion: Vernietigt alle illusies in de rangen van de tegenstanders en voorkomt het oproepen van nieuwe illusies. Deze spreuk brengt ook dubbelgangers die zich onder het gezelschap gemengd hebben aan het licht.

MIBL (10) Horde (30 v.) N.V.T. §§
Mangar's Mind Blade: Treft iedere groep tegenstanders die binnen bereik is met een explosie van energie die de tegenstanders 25 tot 100 punten letsel kunnen toebrengen.

Level 6

WIGI (13) Gezelschap N.V.T.
Wind Giant: Roept de illusie van een stormreus op die zich bij het gezelschap voegt om mee te strijden.

SOSI (11) 30 Onbep. v.
Sorcerer Sight: Heeft dezelfde uitwerking als de *Second Sight* spreuk maar blijft werkzaam totdat het gezelschap een avonturiersgilde betreedt of terechtkomt in een anti-magische zone.

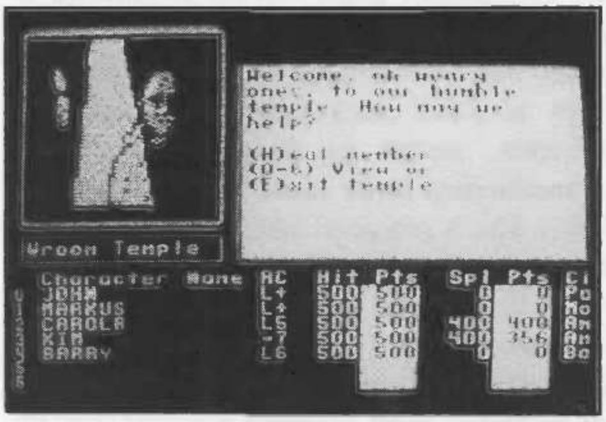
Level 7

WIMA (14) Gezelschap N.V.T.
Wind Mage: Roept de illusie van een Archmage op die vervolgens in dienst van het gezelschap zal strijden.

WIHE (16) Gezelschap N.V.T.
Wind Hero: Roept de illusie van een dienstvaardige held op.

MAGM (40) Horde (90 v.) N.V.T.
Mage Maelstrom: Deze illusie valt een groep tegenstanders aan waarna het volgende kan gebeuren: de tegenstanders lopen 60 tot 240 punten aan verwondingen op, zij worden in steen veranderd of onmiddellijk uitgeroeid. Daar de *Maelstrom* spreuk op een illusie gebaseerd is, kan één simpel maar helder denkend monster de spreuk onschadelijk maken.

???? (100) Onbekend Onbekend
Deze spreuk staat alleen bekend als de *Dreamspell* (droomspreuk) en is onderwerp van mythen en legenden. Tot nog toe is niemand erin geslaagd om de code van de spreuk te achterhalen. Volgens een legende is de spreuk zo machtig dat deze de structuur van de werkelijkheid kan verscheuren!



De Heilige helers zijn weer van de partij

WIZARD SPREUKEN

Level 1

SUEL (10) Gezelschap N.V.T.
Summon Elemental: Roept een vuurwezen op uit het universum om het gezelschap te helpen in de strijd.

FOFO (11) Groep (10 v.) N.V.T.
Franskar's Force Focus: Deze spreuk treft tegenstanders met zwaartekracht energie waardoor ze 25 tot 100 verwondingspunten mogen incasseren.

Level 2

GATE (12) Gezelschap N.V.T.
Gate: Dwingt een zogenaamd *Wraith* monster om deel uit te maken van het gezelschap.

DEBA (11) 1 Vijand N(30T. v.)
Demon Bane: Verwondt één tegenstander met 100 tot 400 punten.

Level 3

FLCO (14) Groep (30 v.) N.V.T.
Flame Column: Roept een cycloon van vuur op. De vuurzuil brengt alle tegenstanders 22 tot 88 verwondingspunten toe.

DISP (12) Karakter N.V.T.
Dispossess: Drijft het wezen uit waarvan een karakter bezeten is.

Level 4

PRSU (15) Gezelschap N.V.T.
Prime Summoning: Dwingt een zombieachtig wezen om zich bij het gezelschap te voegen en mee te strijden.

ANDE (14) Karakter Strijd
Animate Dead: Reanimeert een karakter met de kracht van het leven zodat het karakter mee kan strijden alsof het werkelijk in leven is.

Level 5

SPBI (16) 1 Vijand N.V.T.
Baylor's Spell Bind: Als deze spreuk succesvol wordt uitgesproken, neemt deze bezit van de vijandelijke geest zodat de tegenstander gedwongen wordt om in dienst van het gezelschap te strijden.

SOWH (13) 1 Vijand (70 v.) N.V.T.
Storal's Soul Whip: Deze spreuk bezorgt de tegenstander een geestelijke opdonder die hem 50 tot 200 verwondingspunten oplevert.

Level 6

GRSU (22) Gezelschap N.V.T.
Greater Summoning: Deze invocatie heeft hetzelfde effect als de *Prime Summoning* spreuk maar dwingt een sterk elementair wezen te verschijnen om zich aan de zijde van het gezelschap te scharen.

BEDE (18) Karakter N.V.T.
Beyond Death: Door middel van deze spreuk kan een Wizard een karakter weer tot leven wekken met één *Hitpoint.*

Level 7

WIZW (16) Groep (50 v.) N.V.T.

Wacum's Wizard war: Roept een storm van vuurwerk op dat alle monsters uit een groep 50 tot 200 verwondingspunten oplevert.
HERB (25) Gezelschap N.V.T.
Summon Herb: Roept Herbie op. Herbie is meestal erg druk maar als je hem nodig hebt zal hij je met al zijn daadkracht bijstaan.

ARCHMAGE SPREUKEN

Level 1

HAFO (15) Horde 1 Ronde
Oscon's Halftoe: Indien deze spreuk met succes wordt uitgesproken, kunnen de aanvallers de eerstkomende ronde geen actie ondernemen.
MEME (20) Gezelschap N.V.T.
Melee Men: Trekt een aanvallende groep monsters binnen melee bereik, ongeacht van de afstand die ze bewaarden toen ze de aanval inzetten.

Level 2

BASP (28) Gezelschap Versch.
Battchspell: Deze spreuk activeert de volgende spreuken gelijktijdig: *Greater Revelation, Ybarra's Mystical Coat Of Armor, Sorcerer Sight, Major Levitation* en *Kiel's Magic Compass.*

Level 3

CAMR (26) Gezelschap N.V.T.
Camaraderie: Deze spreuk heeft 50% kans van slagen om alle monsters van het gezelschap die vijandig geworden zijn te kalmeren.

Level 4

NILA (30) Groep (90N.V.T. v.)
Fankar's Night Lance: Vuurt een bevriezend projectiel af op een groep tegenstanders die bedacht worden met 100 tot 400 verwondingspunten.

Level 5

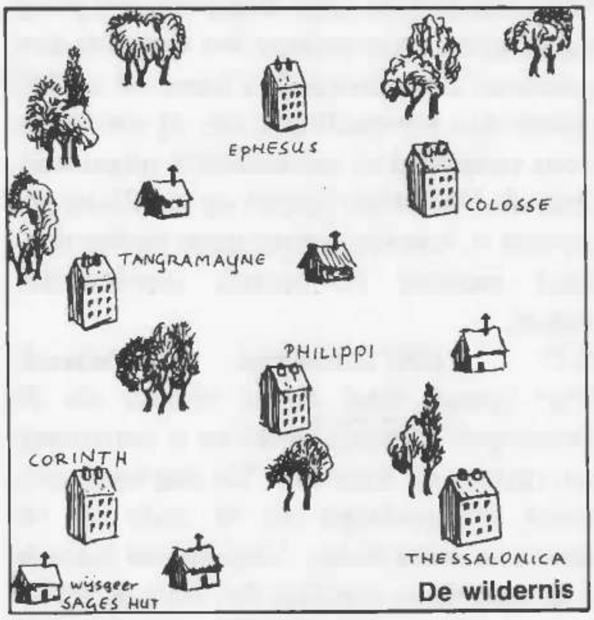
HEAL (50) Gezelschap N.V.T.
Heal All: Een *Beyond Death* spreuk die alle karakters weer tot leven wekt (zelfs de karakters die in steen veranderd werden) en alle wonden, verlammingen en geestesziekten geneest.

Level 6

BRKR (60) Gezelschap N.V.T.
The Brothers Kringle: De broeders zijn altijd bereid om vrienden in nood te helpen. Deze spreuk zorgt ervoor dat genoeg broeders opdagen om alle open plaatsen in het gezelschap te bemannen.

Level 7

MAMA (80) Horde (90N.V.T. v.)
Mangar's Mallet: Deze bottenkrakende spreuk levert iedere groep vijanden 200 tot 800 verwondingspunten op.
Tot zover de spreuken!



De wildernis

De kaart

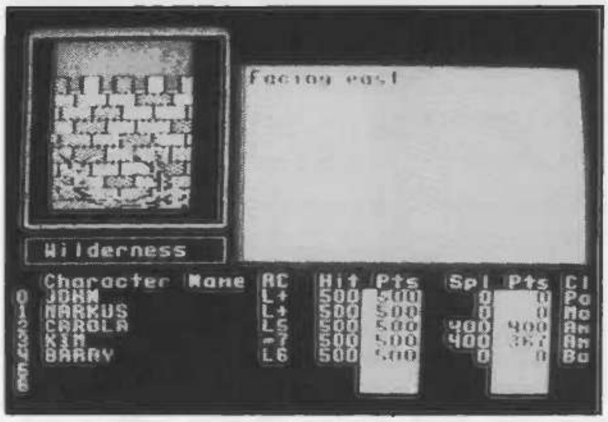
De bijgeleverde kaart van het koninkrijk is een belangrijk hulpmiddel om vertrouwd te raken met de belangrijkste locaties, maar je bent op jezelf aangewezen in de wouden, kastelen, steden en dungeons (tenzij je schaamteloos in de speeltips duikt natuurlijk!). Het is een goed idee om geruit papier bij de hand te houden om de plaatsen die men bezoekt in kaart te brengen. Deze werkwijze is van het grootste belang in de puzzelkamers omdat men vaak verschillende bezoeken moet afleggen alvorens men de oplossing gevonden heeft. De doolhoven bestaan uit 22 horizontale en 22 verticale vlakken. Het noorden ligt in de bovenkant van het beeldscherm en het oosten aan de rechterkant. In de wouden van het koninkrijk vindt men tal van interessante gebouwen, hutten en burchten en krochten. De *Grey Crypt dungeon* is een van die bouwsels die men zeker niet mag missen!
Natuurlijk, maar dat hadden ervaren avonturiers al lang begrepen, staan niet alle locaties op de kaart... .

In de loop van het spel zal men er niet aan ontkomen om een aantal gebouwen regelmatig te bezoeken. De meeste gebouwen en hun functie hebben we reeds uitvoerig besproken in de beschrijving van The Bard's Tale. Voor de lezers die hun geheugen willen opfrissen hebben we de namen van deze bijzondere plaatsen in het nu volgende hoofdstuk opgenomen met daarachter de vermelding op welke pagina's van de Bard's Tale de gebouwen nader worden toegelicht.

GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE (blz. 13, 2de kolom)
TAVERNS (blz. 15, 1ste kolom)
TEMPLES (blz. 15, 1ste kolom, 2de alinea)
REVIEW BOARD (blz. 16 tot en met 17)
ROSCOE'S ENERGY EMPORIUM (blz. 17, 1ste kolom, 2de alinea)
DUNGEONS (blz. 15, 2de kolom, 2de alinea)

BEDDER'S BANK FOR THE BOLD
Bedder, een oude half-elf die ervan verdacht wordt zijn moeder te hebben verkocht om zijn onderneming te financieren, bewaart al jouw goud in zijn vestingen binnen het koninkrijk. In iedere stad is wel een Bedder bank te vinden. De schlemiel keert weliswaar geen interest uit, maar daar staat tegenover dat zijn banken nog nooit beroofd werden en men zijn goud te allen tijde kan opnemen. Als men goud opneemt moet men het volledige saldo meenemen. Men hoeft het goud echter niet in éénmaal op de bank te plaatsen. Een andere leuke bijkomstigheid is de mogelijkheid om goud op te nemen nadat men het spel beëindigd heeft en opnieuw start (zelfs met een gezelschap van nieuwe karakters).
Voor meer informatie over goud verwijzen we naar de beschrijving van The Bard's Tale, pagina 9, 1ste kolom, 2de alinea.
CASINOS
Gokken in het casino is een favoriete wijze om te ontspannen na een dag vol verschrikkingen. Casino's kan men bijna in alle steden van het koninkrijk aantreffen. De casino's spelen een spel dat nog het meeste op Black Jack lijkt. Het gerucht doet de ronde dat de croupiers omkoopbaar zijn, een goede tip zou gokkers een heel eind op weg helpen.
CASTLES
Een aantal kastelen zoals: *Franskar's Castle, Dargoth's Tower* en *Oscon's Fortress* moet men grondig doorzoeken.

Behalve bijzondere plaatsen, vindt men in The Destiny Knight nog een aantal bijzondere karakters die het gezelschap behulpzaam kunnen zijn tijdens de zoektocht.

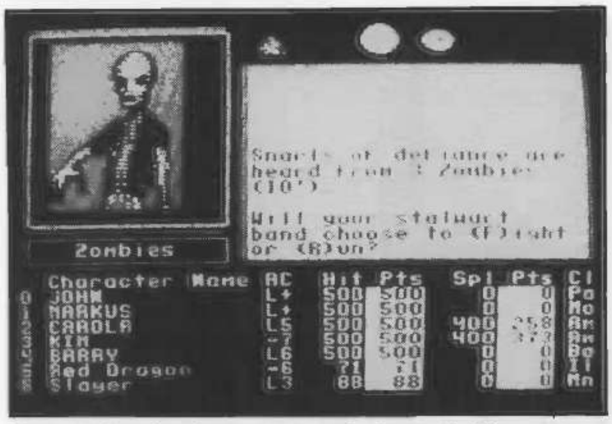


Op zoek naar de wijsgeer

The Sage (De Wijsgeer)
De wijsgeer leeft alleen en bewoont een hut in de wildernis. Zoals men van een wijsgeer mag verwachten, verstrekt hij bij tijd en wijle nuttige informatie. Na ieder bezoek aan een dungeon die men volledig onderzocht heeft, loont het de moeite om de wijze een bezoekje te brengen. Zijn aanwijzingen zullen je speurtocht naar de zeven fragmenten van de scepter en de confrontatie met Lagoth Zanta aanzienlijk vergemakkelijken. De informatie die de wijsgeer verstrekt is allesbehalve goedkoop zoals je weldra zult merken. In het begin van het avontuur moet men de wijsgeer vragen stellen over: *The Tombs...* .

Special Members (Speciale karakters)
Naast de karakters die men zelf heeft uitgekozen om een gezelschap te vormen, ontmoet men ook karakters die vrijwillig zullen aanbieden om het gezelschap te vervoegen. Daarnaast kan men een aantal karakters oproepen door middel van spreuken. Sommige van de karakters die zichzelf aandie-

nen zullen het gezelschap ten dienste zijn. Andere karakters willen zich alleen in het gezelschap mengen om vechtpartijen *(intra party combat)* uit te lokken. Aangezien menbepaalde additionele karakters nodig heeft om de vraagstukken in de puzzelkamers op te lossen verdient het aanbeveling om minstens één en bij voorkeur twee plaatsen vrij te houden in het gezelschap. Natuurlijk bestaat de kans dat een dubbelganger-monster deze gastvrijheid misbruikt, maar de kansen om het avontuur



Een rode draak en een slachter hebben een plaats in het gezelschap gevonden.

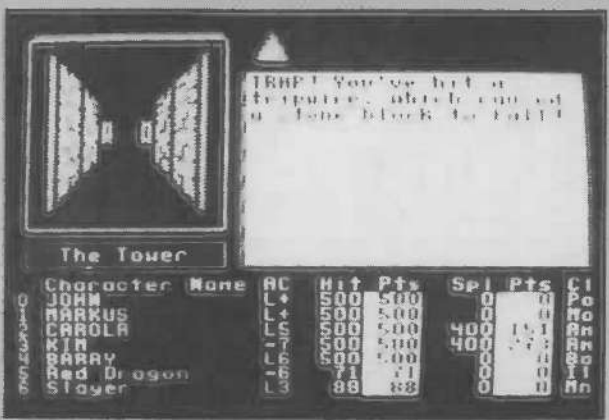
tot een goed einde te brengen zijn veel groter als men een beroep kan doen op de talenten van speciale karakters.
In The Destiny Knight staat de tijd niet aan je kant. De seconden tikken gestaag verder of je de computer aanraakt of niet. Vooral 's nachts is het gevaarlijk om buiten te vertoeven daar de spreukpunten dan sneller verbruikt worden omdat ze niet aangevuld kunnen worden door de warme zonnestralen. Het avonturiersgilde is de plek bij uitstek om de eerste nacht door te brengen. Als men een avonturiersgilde verlaat wordt men steeds verwelkomd door de dageraad.
De tijd is echter nergens zo belangrijk als in de puzzelkamers van de *Snare of death.* Op het moment dat men een puzzelkamer betreedt verandert de speeltijd in echte tijd. In iedere puzzelkamer heeft men een verschillende tijdspanne ter beschikking waarbinnen men de puzzel moet oplossen om vervolgens de kamer weer levend te kunnen verlaten. En denk erom, een gezelschap kan een puzzelkamer niet verlaten alvorens de puzzel is opgelost!

Speeltips

De speeltips hebben we zoals gebruikelijk met dit soort spellen in twee delen gesplitst. Van de tips in het eerste deel kan men rustig kennis nemen zonder vrees dat we daarin echte oplossingen weggeven. Integendeel het lezen van deze tips is een voorbereiding die van gezonde ondernemingszin getuigt. Iets anders is het gesteld met de tips uit het tweede deel. Uit de enquête die we een paar maanden geleden bij de aanvulling hadden gevoegd bleek dat nogal wat lezers moeite hadden met de publicatie van volledige oplossingen. Om aan de wensen van die lezers tegemoet te komen en de overige lezers niet in de kou te laten staan hebben we voldoende oplossingen gepubliceerd om het vijfde segment te vinden. Wel hebben we alle dungeons in kaart gebracht die men moet doorzoeken om het vijfde segment te vinden maar alle grappen en grollen die deze doolhoven tot boeiende verblijfplaatsen maken hebben we bewust weggelaten. Op die manier hopen we de appel eerlijk in tweeën te hebben verdeeld en blijft The Destiny Knight een uitdaging tot op het moment dat de felicitatiemededeling op het scherm verschijnt.

Speeltips I

Lees eerst de speeltips van The Bard's Tale...



Een vertrouwde omgeving

Dungeons:

Start in de beginnersdungeon in de stad Tangramayne. De beginnersdungeon *(Dark Domain)* vindt men aan de andere kant van de stad vanaf het avonturiersgilde. Ieder gezelschap mag de beginnersdungeon betreden maar alleen karakters die level 12 nog niet behaald hebben kunnen aanspraak maken op de beloning voor het doorzoeken van deze dungeon. Onderzoek en breng alle speelvlakken, grappen en grollen in kaart. Op een aantal plaatsen vindt men magische monden *(magic mouths)* die aanwijzingen geven. In de doolhoven stuit men ook op betoverde voorwerpen die men slechts eenmaal kan gebruiken. Doolhoven die op de juiste wijze in kaart worden gebracht zullen de locaties van geheime deuren en kamers snel prijsgeven.

Vermijd potentiële vallen. Schurken *(Rogues)* die een hoog level hebben behaald kunnen zonder gevaar schatkisten openen maar als men twijfelt doet men er goed aan om te vertrouwen op de *Trap Zap* spreuk. Deze spreuk vrijwaart het gezelschap van letsel veroorzaakt door allerlei soorten valstrikken.

Zorg ervoor dat alle karakters volledig hersteld zijn alvorens een nieuwe dungeon te betreden.

Puzzelkamers (Snares of Death):

De fragmenten van de scepter liggen verborgen in puzzelkamers, de zogenaamde *Snares of Death*. Op het scherm verschijnt een waarschuwing als men zo'n kamer betreedt. Als men eenmaal in de puzzelkamer staat heeft men slechts een bepaalde tijd om de verschillende taken te volbrengen of de puzzels of vraagstukken op te lossen en het fragment te bergen. In sommige puzzelkamers moet men de taken in een specifieke volgorde uitvoeren, in andere puzzelkamers is de volgorde waarin met tot de oplossing komt niet belangrijk. In ieder geval zal het overschrijden van de toegestane tijd de dood van het complete gezelschap tot gevolg hebben. Behalve in de beginnersdungeon *(Dark Domain)* vindt men in iedere dungeon een *Snare of death.*

Strijden:

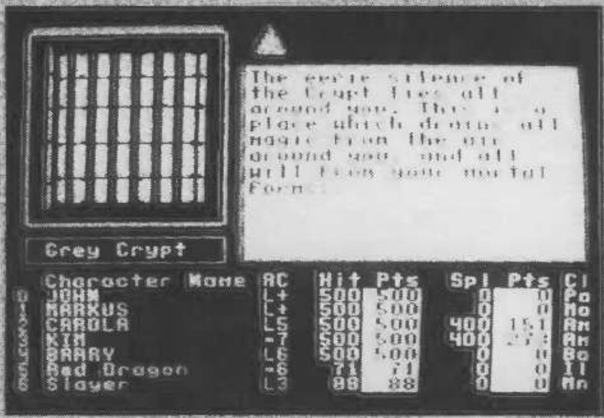
De karakters met de hoogste behendigheidsgraad *(Dexterity)* en het hoogste level kan men het beste in de voorhoede plaatsen.

Maak gebruik van spreuken en Troubadourmelodieën om de beschermingsfactor van het gezelschap te verhogen. Als men gelijktijdig door meer dan twee groepen monsters wordt aangevallen, kan men zich in eerste instantie het beste concentreren op de gebruikers van magie. Als men er niet in slaagt om alle monsters die zich van toverkracht bedienen te verslaan, moet men op zijn minst een anti-magische spreuk gebruiken om het gezelschap te beschermen tegen illusies, bezetenheid en alle overige tovenarij.
In het algemeen is het beter om een groep die uit slechts één monster bestaat het laatst aan te vallen. Denk erom dat het niet mogelijk is om een groep monsters aan te vallen die meer dan 20 voet van het gezelschap verwijderd is. Indien een andere groep tussen het gezelschap en de tweede groep monsters in staat is het niet mogelijk om op te rukken (<A>*dvance*). Voor die gevallen moet men zorgen dat men over voldoende voorraad projectiel wapens beschikt. Door gebruik te maken van deze wapens kan men monsters treffen die zich achter een andere groep verschuilen.

Algemeen:
Zodra het gezelschap in een dungeon wordt geteleporteerd verschijnt een flits op het scherm.
De wijsgeer kan vragen omtrent de voorwerpen die men in de hogere levels van de dungeons vindt beantwoorden, maar bereid je voor op de pittige prijs die je zult moeten betalen voor de aanwijzingen.
De segmenten van de *Destiny Wand* zitten vol toverkracht. Ieder segment sorteert een specifiek effect. Door te experimenteren met deze segmenten kan men hun magische uitwerking ontdekken.
Save het spel zodra je een bijzonder voorwerp gevonden hebt.

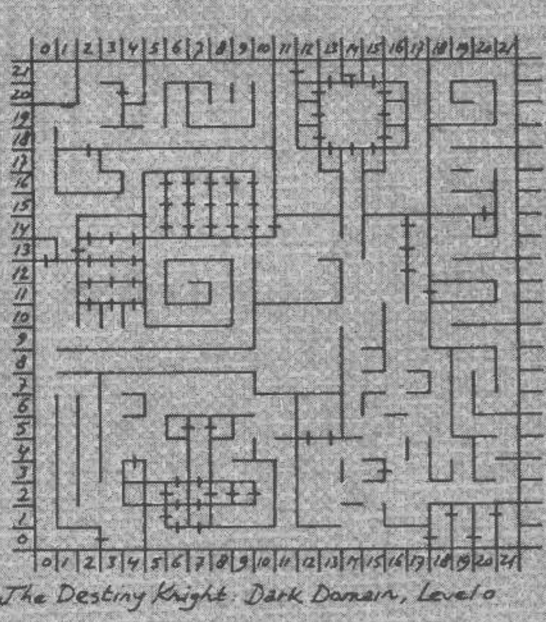
Speeltips II

Wie niet schroomt om het tweede deel van de speeltips te bestuderen zal er ook niet voor terugschrikken om op de volgende, oneerlijke, wijze in ijltempo over een of meerdere Archmages te beschikken.
Wandel rond een stad of een kasteel totdat je een groep Sorcerers ontmoet, hoe meer, hoe beter. Doodt de Sorcerers vervolgens niet maar geef ze alle gelegenheid om Ninja's op te roepen. Laat iedere Sorcerer tien Ninja's oproepen alvorens je een spreuk gebruikt waarmee je hun bestaan niet langer geloofwaardig acht en kijk hoe je ervaringspunten toenemen.



Hier faalt magie...

Start in de *Dark Domain*, de beginnersdungeon en zorg ervoor dat jouw gezelschap uit slechts vijf manschappen bestaat. De twee gereserveerde plaatsen kunnen dan worden ingenomen door een prinses *(Princess)* en een gevleugeld wezen *(Winged Creature)*.
De aanwijzingen die men in de dungeons vindt hebben we zoveel mogelijk vertaald.

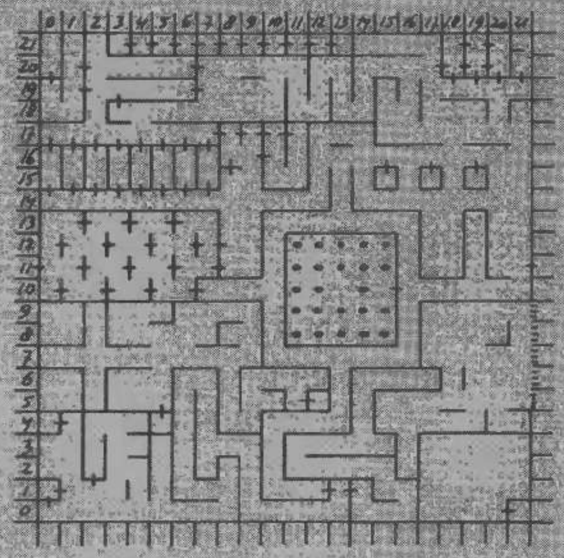


The Destiny Knight: Dark Domain, Level 0

Dark Domain level 0
1) Een magische mond roept: "Ga terug

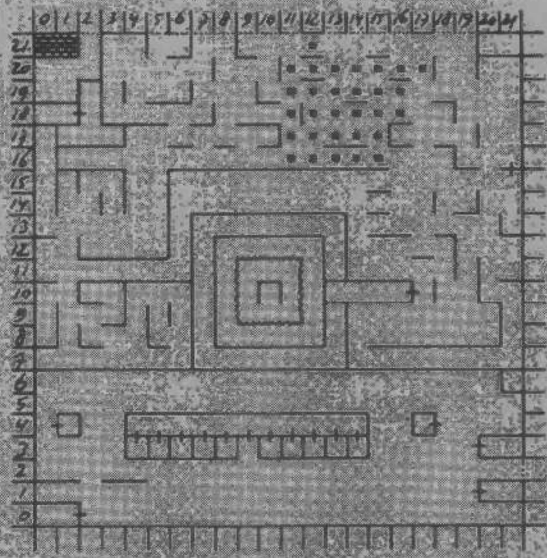
avonturiers, jullie zijn niet de eersten noch de laatsten die zullen pogen de prinses te redden.''

2) Aan de deur kan men merken dat iets heeft willen ontsnappen.
3) In de kamer achter het donker ligt de beet achter de bast. Om een gruwelijk lot te voorkomen: span je boog en richt een pijl.
4) De met bloed bespatte muur getuigt van vele veldslagen.
5) Een boodschap op de muur: de prinses leeft...
6) In gebieden die ondoordringbaar zijn moet je de ingang zoeken met de spreuk *Phase Door* om het geheim van de dubbele deuren te ontdekken.
7) Pas op voor het wezen dat in het midden van de duisternis wacht.
8) Een oude man verschijnt en deelt je het volgende mede: *''Below you now, thrice count the floors, play the last fort the double doors.''* De oude man verdwijnt vervolgens.



Level 1,

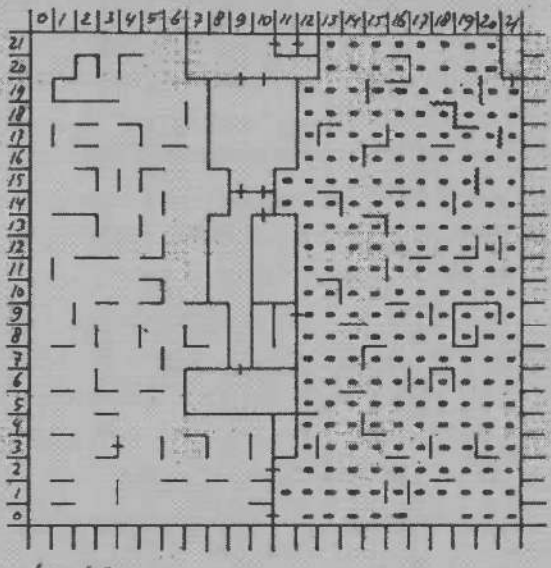
1) Op een muur kan men de volgende boodschap lezen: ''Mangar was hier.''
2) Medusa.
3) Een vreemde boodschap ontsiert de muur: *SAMEN NGHOINT.*
4) Een groot gevleugeld wezen biedt aan om het gezelschap te vervoegen. (Kies de optie: *ASK IT TO JOIN.*
5) *One level down map walls and doors look towards the corners en read the four...*
6) Een boodschap op de muur: *MONSTER REFORMATORY.*
7) Een stem fluistert: ''Vraag de wijze *(Sage)* naar *THE TOMBS.*''



Level 2

1) Zoek de vier letters in de hoeken.
2) Een boodschap: trappen recht vooruit.
3) Een stem verkondigt: ''De gevleugelde kan over de kloof vliegen.''
4) Een dwaallicht met een grafsteen waarop de volgende inscriptie: *Hot wind.*
5) Het antwoord op de dubbele deuren ligt boven verstopt.
6) Een magische mond zegt: *''Look at the spells of Sorcerers kind, who's the master of the mind.'' Antwoord: MANGAR.* De uitgang is vervolgens vrij.
7) Een magische mond op de muur zegt: *''Speak the word to pass by..''* Antwoord: *PASS.*

1) In het noorden zie je een diepe ravijn.
2) Een gevleugeld wezen draagt het gezelschap over het ravijn.
3) Twee grote dubbele deuren blokkeren het pad naar het noorden. (De Bard moet nu onmiddellijk melodie nummer 7 spelen).
4) Je hebt de kroonkamer van de heerser over de duisternis gevonden. Hij lijkt niet blij met je bezoek. ''Vernietig dit

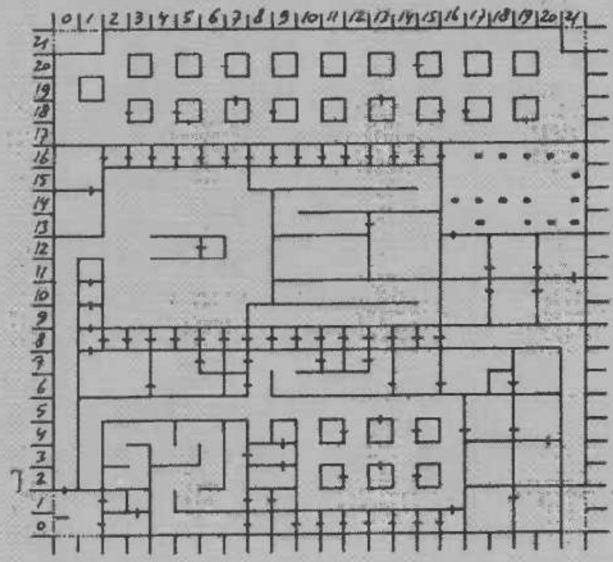


Level 3

uitschot, schreeuwt hij. (Strijd tegen de *Dark Lord* en 3 *Demons).*

5) Hier is de prinses die op haar redders wacht.

Kies de optie: *BRING HER WITH YOU.*



The Tombs, Level 0

1) Een magische mond zegt: "Gegroet stervelingen." Deze tomben vormen een val voor de onbedachtzamen. Pas op dat je niet verdwijnt door je onvoorzichtigheid."

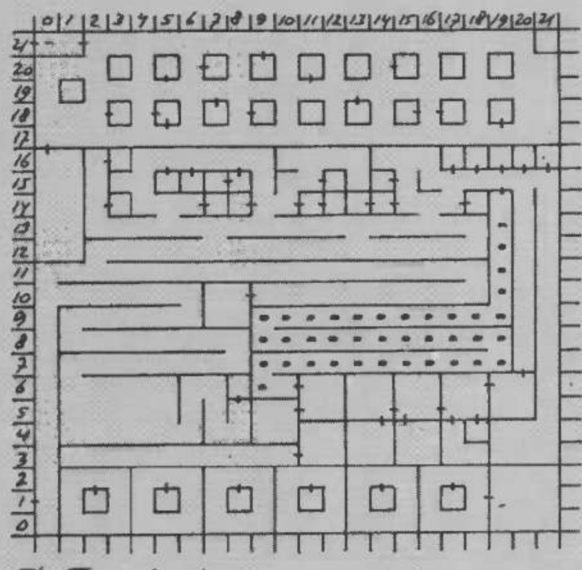
2) In de muur is het volgende gedicht gekerfd: *The Snare of Death right spins in whole as fire-ones feast on the dead man's soul yet savage words can cut the rock and feathers split the headman's block.*

3) Een stem fluistert: "Na het bezoek aan de vergiftigde (the toxic one) moet je zelf onderzoeken of een speciaal voorwerp dat alledaags lijkt."

4) Een levend standbeeld staat voor je en vraagt: "Noem de stad-P". voer het antwoord *PHILLPPI* in. Daarna vervolgt het standbeeld: "De eerste *Snare* ligt op de tweede level van *The Tombs.*"

5) Op de muur kan men de volgende met bloed geschreven boodschap lezen: "kijk machtigen en vertwijfel. De tomben zijn niet..."

6) Een magische mond spreekt: "Dingen veranderen zelfs onopgemerkt en niet altijd ten goede." Een automatische *Portal* treedt in werking en men daalt een level dieper.



The Tombs, Level 1

1) Plaats van aankomst via de *Portal.*

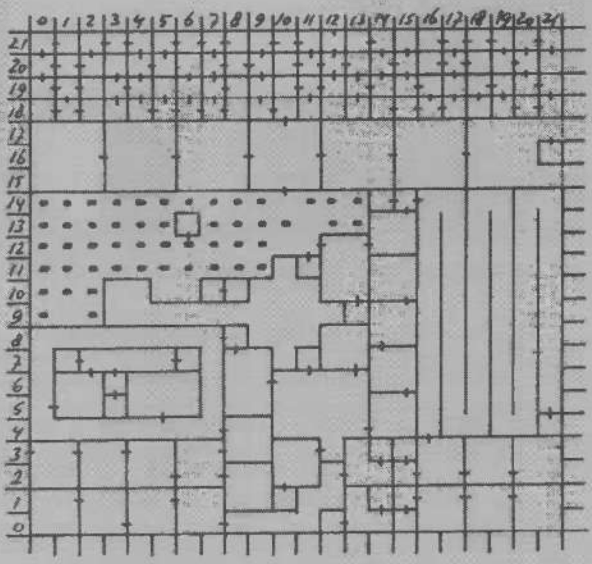
2) *Portal* die naar level 0 voert (éénrichting).

3) Boodschap op de muur: De vreemde magiër vraagt naar twee woorden: *What Tr. did, in answer to the paradox, and what word het said at the end of things.*

4) Je bent in de kamer van de dode koning *(Dead King)* terechtgekomen. Hij zat klaarblijkelijk niet op je bezoek te wachten. De koning stoot een strijdkreet uit en komt naderbij. (Strijd tegen de *Dead King*).

5) Trap naar beneden!

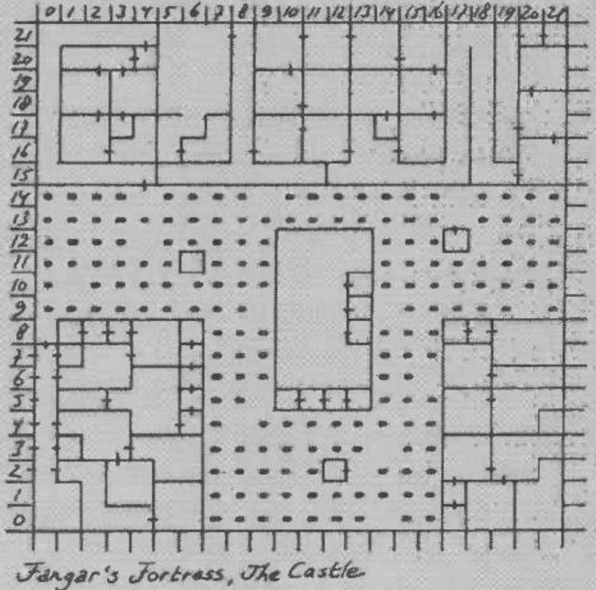
6) Een magische mond zegt: *"The test of time had laid to waste the power of the true wand. Only the One can save it, yet at a cost of losing his old life..."*
7) Een oude man zegt: "Ik ben de sleutelmeester *(Key Master)* en heb iets te verkopen voor 50.000 goudstukken." Koop vervolgens de *MASTERKEY.*
8) Boodschap op de muur: "The grand T had, at the end of things, to beg, with a kind word." *PLEASE.*
9) Boodschap op de muur: Hij was gedoemd om te verbranden en in die paradox wist hij tal van oplossingen. *FREEZE.*
10) De *Great One* kende succes in al zijn ondernemingen. Het woord "nederlaag" kende hij niet.
11) Boodschap op de muur: Trachaen's taak was altijd het omgekeerde. Dit is de paradox.



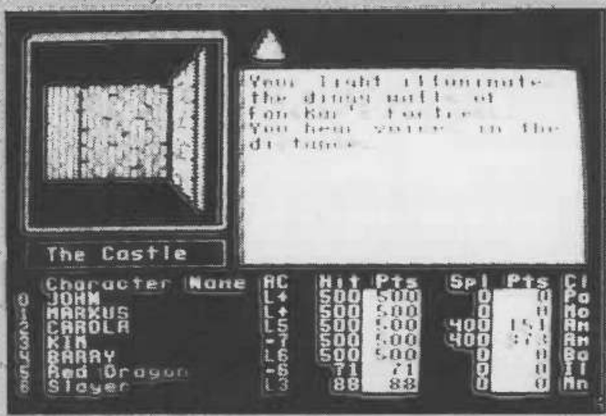
The Tombs, Level 2

1) Trap naar boven.
2) Gekrabbel op de muur in geronnen bloed: "Kies jullie vergif jongens."
3) Gekrabbel op de muur: Leeftijd komt voor alles als de tijd dringt, want de laatste moet de eerste zijn.
4) Een oude man (die een kunstje met een vuurbal uitvoert) met een gewaad geweven uit puur goud zegt: *"The name of it is the staff of": OLD.* (zie aanwijzing 9).
5) Een stem zegt: "En de oude zal de weg wijzen".
6) Gekrabbel op de muur: "Een groep van zieke mensen kan daar ontkomen waar diegenen die in goede gezondheid verkeren sneuvelen."
7) Gekrabbel op de muur: *"The won Flame in ancient grip might cause the cloudy one to slip."*
8) Op de muur staat geschreven: "De staf van *OLD* eens verloren, eens verkocht." Geef de naam van de staf aan de man in het puur gouden gewaad.
9) *OLD:* "Correct, ik zeg je het volgende: "Ga naar de wijsgeer *(Sage)* in de wildernis en stel hem een vraag over *FANSKAR.* Hij zal een prijs vragen maar de informatie is het waard.
10) *SNARE £1*
a) Een wazig gelaat verschijnt en zegt: "Jullie tijd is bijna ten einde sterfelijken. Geef mij het antwoord of sterf."
b) Als de opdracht geklaard is: Er verschijnt een wazig gelaat dat zegt: "Zeer indrukwekkend, jullie weg ligt open voor zolang het duurt, maar mijn tijd zal nog komen."
11) "Mijn God! Jij ziet er dorstig uit!"
12) "Denk snel stervelingen, opstandigheid is vaak de sleutel". Maak licht met melodie nummer 7 van de Bard.
13) Hier is een oud-strijder aanwezig.
14) Een fontein met brak water. Alle leden van het gezelschap moeten drinken van het vergiftigde water.
15) Een vergiftigde reus staat voor het gezelschap. Strijd vervolgens tegen de reus *(fight him).* Nadat men de overwinning behaald heeft ontvangt een van de leden van het gezelschap een toorts (wie, moet je zelf uitzoeken). Met de toorts ga je naar (13) en nodig je de oud-strijder uit om het gezelschap te voegen, je geeft hem de toorts en je plaatst hem in poort 0. Terug bij (10) aangekomen is op de gemerkte plaats een deur verschenen. In de ruimte achter deze deur vindt men het eerste segment van de scepter *(The*

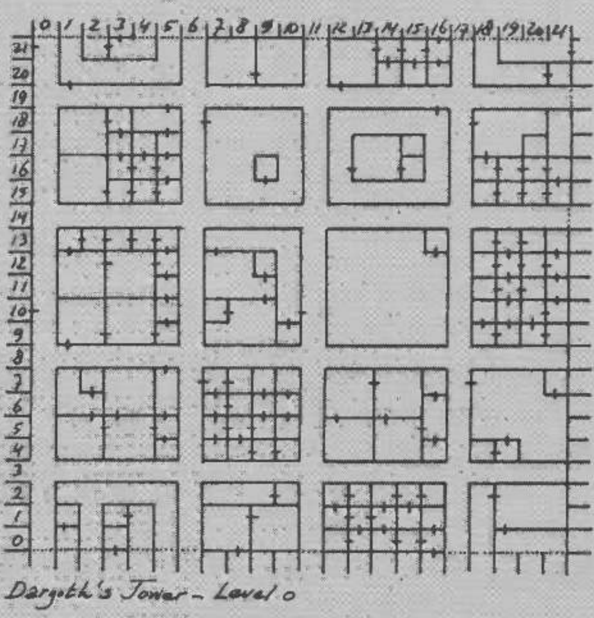
Destiny Wand). Door dit segment te gebruiken kan men de toverkracht van de *Wizard Wall* spreuk oproepen.



1) De toorts verlicht de groezelige muren van Fanskar's fort. In de verte hoor je stemmen.
2) Een teken op de muur: "Vertrekken van de Bewakers-vrouwen wachten in de hal".
3) Vraag de wijze *(Sage)* naar *DARGOTH.*
4) Een magische mond spreekt: "De blanke zal liegen en deze wetenschap is je enige houvast voor het antwoord".
5) Een stem spreekt: "Fanskar verdedigt de *Snare of Death* met zijn eigen leven.
6) Op een koperen plaat staat: "Vertrekken van Fanskar".
7) Gekrabbel op de muur: "Uiterst rechts en uiterst links is gevaarlijk als de tijd begint te dringen maar in de uithoeken vindt men wijsheid".
8) Het gezelschap heeft de vertrekken van Fanskar's persoonlijke lijfwacht betreden. Zijn groteske gestalte werpt zich onbevreesd op het gezelschap. Tijd om te sterven (strijd tegen 1 *Bodyguard*).
9) Je bent in de bewoonde kamers van Fanskar's terechtgekomen. Hij en een vriend zijn aardig verbaasd je te zien. "Doodt hen!", schreeuwt Fanskar.
10) *SNARE £ 2:* "Welkom stervelingen, kies één van de drie deuren, slechts één deur geeft toegang tot het segment, de overige twee betekenen een gewisse dood. Daarna verdwijnt hij.
11) Een oude man in een wit gewaad zegt: "De rechterdeur is veilig". Vervolgens verdwijnt hij.
13) Zodra je de ruimte binnentreedt kom je
14) terecht in een woeste optocht die een aanslag pleegt op je sterfelijkheid en je onmiddellijk vernietigt. Een paar rondwarende avonturiers vinden de as van het gezelschap en brengen de as naar een avonturiersgilde.
15) Jullie hebben weer een overwinning geboekt, stervelingen. (Het gebruik van segment 2 verhoogt de beschermingsfactor).

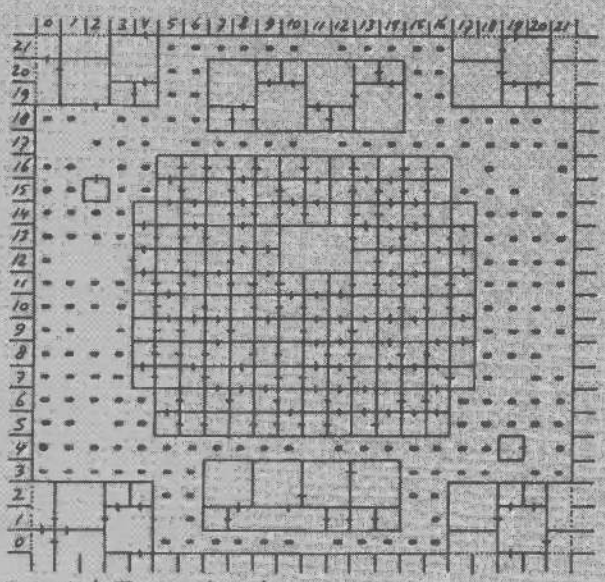


De burcht van een geducht vijand.. FANSKAR!!



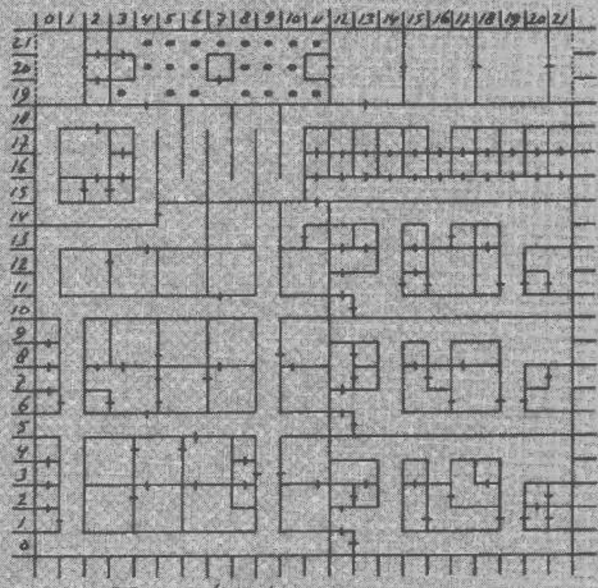
1) De vloer is glad.
2) Een stem zegt: "Zoek de Zen meester".
3) Ik denk dat je verdwaald bent.

4) Een magische mond spreekt: "Wat echt belangrijk is wordt zelden uitgesproken, vraag de wijze van het doolhof *(The Maze)* naar *DREAD*.
5) De toegangsdeur wordt onzichtbaar zodra men het vertrek betreedt.
6) Gekrabbel op de muur: *"Frequency is the ultimate key* (Volharding is de uiteindelijke sleutel".
7) Een magische mond spreekt: "Beantwoord deze vraag stommelingen: is het beter om weg te branden(<B>*urn out*) dan om weg te kwijnen (<F>*ade away*)?". Het antwoord <B> is correct. Strijd vervolgens met een *Burner*.



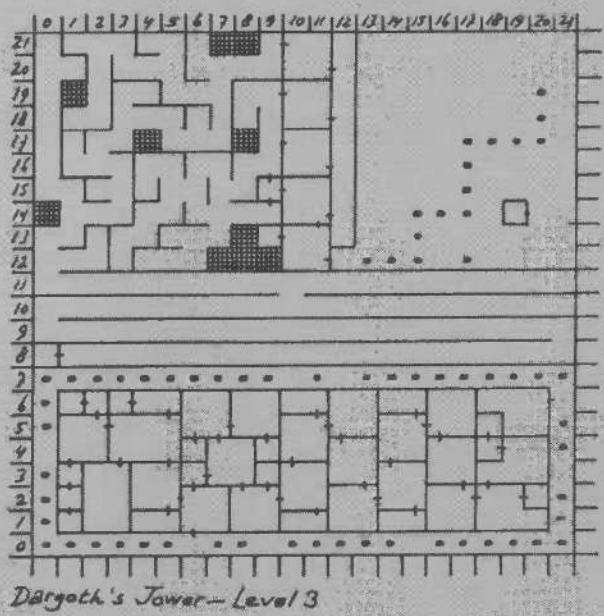
Dargoth's Tower – Level 1

1) Op de muur staat een gedicht:
"In the darkest calm he stalks the men who weeks the wand and read the ten his cry is called but non knows when"
2) Waar ga je naartoe?
3) Blijf geloven.
4) Je loopt de verkeerde kant uit.
5) Een stem zegt; "het zwaard van Zar kan alleen gehanteerd worden door iemand die de strijdproef heeft ondergaan".
6) Gekrabbel op de muur in bloed: De *Snare of Death* vindt me niet in de eerste drie levels van de toren.
7) Een stem zegt: *"Cryptic origins are typified in the unnatural scherne".*
8) Zeven standbeelden staan hier opgesteld. Welk standbeeld wil je onderzoeken? Ieder standbeeld dat men onderzoekt valt het gezelschap aan.

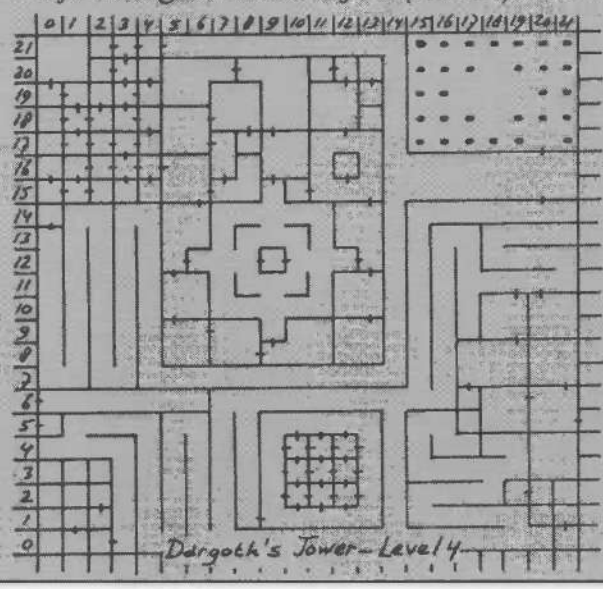


Dargoth's Tower – Level 2

1) Een stem zegt: Drie woorden van wijsheid moeten gevonden worden, of anders moet men zo dicht mogelijk bij de grond blijven.
2) Een stem zegt: De wet van de wijze is de fontein *(FOUNTAIN)* van het leven, om te vertrekken van de *Snare of Death*.
3) Een stem zegt: *"The first says dwell, the second hell, the third of wisdom it will tell".*
4) Een magische mond spreekt: *"In the lands within, and the traps between, what was secret once - now cannot be seen".*
5) Een magische mond spreekt: "Spreek de drie in volgorde uit: *EARTH, COMPASSED, FOUNTAIN."*
Correct! De *Portal* naar het volgende level is nu toegankelijk. (De *Portal* kan men vinden op 9N; 2E).
6) Een stem zegt: *"For as a snare shall it come on all them that dwell on the face of the EARTH".*
7) Een stem zegt: "Neem de laatste van de eerste, vijfde van de tweede, en de achtste van de derde".
8) Een stem zegt: *"The sorrows of hell COMPASSED me about; the snares of death prevented me".*



1) Gekrabbel op de muur: "Niet alles heeft een keerzijde. Pas op jezelf vrienden".
2) Op de muur staat het volgende gedrukt: "En dit, het eerste is onlesbare dorst". *(WATER).*
3) Op de muur staat het volgende gedrukt: "En nummer twee is nooit waar". *(LIE).*
4) Op de muur staat het volgende gedrukt: "Zie, drie kan nooit worden gezien". *(SLAVE).*
5) Op de muur een mededeling: Door hem vier te geven... zal hij nooit arm worden! *(GOLD).*
6) Een magische mond spreekt: "Eerst vijf hier dan vijf boven. De vijfde natuurlijk kan geen liefde zijn". *(HATE).*



1) Je bent tegen Dargoth en een paar van zijn vrienden opgebotst. Dargoth heeft weinig geduld met mensen en heeft besloten om je te verslinden. (Strijd tegen Dargoth en 4 *Centrons*).
2) Gekrabbel op de muur: "Zes die we kennen zullen we trachten te groeperen". *(ROOSTER).*
3) Op de muur staat gedrukt: Zeven en acht wisselen klein en laat om. *(LARGE + EARLY).*
4) Gekrabbel op de muur: "Nummer negen houdt van zijn favoriete wijs". *(BARD).*
5) Op de muur staat geschreven: "De laatste die je kunt zien is nummer tien, ze kunnen met geen mogelijkheid mannelijk genoemd worden". *(WOMEN).*
6) Een magische mond spreekt: "Spreek de tien in de juiste volgorde uit en vindt de *Snare of Death. (WATER : LIE : SLAVE : GOLD : HATE : ROOSTER : LARGE : EARLY : BARD : WOMEN).*

Je werd geteleporteerd!

7) *SNARE £ 3:* Een stem zegt: Welkom stomme stervelingen. De tijd wordt krap...
8) De magiër verschijnt en zegt: "Het doolhof brengt redding".
9) Zesmaal tussen (8) en (9) heen en weer lopen. Vervolgens bericht een magische mond: "Het geheim is verborgen in de droomspreuk *(Dreamspell). (..GO).* De *Snare of Death* kan overwonnen worden door de *Mage.*

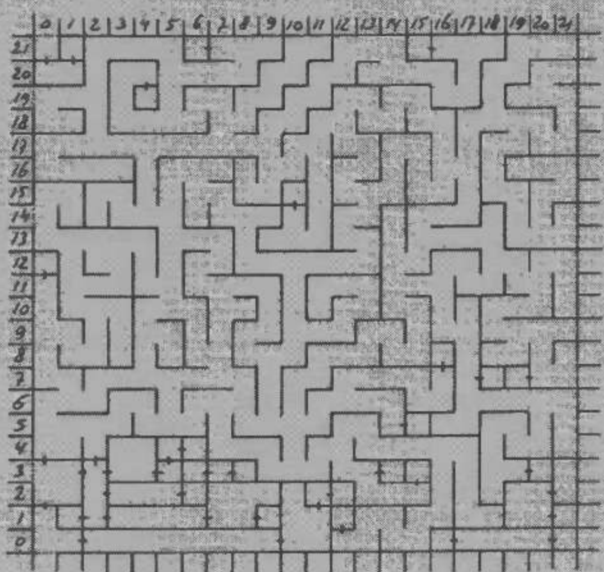
   In de Joke (grap) draai naar recht, rechts, voorwaarts, tweemaal links, tweemaal voorwaarts en links.

   Laat alle voorwerpen achter of je bent verloren (ieder karakter moet ruimte laten voor minstens één voorwerp).

   Schreeuw *HAVOK* en laat de oorlogshonden uitglijden.

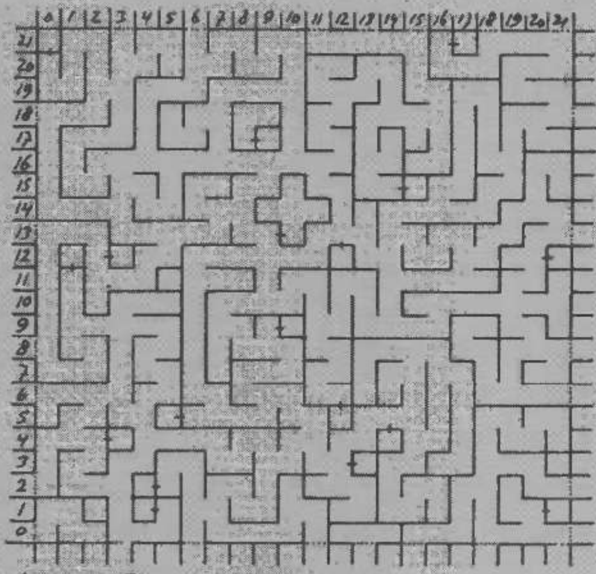
   Doodt al je tovenaars en je zult gered worden.
10) Zonder pijn kan men geen succes behalen.

11) Woorden van wijsheid zijn van onschatbare waarde. Als men ze driemaal of zelfs vijfmaal heeft kan men hun waarde nog vergroten.
12) Lachende stem!
13) Een standbeeld komt tot leven en schreeuwt: "Breng je strijdkreet ten gehore of sterf!" *(HAVOK).*
Correct: "Ik zal ieder van jullie een blijk van waardering schenken (dolk)".
14) Een stem verkondigt: "Kijk naar de muur!" (Een deur is verschenen). Indien toch niet alle leden een dolk in hun bezit hebben: "Val me niet lastig indien jullie niet alle blijken van waardering hebben".
15) "Jullie hebben me nogmaals in het nauw gebracht, kleinzieligen," hoor je een nu al vertrouwde stem sneren. "Maar ik wacht op jullie komst indien jullie lang genoeg leven!" Een derde segment van de scepter is gevonden! Het gebruik van het derde segment sorteert hetzelfde effect als de *Wacum's Wizard War* spreuk.



Maze of Dread - Level 0

1) Op de muur staat het volgende: *"Twas Blue, the one that never knew."*
2) Op de muur staat geschreven: *"Yes Brown, as was the mighty crown."*
3) De donkere gangen van dit sinistere doolhof werden uit ruwe aarde gevormd en gestut met brokkelende stenen. Het geheel ziet er alles behalve veilig uit.
4) Op de muur staat geschreven: *"Not White, while you can stand and fight."*
5) Op de muur staat geschreven: *"As Black as Coalfoot's longest track."*
6) Op de muur staat geschreven: *"As Yellow as the greatvone's below."*
7) Op de muur staat geschreven: *"Try Green, the one who lies unseen."*
8) Je staat in een kamer van 10 bij 10 met drie knoppen in de muur die genummerd zijn: 1, 2 en 3. Als men knop 1 indrukt reist men naar level 0, knop 2 voert naar level 1 en knop 3 naar level 2.

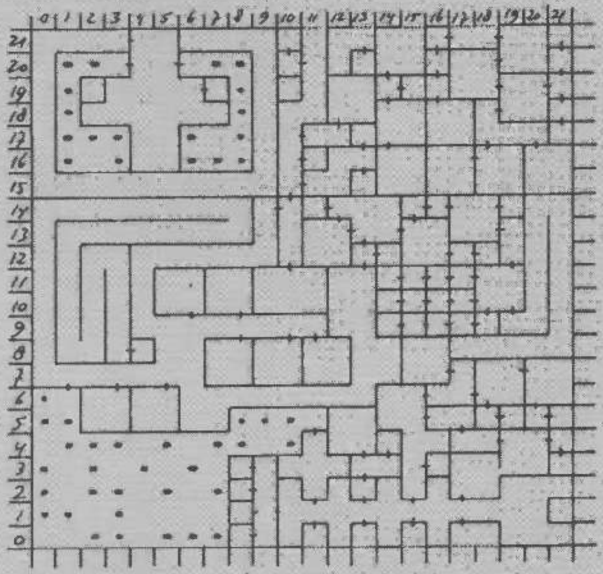


Maze of Dread - Level 1

1) Dezelfde optie als locatie (8) in het voorgaande level.
2) Op de muur staat in bloed geschreven: "De *Riddler* zoekt een woord maar hij begrijpt het alleen achterstevoren."
3) Op de muur ziet men de volgende mededeling: "De tijd is krap in de *Snare*...wees voorzichtig!
4) Op de muur staat geschreven: *"The Thirst brings an even score of jaunts."*
5) Op de muur staat geschreven: "De aanwijzingen van de *Riddler* vindt men in het toegangslevel."
6) Een man verschijnt gehuld in een wolk van rook en vraagt om de valse kleur. Voer vervolgens *DER* in. Rood is namelijk de enige kleur die niet genoemd werd in het toegangslevel en rood ofte-

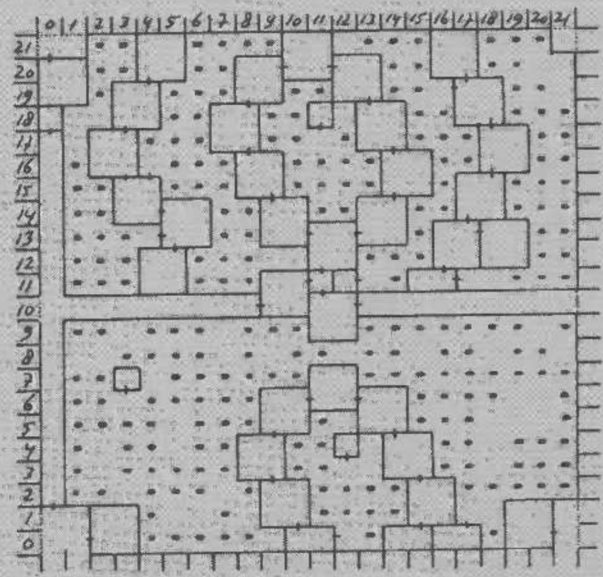
wel *Red* levert achterstevoren *DER* op. Nadat men de oplossing heeft ingevoerd wordt één der karakters beloond met het zwaard van Zar.

7) Een stem fluistert: "Vraag hem over *OSCON*, hij die vele dingen weet." *(Sage)*.
9) Zoek de Zen-Meester vrienden!
10) De *Graphnar Lord* is immuun voor magie.



Maze of Dread - Level 2

1) Dezelfde optie als locatie (8) op level 0.
2) Een waarschuwing: "Indringers, weet dat jullie het domein van Graphnar betreden. Scheer jullie weg of sterf!
3) Een aankondiging: *Troop Barracks (B)-Swordsman.*
4) Een aankondiging: *Training center...Weapons and Stealth.*
5) Dit is de wapenschool. Voor je staat de krijgsheer van de Graphnar Vuist en 12 van zijn pupillen. "Indringers," roept hij uit. "Dit is jullie kans jongens...geeft hen een lesje." (Strijd).
6) Een aankondiging: Waarschuwing! Officieren hebben toelating om door te lopen als ze in het bezit zijn van een toelatingsbewijs. Magiërs in de voorhoede worden onder geen beding toegelaten!
7) Een aankondiging: *Troop Barracks (A)-Archers.*
8) Gevaar: Soldaten kijk uit! Voor jullie ligt de puzzelkamer de *real-time* puzzelkamer. Vervolg jullie weg op eigen risico.
9) Je bent juist in de vergaderzaal binnengekomen en voor je staat de heer van de Graphnar huurlingen en zijn persoonlijke lijfwacht.
"Jullie behoren niet tot mijn manschappen", tiert hij. (Strijd met 1 Graphnar heer en 8 elite soldaten)
10) *SNARE £ 4*
Een stem zegt: "Nogmaals gegroet, potentiële lijken. Zelfs terwijl jullie naar mij luisteren tikken de seconden weg..."
11) Op de muur staat geschreven: Voor iedere nood is een verzadiging.
12) Een stem zegt: "Blijf geloven, jongen."
13) Een man verschijnt voor je en zegt: "Ik ben de meester der Alchemisten. Neem mijn gift en laat mij in vrede." De man verdwijnt daarna.
14) Antwoord op de vraag van de magische mond: *ENDURABLE.*
Teleporteermogelijkheid op locatie 19 N, 7 E.
15) Segment van de scepter. Het gebruik van het vierde segment heeft dezelfde uitwerking als de *Wind Mage* spreuk.

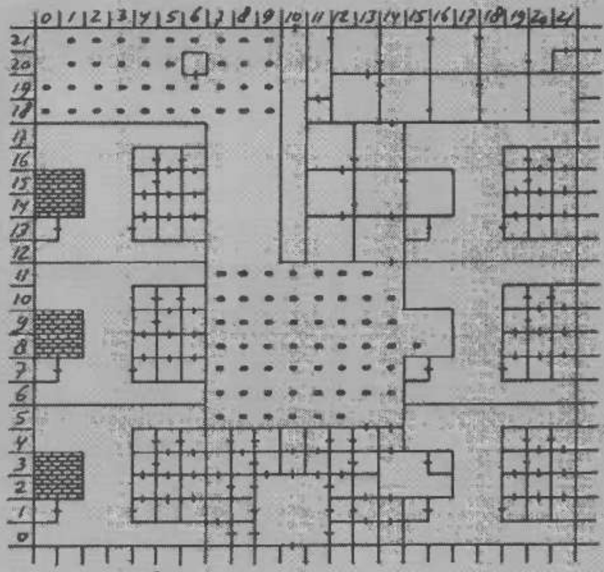


Fortress of Oscon - Level 0

1) Een magische mond waarschuwt voor booby-traps. Zodra de waarschuwing *TRIPWIRE* op het scherm verschijnt moet men snel voorwaarts lopen en in

geen geval achterom kijken.

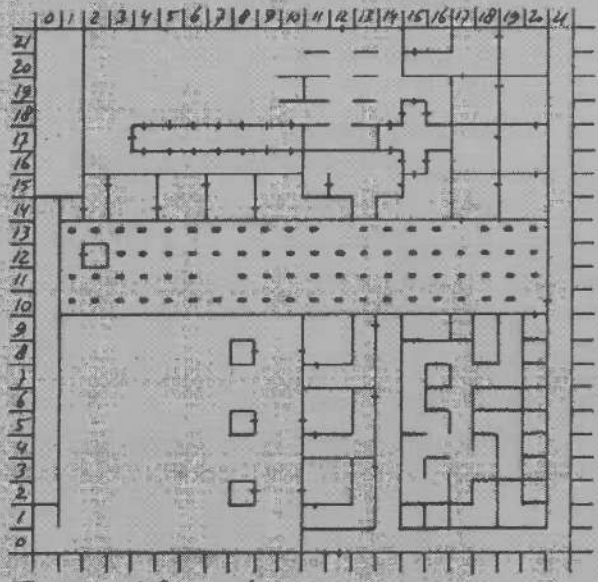
2) Een magische mond geeft de raad om de Zen-meester te zoeken die zijn kracht door toedoen van Zanta's manschappen verloren heet.
3) Op de muur is een gedicht geschreven.
4) Een gedicht.
5) Een gedicht.
6) De volgende antwoorden moeten ingetikt worden:
Pits of FIRE, The land of KRILL, Sword of SILENCE. Na het invoeren van de antwoorden verschijnt een trap op locatie 12 N, 10 E.
7) Een stem fluistert: "De Zen-meester is in aantocht."



Fortress of Oscon – Level 1

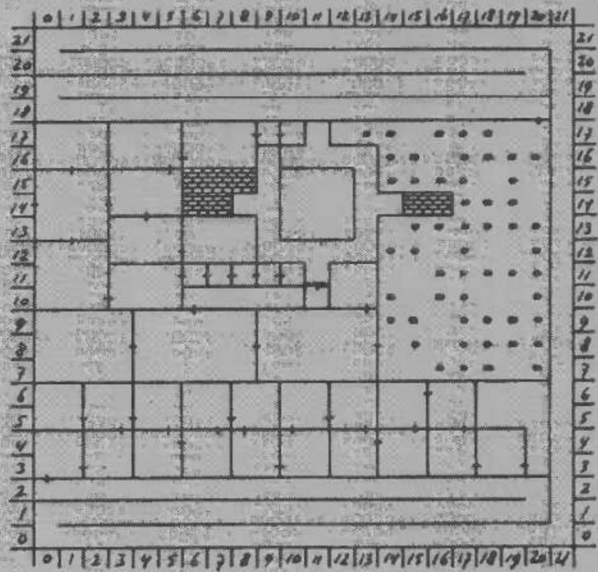
1) Oscon's spiegelkamer.
2) Op de staat geschreven dat slechts 4 mannen de *Snare* kunnen oplossen.
3) Een stem fluistert: "Keten hen in naam van de *Last one.*
4) Een magische mond geeft een cryptische aanwijzing.
5) Een magische mond geeft een cryptische aanwijzing.
6) Voer de naam van de *Last Destroyer* in: *DERVAK.*
na de strijd tegen de *Last Destroyer* verschijnt een trap op 21 N, 0 E.

1) Oscon's huis van plezier.
2) Boodschap op de muur: Spreek het woord uit om op te stijgen.



Fortress of Oscon – Level 2

3) Mededeling op de muur.
4) Voer het woord: *STILL* in, daarna verschijnt en trap op locatie 14 N, 1 E.
5) Een stem zegt: "De Zen-meester behoeft geen introductie."
6) Boodschap op de muur.
7) Boodschap: "Een stap in het onbekende."



Fortress of Oscon – Level 3

1) Een tekst op de muur geeft de raad om de *Sage* vragen te stellen over de *GREY crypt.*
2) Boodschap op de muur.
3) In de volgende vertrekken zijn de deuren onzichtbaar.
4) Aankondiging van Oscon's aanwe-

zigheid.

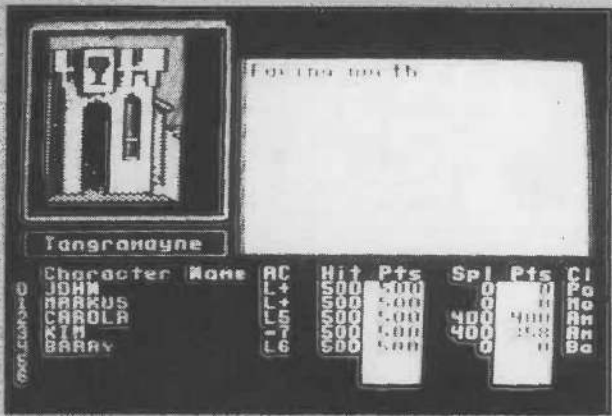
5) Ontmoeting met Oscon.
6) Waarschuwing voor een *Snare of Death.*
7) Aanwijzing: *East, South, West.*
8) Aanwijzing: *East* is beter dan *West.*
9) Aanwijzing: *Exit, turn right, walk two, turn to see scissor.*
10) Het standbeeld *SCISSOR* komt tot leven en vervoegt het gezelschap.
11) Teleportatie naar locatie 14 N, 11 E. Daar staat men voor het standbeeld *ROCK* om vervolgens naar locatie (12) te wandelen waar nu een deur verschenen is.
12) Standbeeld *ROCK* vervoegt het gezelschap.
13) Standbeeld *PAPER* vervoegt het gezelschap.
Daarna moet men het gezelschap op de volgende wijze herschikken:

0 = *ROCK*
1 = *PAPER*
2 = *SCISSOR*
3 tot en met 6 = overige leden van het gezelschap.

Tot zover alle tips die we in eer en geweten kunnen meedelen behalve één: DE DROOMSPREUK. De code voor deze spreuk is *ZZGO.* Na het invoeren van deze code kan men rechtstreeks naar iedere dungeon, behalve de beginnersdungeon, reizen door een keuze te maken uit één van de volgende cijfers:

<1> *The Tombs*
<2> *The Castle (Fanskar's Fortress)*
<3> *The Tower (Dargoth's Tower)*
<4> *Maze of Dread*
<5> *Oscon's Fort*
<6> *Grey Crypt*
<7> *Destiny Stone*
<0> Maak de spreuk ongedaan.

Succes!

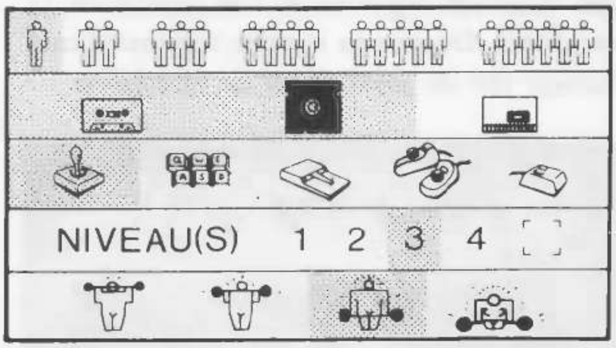


Sommige gebouwen zijn niet Heilig maar toch gezegend...

BASKET MASTER

B

Imagine | Gary Biassilo | HomeSoft Benelux





Doel

In het basketbal spel *Basket Master* moet je uiteraard proberen zoveel mogelijk te scoren. Je kunt het tegen de computer opnemen, maar ook tegen een menselijke tegenstander.
Aan de wedstrijd nemen echter steeds slechts twee basketbal spelers deel.

Beschrijving

We hebben in *Het Zwaardere Werk* al eens eerder aandacht geschonken aan de sport basketbal. (Zie hiervoor het basiswerk en aanvulling 15.) Toch verdient het spel *Basket Master* een eigen plaatsje in *Het Zwaardere Werk*, aangezien het een spel is dat je moeilijk onder de knie krijgt, vooral wanneer je tegen een door de computer gestuurde tegenstander in het veld staat. Maar, zoals zo vaak, oefening baart kunst.
Een vergelijking tussen de twee eerder besproken basketbal spellen *One-on-one* en *Street sports Basketball* ligt natuurlijk voor de hand. *Basket Master* toont zowel overeenkomsten met als verschillen tussen *One-on-one* en *Street sports Basketball*. Net als in het spel *One-on-one* verschijnen in dit programma slechts 2 spelers op het veld. Het meest in het oog springende verschil is echter dat de wedstrijd van links naar rechts over het veld wordt gespeeld. Beide tegenstanders zijn van een (min of meer) gelijk niveau, hoewel het verslaan van een computer tegenstander veel oefening vereist. Op het *NBA* niveau is de computer tegenstander eigenlijk niet te kloppen.
Een andere overeenkomst met *One-on-one* is de vertraagde herhaling. Bij het spel *Basket Master* krijgt men deze echter uitsluitend te zien na een geslaagde *slam dunk*. *Street sports Basketball* wordt net als *Basket Master* ook op een veld gespeeld waarbij de beide baskets
links en rechts zijn aangebracht. Alleen nemen aan *Street sports Basketball* twee teams deel. Bovendien bestaan de teams uit spelers die allemaal een eigen karakteristiek hebben. Sommige spelers rennen sneller dan andere, maar hebben een slechter schot, etc. Het is dus een kwestie van persoonlijke smaak welk van de drie verschillende basketbal spellen je prefereert.

Voordat we dieper ingaan op het spel *Basket Master* zullen we de spelregels nog even in vogelvlucht toelichten, en dan voornamelijk toegespitst op dit programma.
Een bal die in de basket wordt geworpen levert normaal gesproken twee punten op. Wanneer men echter scoort uit een straf

worp, dan is dit goed voor slechts één punt. Men mag dan ook twee strafworpen nemen. Slaagt men erin om de bal in het netje te laten verdwijnen wanneer men nog buiten de *"bucket"* (het afgebakende gebied onder de basket) staat, dan levert een score drie punten op.

Strafworpen worden voor verschillende overtredingen toegekend. In dit spel wordt men als verdedigende partij met twee strafworpen bestraft wanneer men de tegenstander de bal op ongeoorloofde wijze probeert te ontfutselen. Je mag de speler met de bal namelijk niet van achteren aanvallen.

Ook de aanvaller kan worden bestraft wanneer hij de verdediger probeert omver te lopen. Dit soort overtredingen worden persoonlijke fouten genoemd. Een speler die vijf persoonlijke fouten heeft gemaakt wordt zonder pardon naar de kleedkamers gezonden.

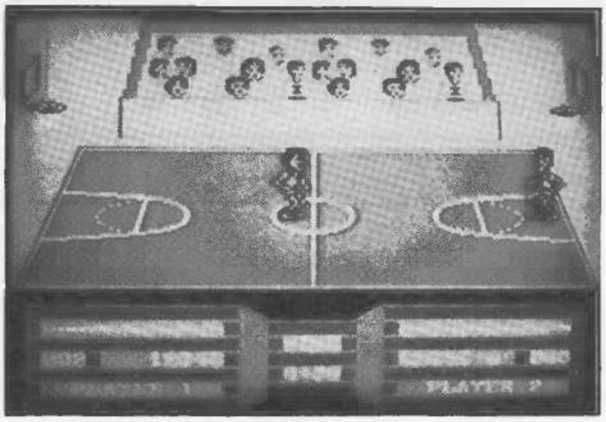
Niet elke overtreding is een persoonlijke fout. De enige consequentie van een lichte fout is dat de bal overgaat naar de tegenstander. Dit gebeurt onder andere wanneer men met de bal de zijlijn passeert. Het is ook niet toegestaan om, wanneer je in het bezit van de bal bent, terug te keren naar de eigen speelhelft. De laatste manier om de bal door middel van een overtreding aan de tegenstander te overhandigen is het begaan van *"travelling"*. Deze overtreding houdt in dat je een doelpoging hebt ondernomen maar de bal niet in de richting van de basket hebt gegooid. Je landt dus weer met de bal nog in handen.

Laten we verder geen tijd verspillen en het spel *Basket Master* eens nauwkeurig bekijken.

Halverwege het laden van het programma krijg je het titelbeeld van het spel te zien. Druk dan op de <SPATIEBALK> zodat de rest van het programma wordt geladen. Je ziet dan een menu, waarin je verschillende opties kunt instellen. Dit doe je door de joystick omhoog en omlaag te bewegen en de vuurknop in te drukken.

De mogelijkheden die in dit menu worden geboden zijn:

1 Player (1 speler tegen de computer)
2 Players (2 spelers tegen elkaar)
Level Beginner
Amateur
NBA (professional)
Change names Beide spelers kunnen de standaardnamen "player 1" en "player 2" door middel van deze optie worden vervangen door een eigen naam van maximaal 12 karakters. De namen worden ingevoerd met behulp van de joystick en de vuurknop.



De wedstrijd is net begonnen

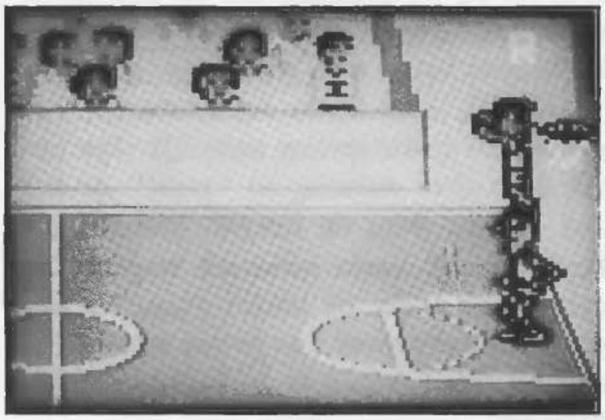
Als je een keuze hebt gemaakt uit het menu, druk je de vuurknop in en de wedstrijd kan beginnen. Speler 1 staat dan aan de linkerkant van het veld in een blauw tenue, terwijl speler 2 (of de computer tegenstander) in het geel gekleed aan de rechterkant staat te wachten.

De scheidsrechter laat er geen gras over groeien en geeft door middel van een fluitsignaal aan dat de eerste speelperiode is begonnen. De bal wordt boven de middenstip in het spel gebracht en wie hem het eerst heeft, heeft natuurlijk al meteen een voorsprong. Laten we het spel om te beginnen eens pauzeren, zodat we de informatie die het beeldscherm biedt kunnen bestuderen. Het pauzeren van het spel gebeurt door het indrukken van de <CBM LOGO> toets. Onder het speelveld zie je een uitgebreid scorebord, met in het midden daarvan een klok. Deze begint te lopen met een speeltijd van vijf (echte) minuten. Net als in het echt is hier sprake van zuivere speeltijd. Dit wil zeggen dat de klok wordt stilgezet na een

overtreding of een doelpunt. Ook tijdens het nemen van strafworpen staat de klok stil. Een wedstrijd duurt bij *Basket Master* twee maal vijf minuten.

Beide helften van het scorebord zijn onderverdeeld in vier vakken. Op de onderste regel zie je de naam van beide spelers. Na het begaan van een overtreding verschijnt in plaats van de naam van de speler die de overtreding beging, een omschrijving van de overtreding.
Boven de naam zie je twee vakjes. In het linker vakje wordt de score bijgehouden, terwijl in het rechter vakje de cijfers 1 tot en met 5 staan. Hier wordt het aantal persoonlijke fouten van de spelers getoond. Na elke persoonlijke fout wordt het volgende cijfer zwart gekleurd. In ditzelfde vakje zie je ook een kleine bal. Hiermee wordt aangegeven welke speler in het bezit van de bal is. Ook is het mogelijk dat bij beide spelers een bal op het scorebord verschijnt. Dit gebeurt wanneer de twee spelers dicht bij elkaar staan. Het is dan mogelijk om de tegenstander de bal te ontfutselen door op de vuurknop te drukken.
Op de bovenste regel van het scorebord zie je een rij witte puntjes. Dit is een energiemeter. Naarmate je meer heen en weer rent zie je de meter kleiner worden. Als je jezelf even rust gunt, zie je de meter weer groeien. De lengte van de energiemeter heeft een directe invloed op de nauwkeurigheid van schoten. Een afstandsschot heeft veel meer trefkans wanneer je veel energie over hebt. Een *slam dunk* is zelfs onmogelijk wanneer je bent uitgeput.

Nadat je de geboden informatie tot je hebt genomen, wordt het spel hervat door de linker <SHIFT> toets in te drukken.
Het bewegen van de spelers over het veld gebeurt door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Het maakt hierbij echter wel een klein verschil of je in balbezit bent of niet. Zonder bal draait de speler zich namelijk automatisch om wanneer je hem in een andere richting laat lopen. Zolang hij de bal heeft is dit niet het geval. Hierdoor is het dus mogelijk om de bal af te schermen door het lichaam tussen de bal en de tegenstander te plaatsen. Als je een speler die de bal heeft zichzelf wilt laten omdraaien, dan moet je de vuurknop indrukken en de joystick in die richting bewegen waarin hij moet kijken. Als de speler de gewenste richting uitkijkt laat je de vuurknop weer los.



Een "dunk" in 'slow-motion"

Het werpen van de bal kan alleen wanneer je op de helft van de tegenstander bent. Voor een geslaagde worp moet je echter twee maal op de vuurknop drukken. De eerste maal om te springen en de tweede maal om, tijdens de sprong, de bal te werpen. Ongeacht de richting waarin de speler kijkt, wordt de bal in de richting van de vijandelijke basket geworpen. Indien je nalaat om de tweede keer op de vuurknop te drukken, dan land je weer met de bal in handen, hetgeen resulteert in een overtreding wegens *travelling*.
Gezien deze besturingsmethode is het dus niet mogelijk om al rennend een doelpoging te wagen. Je moet eerst de joystick in de neutrale positie brengen voordat je omhoog kunt springen.
Indien de tegenstander de bal heeft, dan kan je hem deze afnemen wanneer hij binnen bereik is gekomen. Let hiervoor op het verschijnen van een klein balletje op het scorebord naast de indicatie voor de persoonlijke fouten. Druk op de vuurknop zodra het balletje op deze plaats verschijnt en je hebt de bal veroverd.
Het is ook mogelijk om de bal te onderscheppen wanneer de tegenstander deze door middel van een afstandsworp in de

basket probeert te laten verdwijnen. Hiervoor moet je ook weer in de buurt van de tegenstander staan. Spring recht omhoog op het moment dat hij de bal werpt. Natuurlijk is niet elke doelpoging succesvol. Na zo'n mislukte worp kunnen beide spelers proberen de bal in hun bezit te krijgen door op het juiste moment omhoog te springen. Let speciaal op de schaduw die de bal op de vloer werpt om de juiste plaats te bepalen. We hebben het al even gehad over de *"slam dunk"*. Dit is de meest zekere manier van scoren. De speler springt namelijk vlak onder de basket omhoog en "ramt" de bal dan omlaag door de hoepel. Vanzelfsprekend kan dit alleen gebeuren wanneer de speler vlak onder de basket staat. Na een geslaagde *slam dunk* kun je nog even genieten van een vertraagde herhaling van dit doelpunt.

Aan het einde van zowel de eerste als de tweede helft wordt een statistiek getoond. In deze statistiek worden voor beide spelers afzonderlijk de volgende cijfers vermeld:

Baskets:
Het aantal worpen op doel, bijvoorbeeld: 24/30 80%. Dit betekent dat men 30 maal op doel heeft geworpen en daaruit 24 treffers heeft gescoord. Dit betekent dus een scoringspercentage van 80%.

Fouls:
Het aantal persoonlijke fouten dat de speler heeft gemaakt.

Free throws:
Het aantal vrije worpen dat men heeft genomen, bijvoorbeeld: 03/06 50%.

Rebounds:
Het aantal malen dat men erin is geslaagd om de bal na een gemist schot van de tegenstander te veroveren.

Three point shots:
Het aantal afstandsworpen dat men heeft gedaan, bijvoorbeeld: 02/02 100%.

We hebben nog één toets onbesproken gelaten. Deze zal men als ongeoefende speler tegen een sterke computer tegenstander veelvuldig gebruiken. Wanneer je namelijk de <RUN/STOP> toets indrukt, wordt het huidige spel beëindigd, en kun je een nieuwe poging wagen.



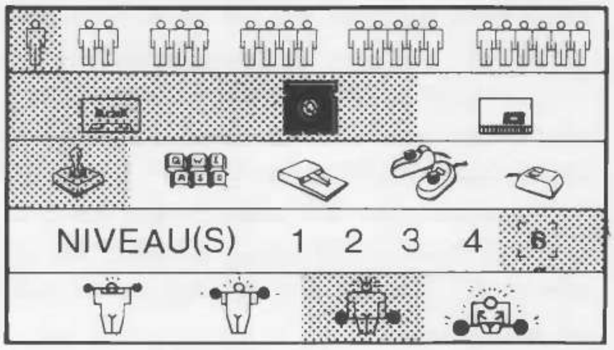
De statistieken

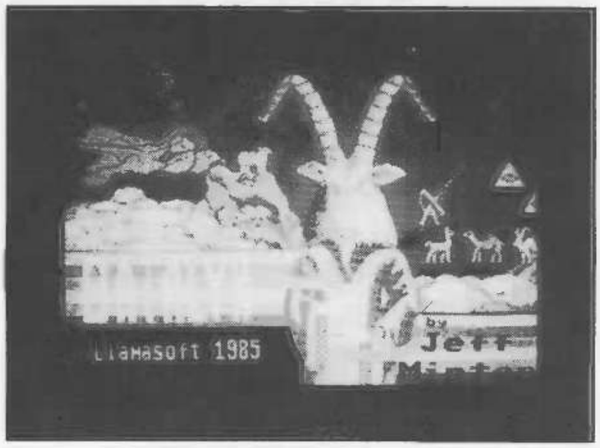
Speeltips

Voor een basketbal wedstrijd zijn niet al te veel tips te geven. Het feit dat *Basket Master* geen "bugs" kent waardoor men een wedstrijd probleemloos kan winnen draagt ook al niet bij tot een overvloed aan tips. Vandaar dat we hier met enige algemene tactische tips moeten volstaan.
Probeer de beschikbare energie zo verstandig mogelijk te benutten.
Scherm de bal zoveel mogelijk met het lichaam af om de tegenstander geen kans te geven om je deze afhandig te maken.
Probeer geen afstandsworpen wanneer je vermoeid bent. De scoringskans hiervan is niet erg hoog.
Probeer de tegenstander zoveel mogelijk uit te putten om zijn scoringskansen te verkleinen.
Wanneer je tegen een computer tegenstander speelt, is het belangrijk om het gebied onder de basket goed te verdedigen. De computer tegenstander heeft namelijk een voorliefde voor *slam dunks*. Drijf hem daarom naar de zijkant van het speelveld en dwing hem tot een afstandsschot.

BATALYX

Llamasoft — Jeff "Yak" Minter — Ariolasoft





Doel

Tsja! Hoe omschrijf je het doel van welk Jeff Minter spel dan ook? Misschien zenuwpatient worden?

Beschrijving

Tsja! Hoe beschrijf je een Jeff Minter spel als je geen zenuwpatient bent?

Jeff Minter is al jarenlang een mythe in Groot Britannië. Dit begon met zijn spel Gridrunner voor de Commodore VIC-20 en hout zeker niet op bij zijn meest recente meesterwerken, Colourspace voor de Atari Het verhaal vertelt dat Jeff op veertienjarige leeftijd ziek werd en in het ziekenhuis opgenomen moest worden. Om hem wat te doen te geven kreeg hij van zijn ouders een VIC20 te geven kreeg hij van zijn ouders een VIC-20 kado. En het duurde niet lang (twee weken vertelt men) of kleine Jeffie programmeerde er driftig in machinetaal op los. De werkelijkheid is anders maar zoals met elke cultusheld vertelt men graag sterke verhalen.
Feit blijft wel dat Minter op de simpele VIC-20 ijzersterke programma's schreef zoals Gridrunner, Traxx, Matrix en Laserzone. Bij bijna alle Minter spellen ligt de nadruk op razendsnelle, furieuze actie. Waarschijnlijk is dat deels de reden voor het enorme sukses van zijn programma's in Groot Brittannië maar geheel verklaren doet dit het niet.
Ook de Minter programma's voor de C64 hebben de nodige vaart en actie. Het is eveneens overduidelijk dat Minter ervan uitgaat dat je als speler bekend bent met zijn andere spellen. Alle spellen refereren aan voorafgaande spellen en vaak is het beheersen van een ouder Minter spel een pré bij het spelen van een nieuw spel.

Met Batalyx zet Minter een oude traditie voort, maar introduceert daarnaast een geheel nieuwe. Batalyx is namelijk niet zomaar een spel maar bestaat uit zes verschillende subspelen die via een keuzemenu met elkaar verbonden zijn. Om een zo hoog mogelijk score te halen zul je alle spellen optimaal moeten beheersen. Tijdens het inladen van het spel worden we getrakteerd op een typische Minter grap. Een psychedelisch kleurenpatroon begeleidt de geluiden van de Novaload. Dit lijkt overigens sterk op patronen welke je kunt produceren met het programma Colourspace (ook verkrijgbaar voor de C64 onder de naam Psychedelia). Voor een goed inladen is het noodzakelijk dat geen enkele joystick aan-

gesloten is. Na het inladen verschijnt het zogenaamde *OPTIONS* menu. Steek nu een joystick in poort 2. Op dit moment geeft het herhaaldelijk indrukken van de vuurknop enkele aardige effecten.

Lees verder en blijf onderwijl van het toetsenbord af. Na zo'n 30 seconden zul je Batalyx op het scherm zien verschijnen. Het indrukken van een willekeurige toets brengt het *OPTIONS* menu terug op het scherm.
Zoals gezegd bestaat Batalyx uit 6 subspellen. Doel van het spel is de 6 spellen ten einde te spelen (indien mogelijk) waarbij de in elk subspel behaalde score bijdraagt aan de totaalscore.
Het geheel (het spelen van de 6 subspelen) is gebonden aan een bepaalde tijdslimiet. Deze limiet bepaal je aan het begin van het spel met behulp van functietoets <F1>. Niveau 1 geeft je een limiet van ongeveer 1 uur terwijl niveau 5 na vijf minuten aan de bel trekt. In het laatste niveau stijgt om alle facetten aan bod te laten komen, de moeilijkheidsgraad van een spel al snel.
Met functietoets <F3> schakel je de stroboscoop aan of uit.
Nadat je je keuze gemaakt hebt wat betreft te spelen niveau en stroboscoop aan/uit kun je aan een subspel beginnen. Je kiest een spel met de cijfertoetsen 1 tot en met 6. Ook tijdens het spelen van een subspel kun je met behulp van deze toetsen naar een ander subspel gaan. De in het subspel behaalde score en algemene stand van zaken worden in het geheugen opgeslagen. Kom je weer terug in dit subspel dan ga je verder waar je gebleven was. Je kunt tijdens een (sub)spel terug gaan naar het *OPTIONS* menu door functietoets <F7> in te drukken. Je stopt hierdoor wel het spel, alle in de subspelen gehaalde scores worden bij elkaar opgeteld en je score wordt getoond indien het een nieuwe hoogste score is. Je kunt de moeilijkheidsgraad c.q. tijdslimiet uitsluitend wijzigen vanuit het *OPTIONS* menu.

Onder de keuzemogelijkheden in het *OPTIONS* menu en boven de score en de zes, kleine afbeeldingen links zie je een gekleurde balk. Dit is de tijdklok. Wanneer de balk verdwenen is, is het spel ten einde. Daarnaast heeft de lengte van de balk nog een andere consequentie. Wanneer je aan een subspel begint terwijl de tijdbalk nog de volle lengte heeft dan is de moeilijkheidsgraad van het spel niet hoog. Naarmate de balk korter is stijgt de moeilijkheidsgraad van een subspel. Aangezien de tijd doortelt of je nu wel of niet in een bepaald subspel bezig bent betekent dit dat verknoeide tijd in subspel 1 ervoor zorgt dat je na subspel 1 het volgende subspel op een hogere moeilijkheidsgraad beginnen moet. Moraal van het verhaal: bezint eer ge begint! Met andere woorden: doe dat waar je het beste in bent het laatste. Het enige voordeel bij dit alles is dat je in elk spel een onbeperkt aantal levens hebt.

Links onderin beeld zie je zes afbeeldingen (in het engels: *icons*). Deze stellen de subspellen voor. Van links naar rechts:

1. Hallucin-O-Bomblets in space
2. A.M.C. II (The DomeDroids)
3. The Activation of Iridis Base
4. Cippy on the run (in the Grey Corridor)
5. Resynchronation of the 8 levels (ook wel Syncro II genoemd)
6. Psychic Swedish Massage

Zoals je ziet heeft Jeff Minter een ongebreidelde fantasie wanneer het gaat om het bedenken van namen. Voor een meer aardse benadering leze men verder.
Rechts van de afbeeldingen bevindt zich een open plek. Hier kunnen andere afbeeldingen komen te staan. Naarmate je namelijk vordert in een subspel wordt een gedeelte van een *icon* afgebeeld.
Je kunt Batalyx dan ook op verschillende manieren spelen. Of je probeert een zo hoog mogelijke score te halen of je probeert alle *icons* te completeren.
Als laatste mogelijkheid kun je natuurlijk beide tegelijk proberen. Het is echter slechts weinigen gegeven.....

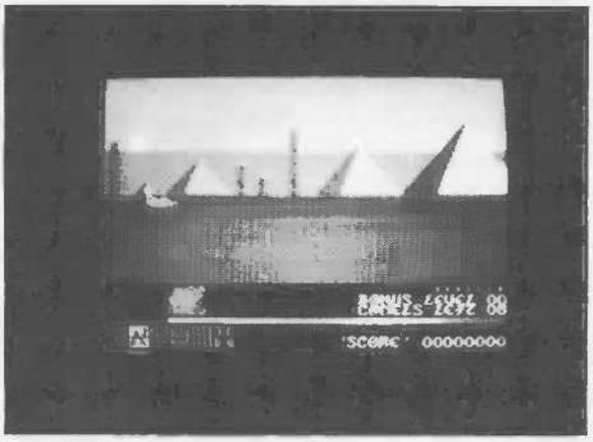
We zullen elk subspel afzonderlijk bespre-

ken. Opvallend in Minter's spellen is wel dat je altijd weer onderhuidse grappen tegen zult komen, vaak ook zeer humoristische uithalen naar programma's van anderen, met name die waaraan hij verslingerd is.
Ook in dit opzicht is Minter afwijkend van de doorsnee programmeur. Voorzover wij weten is hij zowat de enige die niet alleen programmeert maar ook een fanatieke speler is. In een door een Engels Commodore blad georganiseerde wedstrijd tussen vijf beroemde Engelse programmeurs werd Minter de onbetwiste winnaar.Alle gekozen spellen beheerste hij perfect. Iets wat van enkele andere heren niet gezegd kon worden (één van hen kon zelfs zijn eigen spel niet naar behoren spelen!).
Ook de begeleidende verhalen bij zijn spellen zijn doorspekt met humoristische en cynische opmerkingen. Ondanks de lichte toon blijkt echter altijd weer dat Minter nadenkt over zijn spellen. Niets gebeurt zomaar, achter alles zit een bepaalde filosofie. Dat het bijna altijd uitdraait op razendsnelle actie is een gegeven feit maar subspel 5 (Syncro II) is nu juist een voorbeeld van het tegenovergestelde. Zoals het basisidee voor Batalyx in feite ook vernieuwend is.

Met cijfertoets <1> kom je in *Hallucin-O-Bomblets* terecht.
In *Hallucin-O-Bomblets* bestuur je in een zwaartekrachtloze omgeving een kleine robot in de vorm van een bol. Deze bol draait tamelijk snel om zijn as en hangt doodstil in de vrije ruimte.
Je moet je verdedigen tegen een groot aantal kwaden welke namen dragen als: *Those 3,5 inch floppy disks, Programmers live on beer, A horny beastie, Everybody's favourite beastie, Never without a bearded Pacman* en zelfs *The large rollup* waarbij grote joints over het beeld snellen. Minter verloochent zijn hippie-verleden (en heden, te oordelen naar de manier waarop hij zich kleedt) duidelijk niet.
Je vuurt je laserwapen af door de joystick in dié richting te duwen waarin je vuren wilt. Eén nadeel echter: dankzij Newton's wet van *aktie=reaktie* wordt je robot de andere kant opgeduwd. Je kunt derhalve wel sturen maar het kost enige moeite om hieraan te wennen. Wil je naar links gaan dan zul je naar rechts moeten vuren. De eerste paar honderd speluren zul je als een dronken tor over het scherm zwalken terwijl je ondertussen per ongeluk ook nog eens een tegenstander raakt. Minter zij dank schieten deze echter niet terug, ze proberen alleen tegen je op te vliegen.
Links beneden (boven de tijdbalk) zie je een aantal blauwe vierkantjes. Voor iedere met je laser getroffen tegenstander krijg je een vierkantje toegevoegd. Voor iedere tegenstander die tegen je opvliegt worden enkele vierkantjes (oneerlijk verdeeld, meneer Minter!) afgetrokken. Bereiken de vierkantjes de rechterzijde van het scherm, dan volgt een stroboscopische lichtflits, je krijgt een halve *icon* en je begint weer met nul vierkantjes. Je moet derhalve twee keer de rechterzijde van het scherm bereiken wil je de *icon* voor dit subspel compleet maken.
Zelf zegt Minter over dit subspel: *"Al geruime tijd speelde ik met het idee om afvuren van kogels/laser als voortstuwing voor een schip te gebruiken en dit leek me een perfecte gelegenheid. De besturing lijkt wat vreemd in het begin maar dat went al snel. Je kunt het zien als een vreemd soort Asteroids* (befaamd Atari spel Z.W. red.). *Het leek me leuk hier wat traditionele Minter multi-wave-wacky sprites te gebruiken en de alle kanten opvliegende onderdelen zijn eenvoudig maar effectief. Je hebt hier, net als bij de andere subspelen, ongelimiteerde levens aangezien ik de normaal optredende frustratie bij het onder de knie krijgen van een spel wilde voorkomen. Ik ben erg gesteld op de geluidseffecten, vooral het* ''Doomff'' *wanneer je iets raakt en het rinkelende geluid wanneer jij getroffen wordt."*

Cijfertoets <2> brengt je in *AMC II*, een afkorting voor *Attack of the Mutant Camels II.*
Attack of the Mutant Camels was een van Minter's eerste C64 programma's en een zeer grote hit. AMC was gebaseerd op het beroemde Parker Brother's spel *Star Wars:*

The Empire strikes back voor de Atari 2600 en 400/800 computers. De link met de Star Wars film is overduidelijk. Je moet met je supersnelle jager over het landschap voortdreunende, gigantische machines (in de vorm van een paard) vernietigen. Deze enorme oorlogstuigen zijn nagenoeg onkwetsbaar en slechts tientallen treffers kunnen een machine vernietigen. In de film worden een aantal machines uiteindelijk neergehaald door hun poten te omwikkelen met staaldraad waardoor ze letterlijk struikelen (een hi-tech vorm van de veters van je schoenen aan elkaar knopen).
Minter converteert het spel perfect naar de C64 en voegt zijn eigen, ietwat bizarre humor eraan toe. Van de grote machines maakt hij mutant-kamelen. Deze fascinering voor aparte dieren kom je bij Minter meer tegen. Denk alleen maar aan zijn merknaam: *Llamasoft*. En recentelijk heeft Llamasoft een yak in een dierentuin in Engeland geadopteerd.



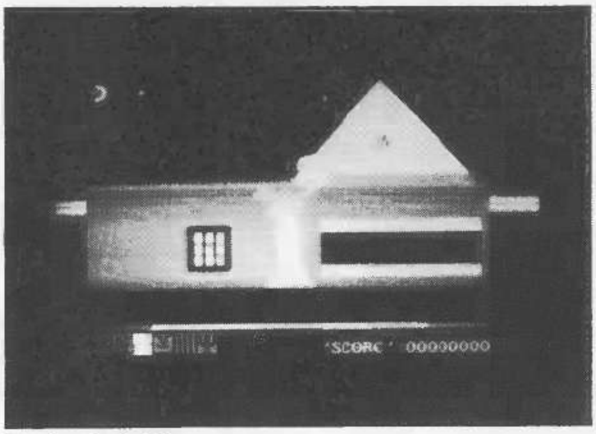
Bereid je voor op de strijd.

AMC II is een verbeterde versie van AMC, met dien verstande dat alles nog sneller, nog furieuzer is en nog meer pijn aan de vuurduim veroorzaakt dan AMC I.
Ook hier weer wandelen de kamelen van links naar rechts over het scherm. Onderin het scherm, boven de tijdbalk, zie je een radarbalk met verkleinde afbeeldingen van de kamelen en eveneens zie je een vizier. Het vizier geeft de positie van jouw schip weer. Bereikt een kameel de rechterkant van de radar dan wordt hij teruggeplaatst naar het begin van de radar en tegelijkertijd wordt een extra kameel gedropt.

Je kunt kamelen vernietigen door ze te bestoken met je laserwapen. Naarmate een kameel verzwakt verandert hij van kleur en lost uiteindelijk in het niets op. Jij kunt verzwakt worden door tegen een kameel op te vliegen of door hun kogels (meer rondtollende hondebotten, maar goed) geraakt te worden.
Doel van dit subspel is alle kamelen op een niveau te vernietigen en vervolgens naar het volgende niveau te vliegen. Nadat je naar volgend niveau gevlogen bent krijg je een kwart van een *icon.*
Dit gebeurt echter uitsluitend wanneer je in het voorafgaande niveau alle kamelen vernietigd hebt. Het is namelijk mogelijk te allen tijde naar een volgend niveau te vliegen, ook als er nog horden kamelen in een niveau aanwezig zijn. Om naar een volgend niveau te gaan druk je de joystick naar links of rechts en blijft versnellen. Het beeld begint op te lichten en al spoedig ga je in een soort "hyperwarp". Je komt vervolgens in het volgende niveau terecht. Ook tijdens deze "hyperwarp" loert gevaar. Met je jager moet je de rondtollende 'botten' ontwijken om geen schild energie te verliezen.
Naast het benodigde hypersnelle reactievermogen beschik je in AMC II over een aantal verdedigingsschilden. Rechts boven de tijdbalk zie je een aantal kleine, blauwe vierkantjes. Ieder vierkantje staat voor een schild. Naarmate je vaker getroffen wordt, verkleuren deze vierkantjes een voor een om tenslotte te verdwijnen. Wanneer het laatste verdedigingsschild verdwenen is word je één niveau teruggeplaatst. Idealiter moet je dus vier niveaus halen om een complete *icon* te krijgen. In de praktijk zul je er wat langer over doen.

The Activation of Iridis Basis is subspel 3. Dit subspel is tamelijk abstract en het zal zeker enige tijd duren voordat je het onder de knie zult hebben.
Je zit op de rug van een reusachtige kameel. Je kijkt over zijn hoofd naar voren en in de verte zie je een reusachtige piramide. Dreunende stappen zijn hoorbaar terwijl de kamelennek heen en weer wiegt.

De piramide is Iridis Basis en jouw doel is deze basis te activeren. Razendsnel komt een serie gekleurde blokken op je afschieten. Dit is een zogenaamde *phosphenen reeks*. Je activeert Iridis basis door de reeks *phosphenen* weer te geven, als volgt:

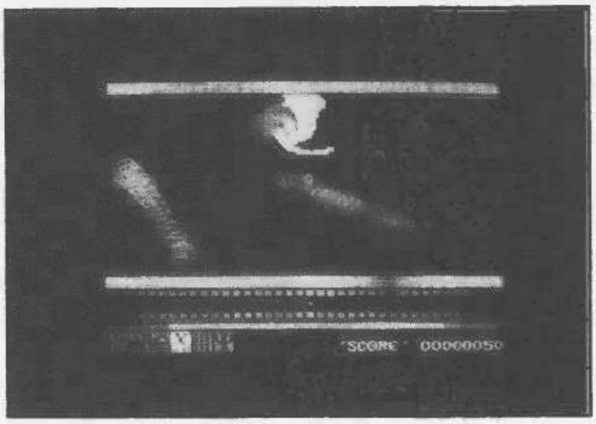


De basis Iridis

Links zie je een vierkant, de zogenaamde Vector Indicator. De negen vakken stellen de acht richtingen van de joystick voor, waarbij het middelste vak de vuurknop is.
Op deze indicator wordt een vector weergegeven (d.w.z. een vakje licht op. Dit geeft weer in welke richting een phosphene beweegt) en jij moet hierop reageren door de joystick in de juiste richting te bewegen c.q. de vuurknop in te drukken.
De computer meet je reactiesnelheid en kent je vervolgens een aantal punten toe. Wanneer je niet snel genoeg reageert verdwijnt een phosphene uit de reeks. Verlies je de zes phosphenen uit een reeks allemaal dan moet je de reeks opnieuw beginnen. Dit alles wordt medegedeeld in het venster rechts. Hier kun je berichten lezen als *Phosphene lost, 4 remaining, Sequence failed* etc.. Ook wordt hier medegedeeld hoe snel je reageert: *Mode H* bijvoorbeeld, dat wil zeggen zeer traag.
In totaal moet je een reeks van 100 stappen doen. Naarmate je vordert licht de piramide helemaal op en krijg je het begeerde *icon*.

Minter: *"Dit is waarschijnlijk het meest abstracte spel van allemaal. Oorspronkelijk wilde ik een schietspel maken waarbij de bollen kogels waren en je op iets in de verte moest schieten. Maar op een dag speelde ik een beetje met reeksen zoals ze nu geworden zijn en het effect was zo zarjaz dat ik de rest van het spel eromheen gebouwd heb. Het ziet er prachtig uit, net als vliegers met van die lange staarten, denk ik. Het is een strikt reactie-tijd spel maar toch effectief".*

Cippy on the run, het vierde subspel wordt opgestart met cijfertoets <4>.



Razendsnelle actie in Cippy

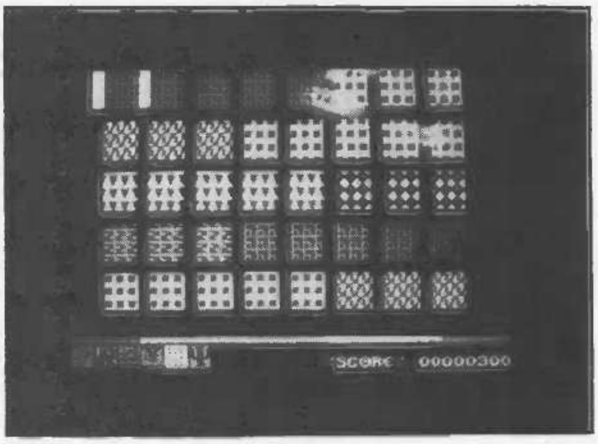
In Cippy is weer zo'n typisch Minterbeest in de hoofdrol. Hier is ook weer zo'n typische verwijzing naar een ouder Minter spel. Blijkbaar is Jeff zo gehecht geraakt aan de hoofdfiguur uit het spel Ancipital dat hij hem nu liefdevol Cippy noemt. Het gehoornde monster loopt in een grijze gang. Boven de tijdbalk zie je een radaroverzicht van de gehele gang evenals jouw positie in de gang. In Cippy moet je de grijze gang inkleuren, zowel het plafond als de vloerdelen moeten gedaan worden. Wanneer Cippy over een grijs muurdeel wandelt verkleurt dit. Je stuurt Cippy naar links of rechts door de joystick in die richting te bewegen. Om Cippy te laten springen moet je de vuurknop indrukken. Wil je Cippy van het plafond naar de vloer laten springen dan moet je de joystick naar je toe trekken.
Doel van het spel is, zoals gezegd, alle vloerdelen te verkleuren. Vijandig gezinde bollen proberen dit weer ongedaan te maken. Wanneer zij een vloerdeel raken verandert dit van kleur. Gelukkig hebben deze bollen geen invloed op je gehoornde held. Wanneer Cippy echter op een dergelijk verkleurd deel stapt kan er van alles gebeuren. Hij kan zich omdraaien, plots omhoog springen,

naar een ander deel van de gang verplaatst worden of de zwaartekracht kan zich voor hem wijzigen. Dit is afhankelijk van de kleur van het vloerdeel.
Cippy vuurt een constante stroom ''kogels'' af waarmee hij de bollen kan vernietigen. Kogels tussen aanhalingstekens aangezien hij de meest vreemdsoortige dingen om zich heenstrooit, van Pacmannen tot complete spreuken. Het is wat wennen maar je kunt de constante vuurstroom van opmerkingen, afbeeldingen etc. sturen met de joystick. Dit is gekoppeld aan de snelheid waarmee Cippy zich beweegt. Veel oefenen is hier noodzaak.

Wanneer je de gehele gang ingekleurd hebt krijg je een kwart van een *icon* als beloning. Je moet derhalve vier gangen inkleuren om de *icon* te completeren. Na twee gangen krijg je bovendien een bonusronde. Hierin geen bollen die je dwarszitten. Cippy neemt ietwat psychedelische vormen aan in een bonusronde.

Minter over Cippy: *Met dit subspel heb ik me ontzettend vermaakt. Ik ben gewoon gaan zitten, heb de code geschreven en liet het spel zichzelf ontwikkelen. In Cippy heb ik mijn geliefde zwaartekracht en inertia modules kunnen gebruiken, en het geheel oogt prachtig. Q'bert en schilderen liggen ten grondslag aan Cippy, denk ik, maar het is dan toch wel heel erg verre familie. Favorieten in dit spel zijn het "wollige" geluid als je springt en de psychedelische Cippy in de bonusronde."*

Syncro II (cijfertoets <5>) is het vijfde subspel. Op het scherm verschijnt een aantal verschillend gekleurde rechthoeken. Een aantal rechthoeken bevatten hetzelfde (gekleurde) patroon. Deze zijn aan elkaar gekoppeld. De cursor (grijze banden langs een van de rechthoeken) wordt met de joystick bewogen. Wanneer je vervolgens de vuurknop indrukt en de joystick in een richting beweegt begint het patroon in de rechthoek waarop de cursor staat, te bewegen. Alle rechthoeken met eenzelfde patroon bewegen mee. Je zult merken dan ook het ten gehore gebrachte geluid zich wijzigt. Met een beetje oefening kun je zelfs een aardig melodietje à la Jean Michel Jarre of Tangerine Dream spelen.
Ondertussen bewegen een aantal bollen zich over het scherm. Het ligt in de bedoeling deze bollen vast te zetten, niet langer te laten bewegen. De snelheid waarmee de bollen zich over het scherm bewegen wordt beïnvloed door de rotatie van de rechthoeken. Je kunt een bol vastzetten door een patroon exact tegengesteld te laten draaien aan het bewegingspatroon en snelheid van de bol. Dat klinkt aanzienlijk gemakkelijker dan het is. Wanneer alle bollen in een veld vastgezet zijn krijg je een bonus en ga je naar het volgend niveau. Op ieder niveau is het scherm anders ingedeeld. Je zult je moeten haasten, een vastgezette bol zal na enige tijd weer verder dwalen. Voor ieder gehaald niveau krijg je een achtste van een *icon*. Derhalve: acht niveaus om de *icon* te completeren.
Een en ander wordt op hogere niveaus gecompliceerd door onzichtbare rechthoeken!



Syncro II

Minter: *Dit is voortborduren op het idee achter het spel Syncro dat gepubliceerd werd in Commodore Horizons.* (Engels Commodore blad Z.W. red.) *Zij vroegen me nog een spel te maken voor ze, dus bedacht ik een Syncro afsplitsing en besloot uiteindelijk dit in Batalyx onder te brengen nadat ik het aantal niveaus opgevoerd had. Wat me het meeste bevalt aan het spel is de vreemde muziek. Je kunt er uren mee spelen, het is een beetje een Psychedelia-met-*

muziek.

Het laatste subspel is *Psychedelia.* In feite is dit met cijfertoets <6> op te roepen subprogramma geen spel maar meer een pauze mogelijkheid. Het is gebaseerd op het reeds veelvuldig genoemde programma Psychedelia dat ook wel omschreven wordt als een lichtsynthesizer.
Wanneer je cijfertoets <6> indrukt kun je achteroverleunen en uitrusten. De tijdklok stopt en je kunt proberen je zenuwen weer de baas te worden zodat je tegen de volgende portie Minter waanzin opgewassen bent. Je kunt een aantal opties kiezen in dit subprogramma.
Beweeg de cursor en je ziet fraaie, psychedelische patronen op het scherm verschijnen. Met functietoets <F1> en <SHIFT>+<F1> kun je voor- en achtergrondkleuren wijzigen. Met toets <C> wijzig je de snelheid waarmee de cursor over het beeld beweegt.
De belangrijkste toets is echter <S> (symmetrie). Hiermee bepaal je of een patroon langs de X-as, de Y-as, zowel de X- als de Y-as of diagonaal *(quad)* gespiegeld wordt. Ook niet-spiegelen is mogelijk. In het originele Psychedelia heb je aanzienlijk meer mogelijkheden maar om bij te komen voldoet dit uitstekend.
Tenslotte Jeff Minter hierover: *"Het is beter dan het beeld bevriezen, nietwaar."*

Speeltips

Zoals reeds eerder gezegd kun je het beste dié subspellen waar je erg goed in bent tot het laatst bewaren. Begin met die subspellen die de meeste moeite kosten, aangezien die ook de meeste tijd zullen vergen. En verstreken tijd verhoogt de moeilijkheidsgraad in Batalyx.

Je kunt op ieder willekeurig moment een subspel verlaten en naar een ander subspel gaan door de betreffende cijfertoets in te drukken. Druk je echter functietoets <F7> in dan keer je terug naar het *OPTIONS* menu en beëindig je het spel. Het programma controleert echter wel of je al dan niet een nieuwe hoogste score gehaald hebt.
In AMC II moet je uitkijken voor de kogels die de kamelen afschieten. Vooral de kogels die plotseling stoppen, even wachten en dan razendsnel op je afschieten zijn gevaarlijk. Je kunt niet of nauwelijks anticiperen en uitsluitend razendsnel reageren kan je hier helpen.
Het is in AMC II mogelijk langs de onderkant van de kamelen te scheren. Vlieg zo laag mogelijk boven de grond en je zult niet tegen de kamelenpoten opbotsen en energie verliezen.

Activation of Iridis Base is een van de moeilijkste subspellen om onder de knie te krijgen. Sommige phosphene reeksen zijn gestandariseerd. Probeer deze te herkennen en hierop correct te reageren zodat je snelle reactietijden krijgt. Dit levert extra punten op. Daarentegen zijn sommige reeksen puur *random* (willekeurig). Wanneer een reeks vlakbij is zul je over het algemeen direkt daarna de vuurknop in moeten drukken. Probeer te onderkennen voor welke afstand dit geldt. Oefening baart kunst geldt in hoge mate voor *Activation of Iridis Base.*
Het is mogelijk om het spel uit te spelen door uitsluitend de Vector Indicator in de gaten te houden maar je zult ontdekken dat je aan de hand van het bewegingspatroon een bepaalde reeks bewegingen kunt voorspellen.
Je zult merken dat soms twee vakjes/vectoren oplichten. Een van de twee is altijd het middelste vak. Je moet dan eerst de vuurknop indrukken voordat je de joystick in de gevraagde richting beweegt. Andersom werkt niet en kost alleen maar kostbare tijd.

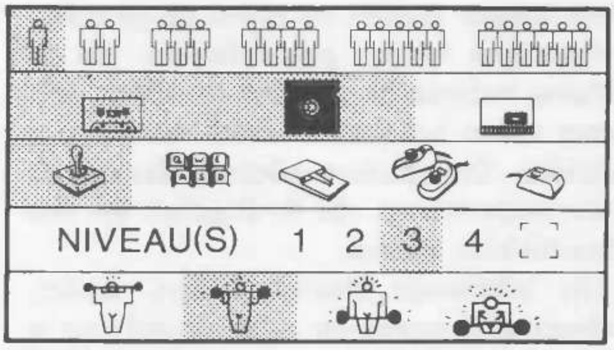
Over Cippy valt weinig mede te delen. Dat is gewoon hard, erg hard werken. Kijk uit voor de zwarte gaten met de rode stukjes erin.

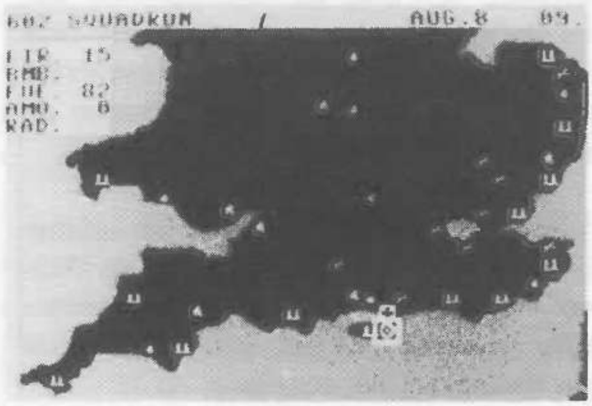
Als laatste Jeff Minter over Batalyx:
"Veel plezier met Batalyx spelen. Zelf probeer ik altijd zoveel mogelijk icons te completeren en let ik niet zozeer op hoe hoog mijn score is, maar dat is een kwestie van voorkeur.
Je kunt uiteraard ieder spel als een spel op zich spelen. Speel een half uur AMC bijvoorbeeld en gebruik de normale score.....
O ja, er zit een geheime boodschap in het spel verborgen. Ik ben benieuwd wie deze kan vinden zonder het spel open te breken."
(Wij ook. Ons is het in ieder geval niet gelukt. Z.W. red.)

BATTLE OF BRITAIN

B

PSS | S. Fielding / I. Maxwell | Aackosoft





Doel

Duik opnieuw in de geschiedenis en speel de BATTLE OF BRITAIN. Haal een bepaald percentage en laat zien, dat je je kunt meten met de commandanten van weleer. Hiervoor krijg je een negental vliegvelden onder je beheer.

Beschrijving

Ieder jaar wordt ''the Battle of Britain'' in vele Europese landen herdacht. Maar vooral in Engeland behoort deze slag samen met ''D-DAY'' tot de belangrijkste uit de tweede wereldoorlog.
Had de ''ROYAL AIR FORCE'' wat milder omgesprongen met de Duitse ''Luftwaffe'' dan had Adolf Hitler het sein op groen gezet voor Operatie SEALION en was de invasie op Groot-Britannië begonnen.

BATTLE OF BRITAIN biedt voor zowel de verwoede arcadespeler als de beginnende historicus een behoorlijke uitdaging. We willen niet zover gaan, dat een fanatieke ''wargamer'' zich volledig kan uitleven in dit spel. Daar is het programma te eenvoudig voor geschreven en zijn de opties te minimaal.
Nadat het programma is geladen verschijnt het eerste menu in beeld. Schrik niet, want het geluid is overdonderend en behoorlijk echt. Men kan nu kiezen of men het spel met actiebeelden wil spelen en welk scenario.
Voor beginners wordt de ''TRAINING GAME'' geadviseerd. Daarna kan men overstappen op ''BLITZKRIEG'' (beide spellen duren een dag) om tenslotte aan de ''CAMPAIGN GAME'' te kunnen beginnen.
De actieschermen kun je rustig meenemen, want met een druk op de <SPATIEBALK> kunnen ze later altijd nog worden overgeslagen.
De volledige campagne duurt dertig dagen, terwijl de eerste luchtslagen al in juli begonnen en de strijd pas in de laatste week van oktober werd beslist.
In de ''CAMPAIGN GAME'' heeft men ook de mogelijkheid ingebouwd om een spel te ''saven'' en later weer te laden. Volg hiervoor de aangegeven instructies.
Tevens kun je nu een snelheid instellen van 1 t/m 3 zodat het spel in een passend tempo gespeeld kan worden.
Mocht je toch nog van gedachten willen veranderen, dan kun je terug naar het hoofdmenu door toets <5> in te drukken.
Alle volgende instructies gelden voor alle scenario's.
Zodra de speler een keus gemaakt heeft, ver-

schijnt zuidelijk Engeland in beeld en zien we linksonder nog een stukje Frankrijk. Druk nu op de <P> toets om het spel te pauzeren, anders word je onmiddellijk door de Duitse Luftwaffe onder druk gezet, zonder te weten wat te doen.
Op de kaart zie je een aantal kenmerken, die van belang zijn voor een goede verdediging. Allereerst zijn daar de vliegtuigen die met een driehoek worden weergegeven. De rode bloedvlekjes zijn steden, die beschermd moeten worden en de felle boortorens op land zijn radarstations.

Deze laatste gebouwen vormen het belangrijkste voordeel dat de Engelsen op de Duitsers hadden; namelijk een goed radarsysteem, waarmee men de vijand ver vooruit kon ontdekken. Als een speler op de <R> toets drukt, dan kun je precies zien welk gedeelte door radar wordt bestreken.
Linksboven in het beeld vinden we een wit vierkantje dat met de joystick verplaatst kan worden. Dit is het belangrijkste hulpmiddel, want hiermee worden alle handelingen in het spel verricht. Plug de joystick in poort 2 en beweeg over de kaart.
Boven de kaart is ruimte voor twee regels uitgespaard. Hierop verschijnen relevante berichten. Al deze mededelingen worden door een signaal aangekondigd. Sommige informatie is belangrijker dan andere en door die verschillende geluiden kun je ze uiteindelijk instinctief van elkaar onderscheiden.
De onderste regel geeft algemene informatie over de gesteldheid van vliegtuigen, vliegvelden, steden en radarstations. Ook informatie over de LUFTWAFFE wordt hier bekend gemaakt. Bovendien vinden we hier ook de juiste (speel)tijd en de dag waarop we spelen. Zodra de cursor over een belangrijk onderdeel wordt geplaatst, krijg je de nodige informatie. Veelal is dit de naam en de schade die inmiddels door de vijand is toegebracht.
Links naast het hoofdscherm kunnen we tevens zien hoe onze vliegtuigen ervoor staan. Ieder "squadron" kan onder de loep genomen worden door de cursor over dit specifieke stuk (een rood rondje) te plaatsen. Hier vinden we informatie over het aantal gevechtsvliegtuigen (FTR) dat nog in de strijd verwikkeld is, hoeveel ammunitie men nog beschikbaar heeft en hoeveel brandstof nog in de tanks zit. Ook van de LUFTWAFFE kan men op deze wijze wat informatie vergaren. Zodra de Luftwaffe over land vliegt zal men informatie krijgen over het aantal bommenwerpers dat de Duitsers hebben ingezet (BMB) en zullen de gevechtsvliegtuigen worden gespecificeerd. Als de Duitse luchtmacht nog over zee vliegt, weet men alleen het totaal aantal toestellen te melden. Dit opnieuw allemaal dankzij de vele radarstations, die de Engelsen tot hun beschikking hadden.
Alle informatie omtrent radars, steden, vliegtuigen, squadrons en de vijand kun je dus krijgen door de cursor over het desbetreffende stuk te plaatsen.



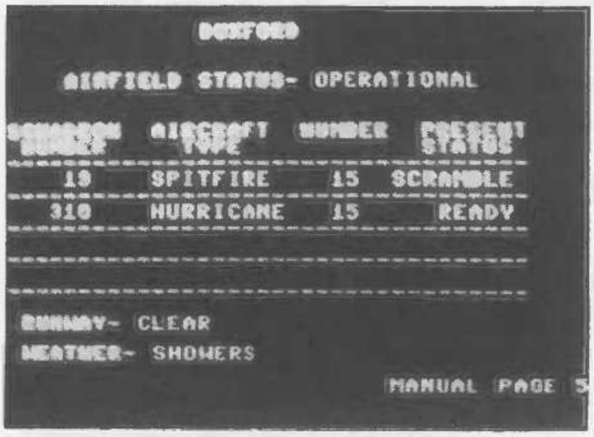
Klaar voor de strijd?

Druk nu weer op de <P> toets en weldra zul je vijandelijke manoeuvres waarnemen. Je moet nu een aantal squadrons in staat van paraatheid brengen, zodat de opkomende vijand bestreden kan worden.
De witte vierkantjes vertegenwoordigen Duitse squadrons. Door de Engelse squadrons in het vliegpatroon van de Duitsers te brengen zullen ze in contact komen en ontstaat er een waar slagveld.
Plaats de cursor over dichtbij gelegen vliegvelden en druk op de vuurknop. Een menu verschijnt in beeld en geeft aan hoeveel squadrons op dit vliegveld aanwezig zijn. Links van dit lijstje met vliegtuigen staat een witte pijl, die door de joystick van bo-

ven naar beneden kan worden verplaatst. Op deze manier kan een squadron in gereedheid worden gebracht. Nadat de speler op de vuurknop heeft gedrukt verschijnt de mededeling ''scramble'' in beeld en komt de hoofdkaart van Zuid-Engeland opnieuw terug.
Na een paar seconden verschijnt een rond balletje naast het vliegveld in beeld. Dit is het opgeroepen squadron. Door de cursor over dit rondje te plaatsen en de vuurknop in te drukken verschijnt een kruis in beeld. Dit kruis kan men nu wederom verplaatsen, bijvoorbeeld in de richting van de vijand. Zodra een nieuwe positie op deze manier is gevonden, moet de speler op de vuurknop drukken en zal dit squadron zich in die richting verplaatsen.
Van boven naar beneden zien we de volgende squadrons gestationneerd op de verschillende vliegvelden:

vliegveld	type	aantal
1. Coltishall	Spitfire	2 squadrons
2. Duxford	Spitfire	1 squadron
	Hurricane	1 squadron
3. Debden	Hurricane	2 squadrons
4. Hornchurch	Spitfire	1 squadron
5. Biggin Hill	Hurricane	2 squadrons
6. Northolt	Hurricane	1 squadron
7. Tangmere	Hurricane	2 squadrons
	Spitfire	1 squadron
8. Manston is een leeg vliegveld		
9. Middle Wallop	Hurricane	2 squadrons
	Spitfire	1 squadron

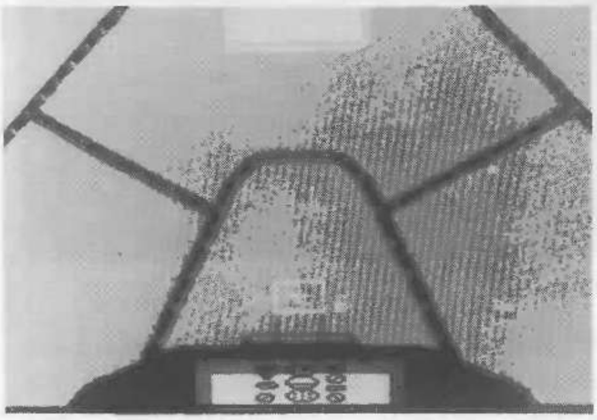
Zodra een vliegveld onder de cursor wordt geactiveerd, ziet men tevens een vermelding of het operationeel is of niet en of de landingsbaan beschadigd is. Later in het spel is het ook mogelijk dat achter een geland squadron de mededeling ''refuelling'' staat. Dit squadron kan dan nog niet opgeroepen worden.
Mocht de landingsbaan beschadigd zijn, dan is de kans groot, dat de speler toestellen verliest. Probeer nadat men is opgestegen om op andere en onbeschadigde vliegvelden te landen.
Ook de weersomstandigheden spelen een rol. Soms ziet men in beeld ''HEAVY RAIN''. Dan zal het langer duren voordat alle toestellen weer gevuld en klaar voor de start zijn. Na de mededeling ''FOG'' wordt het vliegveld gesloten.
Wil je zonder dat je iets gedaan hebt terug naar het beeld van Zuid-Engeland, dan moet je de joystick naar links of rechts bewegen.



De toestand van Duxford

Het is strategisch verantwoord om altijd een viertal squadrons in de lucht te hebben. Als je deze squadrons goed positioneert, dan kun je vrijwel altijd vermijden, dat de LUFTWAFFE in behoorlijke aantallen tot diep in Engeland doordringt.
Als twee stukken van verschillende nationaliteiten elkaar tegenkomen, volgt een luchtgevecht. De computer meldt dit met de vraag ''select which battle''. Mochten meerdere stukken de vijand omringen, dan kan de speler één van de squadrons uitzoeken. Plaats de cursor over het stuk en druk op de vuurknop. Het beeld verandert nu in een cockpit.
Probeer nu één van de vijandelijke toestellen in het vizier te krijgen en druk wederom op de knop. De mitrailleurs worden nu in werking gesteld en vuren op de vijand. Het kan voorkomen, dat de vijand jouw toestel weer van achteren aanvalt, probeer dit dan te ontwijken.
Helaas moeten we constateren, dat dit een melige bedoening wordt. Na een paar keer krijg je al snel door dat de toestellen die jou achtervolgen, gewoon verdwijnen als je de tegenstander voor je neerschiet. Deze laatste is ook niet zo moeilijk in het vizier te krijgen, zodat je regelmatig als overwinnaar uit de strijd komt. Misschien is het daarom

toch wel verstandig om dit onderdeel over te slaan.
Als stukken elkaar dan ontmoeten, dan gaan ze flikkeren en wordt de uitslag ''random'' door de computer bepaald.
Men beweert wel dat de actiegevechten, zoals hierboven beschreven leiden tot een bepaalde uitslag van het gevecht. Door de genante eenvoud van deze luchtgevechten kom je er al snel achter dat je dan helemaal niet meer kunt verliezen.



Het actiescherm

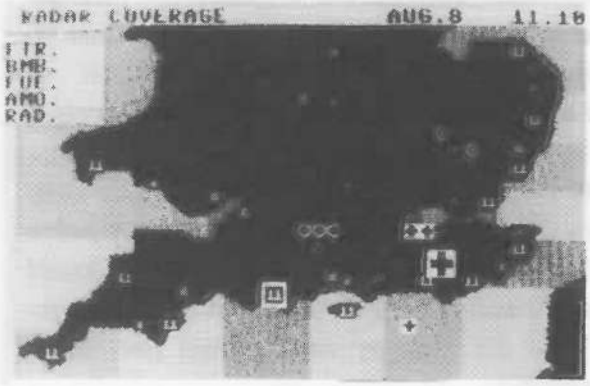
Zodra het gevecht ten einde is, en de vijand zich terugtrekt, kan men de squadrons het beste zo snel mogelijk laten landen. Op vliegvelden die niet operationeel zijn, of waar al vier squadrons zijn geland, ziet men een mededeling dat men niet kan landen.
Om te landen moet een squadron op dezelfde wijze als men ten strijde trekt naar een vliegveld gedirigeerd worden. De toestellen landen vanzelf (het rode rondje verdwijnt uit beeld).
Inspecteert men daarop het vliegveld menu, dan zien we achter dit squadron de mededeling ''refuelling''. Na ongeveer een minuut verdwijnt deze mededeling en kan dit squadron opnieuw in staat van paraatheid worden gebracht.
Als men toestellen in een squadron verloren heeft en dit is boven Engeland gebeurd, dan zul je de volgende dag zien dat alle squadrons weer voltallig zijn. Gebeurt dit ergens anders, dan zijn die toestellen voorgoed verloren.
Tactisch kan men verder weinig uitrichten. Het is ons inmiddels opgevallen dat als we een zwaar gehavende vijand alsnog de pas af willen snijden, we gewoon genegeerd worden en de vijand ontkomt dan toch.
Breekt een Duits squadron toch door, dan zal het een stad, vliegveld of radarstation aanvallen. Nadat dit door een geluid wordt aangekondigd, verandert het beeld opnieuw in een ander actiescherm. Hierin moet de speler de vijandelijke jagers en bommenwerpers proberen neer te schieten. Ook hier gebeuren geen buitengemeen schokkende dingen. Het is meer een belediging van de goedkoopste versie van ''MISSILE COMMAND''.
Aan het eind van de dag zien we in alle scenario's een totaal resultaat tot dan toe (let op de lachwekkende vertoning die hieraan vooraf gaat). Hierin vermeldt men een ''command'' percentage. Men is echter vergeten te melden bij welk percentage dit goed of slecht is. Wij gaan er dan ook vanuit, dat een goede partij niet lager dan 70% mag eindigen. Door op de <SPATIEBALK> te drukken komt men uit dit beeld.
In de ''CAMPAIGN GAME'' wordt het spel iedere dag nog vervolgd met een ''supply'' (bevoorradings)beurt.
Op dit moment kan de speler verse ''groenen'' toevoegen aan de squadrons, die het zwaarst geleden hebben. Let op: een squadron mag maximaal uit 15 vliegtuigen bestaan.
Zodra men de cursor over een squadron plaatst, wordt deze wit van kleur. Een reserve toestel (bovenin het beeld) wordt nu aan dit squadron toegevoegd.
Als alle reserves op deze wijze zijn gebruikt, kan de speler door op de <SPATIEBALK> te drukken doorgaan naar de volgende dag.

BATTLE OF BRITAIN is een aardig spel als introductie op oorlogspellen. Verder dan dat komt dit spel helaas niet.
Mocht jouw interesse verder gaan in dit soort spellen, dan raden we je aan een spel als EUROPE ABLAZE van Electronic Arts (S.S.G.) of U.S.A.A.F. van S.S.I. aan te schaffen. De materie wordt hier behoorlijk uitgebreid behandeld, zonder dat het onspeelbaar wordt. Ook de historische com-

mentaren zijn hier van een hoog niveau, zodat de speler een behoorlijk inzicht krijgt in de talloze goede en foute beslissingen, die in luchtslagen genomen zullen worden.

"NEVER WAS SO MUCH OWED TO SO FEW BY SO MANY"

Deze fameuze uitspraak kwam uit de mond van wijlen SIR WINSTON CHURCHILL naar aanleiding van de slag om Londen, die pas later de slag om Engeland zou gaan heten. Het is begin juli 1940 als op verzoek van het leger ADOLF HITLER zijn generale staf bijeen roept. Frankrijk lag inmiddels aan zijn voeten en het kleine Europa was onder de voet gelopen. Alleen Groot-Britannië en Rusland vormden nog een struikelblok voordat de grote slag tegen Amerika kon worden voorbereid.
Het had ook nauwelijks gescheeld of het Britse leger was bij Duinkerken aan mootjes gehakt. De Duitsers hadden dan ook niet lang nagedacht over een invasie op dit dan onbeschermd eiland.
Nu besloot men dat de krachtsverhouding weliswaar duidelijk in het voordeel van het Derde Rijk was, maar dat men vooral in en vanuit de lucht nog aardig wat tegenstand kon verwachten.
Deze bijeenkomst had dan ook als hoofddoel de invasie van Engeland, naar een plan van de staf van het leger, te bespreken. Alle stafhoofden voegden hier hun eigen ideeën aan toe en op 17 juli beval Hitler een nieuw invasieplan te maken onder de codenaam: OPERATION SEALION.
Dit plan bestond uit drie fasen. Allereerst moest de R.A.F. zodanig uitgeschakeld worden, dat de LUFTWAFFE het luchtruim boven de Britse eilanden volledig kon beheersen.
Op deze wijze kon men de bulk van de Engelse vloot, die voornamelijk gestationneerd was in Schotland, bezighouden terwijl de invasie van twintig Duitse divisies tussen Margate en Brighton kon plaatsvinden.
De Duitse marine was alles behalve enthousiast. Men wist uit ervaring hoe moeilijk het zou zijn om het kanaal over te steken. Terwijl het leger bleef volhouden, dat men niet meer problemen verwachtte dan bij het oversteken van een wijde rivier. De onvoorspelbare weersomstandigheden en de ondiepe kanaalbanken werden in het plan volledig over het hoofd gezien. Bovendien lagen in alle Engelse havens wel twee of drie forse oorlogsbodems, die een fanatieke strijd tegen de niet al te sterke Duitse marine wel eens zouden kunnen winnen.



De gebieden die door de radars worden bestreken

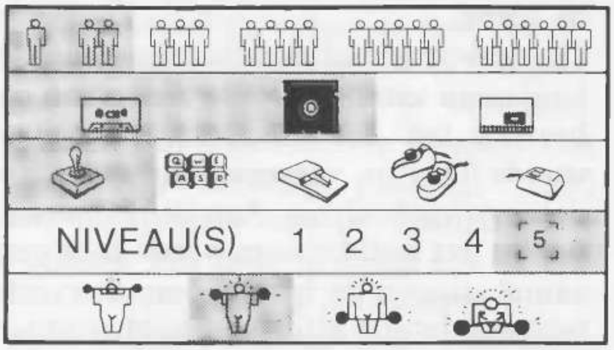
Ondanks alle tegenstrubbelingen gaf Hitler zijn goedkeuring en werden de Europese havenplaatsen op de invasie voorbereid. De dag van de invasie was gesteld op 12 september.
Ondertussen waren de incidentele luchtgevechten tussen de beide kemphanen uitgegroeid tot soms massale luchtslagen. De opdracht die de LUFTWAFFE meekreeg was zoveel mogelijk schepen in de zuidelijke havenplaatsen van Engeland te bombarderen.
Op 24 augustus braken Duitse bommenwerpers door de cordons van de R.A.F. jagers heen en bombardeerden voor de eerste keer Londen.
Met veel bombarie werd dit bombardement door Hitler en de zijnen gebruikt om aan te tonen hoe zwak de Engelse verdediging wel was. Zo eenvoudig als de LUFTWAFFE in Londen kon komen, Berlijn was onmogelijk door de R.A.F. aan te vallen volgens Hitler. Nauwelijks drie dagen later werd de hoofdstad van het toenmalige Duitsland gebombardeerd. De schade was niet groot, maar Hitler was buiten zinnen en gaf de LUFTWAFFE opdracht tot een groot offensief

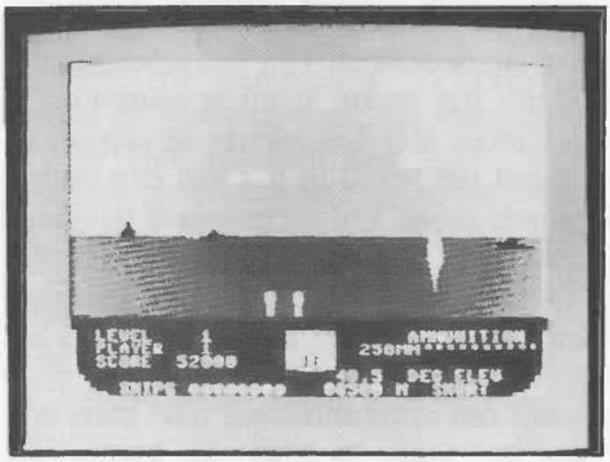
met als belangrijkste doel Londen en andere grote Britse steden. Op 7 september sloeg de LUFTWAFFE toe en bracht grote schade toe aan de Britse hoofdstad.
In Engeland begreep men inmiddels, dat Hitler overgegaan was tot een nieuwe strategie. De R.A.F. bleek waarschijnlijk een zo groot probleem voor de LUFTWAFFE, dat men uitschakeling van deze luchtmacht niet mogelijk achtte. De statistieken voorspelden ook niets zonnigs. Uit vrijwel ieder luchtgevecht waren de Britten als overwinnaars tevoorschijn gekomen. Soms verloren de Duitsers tien toestellen tegen de Engelsen één.
De Duitsers begrepen ook niet hoe de Britten de gevechtsvliegtuigen zo vroeg konden onderscheppen. Men wist op dat moment nog te weinig over de sensationele ontwikkelingen die men op radargebied had doorgemaakt.
De geplande invasiedatum naderde en de generale staf begon zich steeds beter te realiseren hoe groot het risico van een invasie van dit eiland was.
Op 10 september besloot Hitler de invasie tot nader order uit te stellen.
Nadat de Europese havens fors door de Royal Airforce met behulp van kleine oorlogsbodems waren aangevallen, besloot HITLER de datum te verschuiven naar 27 september. Nog geen twee dagen later werd de slag voor onbepaalde tijd uitgesteld. Het weer was zodanig omgeslagen, dat een invasie nog niet tot een serieuze mogelijkheid behoorde. OPERATION SEALION is nooit gekomen.
Gedurende de gehele oorlog zou de kracht van de Royal Airforce als een omgeslagen fles azijnzuur Duitsland blijven teisteren, zonder zelf een behoorlijke aderlating te moeten ondergaan.
Men had een zwaardere slag tegen de Britten verwacht op zee dan in de lucht, in beide gevallen moest men uiteindelijk het onderspit delven.

BEACH-HEAD

Access Software

Bruce Carver





Doel

In dit spel moet het fort Kuhn-Lin worden vernietigd. Dit fort is gebouwd door een meedogenloze dictator. De bevolking van het eiland moet ter bescherming van de gehele mensheid worden bevrijd uit de handen van deze despoot.

Beschrijving

Het spel bestaat uit vijf verschillende fasen die moeten worden doorlopen om het Kuhn-Lin fort uiteindelijk te vernietigen. Aan het spel kunnen één of twee spelers deelnemen. Er bestaan in totaal vier moeilijkheidsgraden waarop het spel kan worden gespeeld. De moeilijkheidsgraad is echter niet onafhankelijk voor beide spelers in te stellen. Wanneer het spel door twee spelers wordt gespeeld moeten deze allebei eerst een fase van het spel afronden voordat de volgende speler aan de beurt is. De enige uitzondering hierop is de voorlaatste etappe, waarin de spelers met een tank oprukken naar het fort. Nadat een tank is opgeblazen is de volgende speler aan de beurt.

Beach-Head heeft in het jaar van verschijning (1983) een onderscheiding gekregen in de Verenigde Staten. De onderscheiding werd toegekend voor de beste geluidseffecten en graphics. Deze onderscheiding is ongetwijfeld alleen gegeven voor het onderdeel van het spel waarin de vloot een luchtaanval moet afslaan. De graphics en geluidseffecten in de rest van het spel zijn niet meer dan middelmatig.

Het openingsbeeld van het spel toont in vogelvlucht een schiereiland en een strand, met aan de rechterkant een aantal eilandjes. Boven in het beeld zijn vier witte stippen te zien. Deze stippen stellen de vloot voor. Voor de kust, in de baai, ligt de vijandelijke vloot voor anker. Deze vloot wordt aangeduid door vijf witte stippen. Ongeveer halverwege de noordkust van het schiereiland is een knipperend zwart streepje zichtbaar. Het is de toegang tot een geheim ondergronds meer. Rechtsonder op het vaste land kun je ook een knipperend zwart streepje zien. Hier ligt het fort Kuhn-Lin, het doel van de missie.

Voordat het echter zover is zul je een zware strijd moeten leveren met de troepenmacht van de dictator.

Door middel van een joystick kun je je eigen vloot besturen. Er kan uit twee

verschillende strategieën worden gekozen. (Wanneer twee spelers het spel spelen komt een eigenaardigheidje van het spel naar voren. De keus die de eerste speler hier heeft gemaakt geldt automatisch ook voor de tweede speler).
Om te beginnen kun je je vloot koers laten zetten naar de geheime doorgang aan de noordkust van het schiereiland. Zodra het eerste schip in aanraking is gekomen met het zwarte streepje verandert het beeld in dat van een ondergronds meer. Dit meer wordt beveiligd door een automatisch afweersysteem. Vanuit alle richtingen worden continue torpedo's gelanceerd. Bovendien is het meer bezaaid met mijnen. Het eerste schip van jouw smaldeel start rechtsonder in beeld, en moet de gevaarlijke tocht naar de uitgang linksboven maken. Een weg terug is er niet. Je kunt het schip wel stilleggen om torpedo's te ontwijken. Het is ook mogelijk om naar rechts en links te sturen, zelfs wanneer het schip stilligt. Een factor die de oversteek nog moeilijker maakt is de gevaarlijke onderstroom. Het schip moet steeds worden bijgestuurd, anders loopt het op een mijn. Onderin het beeldscherm is af te lezen uit hoeveel schepen de armada bestaat. Bij aanvang van het spel zijn dit er tien. Elk schip dat onbeschadigd de uitgang bereikt levert 3.000 bonuspunten op. Het aantal schepen dat de oversteek heeft gemaakt kun je, behalve aan de hand van de score, bepalen door het aantal wit geworden stippen. Als het laatste schip het ondergrondse meer heeft gepasseerd komt de kaart weer in beeld. Jouw vloot bevindt zich nu ten zuiden van het schiereiland, klaar om de vijandelijkheden voort te zetten.
Het is niet noodzakelijk om via de geheime toegang de vijandelijke vloot te benaderen. Je kan ook rechtstreeks op de vloot van de vijand af stomen. Zodra je door de straat tussen het schiereiland en de eilandengroep bent doorgevaren wordt daar tussenin een scherm opgelaten. De vloot is door de vijandelijke radarinstallatie ontdekt, en het is te laat om te vluchten.
De zeemacht van de dictator kiest het ruime sop en is klaar voor de strijd. Dit ongeacht het feit of je van de geheime doorgang gebruik hebt gemaakt of rechtstreeks op de vijand bent afgestevend. Zodra beide vlooteenheden contact hebben gemaakt begint de volgende scène.
Op de voorgrond zijn de lopen van de kanonnen van de vloot te zien. Aan de horizon ligt het vliegdekmoederschip van de dictator, vergezeld door vier andere oorlogsbodems. Aan de rechterzijde van het beeldscherm wordt door een aantal stippen de beschikbare hoeveelheid ammunitie aangegeven. Hieronder staat hoezeer je eigen schip is beschadigd. Zodra dit getal een waarde van 20 heeft bereikt zinkt je schip. De strijd wordt dan onmiddellijk vervolgd vanaf een ander schip, tenminste als dit nog bestaat. Vanaf het moederschip stijgen de propellervliegtuigen in snel tempo op. Ze zijn aan de horizon nog slechts als stip waar te nemen, maar ze naderen snel. De kanonnen waarmee je schepen moeten worden verdedigd kunnen naar links en rechts worden bewogen. De hoek waarin de projectielen worden afgevuurd kan worden verkleind of vergroot.
Naarmate de vliegtuigen naderen wordt het onheilspellende motorgeronk luider. Als een toestel door het kanonvuur wordt getroffen explodeert het in de lucht. Laat je de gevechtsvliegtuigen echter te dichtbij komen dan beginnen hun mitrailleurs te ratelen en loopt het schip averij op. Het (overigens wonderschoon gedetailleerde) toestel zwenkt vervolgens in een sierlijke boog af en verdwijnt buiten het schootsveld van de kanonnen. Het neerhalen van een vliegtuig levert 400 punten op.
Soms komt er van links of rechts een rood verkenningstoestel het beeld binnenvliegen. Wanneer je dit neerschiet

verdien je 2.000 punten. Wanneer je via de geheime doorgang bent gevaren wordt de vijandelijke aanval afgeslagen nadat tien vliegtuigen zijn vernietigd. Als je rechtstreeks koers hebt gezet naar de vijand moet je dertig toestellen neerschieten voordat het vliegdekmoederschip de aftocht blaast. Dit nu brengt ons bij de volgende fase van het spel. Terwijl het moederschip een goed heenkomen zoekt word je beschoten door de vier begeleidende schepen. Het vliegdekmoederschip probeert altijd het strijdtoneel aan de linkerzijde te verlaten. Als je er in slaagt het tot zinken te brengen krijg je daarvoor 10.000 punten. Om een schip naar de kelder te jagen moet je de hoek waaronder de kanonnen schieten nauwkeurig bepalen. Na de eerste misser verschijnt de mededeling hoe groot de afstand was waarmee het doel werd gemist. Het schot kan te ver *("LONG")* of te kort *("SHORT")* zijn geweest. Onderaan het beeldscherm kun je zien onder welke hoek je kanonnen hebt afgevuurd. Was het schot *"SHORT"*, dan moet je de hoek vergroten; als het schot *"LONG"* was moet je de hoek verkleinen. Hiervoor heb je niet al te veel tijd aangezien de kanonnen van de vijand ook ingeschoten raken. Wanneer een schot *"SHORT"* was kun je dit ook zien aan de opspattende waterpluimen.
Als stelregel kan hier worden gehanteerd dat een afwijking van 100 yards kan worden gecorrigeerd door het geschut een halve graad bij te stellen. Het duurt enige tijd voordat de afgeschoten projectielen neerkomen. Pas hierna kan het volgende schot worden afgevuurd. Ieder vernietigd schip levert 2.000 punten op. Nadat het laatste schip tot zinken is gebracht kunnen de amfibievaartuigen een landing uitvoeren. De landing kan echter met niet meer dan vier schepen worden uitgevoerd. Indien je vloot nog uit meerdere schepen mocht bestaan worden deze opgeheven. In ruil voor elk opgeheven schip krijg je echter wel 2.000 bonuspunten.
De kaart van het strijdtoneel verschijnt nu weer op het beeldscherm. De vloot moet de inham worden binnengestuurd, waar de landingstroepen vervolgens automatisch aan land worden gezet. Ieder landingsvaartuig bevat twee tanks, compleet met bemanning. Na korte tijd begint de bovenste tank automatisch te rijden. Het voertuig kan alleen naar links en rechts worden gestuurd, door de joystick naar beneden of naar boven te bewegen. Om te schieten moet je de vuurknop indrukken. Het volgende schot kan pas worden afgevuurd nadat de granaat uit het beeld is verdwenen of iets heeft getroffen.
Het pad naar het einddoel is bezaaid met landmijnen en andere obstakels. Ter verdediging staan hier en daar ook uitkijktorens en geschutsstellingen. Het is zaak om met de eerste tanks de route af te leggen. De verdediging van de dictator wordt namelijk sterker naarmate meer tanks verloren zijn gegaan.
Als alle hindernissen zijn genomen, en je over de laatste brug bent gedenderd, sta je oog in oog met het Kunh-Lin fort. Boven op deze veste staat een gigantisch zwart kanon dat met uiterste nauwkeurigheid wordt afgevuurd zodra het in stelling is gebracht.
Vanuit de tank heb je uitzicht op de berg waarin het fort is uitgehouwen. Langzaam draait de loop van het grote zwarte kanon naar je toe. Voordat het een schot lost moet je proberen zoveel mogelijk "ramen" te raken. Zodra er één wit wordt richt je je geschut hierop en vuurt. Na een voltreffer wordt het weer zwart en licht het volgende doel op.
In totaal moeten op deze wijze alle tien "ramen" worden geraakt. Aangezien het grote zwarte kanon boven op het fort nooit mist moet je snel maar nauwkeurig te werk gaan. Het is niet mogelijk om alle ramen te treffen voordat de tank de lucht in gaat. Met een tank kunnen binnen de beschikbare tijd vier, met veel geluk vijf, treffers worden ge-

plaatst. De volgende tanks moeten het karwei dan afmaken. Ieder getroffen raam levert 2.000 punten op en nadat het tiende raam is geraakt explodeert het geschut op de top van de berg.
De dictator is eindelijk verslagen! Ten teken van volledige overgave verschijnt een hand die met een witte vlag zwaait. Als het spel op deze wijze tot een einde is gekomen gaat het niet verder op een hogere moeilijkheidsgraad, maar stopt.

Als de behaalde score hoog genoeg was worden je initialen vereeuwigd in een top-tien.
In de diskette versie van het spel wordt deze top-tien op diskette bijgehouden.
Het spel kan overigens worden gepauzeerd door de <COMMODORE-LOGO> toets in te drukken. Het spel wordt even na het nogmaals aanslaan van deze toets vervolgd.

Speeltips

Na enige oefening is het patroon waarin de torpedo's in de geheime doorgang worden gelanceerd voorspelbaar. Het loont dus zeker de moeite dit deel van het spel onder de knie te krijgen, aangezien er veel punten mee zijn te verdienen. Bovendien hoeven in de volgende fase van het spel dan maar tien in plaats van dertig vliegtuigen te worden neergehaald.

De afstand tussen het vliegdekmoederschip en je eigen vloot is in ieder spel verschillend. De onderlinge afstand tussen de vijandelijke schepen en het moederschip is echter altijd gelijk. Nadat het moederschip is geraakt kun je het spel pauzeren en rustig de afstanden van de overige schepen berekenen. Van links naar rechts is het verschil in aantal graden ten opzichte van het moederschip: +16, +8, +22 en -28.

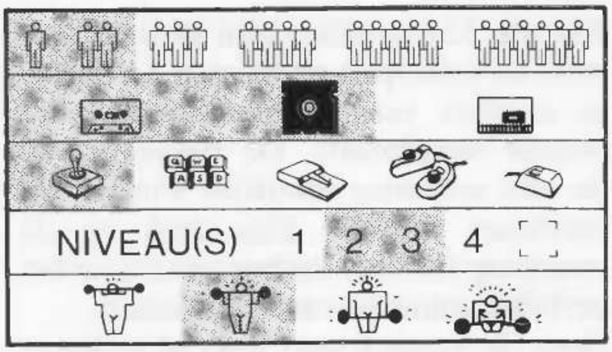
De vliegtuigen zijn op grote afstand een lastig doelwit. Wacht tot ze duidelijk als vliegtuig zijn te herkennen voordat je een salvo afvuurt. Richt op de romp van het toestel, aangezien de vleugels moeilijk zijn te raken.

Als je een hoge score wilt halen kun je misbruik maken van een aantal kleine foutjes in het programma.
Spaar je ammunitie wanneer je vloot door vliegtuigen wordt aangevallen. Zodra het verkenningsvliegtuig verschijnt moet je dit neerhalen, waarna het explodeert. Zolang je de aldus ontstane vuurbal blijft raken met je geschut denkt het programma dat er verkenningstoestellen worden geraakt. Elke keer dat de vuurbal wordt geraakt levert 2.000 punten op.
Hetzelfde foutje komt ook voor wanneer je vanuit je tank iets raakt. Zolang je het op het beeldscherm aangegeven puntenaantal blijft raken met granaten telt de computer dit aantal bij je score. Blijf echter niet te lang vuren, aangezien de tank dan op de cijfers te pletter slaat.

BEACH-HEAD II

B

Access Software — Bruce & Roger Carver — Aackosoft





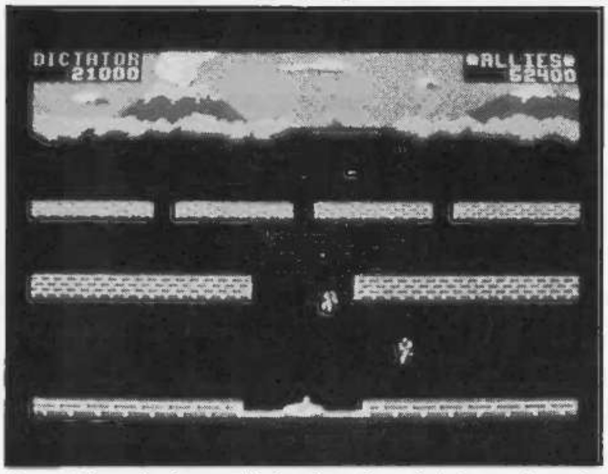
Doel

In dit spel moet de geallieerde speler zijn gevangen kameraden bevrijden en in veiligheid brengen. De Dictator moet proberen dit te voorkomen. In de laatste fase staan de twee strijders tegenover elkaar in een man-tegen-man gevecht.

Beschrijving

Dit spel is de opvolger van het eerder uitgebrachte Beach-Head. Het grote verschil ten opzichte van Beach-Head is dat in dit spel de spelers tegen elkaar vechten in plaats van één voor één tegen de computer.
Beach-Head II bestaat uit vier opeenvolgende onderdelen.
Het eerste deel geeft de invasie van de geallieerden weer. Per helicopter worden de soldaten aangevoerd, waarna ze de vesting van de Dictator binnen moeten dringen.
Vervolgens moeten zij de bevrijde krijgsgevangenen in veiligheid brengen. De overlevenden moeten dan met de klaarstaande helicopter buiten de gevarenzone worden gebracht.
In het laatste onderdeel staan de Dictator en de bevelvoerder van de geallieerden oog in oog.
Indien het spel door één speler wordt gespeeld kan deze per onderdeel kiezen of hij de geallieerde troepen of die van de Dictator wil aanvoeren.
Vreemd genoeg gaat dit niet op voor het gedeelte waarin de bevrijde gevangenen per helicopter worden afgevoerd. De speler kan dan uitsluitend de helicopter besturen. Ons inziens is dit nogal onlogisch. (Tenzij de Dictator probeert nieuwe krijgsgevangenen naar een ander kamp te brengen ter voorbereiding op Beach-Head III natuurlijk.)
Vanuit het titelscherm kunnen de verschillende opties worden ingesteld. Om het geluid optimaal aan te passen aan de monitor of T.V. kan de filterinstelling door middel van de toetsen <+> en <-> worden gewijzigd.
Met de toetsen <F1> tot en met <F8> wordt het aantal spelers en de moeilijkheidsgraad ingesteld.
Behalve normaal spelen bestaat ook de mogelijkheid in elk gewenst onderdeel te oefenen. Als je joystick 1 grijpt voer je het bevel over de troepen van de Dictator. Met joystick 2 geef je de bevelen aan de geallieerde troepen door.
Wanneer je eerst een indruk van het

totale spel wilt opdoen kun je <D> aanslaan, waarna een demonstratie volgt.
Het spel kan opnieuw worden gestart door het indrukken van de toets <CTRL>. De <COMMODORE LOGO> toets dient om het spel te pauzeren en weer te hervatten.
Het spel kent ook spraak (verzorgd door Electronic Speech Systems of Berkeley, dezelfde mensen die bijvoorbeeld Impossible Mission van natuurgetrouwe spraak hebben voorzien). Mocht het gekerm van dodelijk getroffen militairen je teveel rillingen bezorgen, dan kun je de spraak uitschakelen door <O> (out) aan te slaan. De spraak kan ook weer worden ingeschakeld met <I> (in).
Zoals eerder vermeld bestaat het spel uit vier onderdelen. In het eerste deel *(ATTACK)* vallen de geallieerden aan.

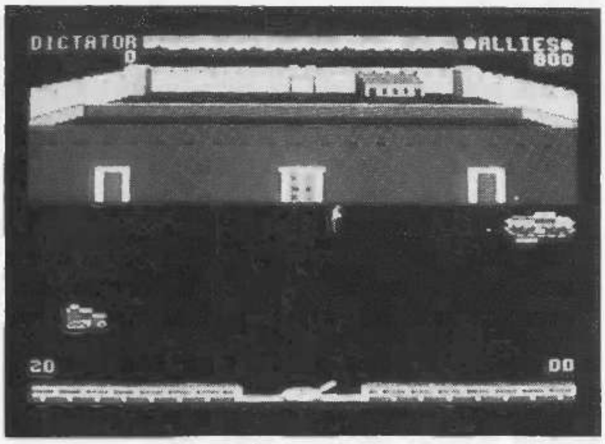


De soldaat in het midden heeft zojuist een handgranaat geworpen

Een helicopter is langs het luchtdoelgeschut geglipt en voert een bataljon van 32 parachutisten aan. Deze worden gedropt door het indrukken van de vuurknop van joystick 2. Intussen ratelt het machinegeweer van de Dictator er lustig op los. De soldaten zoeken eerst dekking achter de vier achterste muren. Wanneer je de parachutisten dropt rennen deze recht naar het stukje muur waarachter zij zijn neergekomen. Je moet rekening houden met het feit dat achter iedere muur niet meer dan acht soldaten kunnen schuilen. Werp je er teveel af achter een bepaald muurtje, dan is voor deze stakkers geen schuilplaats meer en worden ze gedood.
De Dictator bedient het machinegeweer. Het is niet mogelijk de helicopter neer te halen. Bovendien wordt de conventie van Genève nageleefd. Dat wil zeggen dat parachutisten niet kunnen worden beschoten zolang ze door de lucht zweven.

Als alle 32 aanvallers zijn gedropt vertrekt de helicopter en moeten de dappere strijders verder oprukken naar de tweede schuilplaats. De zijkanten van de vier achterste muurtjes worden bij toerbeurt verlicht. Een druk op de vuurknop laat een soldaat vanachter het verlichte muurtje vandaan komen.
Door de joystick naar links of rechts te bewegen geef je aan naar welke kant de soldaat moet rennen.
Achter de tweede muur aangekomen zien de militairen dat ze niet de eersten waren. Er zit een bataljon op hun komst te wachten. Deze groep is net zo groot als het aantal manschappen dat veilig de tweede muur heeft bereikt. Ook nu worden de zijkanten van de twee muren verlicht om aan te geven vanachter welke muur de soldaten verder zullen oprukken. In het geallieerde leger worden de taken eerlijk verdeeld. De soldaat die over de muur klimt wordt als kanonnenvoer opgeofferd, terwijl de andere soldaat die in het midden vanachter de muur verschijnt naar het machinegeweer rent en halverwege probeert dit met een handgranaat te vernietigen. De granaat wordt geworpen door het indrukken van de vuurknop.
Doordat het mogelijk is dat een militair over de muur wordt gestuurd terwijl je niemand in het midden achter de muur vandaan laat komen, kan het gebeuren dat op een gegeven moment geen militairen meer aanwezig zijn om de aandacht van het machinegeweer af te leiden.
Gedurende deze fase van het spel zijn

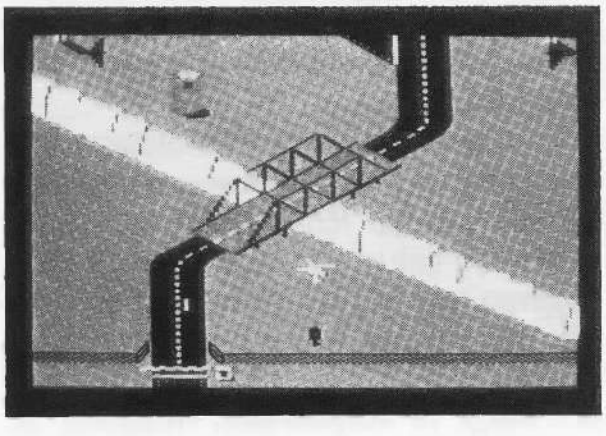
de acties van de Dictator beperkt tot het bedienen van de mitrailleur.
In dit onderdeel zijn de volgende punten te verdienen:
Voor iedere soldaat die één van de eerste muurtjes bereikt: 400 punten.
Iedere soldaat die bescherming kan vinden achter de tweede muur: 2000 punten.
Iedere soldaat die ongehavend langs het mitrailleurnest glipt: 3000 punten.
Ieder machinegeweer dat met een handgranaat wordt vernietigd: 5000 punten.
De door de Dictator te scoren punten zijn afhankelijk van de plaats waar de soldaten worden gedood.
Voordat ze de eerste muur hebben bereikt: 2500 punten.
Tussen de eerste en de tweede muur: 3000 punten.
Tussen de tweede muur en de bunker: 2500 punten.
Indien geen enkele soldaat de eerste aanvalsgolf heeft overleefd is het spel gelijk afgelopen. Zijn echter één of meerdere manschappen tot de bunker doorgedrongen, dan bestaat het tweede deel van het spel eruit om twintig geallieerde krijgsgevangen te helpen ontsnappen.



De ontsnappingsscène

In dit deel *(RESCUE)* hebben de geallieerden het machinegeweer veroverd. Nu is het de beurt aan de geallieerde speler om zich te beperken tot de bediening van de mitrailleur teneinde de vluchtende gevangenen te beschermen. De Dictator wendt intussen alle overgebleven middelen aan om hun ontsnapping te verhinderen.
De verdediging van de Dictator is inmiddels verzwakt en bestaat uit vier verschillende wapens. Op de eerste plaats zijn dat tanks die vanaf de rechterzijde het beeld komen binnenrollen. De tanks beschikken niet meer over ammunitie en kunnen alleen proberen de ontsnappende gevangenen te vermorzelen onder hun rupsbanden. De tanks worden door de Dictator in de strijd geworpen door de joystick naar rechts te duwen en op de vuurknop te drukken. Zodra een gevangene de rechter deur heeft bereikt kan geen tank meer worden ingezet om hem te stoppen.
Om een tank te vernietigen moet deze door het mitrailleurvuur worden geraakt in de witte rechthoek tussen de rupsbanden.
Door de joystick naar links te bewegen en de vuurknop in te drukken komt het tweede verdedigingsmiddel aanrijden. In dit voertuig zit een volgeling van de Dictator die is gewapend met een licht geweer. De vrachtauto wordt opgeblazen met een goed gericht schot door het raampje.
Een andere manier van de Dictator om de gevangenen te doden is een huurling die mijnen legt. Hij beweegt zich voort onder een luikje. Om hem commando's te geven trek je eerst de joystick naar je toe. Vervolgens beweeg je de joystick diagonaal naar links- of rechtsonder om het luikje te verplaatsen. Wanneer je een mijn wilt laten plaatsen trek je de joystick nogmaals naar je toe.
Het laatste redmiddel van de Dictator is nogal Middeleeuws te noemen. Boven op de muur langs de binnenplaats staat een soldaat met stenen te gooien. Duw de joystick naar voren om zijn aandacht te trekken. Vervolgens kan hij door de joystick schuin links of rechts omhoog te duwen over de muur worden bewo-

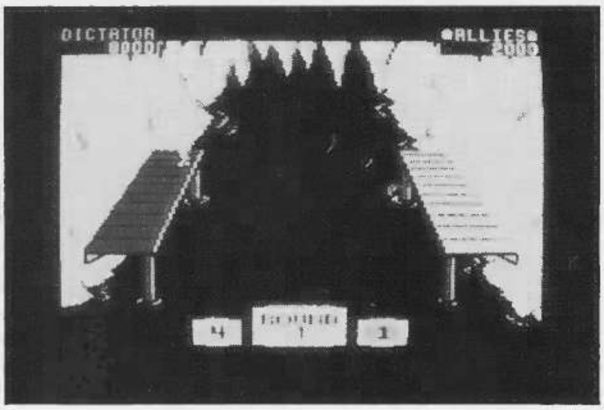
gen. Duw de joystick nogmaals omhoog en druk de vuurknop in. De soldaat pakt nu een steen en heft deze boven zijn hoofd. Druk de vuurknop nogmaals in om de steen naar beneden te gooien. De twee laatstgenoemde personen worden na verloop van enige tijd automatisch vervangen als ze door de geallieerde speler worden gedood. De Dictator bepaalt voor beide voertuigen zelf wanneer deze worden ingezet.
Het is de krijgsgevangenen duidelijk aan te zien dat ze tijdens hun gedwongen verblijf zeer slecht zijn behandeld. Strompelend verschijnen ze stuk voor stuk links in beeld. Terwijl ze naar de rechterkant van het scherm hinken moet de geallieerde speler ze met het machinegeweer beschermen. In totaal moet je twintig gevangenen proberen te redden.
Voor iedere gevangene die wordt gered krijg je 4000 punten. Het uitschakelen van de verdedigingsmiddelen van de Dictator levert 200 punten op. De Dictator krijgt 6500 punten voor iedere gevangene die hij, op welke wijze dan ook, doodt.



De bevrijde gevangenen worden afgevoerd

Het volgende onderdeel van het spel is de fase waarin de bevrijde soldaten per helicopter in veiligheid moeten worden gebracht.
Dit deel van het spel *(ESCAPE)* valt om drie redenen enigszins uit de toon. Ten eerste is het, wanneer het spel door één speler wordt gespeeld, alleen mogelijk de geallieerde helicopter te besturen. Ten tweede zijn de graphics (die sterke gelijkenis vertonen met die uit het spel Raid over Moscow) in dit gedeelte van het spel van beduidend mindere kwaliteit als in de andere onderdelen. Tenslotte ontbreekt de spraak.
De Dictator bepaalt de moeilijkheidsgraad van iedere vlucht door een toets <1>, <2> of <3> in te drukken.
Nadat de helicopter is opgestegen bestuurt de Dictator de tanks die de vlucht proberen te verhinderen.
Vernietigde tanks worden automatisch even verderop in het spel vervangen door nieuwe. De overige verdedigingsmiddelen worden altijd door de computer bediend.
De geallieerde heeft de beschikking over drie helicopters. Hij bepaalt zelf hoeveel van de twintig kameraden hij per vlucht wil vervoeren en mag elke vluchtpoging tweemaal ondernemen. Om krijgsgevangenen in de helicopter te laten stappen dient de joystick naar achteren te worden getrokken. Voor de start kun je je nog bedenken door de joystick naar voren te duwen teneinde een aantal mensen te laten uitstappen. Na een druk op de vuurknop is de helicopter klaar voor vertrek. Als de wieken voldoende snelheid hebben trek je de joystick naar je toe om op te stijgen. Dalen doe je door de joystick naar voren te duwen.
Beide partijen moeten zich in dit onderdeel van het spel beperken tot het opblazen van de tegenstander.
De te verdienen punten zijn afhankelijk van de door de Dictator gekozen moeilijkheidsgraad.
De geallieerde speler verdient op niveau één voor het in veiligheid brengen van een gijzelaar 700 punten, plus hetzelfde aantal punten voor een helicopter. Op niveau twee zijn dat 1400 punten, terwijl niveau drie 2100 punten oplevert.
Iedere tank die door de geallieerde speler wordt opgeblazen is goed voor 700 punten, de barakken tellen voor 100

punten, de bunkers 300 en de torens 600 punten per stuk.
De punten die de Dictator krijgt voor het neerhalen van een helicopter zijn op niveau één tot en met drie achtereenvolgens 36.000, 24.000 en 12.000. Deze punten worden nog verhoogd met 1.000, 2.000 of 3.000 punten voor iedere gijzelaar die in de helicopter zat. Zodra alle ontsnapte gevangenen in veiligheid zijn gebracht of gedood zijn is deze fase van het spel afgelopen.



De geallieerde speler stort dodelijk getroffen in de rivier

In de laatste fase van het spel *(BATTLE)* zijn zowel de Dictator als de geallieerde speler door hun munitie heen geraakt. Hun enige resterende wapens zijn nu zware stokken met een venijnige punt, Poonta's geheten. De Dictator en de commandant van de geallieerde troepen (J.P. Stryker) staan nu oog in oog op hun vlonders, slechts gescheiden door een rivier. Behalve heen en weer lopen kunnen beide tegenstanders ook bukken en springen. Bukken doe je door de joystick in de richting van de tegenstander te bewegen, springen door de joystick van hem af te bewegen. Om een poonta te werpen druk je de vuurknop in. De richting waarin de poonta vliegt kan worden bepaald door tijdens het werpen de joystick naar voren of achteren te bewegen.
Iedere treffer is goed voor 2.000 punten. De poonta's zijn weliswaar niet onmiddellijk dodelijk, maar vier treffers overleeft niemand. Indien de overwinnende speler zelf geen enkele keer is getroffen krijg hij 2 x 2.000 bonuspunten. Is hij wel getroffen, dan krijgt hij toch nog 2.000 bonuspunten.
Het is ook mogelijk dat beide spelers elkaar gelijktijdig uitschakelen. In dat geval krijgt iedere speler de 2.000 bonuspunten.

Het hele gevecht bestaat uit negen ronden, zodat de maximaal te behalen score in dit onderdeel 108.000 punten bedraagt.

Speeltips

In de onderdelen *ATTACK* en *RESCUE* kan het machinegeweer sneller worden bewogen wanneer je geen salvo's afvuurt.

Tijdens de ontsnapping *(RESCUE)* kan je de krijgsgevangenen sneller laten rennen wanneer je op één van de deuren schiet.

Nadat de troepen in het onderdeel *ATTACK* achter de eerste muur zijn beland moet je ervoor zorgen dat de soldaten steeds oprukken in de tegenovergestelde richting van het machinegeweer. Hierdoor heb je meer kans de volgende schuilplaats te bereiken.

Laat zoveel mogelijk soldaten tegelijk in verschillende richtingen oprukken naar de tweede muur.

De beste kans om beide manschappen levend in de bunker te krijgen is de volgende: Laat een man over de muur klimmen en wanneer hij bijna binnen het schootsveld van de mitrailleur is gekomen stuur je de tweede soldaat door de opening tussen de twee muren in de andere richting.

Voor de Dictator is de beste strategie tijdens de *RESCUE* om steeds zoveel mogelijk wapens tegelijk in de strijd te werpen. Hierdoor wordt de geallieerde speler geen rust gegund en is de kans dat hij een fatale fout maakt het grootst.

Tijdens de ontsnapping per helicopter *(ESCAPE)* is het het veiligst om zoveel mogelijk de wegen te volgen. Hier heb je alleen maar last van de tanks en, op niveaus twee en drie, de raketten.

De helicopter kan niet over muren en tanks heenvliegen.

De tanks boven op de muren zijn moeilijk te raken omdat het bepalen van de juiste vlieghoogte nogal lastig is. Het beste kun je zo hoog mogelijk vliegen en dan steeds iets zakken voordat je het volgende schot lost. Blijf echter nooit in een rechte lijn vliegen, maar blijf zigzaggen.

Blijf in het laatste onderdeel van het spel *(BATTLE)* voortdurend in beweging. Je kunt twee poonta's snel achter elkaar werpen. Treft de eerste poonta doel dan heeft de tegenstander geen tijd meer zich van de klap te herstellen. Hierdoor is de tweede poonta automatisch raak.

Je kunt geen poonta gooien wanneer je gebukt zit of springt.

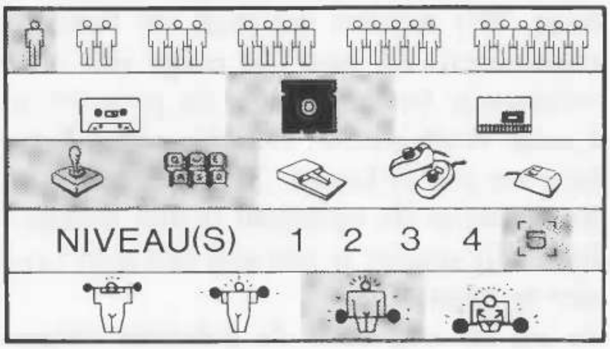
Het diagonaal werpen van de poonta heeft zijn grenzen. Vanuit het midden van de vlonder is het nog net mogelijk de zijkanten te bereiken.

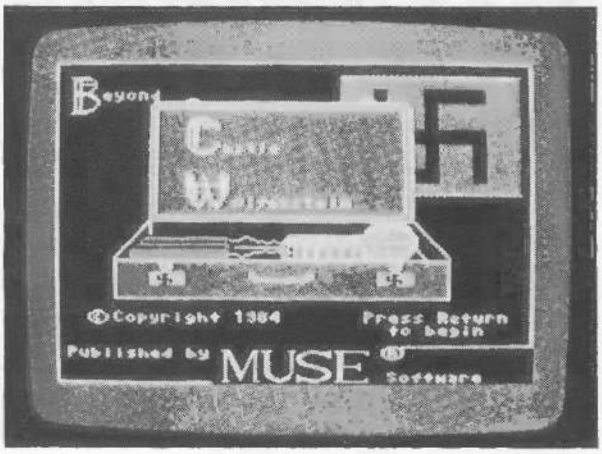
De volgende speeltips gaan alleen op wanneer één speler het tegen de computer opneemt. De acties van een menselijke tegenspeler zijn uiteraard niet te voorzien. Een kansrijke manier om het mitrailleurnest op te blazen is deze: Laat weer een soldaat over de muur klimmen en breng onmiddellijk de tweede man achter de muur vandaan. Deze trekt dan de aandacht van het machinegeweer. Duik terug achter de muur waarna het vuur weer op de eerste soldaat wordt geconcentreerd. Duik vervolgens weer achter de muur vandaan en ren naar voren. Gooi zo snel mogelijk een granaat en maak dat je wegkomt.

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN

B

Muse | Home Soft | Benelux





Doel

Het verzet heeft een bom binnengesmokkeld in Hitler's bunker. Het is jouw taak de explosieven in de vergaderzaal te verbergen, het ontstekingsmachinisme te activeren en levend uit het zwaarbewaakte gebouw te ontsnappen!

Beschrijving

"Beyond Castle Wolfenstein" is het vervolg op "Castle Wolfenstein".
Jammer genoeg gebeurt het maar al te vaak dat het vervolg op een "topper" uitdraait op een "flopper", net als in de bioscoop. Maar gelukkig ontsnapt "Beyond Castle Wolfenstein" aan dit weinig eervolle lot.
Vergeleken met "Castle Wolfenstein" zijn de lange wachttijden voor het openen van kisten drastisch bekort en de kwaliteit van spraak is behouden. Het bevel van een bewaker komt hierdoor bijna net zo realistisch over als de stem van een Belgische rijkswachter. En in beide gevallen, rijzen je de haren ten berge.
Spelers die een trauma aan deel 1 hebben overgehouden, kunnen in deel 2 de kern van hun psychose uitroeien, Mr. Hitler himself...

Mentaal gezonde spelers kunnen hun militaire carrière nog wat verder uitbouwen. Want hoe gaat dat. Bewijs het leger een keer een goede dienst en ze weten je te vinden voor een volgende, nog moeilijker, opdracht.
Bovendien beschouwt de legerleiding jou zowat als een geheim wapen na de laatste eenmansactie. Terecht overigens, want de wijze waarop jij de Nazi bewakers door vermomming en list verschalkte laat zelfs "Rambo" het schaamrood naar de kaken stijgen.
Ditmaal is het verzet erin geslaagd je in de voortuin van Hitler's bunker te droppen. Je bezit een pistool, tien kogels en minstens één legitimatiebewijs.
Een bondgenoot slaagde erin een bom op de eerste verdieping van de vesting te verstoppen.
Het is jouw opdracht om de bom te vinden, de vergaderzaal van de "Führer" te localiseren, de bom achter te laten en het tijdmechanisme van de ontsteking in werking te stellen. Daarna moet je terugkeren naar de voortuin op de plaats waar je de bunker eerder binnendrong. Hans Undfusse, jouw contactman, zal je daar opwachten en in veiligheid brengen.

Het laden duurt ongeveer 1 minuut, waarna de titelpagina op het scherm verschijnt.
Als men nog een minuut langer wacht start het programma met een demonstratie die men met de <RUN/STOP> toets kan onderbreken.
Druk op de <RUN/STOP> toets om de selectiepagina op te roepen. Om een keuze te maken uit joystick of toetsenbord moet men de toets <J>oystick of <K>eyboard indrukken. Het gebruik van een joystick in combinatie met het toetsenbord wordt door ons aanbevolen in verband met de speelbaarheid.
Vervolgens verschijnt de keuzepagina. Links bovenaan het scherm wordt de behendigheidsgraad vermeld.
Hieronder volgt een lijstje met de verschillende rangen.

RESISTANCE FIGHTER	Verzetsstrijder
ALLIED INTELLIGENCE AGENT	Geallieerde Geheim Agent
TOP SECRET OPERATIVE	Spion
MASTER SABOTEUR	Meester saboteur
??????	??????

Dan moet men een keuze uit drie verschillende opties maken die hieronder worden weergegeven en vertaald.

A) START A NEW GAME WITH A NEW BUNKER AND PRESERVE CURRENT GAME LEVEL.
Start een nieuw spel in een nieuwe bunker en behoud je huidige rang.

B) START A NEW GAME WITH A NEW BUNKER AND SET GAME TO LEVEL ONE.
Start een nieuw spel in een nieuwe bunker en begin weer met de laagste rang.

C) START A NEW GAME WITH SAME BUNKER.
Start een nieuw spel in dezelfde bunker.

Nadat men een keuze gemaakt heeft met de toetsen <A>, <B> of <C> moet men de <RETURN> toets indrukken om het spel daadwerkelijk te starten.
Tijdens je reis naar de voortuin van de bunker verschijnt wat nadere informatie op het scherm die hieronder vrij vertaald wordt weergegeven.

Mijn Vriend, het verzet heeft een belangrijke opdracht voor je, Europa wordt verwoest door de acties van één man. Wij moeten die man, de Fuhrer, elimineren. Jij bent de enige die zich voldoende bewust is van de gevaren in Castle Wolfenstein. Om die reden hebben we jou gekozen. Maar wees op je hoede want de opdracht is niet makkelijk. Wij vragen je om nog een stap verder te gaan...
Je zal de weg naar de geheime vergaderzaal moeten vinden zonder de minste argwaan te wekken. Daarom heb je wat legitimatiebewijzen bij je die door de bewakers gebruikt worden om officieren te controleren die ze niet herkennen.
Mocht je de verkeerde kaart tonen wees dan niet bang.
Het gerucht doet de ronde dat zelfs enkele van Hitler's meest betrouwbare bewakers om te kopen zijn.
Indien onze informatie klopt, bevindt de vergaderzaal zich ergens op de derde verdieping. Wees echter zeker dat je de bom bij je hebt alvorens de vergaderzaal op te zoeken. Wij hebben deze in een kast op de eerste verdieping verborgen. (De bom, niet de vergaderzaal.)
De tijdklok kan opnieuw afgesteld worden, maar laat de bewakers het niet merken. Neem alles mee wat je onderweg vindt, het zou wel eens nuttig kunnen blijken.

Verlies geen tijd in de vergaderzaal. Plaatst de bom zo dicht mogelijk bij de Führer en verlaat de vesting voordat de bunker explodeert.
Denk erom, mijn Vriend, het lot van de hele wereld ligt in jouw handen...
Tot ziens!

Men kan het spel alleen met het toetsenbord spelen of in combinatie met een joystick. Hieronder volgen de commando's.
Toetsenbord commando's om te bewegen.

BEWEGING:

Boven	<W>
Onder	<X>
Rechts	<D>
Links	<A>
Diagonaal linksboven	<Q>
Diagonaal rechtsboven	<E>
Diagonaal linksonder	<Z>
Diagonaal rechtsonder	<C>
Beweging onderbreken	<S>

PISTOOL RICHTEN:

Boven	<0>
Onder	<,>
Rechts	<;>
Links	<K>
Diagonaal linksboven	<I>
Diagonaal rechtsboven	<P>
Diagonaal linksonder	<,>
Diagonaal rechtsonder	</>
Pistool in holster	<L>

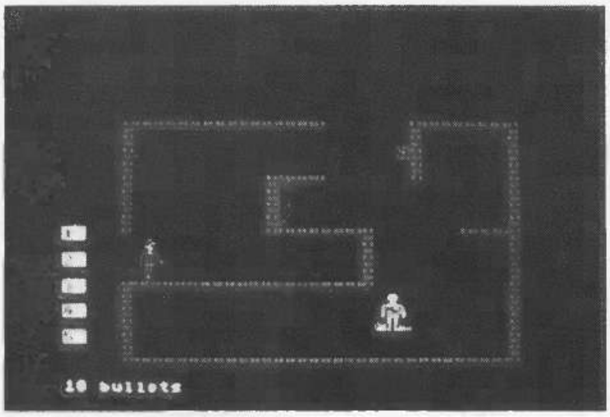
Om het karakter met de joystick te bewegen volstaat het de joystick in de gewenste richting te drukken.
Het richten van het pistool gebeurt met ingedrukte vuurknop op identieke wijze als hierboven omschreven.
Om het pistool weer in de holster te stoppen moet de vuurknop kort ingedrukt worden. Hieronder volgen de overige commando's.

SCHIETEN	<←>
VERANDEREN VAN WAPEN (pistool of mes)	<X>
BOM OPPAKKEN OF PLAATSEN	<B>
AFSTELLEN VAN DE BOM	<R>
INHOUD VAN OPEN KASTEN GEBRUIKEN	<U>
TONEN VAN LEGITIMATIE	<1> t/m <5>
BEWAKERS OMKOPEN	<M>
INHOUD VAN VERBANDTROMMEL GEBRUIKEN	<F>
GEBRUIK VAN GEREEDSCHAPSKIST	<CTRLT>
SLEUTELS GEBRUIKEN	<CTRLK>
EINDIGEN EN SAVEN VAN DE SPELSITUATIE	<RUN/STOP>
OF	<CTRL> <C>
LIJST MET PERSOONLIJKE BEZITTINGEN	<RETURN>

OPENEN VAN KASTEN:
Richt het pistool op de deur en druk op de <SPATIEBALK>
OPENEN VAN COMBINATIESLOTEN:
Richt het pistool op de deur en druk op de cijfertoetsen (nadere uitleg volgt)
FOUILLEREN VAN BEWAKERS:
Plaats het karakter boven het lijk en druk op de <SPATIEBALK>
VERPLAATSEN VAN DODE BEWAKERS:
Plaats het karakter naast het lichaam, richt het pistool in de richting van het lijk druk op de <SPATIEBALK>

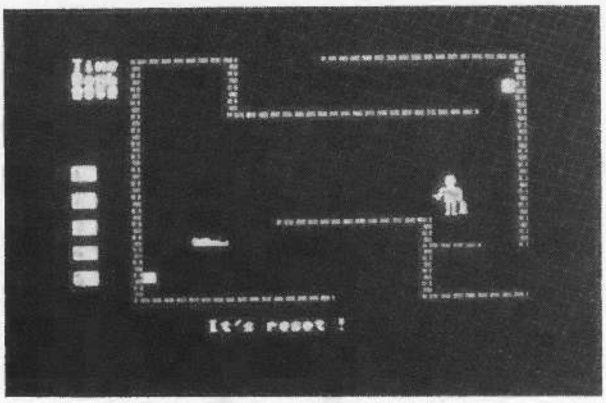
Als men de spelsituatie eenmaal gesaved heeft, verschijnt de eerstvolgende maal dat het spel geladen wordt een extra optie op het keuzescherm met de letter <D>. Als men deze toets indrukt begint men weer op het punt waar men de spelsituatie gesaved had.
Indien één van de toetsen <A>, <B> of <C> wordt ingedrukt, is de spelsituatie verloren.

De indeling van de bunker blijft onveranderd zolang men niet in zijn opdracht geslaagd is, tenzij men de computer door middel van het keuzemenu een nieuwe bunker laat bouwen. De deuren, liften en de geheime vergaderzaal blijven steeds op dezelfde plaats. Iedere kamer in de bunker heeft minstens 1 deur naar een ander vertrek of naar een lift die naar een andere verdieping leidt. Vandaar de bijgeleverde kaarten voor iedereen die een hekel heeft aan tekenen.



10 kogels veroverd

In het begin moet men het vege lijf zien te redden met 1 pistool, 10 kogels, 100 Mark en 1 legitimatie.
Om de lift te gebruiken moet men het karakter in de ruimte tussen de muren en de bewegende stippellijn plaatsen. Tijdens de speurtocht door de bunker, op zoek naar de aktentas die de bom bevat en de geheime vergaderzaal van de Führer, zal men zich regelmatig moeten legitimeren. Wordt men door een bewaker gecontroleerd, dan moet men één der cijfers indrukken van de legitimaties die men bezit. Als men een verkeerd cijfer intikt waardoor de kaart niet geaccepteerd wordt kan men een ander nummer proberen of men kan de bewaker omkopen. Als meerdere bewakers in een ruimte rondlopen moet men zich naar de stilstaande soldaat haasten. De bewakers achter de tafels kunnen eveneens omgekocht worden. Bovendien krijgt men van hen strategische tips, informatie over de geldige legitimatiebewijzen en cijfercombinaties om de kasten te openen.
Als een andere bewaker hoort of ziet dat een kollega van hem de pijp uitgaat zal hij er alles aan doen om het alarm in werking te stellen. De hele bunker is dan meteen gewaarschuwd.
Alle manschappen zullen zich dan onverwijld naar het vertrek van de aanslag reppen. Er is weliswaar een manier om de loeiende sirenes het zwijgen op te leggen, maar dat karwei mag men niet onderschatten. Het is ons tenminste nog niet gelukt.
Als men een dolk bezit, dan is het mogelijk om de bewakers geluidloos om te brengen. Vervolgens kan men ze in een stil hoekje opbergen zodat de andere bewakers niet geconfronteerd hoeven te worden met het lijk van hun dode kameraad.
De voorwerpen die men na het fouilleren van levende of dode bewakers vindt worden automatisch aan de bezittingen van de speler toegevoegd.
Kogels worden alleen overgeheveld indien de patroonhouder van de bewaker meer munitie bevat dan die van de speler. In de kasten vindt men naast waardeloze voorwerpen ook nuttiger zaken zoals paspoorten, kogels, verbandkisten, gereedschapskisten en geld. Zolang niemand merkt dat het pistool op de kast gericht wordt is er niets aan de hand.
Sommige kasten hebben drie-cijferige combinatiesloten. Om deze sloten te openen moet men de cijfertoetsen van

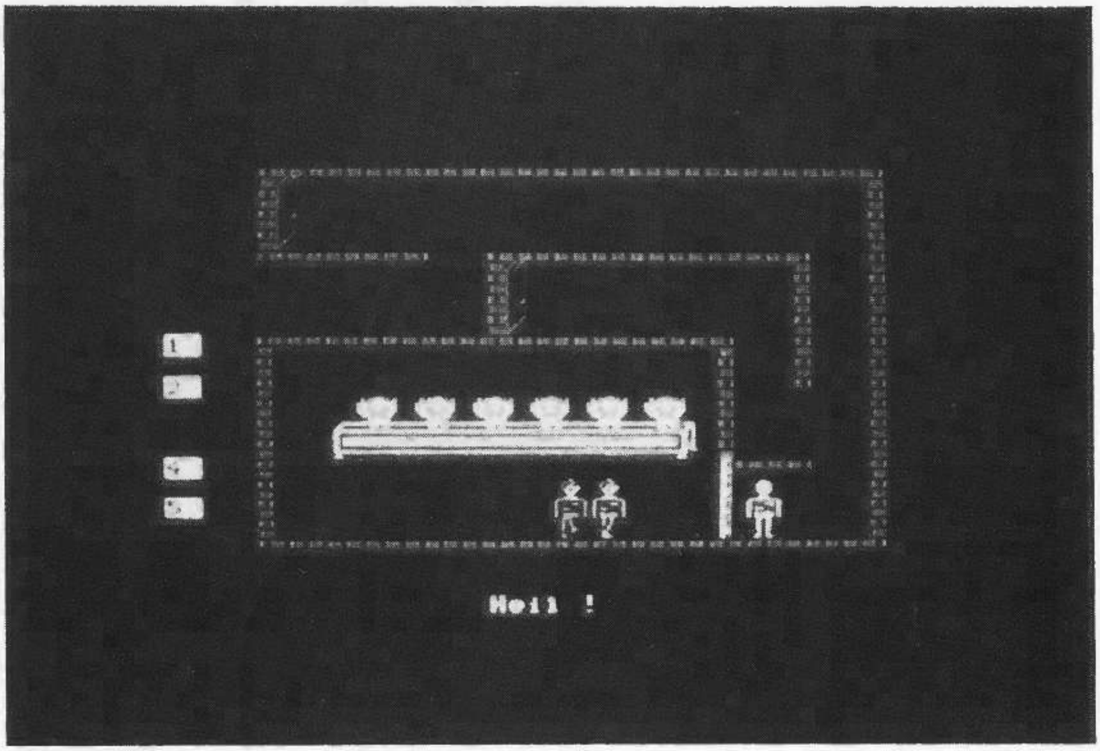


De bom is opnieuw ingesteld

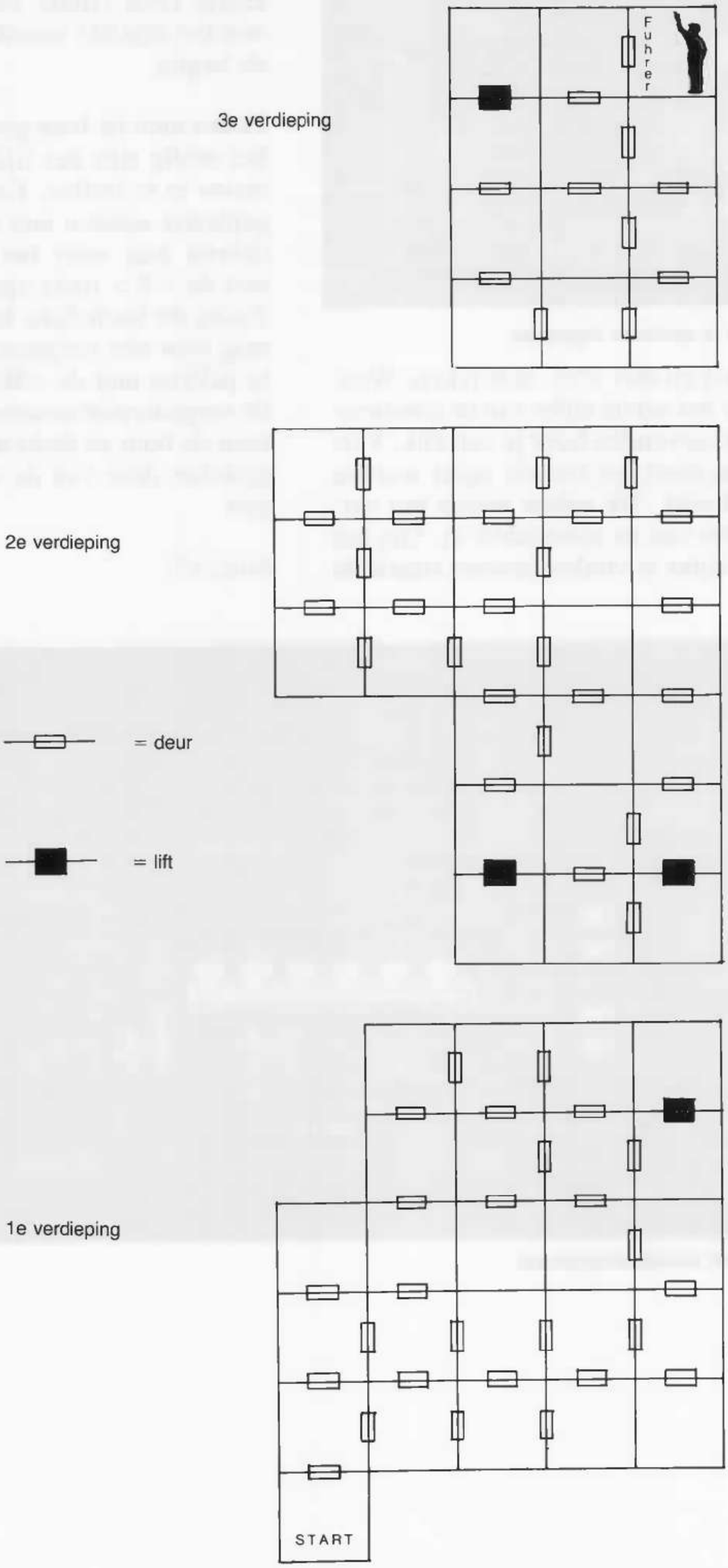
<0> tot en met <9> indrukken. Wanneer je het eerste cijfer van de combinatie hebt gevonden hoor je een klik. Vervolgens moet het tweede cijfer worden achterhaald. Tik echter steeds het eerste cijfer van de combinatie in. Om het derde cijfer te vinden moeten steeds de eerste twee cijfers van de combinatie worden ingetikt voordat je aan het derde begint.

Zodra men de bom gevonden heeft kan het nodig zijn het tijdmechanisme opnieuw in te stellen. Eerst moet de bom geplaatst worden met de <B> toets en daarna kan men het tijdmechanisme met de <R> toets opnieuw afstellen. Zodra dit hachelijke karwei geklaard is mag men niet vergeten de bom weer op te pakken met de <B> toets. Als men de vergaderzaal eenmaal binnen is moet men de bom zo dicht mogelijk tegen de gesloten deur van de vergaderzaal leggen.

Succes!!!

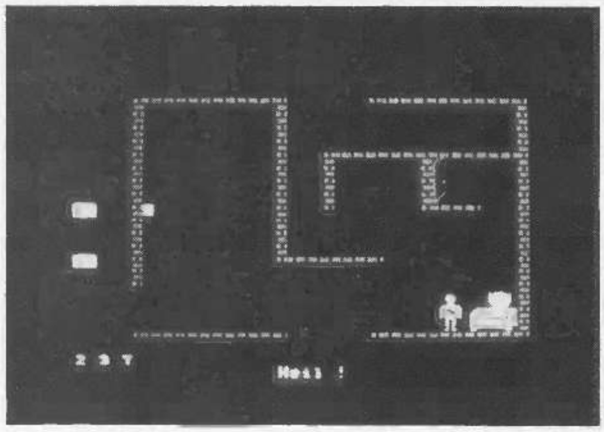


Het laatste avondmaal


Fuhrer
3e verdieping
2e verdieping
= deur
= lift
1e verdieping
START

Speeltips

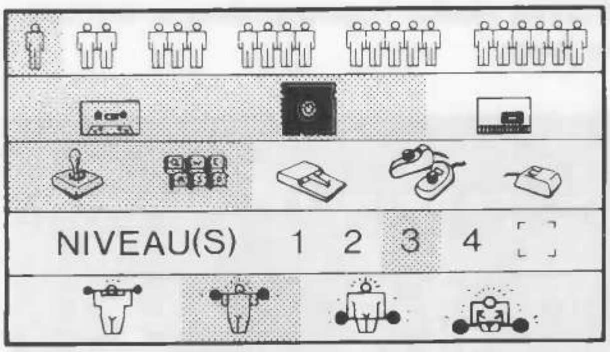
- Verspil geen tijd met waardeloze voorwerpen zoals Hitler's dagboek, kunstvoorwerpen en vaatjes met buskruit (powder kegs).
- Legitimaties blijven onveranderd op een bepaalde verdieping.
- Blijf uit het zicht van bewakers zolang je geen geld of paspoorten hebt.
- De cijfercombinaties blijven hetzelfde voor kasten waarin een bepaald type voorwerp ligt. Het is dus nuttig de combinaties te noteren.
  Als men opnieuw moet beginnen hebben deze notities geen waarde meer.
- Als je in het bezit van een dolk bent, steek de bewakers dan altijd in de rug neer. Erg netjes is het niet maar men moet zich aanpassen aan de vijand!
- Om het alarm af te zetten moet men de alarmkast vinden op de derde verdieping.
  Deze kast kan men met eventueel gevonden sleutels openen. Daarna kan men de gereedschapskist gebruiken met de<CTRL><T> toetsen. Mocht het kastje stuk zijn dan kan men enkele schoten afvuren. Toch is het raadzaam dit soort situaties zoveel mogelijk te mijden want in de praktijk moet men meestal opnieuw beginnen.
- Geef wat geld uit aan de bewakers achter de bureaus, daar ze je regelmatig informeren over het juiste pasje voor een bepaalde verdieping.
- Men mag maximaal drie voorwerpen bezitten. Wel is er de mogelijkheid om een voorwerp te ruilen.
- Maak kopieën van de bijgeleverde kaarten en duidt de plaats aan van alle kasten waar bruikbare voorwerpen in liggen. Maar kijk vooral uit naar de geheime doorgangen die je een hoop tijd kunnen besparen bij de aftocht.
- Zorg dat je een verbandkist hebt.
- De laatste tip is de minst eerlijke, save het spel regelmatig.



BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

B

Electric Dreams HOMESOFT





Doel

In dit spel moet men drie karakters, Jack Burton, Wang Chi en Egg Shen door Little China om Miao Yin, een Chinese schone, uit handen van de boosaardige Lo Pan te redden voordat ze aan een demon wordt geofferd.

Beschrijving

Het spel 'Big Trouble In Little China' is gemaakt naar aanleiding van de gelijknamige bioscoopfilm die nog niet zo lang geleden garant stond voor een paar vermakelijke uurtjes. Jammer genoeg haalt het spel bij lange na het niveau van de film niet. We konden echter niet langer stokdoof blijven voor de vele verzoeken die ons via de lezerscontactkaarten bereikten om dit spel te beschrijven. Dat we met gemengde gevoelens een beschrijving aan dit spel hebben gewijd willen we echter niet onder stoelen of banken steken. De naam van de fabrikant: 'Electric Dreams' is waarschijnlijk voldoende geweest om een aantal lezers bij voorbaat ten onrechte in de deugdelijkheid van de uitgave te laten geloven. We hopen van harte dat 'Electric Dreams' in de toekomst weer producten o de computermarkt brengt van het niveau dat we van deze fabrikant gewend zijn.

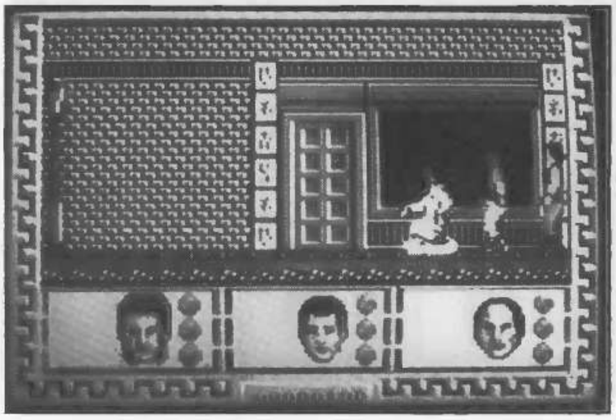
Het verhaal:

De boosaardige Mandarijn Lo Pan tracht een demon tot bedaren te brengen om zichzelf van een eeuwig leven te verzekeren. De demon stelt voor dit staaltje medisch vakmanschap een aantal buitensporige eisen. Lo Pan moet een meisje met groene ogen overreden om met hem in het huwelijksbootje te stappen. Als hij daarin geslaagd is, moet hij haar offeren. Zo gezegd, zo gedaan. In opdracht van de Mandarijn kidnappen de handlangers van Lo Pan de vriendinnetjes van Jack Burton en Wang Chi vanwege hun groene ogen. De ontvoerders brengen de meisjes, Gracie Law en Miao Yin naar het ondergrondse rijk van Lo Pan en San Fransisco's beruchte Chinatown. Jack Burton, Wang Chi en hun gezamenlijke vriend moeten zich een weg vechten door het gespuis dat Chinatown bevolkt om vervolgens via de riolen in het duistere rijk van de Mandarijn terecht te komen.

Het spel:

In het spel bestuurt men drie karakters: Jack Burton, een uit het juiste hout gesneden Amerikaanse held die uitstekend met een pistool weet om te gaan. Wang Chi, een meester in oosterse vechtsporten die zijn

zwaard ter zake kundig weet te hanteren om tegenstanders in mootjes te hakken en Egg Shen, een Chinese tovenaar die zich voortbeweegt, gezeten op een magische wolk. Tijdens het spel kan men van het ene karakter op het andere overschakelen zo dat men voor iedere situatie de meest geschikte held kan inzetten.



De eerste kennismaking met Chinatown

Besturing:
De karakters kunnen geselecteerd worden door de <B> (Burton)-, <C> (Chi)- of <S> (Shen) toetsen in te drukken. Na het indrukken van een van deze toetsen loopt het desbetreffende karakter vooraan.
Indien men de joystick gebruikt zonder de vuurknop in te drukken, beschikt men over de volgende opties.

Joystick links	Loop naar links
Joystick rechts	Loop naar rechts
Joystick naar boven	Spring
Joystick naar beneden	Buk

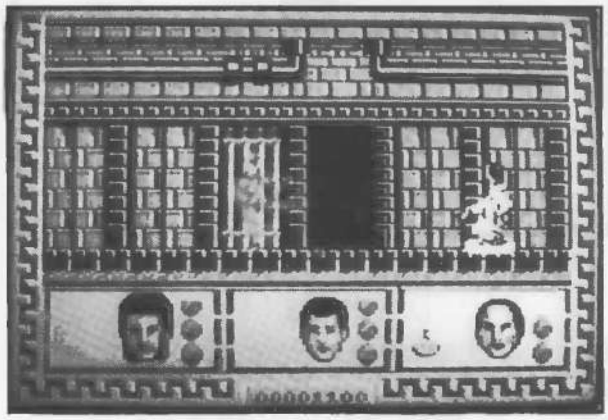
Het gebruik van de joystick met ingedrukte vuurknop:

Joystick naar boven	Hoge ongewapende aanval
Joystick naar rechts	Ongewapende aanval naar de maagstreek
Joystick naar beneden	Lage ongewapende aanval
Joystick linksboven	Hoge gewapende aanval
Joystick naar links	Gewapende aanval naar de maagstreek
Joystick linksonder	Lage gewapende aanval

Indien met gebruik maakt van het toetsenbord:

<I>	Loop naar links
<O>	Loop naar rechts
<Y>	Spring
<H>	Buk
<P>	Vuurknop

Om het spel te pauzeren moet men de <F1> toets indrukken. Wapens en voedsel kunnen worden opgeraapt door er overheen te lopen.



De juiste man op de juiste plaats

De karakters:
Jack Burton kan zich in beginsel alleen met zijn vuisten verdedigen. Indien hij erin slaagt om ver genoeg door te dringen in het koninkrijk van de Mandarijn kan hij een jachtgeweer vinden dat hij kan gebruiken. Het jachtgeweer wordt als drie kogels op het scherm getoond. De munitie is beperkt maar er kan meer munitie rondslingeren.

Wang Chi moet zich in eerste instantie verlaten op zijn kennis van de oosterse vechttechnieken. Als hij hiermee lang genoeg weet te overleven kan hij een zwaard vinden. Zwaarden zijn in dit spel een tamelijk kort leven beschoren waarna ze breken. Gelukkig kan men meerdere zwaarden oprapen tijdens de reis. Indien met een zwaard oppikt terwijl men al een zwaard hanteert, komt dit de levensduur van het wapen ten goede.

Egg Shen kan in het begin magische vuurstoten afvuren uit zijn vingers. De reikwijdte van deze vuurstoten is uiterst beperkt totdat men een magisch flesje vindt. Daarna

kan Egg Shen lichtflitsen afvuren over een veel grotere afstand. De magische kracht van Egg Shen kan op peil gehouden worden door meer flesjes op te rapen.
Onderaan het scherm ziet men naast de afbeelding van ieder karakter drie Ying-Yang symbolen die langzaam kleiner worden naarmate de karakters verwondingen oplopen. Door voedsel op te rapen kan men de karakters weer aansterken. Als men over een wapen of magisch voorwerp loopt, wordt het attribuut onderaan het scherm naast de Ying-Yang symbolen getoond van het karakter aan wie het voorwerp toebehoort.
Sommige magische flesjes geven de karakter extra kracht.

De verschillende strijdperken:
Alvorens men de kamer kan betreden waar de meisjes worden vastgehouden door Lo Pan en zijn handlangers moet de strijd op drie verschillende niveaus worden uitgevochten: de straten van Chinatown, de riolen en het hoofdkwartier van Lo Pan.

Speeltips

Om Lo Pan daadwerkelijk te kunnen verslaan als hij, gezeten op een zwevende wolk, in de huwelijkskamer verschijnt moet men over de gezamenlijk kracht van de drie karakters kunnen beschikken.

De straten van Chinatown (niveau 1):
Wijk op dit niveau terug voor gewapende aanvallers daar je nog niet voldoende ervaren bent om pistoolhelden uit te schakelen. De krijgers en handlangers van Lo Pan geven je geen kans om hen voorbij te lopen zonder te vechten maar door gebruik te maken van de juiste tactiek kan men hen er soms toe bewegen om over het eerste karakter te springen.

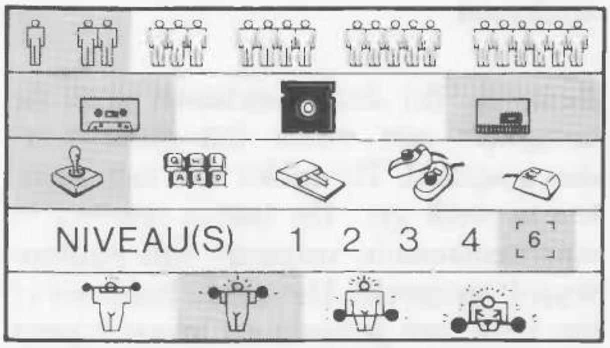
De riolen (niveau 2):
Behalve de aanvallers die men op het eerste niveau ontmoet, moet men hier ook nog afrekenen met rioolmonsters. Daar de rioolmonsters niet gedood kunnen worden, moet men over hen heen springen.

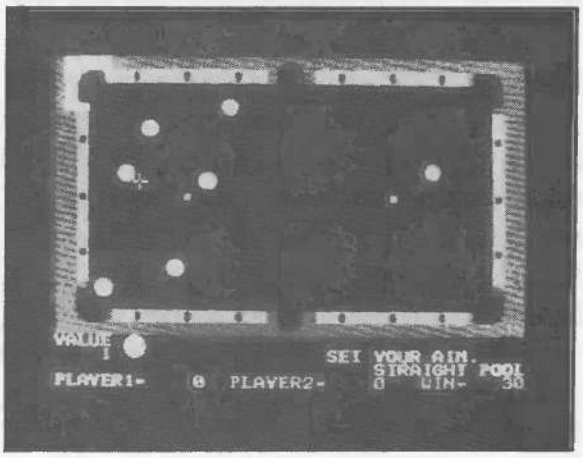
Het hoofdkwartier van Lo Pan (niveau 3):
De stormen zijn elementaire elementen die men moet verslaan alvorens men Lo Pan kan uitschakelen. Men kan ze herkennen aan hun grote hoeden.

De huwelijkskamer (niveau 4):
De huwelijkskamer bevindt zich in het hart van Lo Pan's hoofdkwartier. Deze kamer wordt bewaakt door gewapende krijgers en Lo Pan zelf.

BILLIARDS

Commodore





Doel

Afhankelijk van de gekozen speelvariant moeten er zoveel mogelijk punten worden gescoord, of moeten alle biljartballen in zo min mogelijk beurten in de zakken worden gestoten.

Beschrijving

Dit al weer wat bejaarde spel blijft ondanks zijn eenvoud nog steeds boeien. Het is gebaseerd op het ook hier snel in populariteit stijgende Amerikaanse Pool. In plaats van de gebruikelijke vijftien speelballen moet de computerspeler in dit spel genoegen nemen met zes ballen. In het origineel zijn de ballen genummerd, terwijl in dit spel de volgorde van de ballen wordt aangegeven met kleuren. In sommige van de beschikbare speelvarianten hebben de kleuren een verschillende waarde.

Het hoofdmenu biedt keuze uit zes varianten plus de mogelijkheid om een aantal dingen aan te passen in één daarvan, te weten het onderdeel "player". Nadat je door het op en neer bewegen van de joystick een keuze hebt gemaakt neemt het spel een aanvang na een druk op de vuurknop.

De eerste handelingen zijn bij de eerste vier varianten het zelfde. De eerste speler begint met het plaatsen van de stootbal. Dit is de grijze bal rechts in beeld. Hij kan overal worden geplaatst in een vak dat wordt begrensd door een denkbeeldige lijn die de tweede zwarte stip van rechts af op de bovenste en de onderste banden verbindt, en de banden zelf. Nadat de plaats bepaald is, druk je op de knop en de stootbal wordt wit. Vervolgens moet gericht worden voor de afstoot. Dit gebeurt door middel van het met de joystick verplaatsen van een vizier. Effect kan aan de bal worden gegeven door links of rechts op de te raken bal te richten. Is de richtig aangegeven, dan druk je nogmaals op de knop. Vervolgens bepaal je de kracht van de stoot (hard, zacht of ergens daar tussenin). Ook dit gebeurt met de joystick. Nu moet de vuurknop nog eenmaal worden ingedrukt om de balletjes aan het rollen te brengen. De spelregels van de verschillende onderdelen zijn na de acquitstoot als volgt.

Straight pool: Speler 1 bepaalt, door het heen en weer bewegen van de joystick, welke bal hij gaat proberen in een gat te stoten. De kleur van de gekozen bal is linksonder in het beeld te zien. Na een druk op de vuurknop moet hij aangeven in welk gat hij denkt de bal te laten verdwijnen. Dit is herkenbaar aan het witte kader op de band, en kan ook worden veranderd door het bewegen van de joystick. Tenslotte moeten de richting en de stootkracht worden ingesteld. Als de gekozen bal in het aangewezen gat rolt levert dat 1 punt op. Dezelfde speler mag dan nogmaals stoten. Als de bal in het verkeerde gat verdwijnt, of als de verkeerde bal in het geselecteerde gat rolt, worden geen punten gegeven. De ten onrechte verdwenen bal wordt weer op tafel gelegd bij de linker stip op het laken.

Het is ook niet ondenkbaar dat de speelbal in een gat valt. Dit wordt een "scratch" genoemd. Na een van deze fouten is het de beurt aan de andere speler. Lukt het een speler om in één stoot twee of meer ballen in een gat te krijgen, dan worden hiermee evenzovele punten verdiend, mits de juiste bal in het gekozen gat is gegaan. Na een scratch mag de volgende speler de bal opnieuw op de tafel leggen op de plaats die hem het beste uitkomt. Echter wel binnen dezelfde grenzen als die bij de afstoot.



Billiards was oorspronkelijk gepland voor de "MAX", een droom van Commodore die nooit uitkwam.

Er wordt gespeeld tot een bepaald aantal punten. De speler die de laatste bal op reglementaire wijze van het biljart laat verdwijnen mag de nieuwe acquitstoot plaatsen. Mocht er op enig moment verwarring ontstaan over de vraag wiens beurt het is, dan kan dit op de onderste regel op het beeldscherm worden gezien. Het nummer van de aan stoot zijnde speler wordt namelijk wit afgebeeld.

Rotation: Bij deze speelsoort geeft de computer aan welke bal moet worden gespeeld. De speler kan zelf bepalen in welk gat. De ballen worden in een vaststaande volgorde van puntenwaarde gespeeld. De oranje bal moet er het eerst aan geloven en levert 1 punt op. De waarde van de bal wordt steeds met 1 verhoogd, zodat de gele (en laatste) bal 6 punten waard is. Als behalve de verplichte bal nog één of meerdere ballen zijn gescoord dan tellen deze ook.

One pocket: Elke speler bepaalt zelf de kleur van de te stoten bal. De computer geeft echter aan in welk gat hij terecht moet komen. Voor speler 1 is dat linksboven, en voor speler 2 rechtsonder. Elke goede bal levert hier 1 punt op. Door weloverwogen te spelen kan een speler voorkomen dat hij iets "weglegt" voor de ander.

Player: In deze variant telt elke bal die in een gat gespeeld wordt voor 1 punt. Hier kunnen echter de nodige wijzigingen in worden aangebracht. Zie hiervoor de opmerkingen onder het kopje *"Set up"*.

Hustler: Dit is de enige variant die door 1 speler kan worden gespeeld. Er hoeft geen bepaalde volgorde te worden aangehouden. De waarde van de ballen is tien maal zo hoog als bij "Rotation". In de eerste ronde moet je in maximaal 18 stoten alle ballen in de gaten spelen.

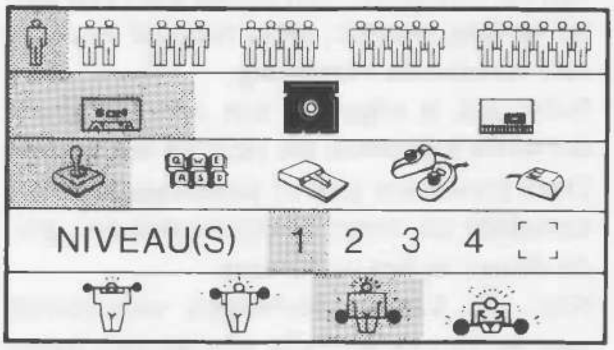
Voor iedere stoot die je aan het einde van een ronde over hebt krijg je 100 bonuspunten. Iedere volgende ronde begint met 1 stoot minder.

Trickshot: Als je voor deze mogelijkheid hebt gekozen, worden de ballen op een door jou te bepalen plaats op het groene laken gelegd. Door de joystick heen en weer te bewegen bepaal je welke bal je wilt plaatsen. Nadat de vuurknop is ingedrukt verschijnt de gekozen bal als een grijze stip en kun je de plaats waar deze moet komen bepalen met de joystick. Als je nogmaals op de vuurknop drukt neemt de bal de aangewezen positie in. Op deze wijze kunnen alle ballen worden gedistribueerd. Het is niet mogelijk meer dan 1 bal van dezelfde kleur neer te leggen. Het is echter niet nodig om alle ballen te gebruiken. Wanneer je het gewenste aantal speelballen hebt neergelegd, besluit je met het plaatsen van de witte stootbal. Na een stoot kun je vanaf dat punt verder spelen, of een nieuw patroon op het biljart voorbereiden. De derde mogelijkheid is om de stoot nogmaals te oefenen (prev). De keus bepaal je ook hier weer met de joystick.

Set up: Deze optie biedt de mogelijkheid om het onderdeel "player" aan je eigen wensen aan te passen. Zo kan het voor een overwinning benodigde aantal punten worden bijgesteld van 0 tot en met 60.000.
De tweede wijziging betreft het systeem van punten tellen. Nul is zoals reeds beschreven. Bij 1 verliest een speler pas de beurt na drie "scratches". Als je hier een 2 invult wordt de waarde van de meeste ballen verhoogd. Paars wordt 4 punten, groen 7 punten, donkerblauw 11 punten en geel 17 punten.
De volgende variabellen "ball select" en "pocket select" blijven bij 0 ongewijzigd. Na het invullen van een 1 bij een van deze rubrieken moeten de spelers aangeven welke bal, respectievelijk welk gat er wordt gekozen. Wordt in één van deze rubrieken een 2 ingevuld, dan bepaalt de computer dit. Combinaties zijn ook mogelijk, maar alleen de combinatie 2,2 levert een nieuwe variant op. De computer bepaalt nu welke bal moet worden gespeeld, en wijst voor speler 1 het gat linksboven, en voor speler 2 het gat linksonder aan.
Met "Friction" kun je de weerstand tussen ballen en laken veranderen. Hoe hoger de waarde, des te lager de weerstand. Op de hoogste standen heb je voldoende tijd om koffie te zetten, de hond uit te laten en vervolgens een bezoek aan een verre tante af te leggen voordat de ballen zijn uitgerold.
"Random" betekent dat de plaats waar de stootbal na een scratch wordt neergelegd willekeurig is.

BLACKWYCHE

Ultimate Aackosoft





Doel

In het spel "Blackwyche" moet je proberen de geest van een overleden kapitein te bevrijden. De geest van deze kapitein wordt door duistere machten gevangen gehouden op zijn eigen schip, de "Blackwyche".

Beschrijving

Blackwyche is het derde spel waarin Sir Arthur Pendragon de hoofdrol speelt. Waren de eerste twee spellen (Staff of Karnath en Entombed) gesitueerd in het oude Egypte, dit spel speelt zich af aan boord van een spookschip. Het schip behoorde ooit toe aan kapitein Richard Cavendish.

Sir Arthur liep op een kwade avond nietsvermoedend langs het strand. Plotseling dook uit een dichte mist een antiek zeilschip op. Hij kon zijn nieuwsgierigheid niet bedwingen en besloot aan boord te gaan.

Uit de laatste aantekeningen in het logboek, gedateerd 6 juni 1666, bleek dat de kapitein samen met zijn bemanning op zoek was naar een onbekend eiland. Het eiland had de vorm van een schedel, hetgeen dus al weinig goeds beloofde. Volgens een oude legende moest ergens op het eiland een waardevolle kristallen schedel verborgen zijn. De schedel bleek echter eerder gevaarlijk dan waardevol, met als resultaat dat de bemanning op jammerlijke wijze aan haar einde is gekomen. De geest van Richard Cavendish werd ergens op zijn eigen schip gevangen gezet.

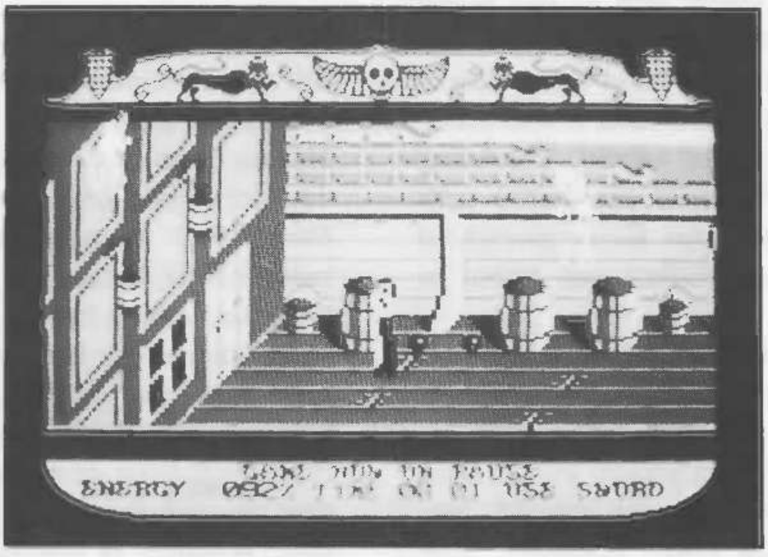
Na dit gelezen te hebben besloot Arthur Pendragon het schip aan een nader onderzoek te onderwerpen. Aan dek stuitte hij al snel op een aantal spoken dat hem aanviel. Met het angstzweet in zijn handen vroeg Arthur zich af of hij dit hachelijke avontuur wel zou overleven.

Het spel wordt voorafgegaan door een vrolijk zeemanslied en start na het indrukken van functietoets <F1>.

Hierna staat de dappere edelman aan dek van het schip. Druk eerst even de pauzetoets <F7> in, zodat je het beeldscherm rustig bekijken kunt.

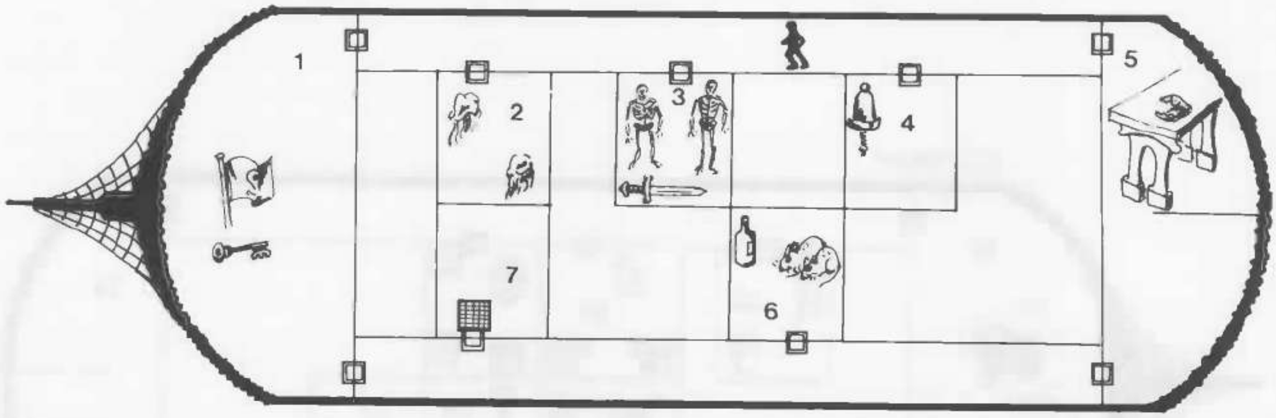
Onderin beeld is ruimte vrijgehouden voor twee tekstregels. Op de bovenste regel is op dit moment te lezen dat het spel gepauzeerd is. Tijdens het spelen staat hier normaal gesproken de mededeling dat Sir Arthur op zoek is naar de geest van de kapitein. Wanneer je waardevolle voorwerpen vindt, wordt dat ook op deze regel gemeld. De onderste regel geeft van links naar

rechts de overgebleven energie, de gespeelde tijd en de uit te voeren actie aan.
Je begint het spel met 100% energie. Elke keer als je door iets of iemand aangeraakt wordt, verlies je energie. De klok houdt de zuivere speeltijd bij. De te ondernemen actie tenslotte geeft aan wat Sir Arthur doet wanneer je op de vuurknop drukt. Je hebt de keus uit twee verschillende acties. Ten eerste kun je hem laten springen *(JUMP)* en ten tweede kun je hem vervaarlijk met een zwaard in de rondte laten maaien *(USE SWORD)*. De uit te voeren actie kan door het aanslaan van een willekeurige toets worden veranderd. Gebruik hiervoor echter niet <F1> aangezien het spel dan van voren af aan begint. (Om het zwaard te gebruiken zal dit echter eerst moeten worden opgespoord.)
Als je nu <F7> nogmaals aanslaat gaat het spel van start. Vrijwel onmiddellijk verschijnen twee geesten *("HARPIES")* in beeld. De witte komen altijd van links en zijn het gevaarlijkst. De groene harpijen komen aan de rechterzijde het beeld binnen zweven. Van tijd tot tijd zul je worden opgeschrikt door een aanhoudend geluidssignaal. Dit betekent dat een gevaarlijke vliegende octopus in de buurt is. Een ander (hoger) geluidssignaal geeft aan dat een kanonskogel over het dek komt aanrollen.
De Blackwyche telt vijf verschillende dekken. Deze zijn aan hun kleur herkenbaar. Van boven naar beneden zijn deze kleuren: bruin, grijs, rood, blauw en bruin. Elk dek heeft een aantal kamers. In sommige daarvan bevindt zich een ladder. Deze ladders zijn een van de twee manieren om naar een hoger of lager gelegen dek te komen. Via de andere manier (een valluik) kun je alleen naar een lager gelegen dek. Maak echter zo weinig mogelijk gebruik van de valluiken. Niet alleen kost een harde landing energie, maar meestal wacht je een vervelende verrassing.
Ieder dek is uitgerust met een aantal ouderwetse kanonnen die richting zee wijzen. Deze kanonnen zien er weliswaar allemaal hetzelfde uit, maar bewijzen toch een goede dienst bij het oriënteren.
Niet alle kamers herbergen waardevolle voorwerpen en niet alle voorwerpen liggen voor het oprapen. Soms zijn ze verborgen, en vaak moet je eerst in het bezit van een ander voorwerp zijn om ze te kunnen pakken.
Door de talrijke gevaren die het pad van Sir Arthur kruisen loopt zijn energie snel terug. Er bestaan manieren om deze energie weer op te peppen. Deze manieren zul je zelf moeten uitzoeken. Eén tip kunnen we je hier alvast geven. Uitrusten werkt alleen maar averechts.
Essentiëel om dit spel uit te kunnen spelen is leren hoe de harpijen en de inktvis het beste kunnen worden uitgeschakeld.

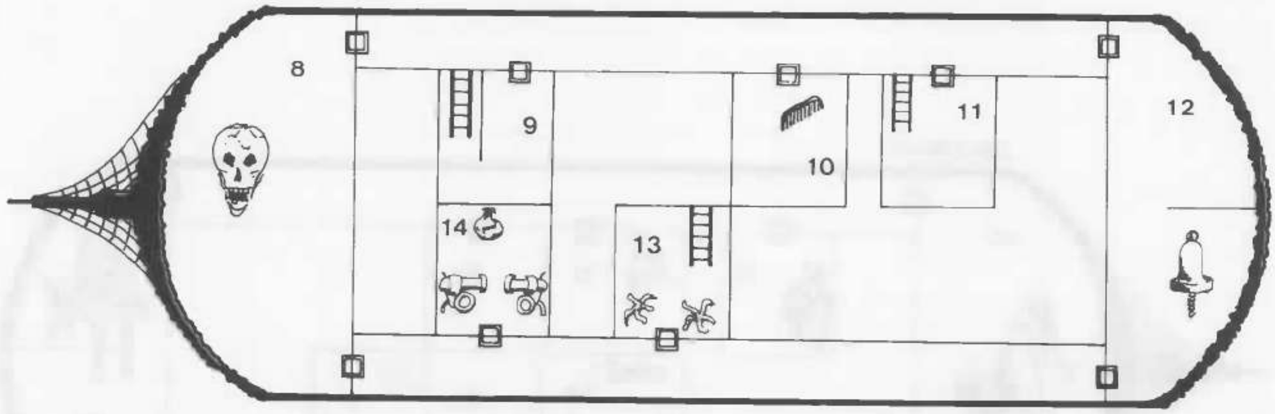


Sir Arthur wordt op de huid gezeten door twee harpijen.

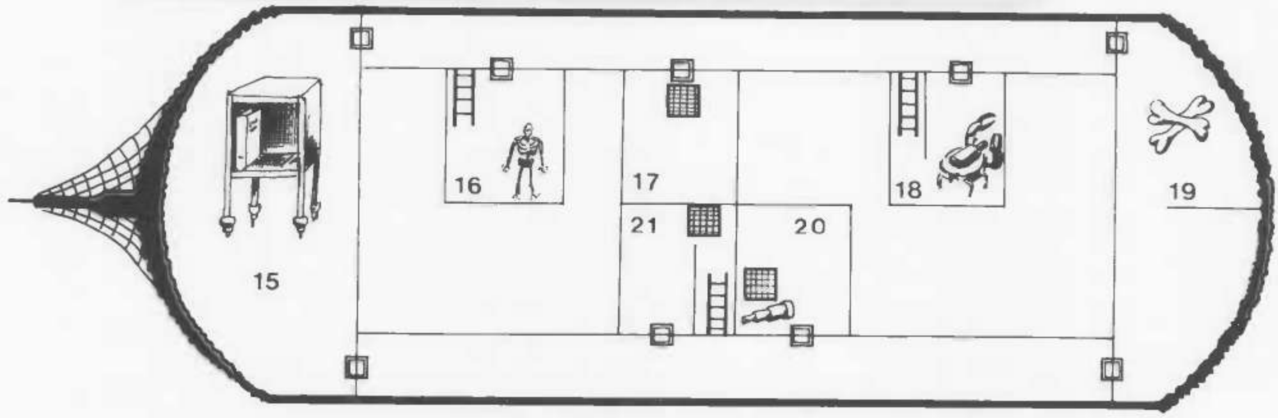
Dek 1 (Bruin)

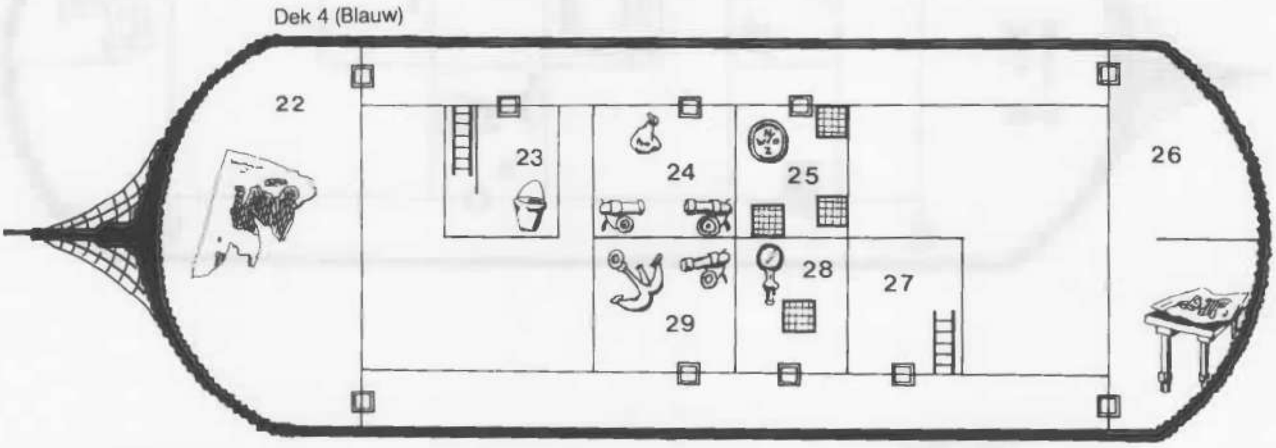


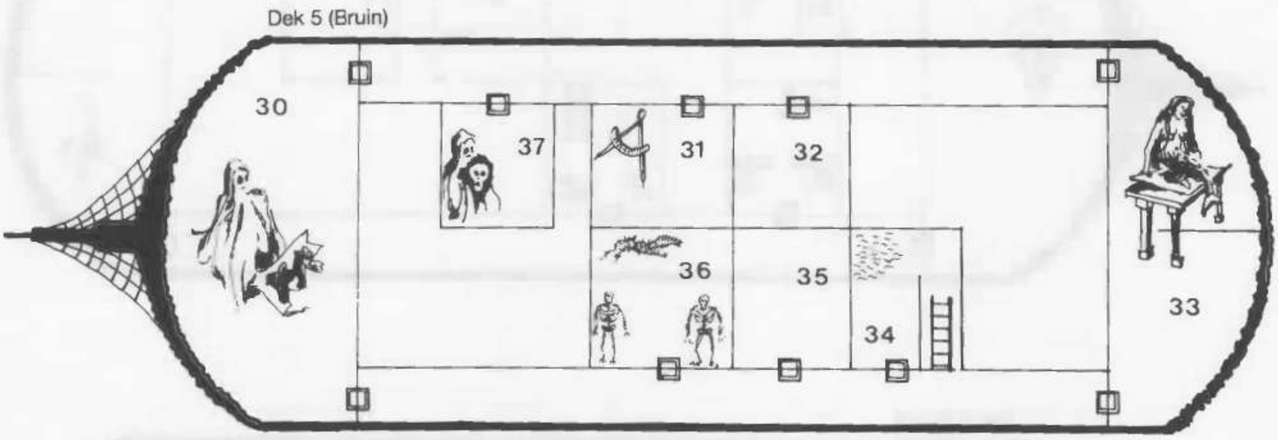
Dek 2 (Grijs)



Dek 3 (Rood)




Dek 4 (Blauw)
22
23
24
25
26
28
27
29


Dek 5 (Bruin)
30
37
31
32
36
35
33
34

Speeltips

In het programma hebben wij een fout ('bug') ontdekt. Deze biedt helaas geen voordelen. Integendeel, wanneer je deze fout tegen het lijft loopt moet het spel opnieuw worden gestart. De fout doet zich voor in kamer 10.

Wanneer je naar het uiteinde van de vijfde plank (vanaf de deur gerekend) loopt en dan de joystick richting deur beweegt sta je opeens in een onbekende kamer. Vanuit deze kamer voert een ladder omhoog en een deur naar buiten. Klim je echter de ladder op dan kom je terecht in het touw op het erboven gelegen dek. Er is geen mogelijkheid om weer uit dit touw te komen. Verlaat je de vreemde kamer via de deur dan sta je tegen de wand van het schip aangeplakt. Ook hier kun je niet meer vandaan, zodat het spel opnieuw moet worden gestart. Pas dus op in kamer 10.

Om de harpijen en de inktvis te doden bestaan twee verschillende tactieken. Welke je moet volgen is afhankelijk van de looprichting van Sir Arthur. Als hij naar rechts loopt kan het beste de volgende methode worden gevolgd. Zodra een witte harpij zich vertoont moet je teruglopen. Ben je haar voldoende genaderd dan kun je haar met het zwaard doorklieven. Loop je niet snel genoeg naar de witte harpij toe, dan loop je het risico dat zij over je hoofd heen zweeft en je in de rug aanvalt. Dezelfde tactiek werkt bij het tot hapklare brokken verwerken van de octopus. Bij nadering van een groene harpij kun je het beste doorlopen tot ze recht boven je is gekomen. Keer dan om en prik de harpij op het moment dat zij gaat dalen.

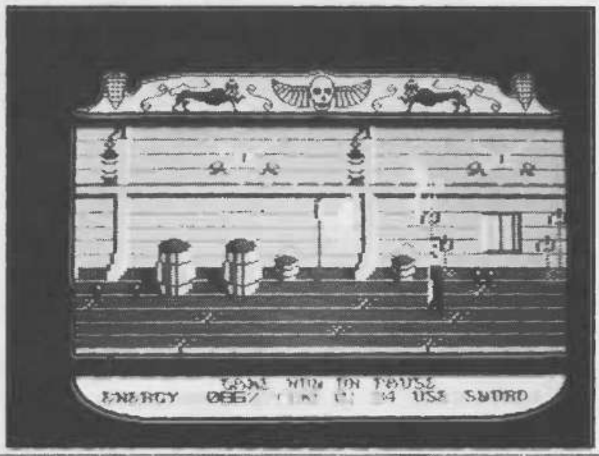
Wanneer je Sir Arthur naar links beweegt kun je de groene harpij ontlopen door in beweging te blijven. De witte harpij laat je over je heen zweven. Op een gegeven moment komt deze weer terug en zweeft over je hoofd. Rijg haar aan de sabel op het moment dat zij de daling inzet. Mocht je haar missen draai dan onmiddellijk om en dood de harpij zo snel mogelijk. Voor de octopus is de laatste oplossing ons inziens ook het beste.

De rook die overblijft nadat een tegenstander is gedood is eveneens schadelijk voor de gezondheid. Hou er dus rekening mee dat de rook van een witte harpij schuin links omhoog, die van een groene harpij schuin rechts omhoog en die van een octopus recht omhoog stijgt.

Een snelle manier om van de harpijen en de octopus af te komen is het binnenlopen van een kamer. Als je dan weer naar buiten loopt zal alle gevaar bij terugkeer aan dek verdwenen zijn.

Deze tactiek kun je het beste niet toepassen bij kamers 7 en 17 (zie kaart). Direct achter de deur van deze kamers bevindt zich namelijk een valluik.

Voor ieder dek geldt dat je het beste op de grens tussen de derde en vierde plank kunt lopen. Op deze manier kun je precies langs de kanonnen lopen terwijl de rollende kanonskogels je geen kwaad kunnen doen.



Een gevaarlijk moment

Waarschuwing! Hierna volgt de complete oplossing van het spel. Lees dus niet verder als je Blackwyche zonder verdere hulp zelf wilt oplossen.

De oplossing van de puzzels is:

De emmer is nodig om water te halen. Met dit water kan het vuur worden gedoofd.

Het zeewier is nodig om de parel te kunnen pakken. Met de parel kan vervolgens de schedel worden bemachtigd.

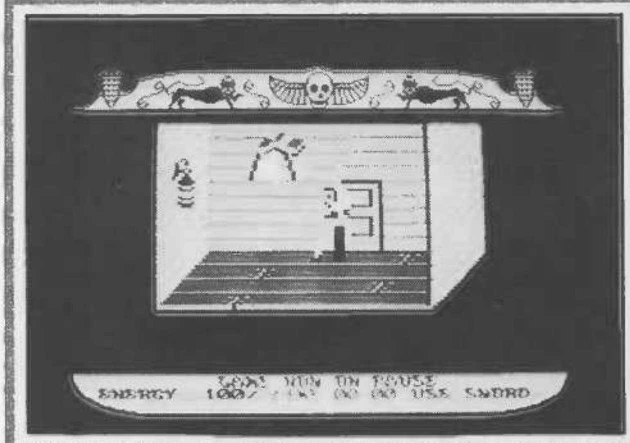
De schedel en de botten zijn samen nodig om de sleutel te krijgen.

Met de sleutel kan de boekenkast worden

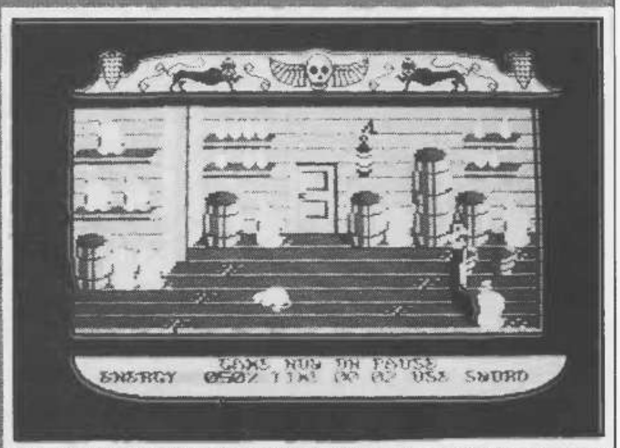
geopend.
Het boek is dan weer nodig om samen met de kaars en de scheepsklok een deel van de kaart te vinden.
Met het kompas, de telescoop en het sextant kan het volgende deel van de kaart worden bemachtigd.
Het kruit is noodzakelijk om het kanon af te vuren. Hierdoor wordt het anker blootgelegd.
Door het gewicht van het anker kan de kam worden opgeheven.
De kam en de spiegel worden aan de zeemeermin aangeboden in ruil voor een volgend stuk van de kaart.
De vier delen van de kaart samen brengen de geheime kamer, waarin de geest van de kapitein gevangen gehouden wordt, aan het licht.

De snelste route die we tot nog toe hebben gevonden om alle puzzels in het spel op te lossen is de volgende:
Loop om te beginnen naar kamer 3 en pak het zwaard. Het wordt door twee skeletten bewaakt dus je zult vrij veel energie verliezen. Zodra je weer buiten bent druk je een willekeurige toets in om het zwaard straks onmiddellijk bij de hand te hebben.
De verloren gegane energie kun je weer aanvullen in kamer 4. Dit doe je door vlak naast de deurpost met je gezicht naar de scheepsbel te gaan staan en de bel met het zwaard te raken. Als dit correct gebeurt zie je de bel bewegen en wordt je energie aangevuld tot 100%.

Vervolgens loop je via de achtersteven (kamer 5) door naar kamer 6.
Hier zie je een aantal graanzakken en twee muizen. Dood de muizen en loop naar de plank boven de graanzakken. Hier zie je een fles staan. Sla hiernaar met het zwaard totdat de fles valt. Als alles goed gaat krijg je een deel van de schatkaart.
Vervolgens ga je naar kamer 7 waar je door het valluik naar beneden zeilt. Je komt dan terecht in kamer 14. Links en rechts in deze kamer zie je een kanon. Voordat je van de val bent hersteld wordt een schot op je afgevuurd. Zodra je weer bij je positieven gekomen bent ren je naar het zakje met kruit dat in deze kamer ligt. Maak vervolgens dat je wegkomt en met nog meer kogels krijgt te incasseren.
Ga naar de achtersteven (kamer 12). Hier zie je een kast staan. Ga hiernaast staan met je gezicht er naartoe en hak er met het zwaard op los. Als je op de goede plaats staat vind je een scheepsklok.
Waarschijnlijk is je energiepeil inmiddels drastisch teruggelopen. Vandaar dat je het beste even naar kamer 4 terug kunt gaan om nog even bij te tanken. Hiervoor moet je de ladder in kamer 9, die uitkomt in kamer 2, gebruiken.
Loop, eenmaal boven, onmiddellijk weg van de ladder anders verlies je nog meer energie aan een kwal.
Bestudeer vervolgens het patroon waarin de andere kwal zich van links naar rechts beweegt. Met een juiste timing kun je hier ongeschonden langs komen.

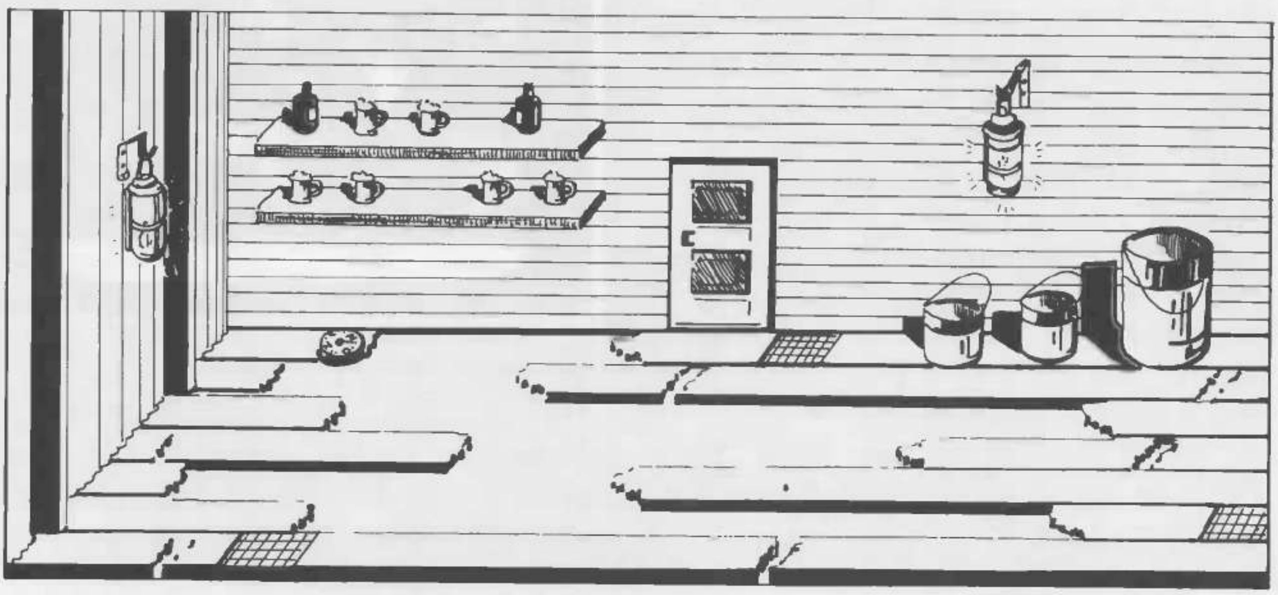


En dan is er nieuwe energie



De kamer met de graanzakken

Nadat je in kamer 4 de bel weer hebt aangeraakt keer je terug naar het tweede dek. Dit kun je het beste via de trap in kamer 2 doen. Loop meteen weg van de trap in kamer 16 anders wordt een nieuwe aanslag op je energie gepleegd door vallende graanzakken.
Kies vervolgens niet voor de kortste weg via de boeg van het schip, maar ga via de ongevaarlijke achtersteven! (kamer 12.)
Ga via de ladder in kamer 13 naar het eronder gelegen dek. Je komt dan uit in kamer 21. Berg je zwaard op en bereid jezelf voor op een sprong. Op de plaats waar de stuiterende kogel de vloer raakt is een valluik. Spring hier overheen en verlaat de kamer. Betreedt de aangrenzende kamer (20). Hier moet je op je tellen passen. Op het hoogste vat zie je een telescoop. Schuin voor dit vat bevindt zich weer een valluik, dus let op! Je kunt ook niet te lang stilstaan omdat je dan getroffen wordt door een bombardement van vallende zakken graan. Ontwijk het luik en spring naar de telescoop om deze te pakken.
Loop nu via kamer 19 (vergeet niet de botten mee te nemen) naar de andere kant van het schip en ga kamer 17 binnen. Hier binnengekomen val je naar het vierde dek en beland daar in kamer 24. In het zakje dat in die kamer ligt, zitten oude Spaanse munten *(DOUBLOONS)*. Deze vullen je energie weer aan tot 100%, maar als het goed is heb je dat nu nog niet nodig. Verlaat de kamer zo snel mogelijk aangezien de kanonnen hun lading weer beginnen uit te spuwen. Loop naar kamer 23 en ga deze binnen. Loop naar de grijze emmer en pak deze op. Ga vervolgens naar kamer 29 (via kamer 22) en loop naar het kanon. Doordat je het kruit uit kamer 14 bij je hebt wordt het kanon afgeschoten als je er naast gaat staan. Na het schot zie je voor de loop va het kanon een anker verschijnen. Pak dit en ga naar kamer 28.
In het midden van deze kamer is weer een valluik gemonteerd, dus loop zoveel mogelijk langs de muren. Ga tegen de achterste muur aanstaan, net rechts van de eerste zak. Richt je gezicht naar de graanzakken en gebruik je zwaard. Als de gekozen positie goed was ontstaat een gat in een van de graanzakken. Nog een klap met het zwaard brengt een spiegel aan het licht. Zodra je deze hebt moet je naar kamer 26 lopen. Vergeet niet de kaars mee te nemen die daar op tafel staat. Ga door naar kamer 25. Hier zijn maar liefst drie valluiken dus wees heel voorzichtig. Op onderstaande tekening kun je zien waar deze luiken zich bevinden.



Spring over het laatste luik en loop naar het kompas. Ga op dezelfde manier terug en vervolg je weg naar kamer 24.

Hoogstwaarschijnlijk kun je de nieuwe energie die de *DOUBLOONS* je geven nu goed gebruiken.

Keer nu terug op je schreden en loop naar kamer 27. Daal hier de ladder af, zodat je uitkomt in kamer 34. Loop door het plasje water waardoor de grijze emmer wordt gevuld.

Even verderop (in kamer 36) ligt wat zeewier. Ga dit halen en loop vervolgens door kamer 30 naar kamer 31. In de hoek van deze kamer zie je weer iets glinsteren. Nadat je dit sextant aan je bagage hebt toegevoegd volgt een moeizame tocht naar het tweede dek. Via de ladders in kamer 34, 23 en 21 bereik je dit dek het snelst.

Loop nu via kamer 12 naar de andere zijde van het schip en ga kamer 10 binnen. Als je naar het touw loopt dat daar hangt, word je een kam overhandigd. Nu je de toiletspullen (kam en spiegel) compleet hebt moet je weer helemaal naar beneden naar kamer 33. Benader de zeemeermin zodat je haar het toiletgerei overhandigt. Als dit gebeurd is zal de zeemeermin van plezier over de tafel schuiven en je bedanken.

Van het laagste dek zul je nu weer terug moeten lopen naar het bovendek. Indien dit noodzakelijk is kun je in kamer 18 (op het derde dek) nog wat energie halen. Dit doe je door over de krab heen te springen en zodoende de *DOUBLOONS* te pakken.

In kamer 5 is het nu mogelijk de oester van zijn parel te beroven.

(Nu je toch vlak bij de bei in kamer 4 bent kun je net zo goed de energie nog een keer bijladen.)

Het is met de inmiddels meegenomen voorwerpen nu veilig om kamer 8 (op het tweede dek) op te zoeken. Pak uit deze kamer de schedel.

Als je nu weer terugkeert naar het bovenste dek moet je kamer 1 binnengaan. Hier zul je zien dat de schedel en de botten die je bij je hebt zich op de zwarte vlag vastzetten die zodoende een echte piratenvlag wordt. Uit eerbied voor het feit dat je al tot zover bent gevorderd in het spel wordt de vlag gehesen. Hierdoor wordt een sleutel zichtbaar die je natuurlijk ook oppakt.

In kamer 4 kun je overigens nog steeds nieuwe energie halen door de bei aan te raken.

Het is nu weer tijd geworden om af te dalen naar het derde dek. Hier aangekomen moet je kamer 15 binnengaan. Tegen de achterwand zie je een kast staan. In deze kast staat een boek dat je nodig hebt.

Hiermee daal je verder af naar het vierde dek, waar je kamer 22 inloopt. In deze kamer vind je weer een stuk van de kaart.

Vervolgens ga je naar kamer 30 (op het onderste dek). Hier moet je het spook verslaan. Dit doe je door naar de rechterzijde van de kamer te lopen (naast het vat) en je zwaard te gebruiken. Na een paar treffers lost het spook in het niets op zodat je het laatste deel van de kaart kunt bemachtigen.

Als je dan tenslotte kamer 30 verlaat zul je merken dat er op het onderste dek een kamer is bijgekomen (kamer 37). Ga deze binnen en je staat oog in oog met de geest van de kapitein. De geest zit gevangen in een doodshoofd. Loop naar de schedel toe en raak dit met je zwaard aan om de geest te bevrijden en het spel te beëindigen.



De geest van de kapitein is bevrijd

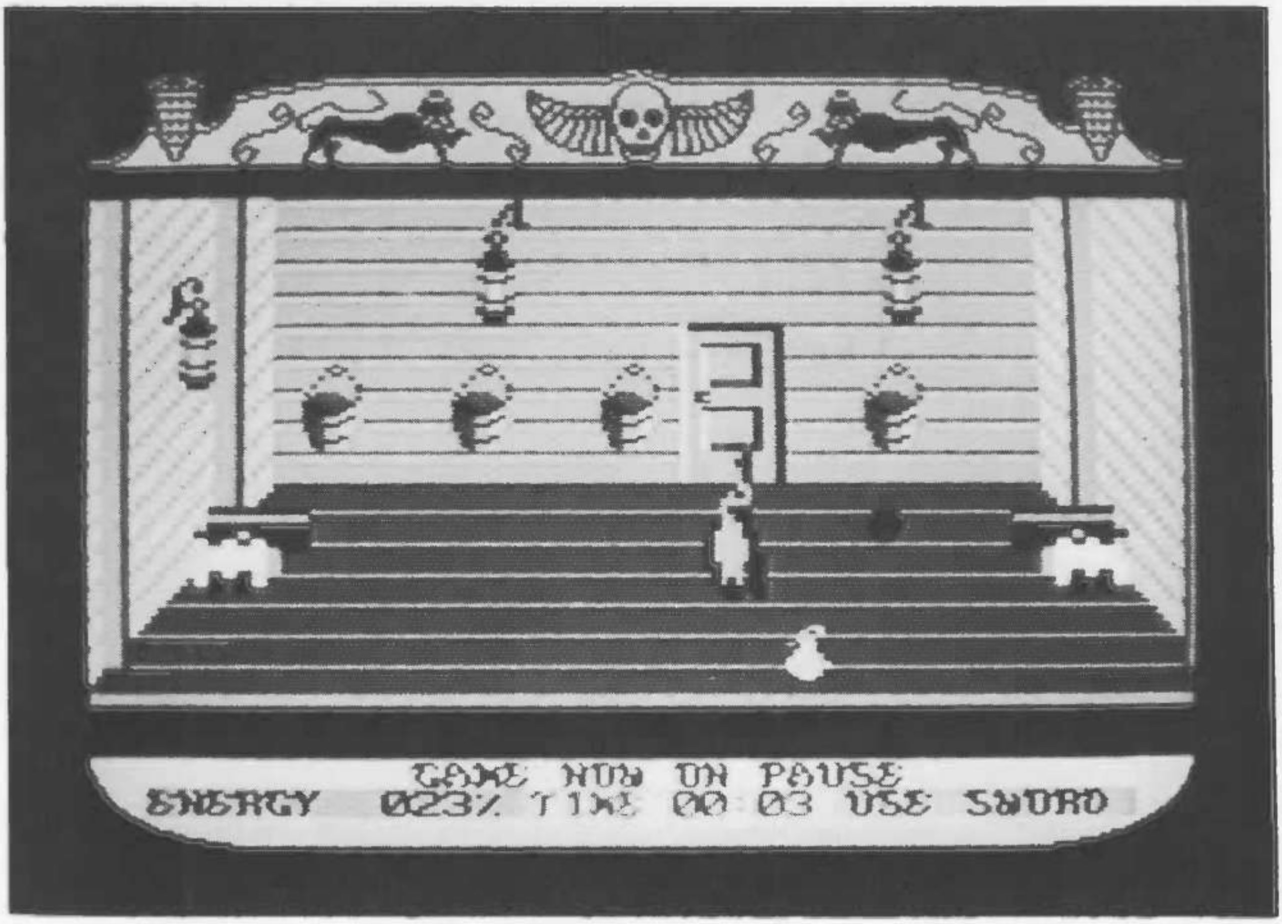
Mocht het ondanks deze aanwijzingen nog niet lukken om het spel te voltooien dan kunnen we je nog een familiepak Marsen aanbieden voor onbeperkte energie. Je moet wel beloven dat je daarna goed je

tanden poetst. Typ de volgende korte listing precies zo in. Na iedere programmaregel geef je <RETURN> om de regel in het geheugen in te voeren.

```
1 SYS63278: POKE830,100:
  POKE831,174: POKE832,102:
  SYS62828
2 FOR A=679 TO 767:
  POKEA,PEEK(25088+A): NEXT
3 FOR A=828TO1200:
  POKEA,PEEK(25088+A): NEXT
4 POKE990,141: POKE991,74:
  POKE992,18: SYS1024
```

Controleer nog even of je alles precies zo hebt ingetikt als hierboven staat aangegeven. Is dit inderdaad correct gebeurd, dan kun je "RUN" intikken, gevolgd door <RETURN>. Stop vervolgens de cassette met het spel "BLACKWYCHE" in de cassetterecorder en druk de toets <PLAY> in waarna het spel geladen wordt.

P.S. De energie wordt nog wel steeds minder wanneer je door harpijen etc. geraakt wordt, maar zodra deze op 0% staat wordt deze automatisch aangevuld tot 100%.

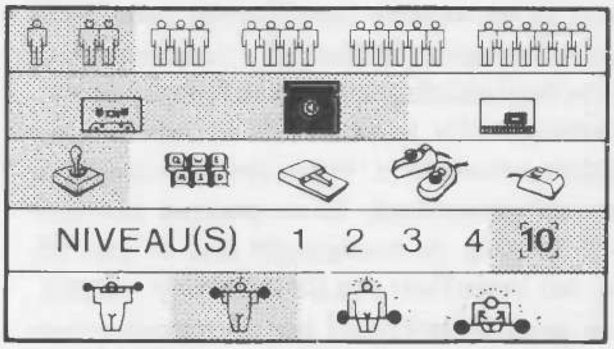


In het zakje zitten de doubloons voor nieuwe energie

BLOOD 'N GUTS

B

American Action AB | Greve Graphics | Aackosoft





Doel

In dit spel moet men in tien verschillende barbaarse sportonderdelen tegen een menselijke tegenstander of een computertegenstander uitkomen.

Beschrijving

Na "World Games" van Epyx hadden we er eerlijk gezegd niet meer op gerekend om nog een sportspel op de softwaremarkt te zien verschijnen. We hebben ons deerlijk vergist. De firma "Action" stelde een tienkamp samen, met onderdelen afkomstig uit een tijd waarin de mens zijn vuisten nog als verbale wapens beschouwde.

Door dit woeste tijdperk als achtergrond voor hun Olympiade te gebruiken, zijn de ontwerpers van deze firma er zonder meer in geslaagd om de lange reeks sportspellen met een origineel produkt uit te breiden.

Grafisch kan "Blood 'n Guts" wedijveren met de algemeen als standaard erkende serie sportspellen van "Epyx".

De wijze waarop de meeste onderdelen beoefend moeten worden verdient eveneens navolging. Afmattende links- en rechtsbewegingen met de joystick zijn slechts vereist in twee van de tien onderdelen. In de overige proeven komt het vooral aan op handigheid en nauwkeurigheid.

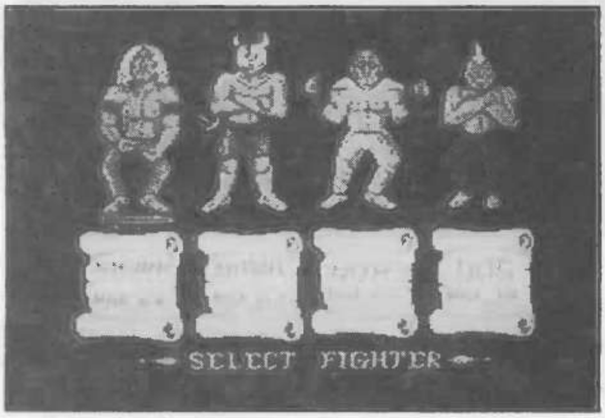
In Engelse computerbladen waren de recensies nogal verdeeld. Onderdelen zoals katwerpen en bier drinken werden door sommige spelbeschouwers niet erg op prijs gesteld. Persoonlijk vonden we die kritiek vergezocht, maar we kunnen ons voorstellen dat sommige lezers hierover met ons van menig verschillen.

Nadat het spel geladen is, kan men kiezen uit een oefensessie voor alle onderdelen of men kan competitief uitkomen tegen een menselijke of een computertegenstander. In de oefen-optie kan men zich eindeloos bekwamen in de vèrschillende proeven. De wedstrijd-optie wordt dodelijk ernstig opgevat. De verliezer verliest, behalve de tienkamp ook zijn hoofd onder de valbijl van een publiekelijk opgestelde guillotine! Bezint dus eer ge begint...

De keuze tussen de oefen- en de wedstrijdoptie wordt gemaakt door het zwaard met de joystick onder *Compete* (wedstrijd) of *Practice* (oefen) te plaatsen en vervolgens de vuurknop in te drukken.

Na iedere oefenronde verschijnt onderaan het beeldscherm de vraag: "Play again? (Yes/No)". Om de training in een bepaald onderdeel te beëindigen, moet men eerst de "N" laten oplichten door de joystick naar rechts te bewegen en vervolgens de vuur-

knop in te drukken.
Spelers die de diskette versie bezitten kunnen de gewenste proef via het scherm selecteren. Als men zich voldoende bekwaamd heeft in één van de proeven kan men naar het hoofdscherm terugkeren en een ander onderdeel selecteren.
Deze mogelijkheid is niet voorhanden als men de cassetteversie bezit.
Eigenaars van de cassetteversie moeten de trainings- of wedstrijdronden volgens een vast schema afwerken.



Het deelnemersveld

Nadat men een keuze heeft gemaakt tussen de oefen- en de wijdstrijdoptie verschijnen vier barbaren op het scherm. Daar de leeftijd geen enkele invloed heeft op de gedragingen van deze deelnemers, kan men subjectieve normen, zoals een sympatiek uiterlijk of een stoer klinkende naam, als leidraad hanteren.
Plaats het zwaard onder de afbeelding van de uitverkorene door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en druk vervolgens de vuurknop in. Door de vuurknop nogmaals in te drukken komt men automatisch uit tegen een computertegenstrever.
Indien men tegen een menselijke opponent wil spelen, moet de tweede speler het zwaard onder de afbeelding van zijn of haar favoriete barbaar plaatsen en de vuurknop indrukken.
Daarna wordt het eerste onderdeel geladen.

Tug of war Touwtrekken
In dit onderdeel moet men een menselijke of een computertegenstrever in de rivier trachten te trekken.
Nadat men de vuurknop heeft ingedrukt verschijnen onderaan het scherm twee energiebalken. Door de joystick naar beneden te bewegen trekt men aan het touw en verbruikt men wat energie.
Door de vuurknop in te drukken zet men iets meer kracht en verbruikt men bijgevolg ook iets meer energie.
Om alle kracht die men bezit ten volle te ontplooien moet men de vuurknop indrukken en de joystick tegelijkertijd naar beneden bewegen. Natuurlijk resulteert deze krachtinspanning in een maximaal energieverbruik. Het komt er dus op aan om het juiste evenwicht te vinden tussen inspanning en energieverbruik. In de praktijk betekent dit dat men de bewegingen met de joystick en het indrukken van de vuurknop regelmatig moet onderbreken om de energiereserve voldoende aan te vullen.
De deelnemer die het eerst kennismaakt met het koude water verliest de wedstrijd.



De torensprong

Towerjump Torensprong
In dit onderdeel is het de bedoeling om zo ver mogelijk van een toren te springen.
Pikant detail: de sprong wordt alleen geldig verklaard als de deelnemer op zijn hoofd landt.
Nadat men de vuurknop heeft ingedrukt, moet men de joystick naar beneden bewegen om de atleet door zijn knieën te laten buigen. Op het moment dat men de knuppel loslaat springt de vermetele vanaf het hoogste punt van de toren. Tijdens de vrije val moet men de vuurknop indrukken als het hoofd van de ongelukkige recht naar beneden wijst. De schaduw die zich onder de

deelnemer verplaatst kan als hulpmiddel gebruikt worden om de afstand tot de bodem in te schatten.
Iedere deelnemer heeft drie kansen. De beste sprong wordt in de kwalificatie opgenomen.

Rockroller Rotsrollen
Rotsrollen is een onderdeel waarin twee deelnemers een rotsblok tegen een steile helling moeten opduwen. Voor deze proef, die vooral kracht en uithoudingsvermogen vergt, heeft men drie pogingen.
Nadat men de vuurknop heeft ingedrukt, verschijnen twee energiebalken onder in beeld. Om energie op te bouwen moet men de joystick zo snel mogelijk naar boven en naar beneden bewegen.
Als de meter groen van kleur wordt, heeft men voldoende energie en kan men één of meerdere stappen zetten door de vuurknop in te drukken.
De winnaar is de deelnemer die er in slaagt om het rotsblok minstens tweemaal de helling op te duwen. Als gevolg van deze sportieve prestatie wordt de opponent aan de andere kant van de heuvel door het neerrollende rotsblok verpletterd!

Beer drinking Bier drinken
Dorstige kelen zullen dit lavende onderdeel op prijs weten te stellen. De winnaar is diegene die minstens twee pullen bier sneller dan zijn tegenstander naar binnen kan werken.
Na het indrukken van de vuurknop moet men de joystick naar boven bewegen om de pul bier naar de mond te brengen. Daarna is het de kunst om te voorkomen dat het bier de mond weer verlaat. Dit doet men door de joystick naar beneden te bewegen, zodat de bierpot weer op borsthoogte wordt gebracht.
Op de afbeeldingen rechts of links van het podium kan men controleren hoeveel bier men kan drinken zonder dat het gerstenat morsend over de lippen stroomt. Ondertussen moet men de joystick in een zo hoog mogelijk tempo afwisselend naar links en naar rechts bewegen om de opgedronken hoeveelheid bier zo snel mogelijk te verwerken.
Indien men er niet in slaagt om het gerstenat binnensmonds te houden, wordt men gediskwalificeerd.



Stenen werpen

Human hit Stenen werpen
Een barbaar zit opgesloten in een schandpaal.
Zijn hoofd, linkerarm en beide benen dienen als levende doelen voor de stenen werpende deelnemer die deze lichaamsdelen driemaal moet raken in een zo kort mogelijke tijdsspanne.
Voor dit vermakelijke onderdeel heeft iedere deelnemer recht op drie pogingen.
Het vizier wordt door middel van de joystick op de te raken plek van het beoogde lichaamsdeel gericht. Vervolgens kan men een steen werpen door de vuurknop in te drukken. In het onderste deel van het scherm bevindt zich een klok die, met verbazingwekkende precisie voor de tijd waarin de tienkamp zich afspeelt, begint te lopen vanaf het ogenblik dat men de vuurknop indrukt. Links van deze klok wordt de door een menselijke of computertegenstander best behaalde tijd vermeld.

Pole fight Stokvechten
In dit onderdeel zitten twee deelnemers op een boomstam boven een ravijn. In deze hachelijke positie moeten ze elkaar met stokken afrossen totdat één van beiden kennismaakt met de wetten van de zwaartekracht.
Na het indrukken van de vuurknop kan men

de volgende stokslagen door middel van de joystick ten uitvoer brengen:

Joystick naar boven : klap op het hoofd
Joystick naar rechts : stoot in de maagstreek
Joystick naar beneden : stokslag op de dijbenen

De punten voor iedere rake klap verschijnen onder in beeld naast de namen van de deelnemers.
Dit wedstrijdonderdeel wordt in één ronde beslecht.

Cat Thröwing Katwerpen

Dierenliefhebbers kunnen hun protest tegen dit groteske onderdeel kenbaar maken door er niet aan deel te nemen. Aan de overige barbaren leggen we graag de spelregels uit. Het katwerpen is te vergelijken met het hedendaagse discuswerpen. Door zo snel mogelijk rond te draaien en de kat op het juiste moment los te laten moet men het dier zo ver mogelijk wegwerpen.
Na het indrukken van de vuurknop begint de barbaar automatisch te roteren. Als men voldoende snelheid denkt te hebben moet men de vuurknop indrukken om de kat los te laten, die dan hopelijk een lange afstand overbrugt binnen de begrenzing van de baan.



Bierdrinkwedstrijd

Dit onderdeel lijkt makkelijk maar is het niet. Als men de kat te snel loslaat kan men geen recordafstanden behalen. Indien men daarentegen te lang wacht, zakt de barbaar van uitputting in elkaar.
Na iedere worp verschijnt de score onderaan het beeldscherm.

Mountain walk Koorddansen

In dit onderdeel moet men zo snel mogelijk het midden van een touw bereiken. Omdat barbaren nu eenmaal van een beetje spanning houden, hebben ze dit touw maar meteen tussen twee hoge bergtoppen gespannen. Als toppunt van vermakelijkheid begint de barbaar die het eerst het midden van het touw bereikt, de bossa nova te dansen, waardoor de tegenstander hulpeloos naar beneden stort. De deelnemer die tweemaal als eerste het midden van het touw bereikt is winnaar van dit hachelijke onderdeel.
De verrichtingen van beide barbaren kan men in close-up volgen op de twee kleine beeldschermpjes.
Om de barbaar, die men bestuurt, over het touw te laten lopen, moet men de vuurknop indrukken.
Als de koorddanser zijn evenwicht naar links of naar rechts dreigt te verliezen, moet men de joystick in tegengestelde richting duwen, totdat hij weer met beide benen op het touw staat. De vuurknop moet na iedere correctie kort ingedrukt worden om de barbaar verder over het touw te laten lopen.
In dit onderdeel delft men helaas altijd het onderspit tegen de barbaar die door de computer bestuurt wordt, omdat deze de afstand naar het midden van het touw zonder evenwichtsproblemen aflegt.
We hebben het Olympisch Commité dan ook onverwijld op de hoogte gesteld van deze onsportieve gang van zaken!

Axe Throwing
Bijlwerpen

In dit onderdeel moet men de tegenstander met een bijl trachten te raken. Na het indrukken van de vuurknop kan men de bijl naar het hoofd, de maagstreek of de benen van de tegenstander werpen door de joystick respectievelijk naar boven, links of beneden te bewegen alvorens men de vuurknop nogmaals indrukt.
Daarna is de tegenstander aan de beurt. Om de bijl te ontwijken kan men bukken door

de joystick naar beneden te bewegen, of springen door de joystick naar boven de duwen.
De deelnemer die als eerste van zijn sinaasappelkistje valt, verliest dit gruwelijke onderdeel.

Arm Wreck Armworstelen
Twee deelnemers zitten aan een houten tafel met één hand op de rug om hun spierkracht te meten in dit laatste onderdeel.
De deelnemer, waarvan de naam linksonderin het beeldscherm verschijnt, heeft de kleinste schaduw. De tegenstander, waarvan de naam rechtsonderaan het beeldscherm verschijnt, werpt de grootste schaduw.
Na het indrukken van de vuurknop kondigt de scheidsrechter aan dat beide deelnemers zich moeten klaarmaken *(ready)* voor de tweekamp.
Zodra de scheidsrechter *go* roept, moeten beide deelnemers kracht in hun armen ontplooien door de joystick zo snel mogelijk naar links en naar rechts te bewegen.
De deelnemer die er in slaagt om de arm van de tegenstander tegen het tafelblad te drukken wint één van de drie ronden.
De kale knikker van de verliezer wordt door een voorbijvliegende vogel duidelijk gemarkeerd.

Speeltips

Zorg dat je tegenstander deze speeltips niet onder ogen krijgt!

Touwtrekken:

Verbruik steeds de meeste energie door de vuurknop in te drukken en de joystick naar beneden te bewegen. Als je de juiste pauzes in acht neemt trek je de tegenstander langzaam maar zeker in de rivier.

Torensprong:

De enige tip die we voor dit onderdeel kunnen geven is oefenen en nog eens oefenen. Vergeet echter niet om de joystick voor de sprong voldoende naar beneden te bewegen zodat de barbaar helemaal door zijn knieën zakt alvorens te springen.

Rotsrollen:

Houdt de vuurknop niet ingedrukt terwijl je de joystick zo snel mogelijk naar boven en naar beneden beweegt. Ler er echter wel op om de joystick naar boven en naar beneden te blijven bewegen terwijl de barbaar de rots naar boven duwt.



Klaar voor het stenen rollen

Bierdrinken:

In dit onderdeel is het de kunst om te blijven drinken terwijl je het bier naar binnen werkt. Dit betekent dat je de joystick zo snel mogelijk naar links en naar rechts moet bewegen terwijl het bier door de keel van de barbaar stroomt. Door de pul steeds op het laatste nippertje, en niet langer dan nodig is, naar beneden te bewegen kan men het gerstenat het snelst verwerken.

Stenenwerpen:

Werk de lichaamsdelen in deze volgorde af: rechterbeen, linkerbeen, rechterarm en tenslotte het hoofd.

Stokvechten:

Tracht de stok in dezelfde richting als de computerspeler te bewegen om zijn klappen te blokkeren. Zodra dit gelukt is, blijft hij meestal roerloos op de boom zitten en kun je hem in alle rust van de boomstam slaan.

Bijlwerpen:

Probeer de bijl pas op het laatste nippertje te ontwijken door te bukken of te springen en gooi de bijl vervolgens zo snel mogelijk terug. Op deze wijze kan men de computertegenstander meestal lang genoeg in verwarring brengen om hem van zijn sinaasappelkistje af te donderen.

Armworstelen:

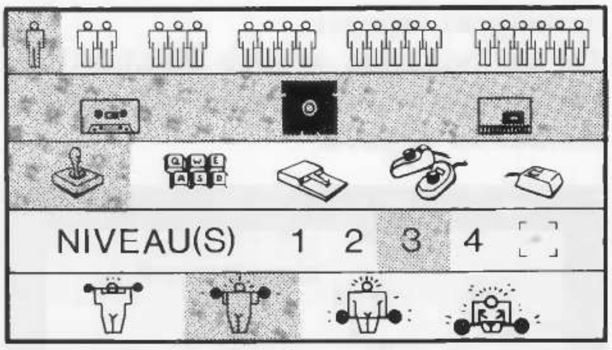
Haal "Decathlon" van "Activision" uit de kast, gebruik de zwaarste joystick, oefen een paar weken en schakel daarna over op een lichte "Kraft" joystick alvorens je het tegen de computerspeler opneemt!!

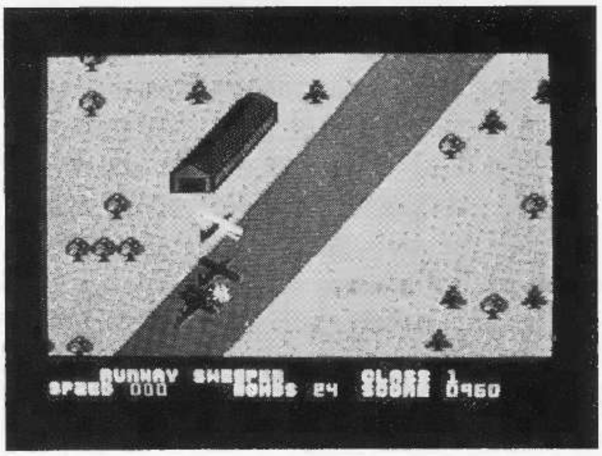
Succes.

BLUE MAX

B

Synapse | Peter Adams | Ariolasoft





Doel

Tijdens de Eerste Wereldoorlog krijg je als piloot Max Chatsworth opdracht ver achter de vijandelijke linies drie specifieke doelen in een stad te bombarderen. Eenmaal opgestegen ligt je lot in eigen handen.

Beschrijving

Met Blue Max bracht Synapse in 1983 een ijzersterke titel voor de Atari 800 homecomputer op de markt. Het gegeven van Blue Max is eenvoudig: dring zover mogelijk door achter de vijandelijke linies totdat het einddoel bereikt is. Het einddoel bestaat uit drie doelen in een stad. Deze moeten vernietigd worden.

Onderweg moet je zoveel mogelijk vijandelijke toestellen uit de lucht halen en vijandelijke vliegvelden, gebouwen, bruggen en verkeer opblazen.

Je hebt hiervoor uitsluitend de beschikking over je dubbeldekkertje, een oneindige voorraad ammunitie, 30 bommen, een beperkte hoeveelheid brandstof en je eigen intelligentie. Kortom, meer dan voldoende!

Het begeleidend schrijven bij het spel vertelt het volgende verhaal. In juni 1915 was de Eerste Wereldoorlog in volle gang. Een van de sterkste punten in het voordeel van de Geallieerden was de Royal Air Force, de beroemde RAF. De dappere piloten verdedigden hun vaderland met vuur en volle inzet. Een van de piloten die op 19 juni 1915 in de lucht waren, was Max Chatsworth. Voor zijn ogen werd zijn hele squadron tijdens een verkenningsvlucht door vijandelijke jagers uit de lucht gehaald. Die dag haalde Chatsworth zeven tegenstanders naar beneden. En in de volgende maand nog eens dertien.

De As-mogendheden stelden een prijs op het hoofd van Chatsworth, de Blue Max decoratie. De piloot die Chatsworth neerschoot, zou de Blue Max toegekend krijgen.

Uiteraard werd Max, toen dat bekend werd bij de RAF, vanaf dat moment door zijn medepiloten Blue Max genoemd.

Nu ben jij Blue Max en krijg je de kans te bewijzen dat ook jij heldhaftige karaktertrekken hebt.

Uit dit alles blijkt maar weer dat veel mensen niet echt op de hoogte zijn van

bepaalde historische feiten. Een aantal zaken kloppen; inderdaad woedde in 1915 de Eerste Wereldoorlog. En de Blue Max onderscheiding bestond eveneens.
Wat niet bestond was de *Royal Air Force.* De Royal Air Force werd in 1919, na de Eerste Wereldoorlog opgericht. Tijdens de Eerste Wereldoorlog werd de Engelse luchtmacht het Royal Flying Corps genoemd, het RFC. Er bestond wel een RAF maar dat was de afkorting van Royal Aircraft Factory. Deze vliegtuigfabriek had enkele toestellen voor het RFC gebouwd.
De term As-mogendheden stamt uit de Tweede Wereldoorlog en wordt gebruikt voor het verbond tussen Duitsland en Italië.
De Blue Max decoratie bestond wel maar werd niet speciaal in het leven geroepen. De Blue Max was bij de Duitse luchtmacht de standaard onderscheiding voor iedere piloot die dertig of meer vijandelijke toestellen neerschoot.
De naam Max Chatsworth hebben we in de annalen niet kunnen vinden. Bekende piloten uit deze tijd zijn ondermeer Roland Garros en Manfred von Richthofen. Von Richthofen is beter bekend onder de naam *Red Baron.*

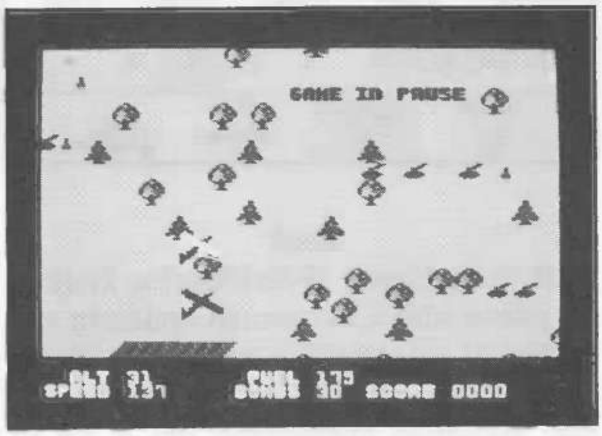
Het is uiteraard fraai dat men probeert een aardig verhaal rond een spel te brengen. Het maakt het geheel immers wat interessanter. Doe het dan echter wel goed en consequent. Dit soort historische onjuistheden doen afbreuk aan wat verder een goed spel is.

Na het inladen van het spel verschijnt de titelpagina van Blue Max op het scherm. Onder de inspirerende tonen van "Rule Britannia" vliegt langzaam een dubbeldekker door het beeld, langs de rode letters van de naam Blue Max. Dit is jouw toestel!

Door functietoets <F3> in te drukken roep je een keuze menu op. De volgende opties staan tot je beschikking:

Gravity on/off:	Zwaartekracht aan uit
Control normal/pilot:	Normale of piloot besturing
Beginner/Advanced/Expert:	Beginner/Gevorderde/Veteraan

Met functietoets <F3> kies je een optie. Met functietoets <F5> kun je deze vervolgens wijzigen.
Bij het opstarten worden standaard de opties ingesteld op *Gravity off, normal control* en *Beginner.*



Gravity on/off: Zwaartekracht aan/uit. Wanneer de zwaartekracht aan staat betekent dit dat het toestel net als in de realiteit langzaam zal zakken wanneer je de stuurknuppel loslaat.

Control normal/pilot: Normale of piloot besturing. Bij normale besturing zal het naar voren drukken van de joystick het toestel doen stijgen. Haal de joystick naar je toe en het toestel daalt.
Bij piloot besturing reageert het toestel tegengesteld, dat wil zeggen joystick naar voren en het toestel daalt.

Beginner/Advanced/Expert: Beginner/Gevorderde/Veteraan. De niveaus verschillen wat betreft hoeveelheid vijanden, weersgesteldheid, brandstofverbruik etc.. De hoeveelheid bommen die je op je vlucht meeneemt blijft op ieder niveau gelijk: 30 stuks.

Start het spel door functietoets <F7> of de vuurknop op de joystick (poort 2) in te drukken. Druk na het verschijnen van de startbaan onmiddellijk de <SPATIEBALK> in om het spel te pauzeren.
We kunnen nu op ons gemak de schermindeling bestuderen aangezien daar tijdens het spel nauwelijks tijd voor zal zijn.

Zoals je ziet is Blue Max volgens hetzelfde principe opgezet als Zaxxon. Door de achtergrond diagonaal te laten scrollen en het vliegtuig links/rechts te laten bewegen wordt een drie dimensionaal effect bereikt.
Links in beeld staat je toestel klaar voor de start.

Langs de onderrand van het scherm vind je alle voor de vlucht relevante informatie. Uiterst links wordt naast *ALT* de hoogte in voeten aangegeven. De maximale vlieghoogte is 91 voet. De Engelse maat 1 voet is gelijk aan ongeveer 30 centimeter.
SPEED geeft de snelheid in mijlen per uur, waarbij de standaard vliegsnelheid altijd 200 mijl per uur zal zijn. Naast *ALT* bevindt zich een open gedeelte. Op deze plaats kunnen de volgende letters verschijnen:

P: vijandelijk vliegtuig nadert
W: wind steekt op
L: je nadert een landingsbaan

In het midden van de balk zien we *Fuel* met daarnaast de getankte hoeveelheid brandstof.
Capaciteit van de tanks is 200 liter.
Naast *Bombs* zie je dat je 30 bommen aan boord hebt.
Uiterst rechts wordt je score gegeven, nu uiteraard 0000.
Boven de score aanduiding zal tijdens het spel de aan het vliegtuig opgelopen schade gerapporteerd worden.
Hiervoor worden de volgende letters gebruikt:

F: je verliest brandstof
M: door beschadigingen aan roer en ailerons reageert het toestel slecht op de besturing
B: beschadigd bommenluik. Het is nu niet altijd mogelijk een bom af te werpen
G: het machinegeweer weigert af en toe dienst.

Wanneer alle vier de schademeldingen gegeven worden zal de volgende treffer van afweergeschut je doen neerstorten.

Uiterst rechts zal tijdens de vlucht soms óf een pijl omhoog óf een pijl omlaag verschijnen. Een vijandelijk vliegtuig nadert! De pijl geeft aan of een vliegtuig hoger of lager vliegt. Je kunt een tegenstander uiteraard pas neerschieten wanneer je op dezelfde hoogte vliegt.

In feite komt het erop neer dat je zoveel mogelijk van het terrein aan flarden moet schieten. Vliegtuigen, wegen, gebouwen, tanks, bruggen, afweergeschut, schepen en auto's; alles levert punten op. Om een volgend niveau in het spel te bereiken moet je een aantal specifieke doelen vernietigen. Deze speciale doelen zijn de volgende:
- rode schepen in de rivier
- blauw oplichtende vliegtuigen
- blauw oplichtende auto's
- de met een kruisvizier gemerkte gebouwen en bruggen

Voordat je met een ferme druk op de vuurknop aan je heldhaftige carrière begint is het misschien nog interessant het volgende te weten.
Om op te kunnen stijgen moet het vliegtuig minimaal een snelheid van 100 mijl per uur hebben. Probeer je met een lagere snelheid op te stijgen dan zul je direkt weer neerstorten. Je krijgt voor dit spectaculaire vliegwerk de rang *Kamikaze trainee* toegekend.
Wanneer het toestel een snelheid van

100 mijl bereikt zal de snelheidsaanduiding niet langer in grijze cijfers weergegeven worden maar in wit veranderen. Druk op dat moment de joystick *naar voren* en je stijgt op. Bij dit laatste gaan we ervan uit dat je bij het keuze menu op de titelpagina *Control normal* ingesteld hebt. Bij *Control pilot* moet je om op te stijgen de joystick naar je toe halen.
Nadat je opgestegen bent (en niet meteen tegen een boom aan het eind van de startbaan geknald bent) versnelt het toestel automatisch naar 200 mijl per uur. Hier kun je geen controle op uitoefenen.

Tijdens de vlucht is de maximale vlieghoogte 91 voet. Met de joystick stuur je het toestel naar links en rechts. Omhoog/omlaag is afhankelijk van de gekozen optie. We gaan in dit verhaal voortdurend uit van *Control normal.*

Je zult tijdens het vliegen merken dat de zwarte balk langs de onderrand nu en dan verkleurt. Deze kleuren hebben een specifieke betekenis en het is uitermate belangrijk dat je deze uit elkaar houdt.
Blauw:
je vliegt op gelijke hoogte als het vijandelijk toestel. Je zult merken dat de pijl uiterst rechts nu ook verdwenen is. Breng je toestel op één lijn met de vijand en haal hem uit de lucht.
Rood:
getroffen door vijandelijk vuur.
Bruin:
je vliegt laag genoeg (21-45 voet, 7-15 meter) om met je boordwapens doelen op de grond te kunnen vernietigen. Zigzag vliegen zal een beter resultaat opleveren dan recht vooruit vliegen. Een bom afwerpen zal op deze vlieghoogte vrijwel zeker in neerstorten resulteren.
Geel:
Kijk uit!! Je zit te laag! De volgende boom zal zich weinig zachtzinnig over je ontfermen.
Groen:
Je hebt de opdracht volbracht. Na landing kun je de diverse eremetalen op je brede heldhaftige borst spelden. De Amelia Earharts onder ons hebben daarbij wat meer keuze.

Door de vuurknop in te drukken en tegelijkertijd de joystick naar je toe te halen open je het bommenluik. De bom wordt automatisch afgeworpen.
Dit heeft uiteraard wel tot gevolg dat je enigszins hoogte verliest. Het is onverstandig om wanneer de onderrand van het scherm bruin geworden is (vlieghoogte 7-15 meter) een bom af te werpen. Je zult dan bijna onherroepelijk neerstorten.
Het is mogelijk (alhoewel niet gemakkelijk) een vijandelijk toestel in volle vlucht met een bom neer te halen.

Het naderen van een landingsbaan wordt aangegeven door een geluidssignaal en een L verschijnt links in beeld. Ga in het midden van het scherm vliegen. Een landingsbaan verschijnt meestal in het midden van het beeld. Ga naar een hoogte van ongeveer 20 voet maar kijk uit voor afweergeschut! Zet het toestel aan de grond zodra je boven de landingsbaan bent. Het vliegtuig rolt uit en komt voor de hangar tot stilstand. De tanks worden automatisch bijgevuld. Wanneer de tanks vol zijn (200 liter) wordt de bommenvoorraad aangevuld. Vervolgens wordt de schade aan het toestel gerepareerd. Een ge-

luidssignaal geeft aan wanneer je gereed voor de start bent. Het hangarpersoneel start de motor en je bent op weg. Ook nu moet je een snelheid van 100 mijl per uur bereikt hebben voordat je op kunt stijgen.
Je kunt het bijtanken en repareren van de schade op ieder moment stopzetten door de vuurknop in te drukken. Je start daarmee de motor en gaat weer op weg op je gevaarvolle tocht.

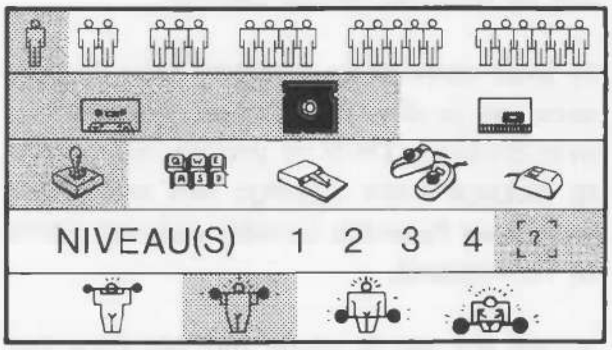
Mijne Heren, einde van deze briefing. Aan de slag!



BOMB JACK

B

Elite | Chris Harvey | Home Soft Benelux





Doel

Een terroristische organisatie heeft alle cultureel en politiek belangrijke lokaties op Aarde bedolven onder bommen. In Bomb Jack moet jij als Bommen Kareltje zoveel mogelijk bommen onschadelijk zien te maken zodat deze voor de mensheid zo belangrijke monumenten voor het nageslacht bewaard blijven.

Beschrijving

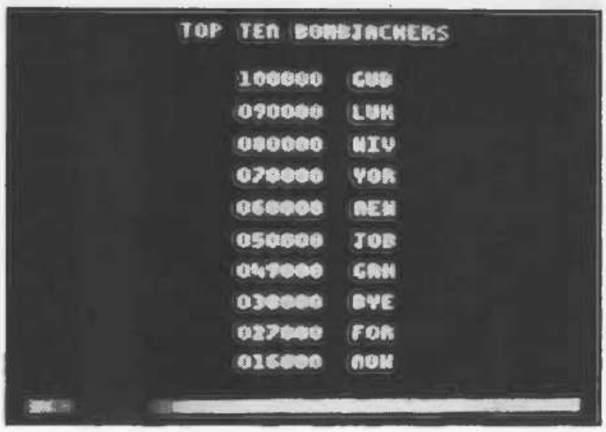
Het begeleidend verhaal bij dit spel is uiteraard grote onzin. Bomb Jack is een uitermate snel aktie spel dat in de amusementshallen een zeer groot succes was. De licentie houder Tehkan heeft pas na maanden onderhandelen het Engelse softwarehuis Elite toestemming gegeven het programma te converteren voor Amstrad/Schneider, Spectrum, Commodore 64/128 en BBC. Dat dit zo lang geduurd heeft werd voornamelijk veroorzaakt door het feit dat Bomb Jack een zekere hit op de diverse home computers beloofde te worden. En in zo'n geval probeer je natuurlijk zoveel mogelijk geld in het laatje te krijgen. Bomb Jack is dus nu ook voor de ouwe trouwe C64 beschikbaar. De eerste reactie is 'Tjeempie, perfect de originele hallenversie'. De grafische kwaliteit (evenals de voortgebrachte muziek) is van een zeer hoge kwaliteit. Of het spel dat zelf ook is moet een ieder voor zich beoordelen. In onze ogen is het spel moeilijker te spelen dan in de hallen. Wat hiervoor exact de reden is hebben we niet kunnen vaststellen. Een pertinente schande vinden we het feit dat bijna alle andere versies wel een 2 speler modus kennen, maar de C64 en BBC versies uitsluitend door 1 speler gespeeld kunnen worden.

Na het inladen van het programma verschijnt op het scherm onder zeer fraaie, ietwat nerveus makende muziek de Bomb Jack titelpagina.

Met een druk op de vuurknop (poort 2) start je het spel. En direkt begint de aktie, Bomb Jack kent jammer genoeg geen pauze toets. Je kunt tijdens een niet naar genoegen verlopend spel altijd weer opnieuw opstarten door de <RESTORE> toets in te drukken.

Tegen een achtergrond van de Egyptische pyramiden en de beroemde Sfinx zie je een aantal bommen in beeld. Deze zijn her en der over het scherm verspreid. Bommen Kareltje (met de elegante cape) zie je in

het midden van het beeld op een platform staan. Linksbovenin op een platform drentelt een astronaut. Eveneens in het veld zichtbaar is een grijze vogel. Aanraking van een astronaut, de vogel (en in latere velden robots, een soort stofzuigers etc.) is dodelijk.



De hoogste scorelijst

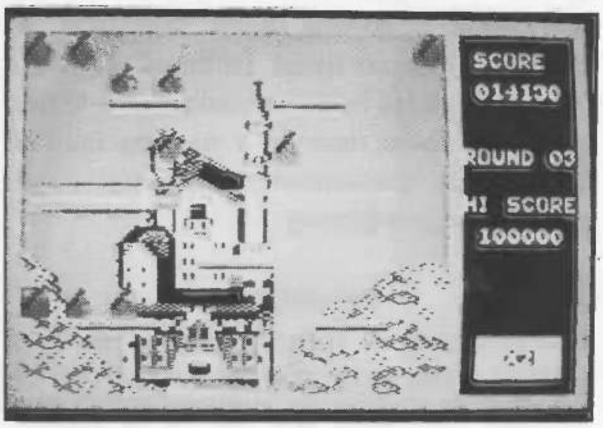
Rechts in beeld het score bord. Bovenin het behaalde aantal punten tot nu toe. Daaronder op welk veld je speelt *('Round 1')* en de *High Score*. Deze staat aan het begin van het spel al op 100.000 punten. Vervolgens zie je drie Kareltjes, het aantal levens dat je hebt. Tenslotte de scoreteller. Deze staat aan het begin van een veld op 1x. Dit betekent dat het vernietigen van een bom slechts de normale 100 punten opbrengt. Deze teller kan in bepaalde situaties verhoogd worden en geeft dan aan hoeveel maal de score vermenigvuldigd wordt. 3x wil dus zeggen dat een bom 300 punten in plaats van 100 punten oplevert. Bommen vernietig je door er langs te lopen of te vliegen. Want dat laatste is Kareltje's grote kracht, de knul kan vliegen.

Normaliter zijn de bommen rood en leveren ze bij vernietiging 100 punten op. Soms licht een bom helder op, dit betekent dat de bom gaat ontploffen. Vernietig je zo'n bom voordat hij explodeert, dan levert dit 200 punten op. Voor grote werkzaamheden in dit opzicht krijg je extra bonuspunten (zie punten telling).

Vliegen met Kareltje is eenvoudig. Druk op de vuurknop terwijl hij op de grond of op een platform staat. Hij springt sierlijk omhoog. Wanneer je hem niet hoger wilt laten gaan dan druk je terwijl hij in de lucht is op de vuurknop. Hij stopt en dwarrelt langzaam weer naar beneden. Snel achter elkaar dee vuurknop indrukken laat Kareltje met zijn armen wapperen. In tegenstelling tot normale mensen blijft hij dan op dezelfde hoogte zweven.

Je kunt extra hoog springen door de joystick van je af te drukken en de vuurknop in te drukken. Door de joystick naar je toe te trekken komt Kareltje met een noodgang naar beneden (zonder zich overigens te verwonden).

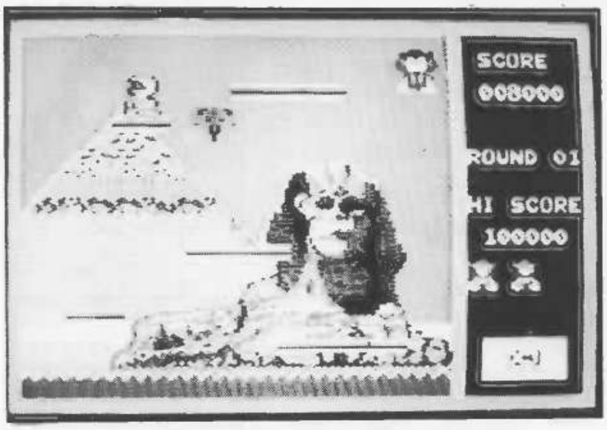
Af en toe zie je ronde munten door het beeld rollen. Een aantal munten zijn mogelijk: B, E en P munten.



Kareltje in actie

B-munten zijn Bonus-munten. Deze leveren 500 tot 1000 punten op en kunnen de scoreteller beïnvloeden.
E-munten (zeldzaam) zijn Extra leven munten. Aanraking levert een extra Kareltje op.
P-munten geven Kareltje extra kracht *('Power')*. Gedurende enige seconden veranderen alle tegenstanders in het veld in onschuldige zonnetjes en kunnen nu makkelijk vernietigd worden.
Zowel B als E munten leveren bonuspunten op. Na drie B munten gepakt te hebben zullen in dit veld geen munten meer verschijnen, dus ook geen E en P munten.

Ieder volgend veld is anders van opbouw wat betreft de spreiding van de bommen, de lokatie van de platformen en de aanwezige vijanden. In het eerste veld zullen de astronauten, wanneer ze op de grond terecht komen, veranderen in futuristische heksen op electronische bezemstelen. In andere velden duiken rondtollende robots etc. op.
Ook de achtergrond verandert. Zo voert je tocht je langs de Egyptische pyramiden en de Sfinx, de gebouwen van de Verenigde Naties, het Parthenon op de Akropolis in Athene en kom je zelfs midden op een landingsbaan van een vliegveld terecht.
Na het halen van een redelijk hoge score kom je in de Top lijst terecht. Hier kun je met behulp van de joystick jouw initialen invullen. Beweeg de joystick naar links of rechts om de gewenste letter te kiezen. Druk de vuurknop in om deze letter in te voeren. Op deze wijze voer je maximaal drie initialen in.



Onverstoorbaar blikt de Sfinx op dit alles neer

Puntentelling

Bom, normaal	100 punten
Bom, ontploffend	200 punten
Verlamde tegenstanders	500 punten

Munten	
B	500/1000 punten
E	3000 punten
P	2000 punten

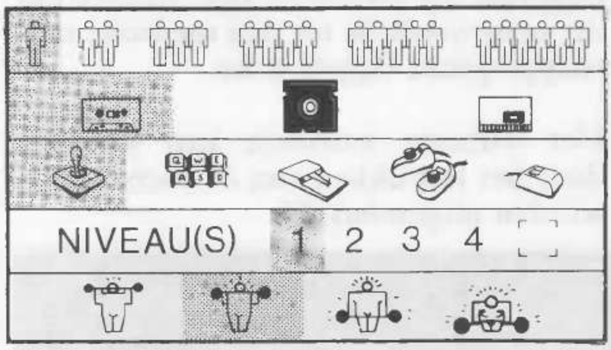
Het opruimen van grote aantallen ontploffende bommen levert bonuspunten op.

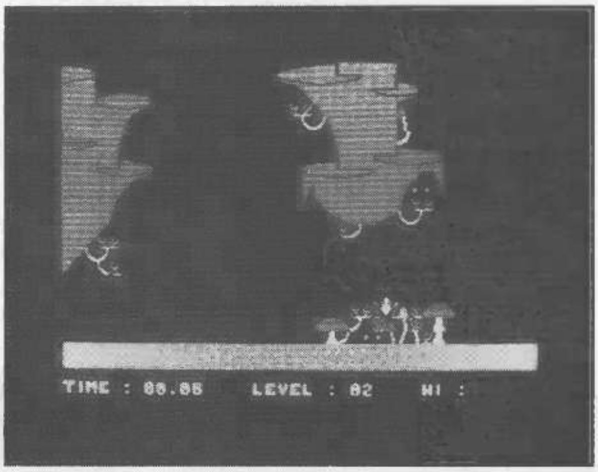
20 ontploffende bommen	10.000 punten
21 ontploffende bommen	20.000 punten
22 ontploffende bommen	30.000 punten
23 ontploffende bommen	50.000 punten

BOOGA-BOO

B

Quicksilva | Pedro Ruiz | Ariolasoft





Doel

De speler moet in dit spel een vlo naar de uitgang van een grot leiden. Op zijn tocht moet hij oppassen voor een hongerige Pterodactylus. Ook moet hij voorkomen dat de vlo door een vleesetende plant wordt opgepeuzeld.

Beschrijving

Dit spel werd oorspronkelijk voor de Sinclair Spectrum geschreven door Paco Suarez en Paco Portalo. Het werd onder de naam Bugaboo uitgebracht. Voor de Commodore 64 werd het spel Booga-boo gedoopt. Afgezien van de veel mooiere graphics op de Commodore 64 (wij zijn ons er terdege van bewust dat we het gevaar lopen door brieven van boze Spectrum bezitters te worden overstelpt) is het spel nagenoeg identiek aan de Spectrum uitvoering.

In een ver verwijderd sterrenstelsel is een patrouille uitgezonden naar een pas ontdekte planeet. Op de planeet Cebolla-7 zijn tekenen van leven waargenomen. Aan boord van het ruimtevaartuig bevindt zich een afgerichte vlo. Het op afstand bestuurde toestel slaat echter te pletter tegen het oppervlak van de planeet. Nog enigszins versuft door de klap gaat de vlo Booga-boo op onderzoek uit, en stort nietsvermoedend in een ravijn.

Het is inmiddels avond geworden en Booga-boo probeert een schuilplaats voor de nacht te vinden. Het beestje voelt zich niet erg op zijn gemak in de vreemde omgeving. Hij heeft het gevoel dat talloze ogen hem vanuit de duisternis bespieden, en besluit een poging te wagen naar boven te komen.

Hij is nog maar kort onderweg of zijn angstige voorgevoelens worden bewaarheid. Een uitgehongerde Pterodactylus is hem op het spoor gekomen. De arme vlo heeft geen enkele verdediging tegen zijn vijand. Maar ja, de wetten in de natuur zijn nu eenmaal bikkelhard. Alleen de sterksten overleven. Zijn enige hoop is hem te snel af te zijn. De vlo moet daarbij opletten niet door een vleesetende plant te worden verzwolgen.

De bijzonder kleurrijke fauna is in totaal ongeveer drie beeldschermen breed en vijf schermen hoog.

We hebben lang getwijfeld of de toegekende moeilijkheidsgraad van twee wel voldoende was voor dit spel. Het is weliswaar een simpel spel, doch het bereiken van de uitweg is dermate moeilijk dat voor een moeilijkheidsgraad drie

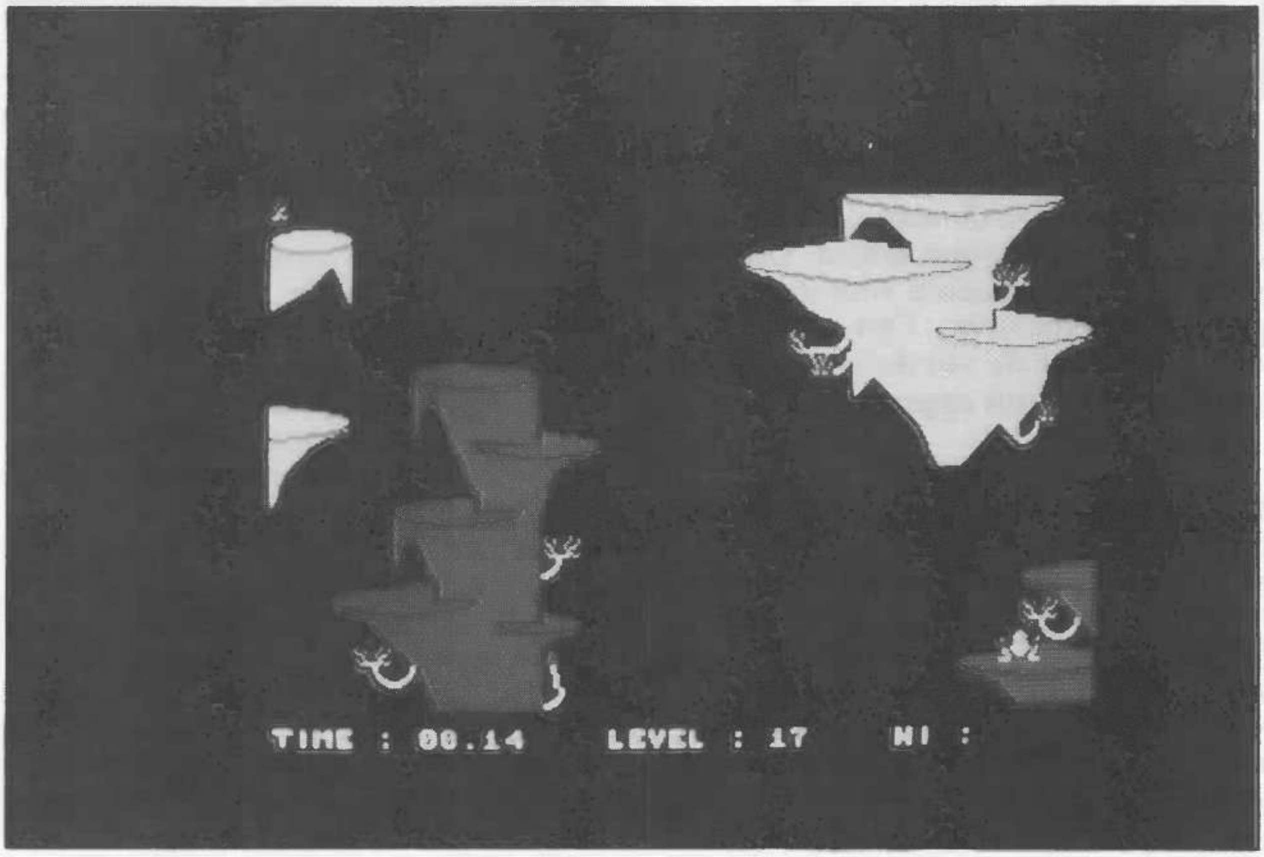
ook wel wat te zeggen is.

Door de joystick naar links of rechts te bewegen bereid je Booga-boo voor op de sprong. Hoe langer je wacht met het loslaten van de joystick, des te groter is de kracht van zijn afzet.
Onder het beeldscherm is een aantal rode stippen te zien, die de kracht van de sprong aangeven. Wanneer je te lang hebt gewacht voor de sprong is de concentratie van de vlo verdwenen, en moet je opnieuw de benodigde kracht verzamelen.

Het is ook mogelijk de directe omgeving van Booga-boo te bekijken. Om dit te doen moet de vuurknop ingedrukt worden, terwijl je de joystick naar links, rechts, omhoog of omlaag beweegt.

Onder in het beeldscherm kun je aflezen hoe lang je al leeft, en daarnaast staat vermeld op welke niveau (level) je jezelf bevindt. De begane grond telt hierbij als level 00, terwijl de uitgang ongeveer op niveau 80 ligt. Rechts van dit getal wordt de tot dan toe beste ontsnappingstijd bijgehouden.

Het irritante muziekje kan gelukkig door het indrukken van de toets <F1> worden uitgeschakeld.



De vlo bereidt zich voor op de sprong

Speeltips

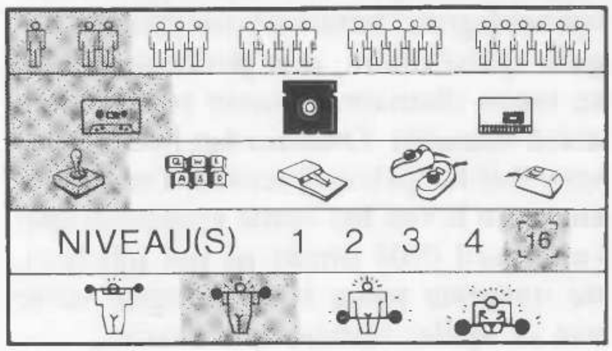
Bekijk voordat je een sprong waagt eerst de directe omgeving. Op deze manier voorkom je dat je recht in de klauwen van de Pterodactylus springt.

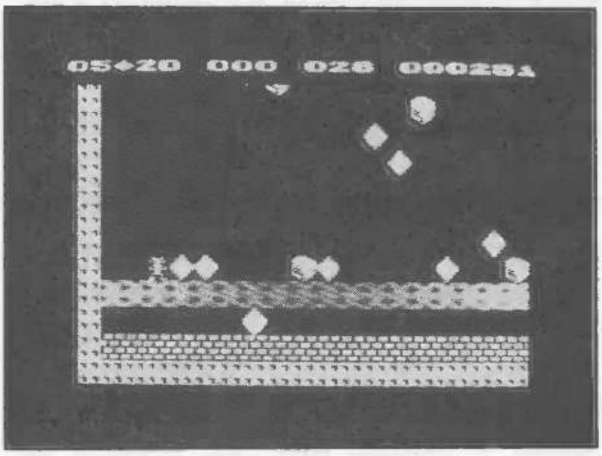
Blijf zover mogelijk uit de buurt van de zijkanten van het grottenstelsel. De vleesetende planten in de hoeken zijn dodelijk.

Raadpleeg voor het spelen een arts. Neem vervolgens drie Valium tabletten. Als laatste veiligheidsmaatregel kun je het beeldscherm bespannen met gaas. Op deze wijze voorkom je dat een in blinde woede geworpen joystick al te veel schade aan de beeldhuis aanricht.

BOULDERDASH II (Rockford's Revenge)

First Star Software — Peter Liepa — Aackosoft





Doel

Held Rockford heeft een grottensysteem ontdekt tjokvol diamanten. Aangezien ook Rockford aan zijn oude dag denkt heeft hij besloten het grottensysteem helemaal uit te kammen en alle diamanten mee te nemen. Jammer genoeg voor hem zwerft er nogal wat ongedierte rond zoals dodelijke glimwormen, mutant-vlinders, griezelig slijm etc. die hem het leven zuur maken.

Beschrijving

Boulderdash II Rockford's Revenge werd evenals het oorsponkelijke Boulderdash door Peter Liepa ontwikkeld voor First Star Software, het succesrijke bedrijf van Fernando Herrera (ontwerper van o.a. Astro-chase). Boulderdash I is vooral op de Atari 800 huiscomputer een groot succes geweest. En nu is dan de opvolger ook voor Commodore beschikbaar.

Het idee is ten opzichte van Boulderdash I niet veranderd. Ieder veld is uniek en kent geheel eigen problemen. Het uiteindelijke doel is altijd de diamanten op te rapen. Er zijn in totaal 16 verschillende velden in meerdere moeilijkheidsgraden. Daarnaast zijn er nog zogenaamde bonusvelden. Deze leveren bonuspunten op maar kosten geen levens mocht men het veld niet halen. Voor zover wij gezien hebben zijn er vier verschillende bonusvelden.

Boulderdash II wordt door importeur Aacksoft geleverd als zogenaamde "flippy". Aan de andere zijde van de cassette vind je de MSX versie van het spel. Dit heeft het nadeel dat mocht je de Commodore 64 zijde per ongeluk beschadigen of wissen dan is dat het einde van Boulderdash II voor je. Toch wel een beetje slordig eigenlijk. Daarbij is de bijgeleverde Nederlandstalige handleiding helemaal toegespitst op de MSX versie en wat betreft de Commodore 64 versie is eigenlijk alleen de laadinstructie correct.

De handleiding gaat uitgebreid in op het feit dat ook het toetsenbord te gebruiken zou zijn om het spel te spelen, maar wat we ons moeten voorstellen bij "pijltoetsen" is niet geheel duidelijk. Waarschijnlijk worden hiermee de cursor-toetsen op een MSX computer bedoeld. Het komt er in ieder geval op

neer dat de Commodore 64 versie uitsluitend met 1 of 2 joysticks te spelen is. Omdat de handleiding verder wel vermeldt hoe men de opties moet kiezen, pauzeren etc. maar omdat dat uitsluitend van toepassing blijkt te zijn op de MSX versie, bij deze de correcte toetsen.

Kiezen opties:
aantal spelers/joysticks: functietoets <F3>
startgrot/moeilijkheidsgraad: joystick

Pauze:	<SPATIEBALK>
Herstarten:	<RESTORE> of <F1>
Hara kiri:	<RUN/STOP>
Speler 1:	joystickpoort 1
Speler 2:	joystickpoort 2

Speler 1 bepaalt met zijn joystick de startgrot en de moeilijkheidsgraad. Het spel kan uitsluitend gestart worden door de vuurknop van speler 1 in te drukken.
Na het inladen (turbolader) verschijnt de grafisch zeer verzorgde titelpagina. Rockford steekt zijn hand uit met daarin een grote, glinsterende diamant. Op de achtergrond klinkt een gezellig muziekje. Ongeduldig tikt Rockford met zijn voet op de grond, blijkbaar heeft hij haast om te beginnen. Laat je hem in zijn sop gaarkoken dan zal hij uit pure speldrift voor zichzelf beginnen en een demonstratie geven van grot A/1. Het is aan te raden het demonstratiespel grondig te bestuderen. Je krijgt een goed inzicht in de mogelijkheden van Boulderdash II. Je kunt hier ook meteen zien dat een grot ongeveer zes maal de afmetingen van het beeldscherm heeft. Dit geldt echter niet voor alle grotten, met name de bonusgrotten zijn even groot als het beeldscherm.

Met het indrukken van de vuurknop op joystick 1 roep je het optiescherm op. Hier kun je het aantal spelers/joysticks, de startgrot en de moeilijkheidsgraad waarmee je wilt beginnen invoeren. Met <F3> bepaal je 1 of 2 spelers en 1 of 2 joysticks.

Aan het begin van het spel kun je uit vier startgrotten (namelijk A, E, I en M) kiezen. Beweeg hiervoor de joystick naar links of rechts. Vervolgens kun je eventueel nog de moeilijkheidsgraad bepalen. Grot A kan met een moeilijkheidsgraad van 1 tot en met 5 gestart worden, de andere grotten E, I en M slechts 1 tot en met 3. Een hogere moeilijkheidsgraad betekent meestal een hogere spelsnelheid, een groter aantal op te rapen diamanten, meer rotsblokken en/of vijanden. Onderin het beeld zie je voor beide spelers 2 scores. De bovenste score is van het laatst gespeelde spel (uiteraard 0000 direkt na het inladen), de onderste score is de hoogste score van de speler tijdens deze sessie.

Indrukken van de vuurknop op joystick 1 start het spel. Bovenin het speelscherm wordt de administratie van het spel bijgehouden. Uiterst links staat in gele cijfers het aantal op te rapen diamanten. Vervolgens in witte cijfers het aantal punten dat iedere opgeraapte diamant oplevert. Daarnaast het aantal punten dat tot nu toe in deze grot behaald is (geel), de resterende tijd en uiterst rechts de totaalscore tot nu toe. De totaalscore telt natuurlijk door wanneer je een leven verliest. Wanneer je het vereiste aantal diamanten opgeraapt hebt, klinkt een knal en zie je een lichtflits. Dit betekent dat de geheime deur naar de volgende grot openstaat. Deze deur ziet er net zo uit als het vierkantje waar je in begint maar knippert aan en uit. Afhankelijk van de grot waarin je bezig bent kun je van te voren al de deur herkennen. Op het moment dat je het vereiste aantal diamanten voor deze grot opgeraapt hebt, verandert de diamant aanduiding bovenin het beeld. De gele cijfers uiterst links verdwijnen en worden vervangen door drie diamanten met daarnaast een getal.
Voor iedere nu opgeraapte diamant krijg je het hier gegeven aantal punten. De hoogte van dit aantal is volledig af-

hankelijk van de grot waarin je speelt. Na het verliezen van een leven moet je bij de volgende poging in dezelfde grot helemaal opnieuw beginnen. De tijdens de vorige poging opgeraapte diamanten tellen in tegenstelling tot het behaalde aantal punten, niet mee. Heb je de deur naar de volgende grot geopend dan is het vaak nog een kunst de deur zonder kleerscheuren te bereiken. Lukt dat echter dan wordt de resterende tijd in de grot als bonuspunten uitgekeerd.
Je begint het spel met 3 levens. Voor iedere 500 behaalde punten krijg je een extra leven. Op het moment dat je 500 punten of een veelvoud daarvan haalt, gaan de gegraven gangen schitteren met een magisch licht. Rockford krijgt er dan een leven bij. 500 punten lijkt weinig maar je moet wel bedenken dat je in sommige grotten slechts 8 diamanten met een stukwaarde van bijvoorbeeld 3 punten op kunt rapen.
Je beweegt Rockford omhoog, omlaag, links en rechts met de joystick. Diamanten raap je op door er tegen aan te lopen en ze daardoor op te graven. Wanneer je onder een rotsblok gaat staan zal er niets gebeuren. Rotsblokken vallen slechts naar beneden wanneer er een lege ruimte onder is. Zolang je dus blijft staan kan er niets gebeuren. Wandel je horizontaal verder dan valt het rotsblok achter je naar beneden zonder je kwaad te doen. Ga je echter verticaal omlaag dan valt het rotsblok achter je aan. Wanneer je niet op tijd weg bent, het is een bekend gegeven: ook computerhelden hebben problemen met op hun hoofd vallende rotsblokken. Op je hoofd neerstortende diamanten zijn eveneens dodelijk.
De diverse grotten bevatten een aantal vijanden:
glimwormen: flikkerende vierkanten. Dodelijk bij aanraking. Je kunt een glimworm vernietigen door een rotsblok op hem te laten vallen.
vlinders: dodelijk bij aanraking. Lukt het je een vlinder te vernietigen (met een neerstortend rotsblok) dan levert dit maximaal 9 extra diamanten op. In sommige grotten (bijvoorbeeld J) de enige manier om aan het vereiste aantal diamanten te komen.
Daarnaast kent het spel de volgende fenomenen:
magische muur: deze kom je al in grot A tegen. Op het moment dat het eerste rotsblok op de muur valt begint de muur te schitteren en het rotsblok verdwijnt. Wanneer je onder de muur een gang gegraven hebt komt het rotsblok als een diamant onder de muur tevoorschijn. Grot A is zonder gebruik te maken van deze muur niet uit te spelen.
blauw slijm: bewegingsloze massa. Kan bij aanraking geen kwaad, is echter ondoordringbaar. Houdt rotsblokken en diamanten even tegen voordat ze verder omlaag vallen.
groene amoebe: ongevaarlijk bij aanraking, maar eveneens ondoordringbaar voor Rockford. De amoebe vreet klei en zet daardoor voortdurend uit. Een te grote amoebe zal in rotsblokken veranderen. Wanneer je de amoebe met rotsblokken onder druk zet zal ze in diamanten veranderen.
Alle grotten zijn met een beetje moeite uit te spelen en op te lossen. Alhoewel het ons van het hart moet dat het een hele tijd geduurd heeft voordat we ontdekt hadden hoe grot M gespeeld moest worden.
Rockford's Revenge alias Boulderdash II is een boeiend en verslavend spel. Het spelidee (alhoewel niet nieuw) blijft boeien, de algehele verzorging, grafische weergave en geluid zijn uitstekend. Kleine details maken dit spel tot een waar genot. Details zoals het knipperen van Rockford's ogen of het ongeduldig stampen met zijn voet wanneer je hem te lang stil laat staan. De mooiste grap is nog wel dat hij zijn schouder naar je ophaalt wanneer je hem onontkoombaar tussen een paar rotsblokken vastgezet hebt en hara kiri de enige uitweg is.

Speeltips

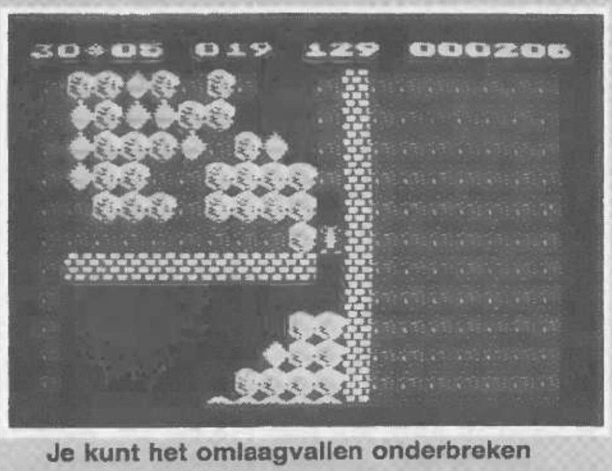
Wanneer een glimworm ontploft zal hij ook het gebied om zich heen vernietigen. Hier kun je gebruik van maken om ondoordringbare muren open te breken. Grot A is zonder deze truc niet uit te spelen. Kijk goed naar het demonstratiespel.

Pas op dat je niet binnen het bereik van een ontploffende glimworm komt. Je hebt er niets aan ook jezelf op te blazen.

Wanneer het lukt een vlinder met een rotsblok te vernietigen komen maximaal 9 diamanten tevoorschijn. Dit is afhankelijk van de beschikbare ruimte rondom een vlinder. Wanneer hij helemaal ingeklemd zit (klei alom) dan zullen waarschijnlijk slechts 6 diamanten tevoorschijn komen.

Ontploft een glimworm tegelijk met een vlinder dan bestaat de kans dat de ontploffing van de glimworm de eventuele diamanten ook vernietigt.

Het is mogelijk om zonder Rockford te bewegen te graven en diamanten op te rapen. Houdt daarvoor de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick in de richting waarin je graven/oppakken wilt.



Je kunt het omlaagvallen onderbreken

Je kunt rotsblokken horizontaal verplaatsen. Dit kan uitsluitend zolang er niets (een ander rotsblok, diamant, klei etc.) in de weg ligt. Hiertoe loop je gewoon tegen een rotsblok op. Rockford zal het rotsblok wegschoppen in de looprichting. Je kunt rotsblokken niet verticaal verplaatsen. Behalve dan natuurlijk met behulp van de zwaartekracht: omlaag!

Gebruik de spatiebalk bij het begin van een nieuwe grot. Op die manier kun je een redelijk goed overzicht van je moeilijkheden krijgen.
Wanneer je een leven verliest gaat het leven in de grot gewoon verder zonder Rockford. Je kunt de grot pas opnieuw betreden nadat je de vuurknop ingedrukt hebt.

Heb je Rockford in een positie gemanoeuvreerd waaruit geen ontsnapping meer mogelijk is dan kun je hem hara kiri laten plegen door de <RUN/ STOP> toets in te drukken.

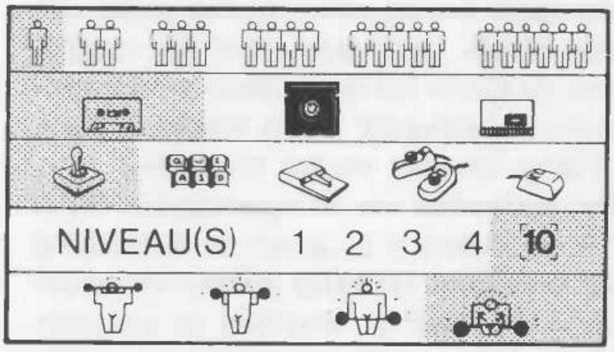
Zorg altijd dat de groene amoebe niet te groot kan worden. Op een bepaald moment zal ze in rotsblokken veranderen en het spel verder onmogelijk maken. Wanneer je haar echter in een beperkt gebied weet op te sluiten zal ze na enige tijd in diamanten veranderen.

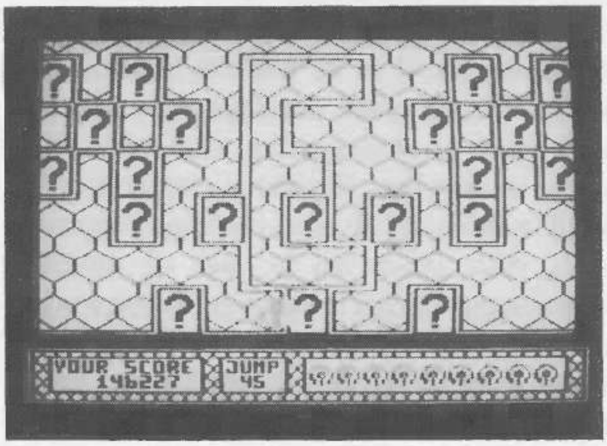
Het uitspelen van een bonusgrot levert eveneens een extra leven op.

Heb je een grot op een hoger niveau uitgespeeld (bijvoorbeeld E/3) dan kun je voordat je eventueel verder gaat met F/3, beslissen of je toch liever niet eerst nog F/1 of F/2 spelen wilt.

BOUNDER

Gremlin Graphics | Andrew Green, Christian Shrigley | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel ''Bounder'' moet je proberen te voorkomen dat de tennisbal die je bestuurt, van hoge gebouwen neerstort. Wanneer de tennisbal met de bodem in aanraking komt raakt de bal lek, en is deze verloren. Aan het einde van de reis wacht je vervolgens een bonusronde, waarin je moet trachten het puntenaantal te verhogen.

Beschrijving

Het fenomeen platformspel is natuurlijk niets nieuws, zelfs niet toen het spel ''Bounder'' begin 1986 werd geïntroduceerd door Gremlin Graphics. Nadat Bill Hogue in 1982 de wereld der computerspellen verraste met zijn creatie ''Miner 2049er'' kwam er een ware stortvloed van gelijksoortige spellen los. Een tijdlang was dit soort spellen, de zogenaamde platformspellen, razend populair. Het leek wel of elk spel waarin de speler iets of iemand over een serie platformen moest leiden uitsluitend op basis van het gegeven ''platform'' een enorme hit werd. Door de overvloed aan dit soort spellen trad echter op een gegeven moment een duidelijke verzadiging op. Kreten als: ''Oh néé, niet weer een platformspel!'' werden steeds minder schaars. De mogelijkheden om het thema nieuw leven in te blazen waren ogenschijnlijk uitgeput.

Op een gegeven moment besloten Andrew Green en Christian Shrigley echter dat de wereld rijp was voor een andere benadering van het uitgekauwde onderwerp. Zij schreven vervolgens een platformspel en boekten hiermee veel succes. Hun geheim was wellicht dat het spel ''Bounder'' in eerste instantie niet als platformspel was te herkennen. Wat hadden ze namelijk gedaan?

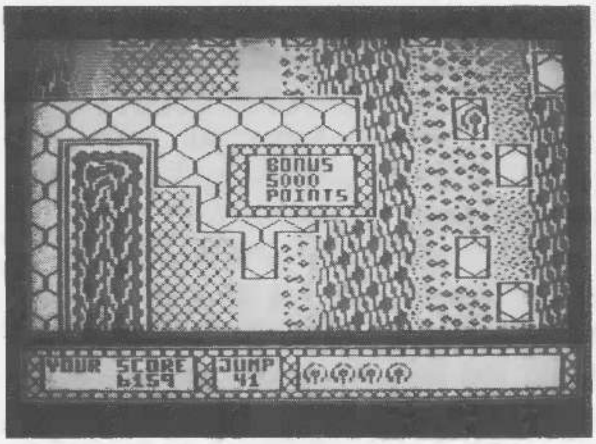
Ze hadden de platformen een kwart slag gedraaid, zodat men deze van bovenaf zag. De tweede vermomming bestaat eruit dat het speelveld naar boven toe scrolt. Verder was er aan het principe van platformspellen echter weinig veranderd. Men moest nog steeds heen en weer springen, voorwerpen oprapen en allerlei tegenstanders proberen te ontwijken. Toch verdient het spel ''Bounder'' zonder enige twijfel een plaatsje in ''Het Zwaardere Werk''. Dit wordt dan niet alleen gerechtvaardigd door de originaliteit van het spel, maar mede door het feit dat het uitermate moeilijk is om het einde van het tiende niveau te bereiken.

Behalve het spel ''Bounder'' bevat de cassette nog een tweede spel, namelijk ''Metabolis''. Dit is een doolhofspel dat helaas minder geslaagd moet worden genoemd.

Vandaar dat we hieraan verder geen aandacht zullen schenken, en ons geheel zullen concentreren op ''Bounder''.

Nadat ''Bounder'' is geladen, start men het spel door de vuurknop in te drukken. In beeld verschijnt dan de hoofdrolspeler, in de vorm van een op en neer stuiterende tennisbal. En het is jouw taak om te voorkomen dat de tennisbal in de peilloze diepte verdwijnt. Via de daken van hoge wolkenkrabbers moet je proberen het einde van elk niveau te bereiken. Het zal al zeer snel duidelijk worden dat dit geen eenvoudige opgave is. Niet alleen zul je voor de nodige verrassingen komen te staan (zowel plezierige als vervelende), het speelveld scrollt ook onstuitbaar onder de tennisbal door. Om het geheel nog wat moeilijker te maken, zul je regelmatig terechtkomen in een doodlopend labyrint, hetgeen je één of meerdere tennisballen kost.
Op het eerste niveau valt het allemaal nogal mee. De weg naar de uitgang is niet al te lang, en er zijn ook niet zoveel tegenstanders die je het leven zuur proberen te maken. Naarmate je echter verder vordert in het spel, worden de niveaus langer, de valstrikken talrijker en de tegenstand heftiger.

Laten we voordat we verder gaan eerst eens kijken naar de elementen die ''Bounder'' tot het verslavende spel maken dat het is. De platformen waarop je de tennisbal zonder gevaar kunt laten stuiteren zijn grijs. Op de hogere niveaus kom je zo nu en dan ook grijze platformen tegen met een rood motiefje. Deze hebben de neiging om te verdwijnen, vlak voordat de tennisbal erop zou landen.
Hier en daar staat tussen de platformen een bergrug. Hier kun je de bal niet overheen laten stuiteren; hij slaat er tegen te pletter. De bergen zijn te herkennen aan twee dingen. Ten eerste komen ze (uiteraard) niet van hun plaats en ten tweede zijn ze oranje-bruin van kleur. Als de ondergrond wel beweegt, is het mogelijk om er overheen te springen naar het volgende platform. (Het scrollen is overigens zeer fraai uitgevoerd. De daken van de wolkenkrabbers scrollen namelijk sneller dan de bodem, zodat de dieptewerking goed wordt nagebootst. Het geheel wordt nog versterkt doordat de tennisbal groter wordt terwijl hij omhoog stuitert.)
Her en der vind je ook grijze vlakken met daarin een groot zwart vraagteken. Wanneer je hierop landt, wordt de er onder liggende verrassing onthult. Het kan iets prettigs zijn, zoals twee extra tennisballen of een riant aantal bonuspunten. Er kan echter ook een valstrik schuilgaan onder het vraagteken. Zo kan de bal bijvoorbeeld door een gigantisch kunstgebit uiteen worden gereten, of door een dart worden lekgeprikt.
Het leeuwedeel van de tegenstanders die je zult ontmoeten is er op uit om de tennisbal lek te prikken. Gelukkig kunnen ze worden ontweken door er overheen te springen. Meestal komen deze gevaarlijke mutanten van boven naar beneden op je af, soms echter ook vanaf de zijkant.
Een ander gevaar wordt gevormd door de grote ventilatoren die op de latere niveaus voor een flinke bries zorgen. Hierdoor wordt de tennisbal van zijn koers gedreven. Zo mogelijk nog lastiger zijn de vulkanen. Deze spuwen vuurballen uit die je moet ontwijken. (Alsof je het nog niet druk genoeg had met het navigeren van de bal langs de verraderlijke bergkammen.)



Een van de bonusvelden

De afstand die de tennisbal kan overbruggen is afhankelijk van drie factoren. Ten eerste is de richting waarin de bal springt van belang. Deze richting bepaal je met behulp van de joystick. Wanneer je de joystick in de neutrale stand laat staan, stuitert de bal een

klein eindje naar voren. Als je de joystick naar voren duwt, springt de bal veel verder naar voren. Je kunt de bal ook een klein stukje achteruit laten springen door de joystick naar achteren te trekken. De grootste afstand overbrugt de bal echter wanneer je hem zijwaarts laat springen. Dit laatste is natuurlijk extra gemeen van de programmeurs omdat het beeld continu onder de bal doorrolt.
De tweede factor die van invloed is op de overbrugde afstand wordt gevormd door de grijze tegels met een zwarte pijl. Wanneer de bal de pijl raakt, kan hij ongeveer twee keer zo ver springen als normaal. Het aanraken van de pijl wordt hoorbaar gemaakt door een zoemtoon.
De laatste mogelijkheid om de afstand die de bal kan overbruggen te beïnvloeden kom je pas tegen op de hogere niveaus. Hier vind je zo nu en dan een katapult, die de bal over een grote afstand opzij kan schieten.
Onderin beeld worden de nodige gegevens omtrent de behaalde score bijgehouden. Daarnaast, onder het woord "Jumps" staat ook een getal. Dit aantal is uitsluitend van belang tijdens de bonusronden aan het einde van ieder niveau. Geheel rechts onderaan staat het aantal tennisballen waarover je nog beschikt.
De "jumps" zijn zeer belangrijk voor het behalen van een hoge score. Op het bonusveld moet je namelijk proberen om een aantal vraagtekens te laten verdwijnen door er boven op te landen. Elke sprong vermindert het aantal beschikbare "jumps" met één. Wanneer je er in slaagt om alle vraagtekens te verwijderen, verdien je extra punten. Bovendien krijg je nog eens een extra bonus voor het resterende aantal "jumps".
Na het completeren van de laatste bonusronde begint het spel weer van voren af aan.
Het spel kan worden gepauzeerd door de toets <CTRL> in te drukken. Het wordt weer hervat na het indrukken van de vuurknop.
Wanneer je halverwege besluit dat het continueren van het spel een hopeloze zaak is, kun je terugkeren naar de titelpagina door het aanslaan van de toets <RESTORE>.

Speeltips

Gebruik de pauze toets veelvuldig en maak een kaart. Wij hebben bij de beschrijving van het spel ''Bounder'' om twee redenen geen kaart gevoegd. Ten eerste zou het geven van een zwart-wit kaart de zaken waarschijnlijk alleen maar onoverzichtelijker maken, omdat de hoogteverschillen niet duidelijk in kaart kunnen worden gebracht. De tweede reden dat we hebben afgezien van het vervaardigen van een kaart is de angst dat de speelvreugde daardoor aanzienlijk vermindert. ''Bounder'' is namelijk typisch zo'n spel dat het leukste is om zelf te ontdekken.

Het maken van een kaart is uitermate raadzaam om te voorkomen dat men in een doolhof verstrikt raakt.

De plaatsen waar de ''goede'' en ''slechte'' vraagtekens zich bevinden blijven gelukkig altijd hetzelfde.

Soms komt een dikke bij in het midden van het beeldscherm omlaag vliegen. Probeer deze te vangen want dat levert een aanzienlijk aantal bonuspunten op. Hetzelfde geldt voor een geel vierkantje met een ''copyright'' teken.

Op de hogere niveaus zul je ook hier en daar rood/gele vakjes zien. Deze zijn uiterst belangrijk, want ze leveren 20 ''jumps'' op wanneer je ze weet te raken.

Wanneer je een pulserende cirkel ziet in een zwart vierkant, heb je een teleportatie tegel gevonden. Als je hier op terechtkomt, word je naar een verderop gelegen deel van het spel geteleporteerd. Dit is vaak de enige mogelijkheid om een bergrug te passeren.

Pas op wanneer je op de latere niveaus over water moet springen. De kans bestaat namelijk dat daaruit ook tegenstanders opstijgen.

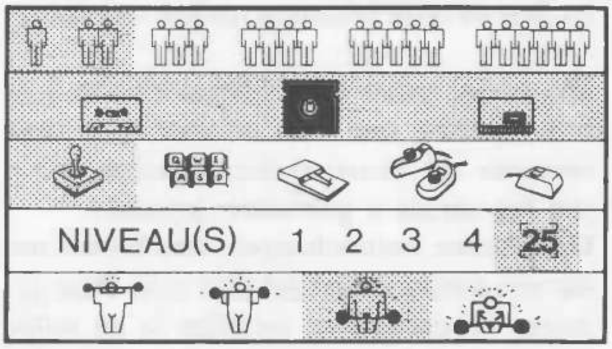
Wanneer je de scrollende mededelingen op het titelscherm hebt gelezen, zul je hebben gezien dat het spel een zogenaamde ''cheat mode'' bevat. Deze zorgt ervoor dat de speler een ongelimiteerd aantal tennisballen tot zijn beschikking heeft.

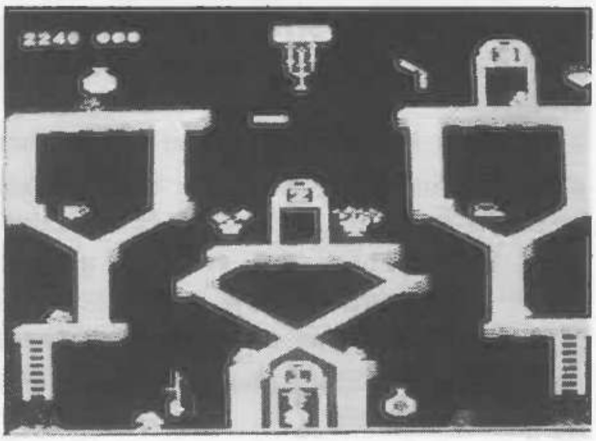
Om iedereen in staat te stellen het spel uit te spelen, geven wij hier de manier waarop de ''cheat mode'' moet worden ingeschakeld. Dit dient te gebeuren wanneer het titelscherm zichtbaar is. (Het beeld met de namen van de programmeurs en de scrollende teksten.)

Houdt nu gelijktijdig de toetsen <Z>, <A>, <Q>, <1> en de <SPATIEBALK> ingedrukt. Heb geduld, en na ongeveer 75 seconden wordt de zwarte balk in het midden van het beeldscherm rood. Laat vervolgens de toetsen los. Wanneer je nu het spel start, beschik je over een oneindig aantal tennisballen.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Big Five Software/U.S. Gold | Bill Hogue | Aackosoft





Doel

Blijkbaar heeft mijnwerker Bounty Bob zijn avonturen in Miner 2049'er (zie elders in Het Zwaardere Werk) dankzij jouw kundige hulp overleefd.
Maar het avontuur lokt wederom en Bob keert terug naar de mijn nadat hij een vergeeld dagboek van zijn oom "Nucleaire" Ned gevonden heeft. Daarin wordt het bestaan vermeld van nog eens 25 grotten met onmetelijke rijkdommen.
En Bob zou Bob niet zijn wanneer hij geen gehoor zou geven aan deze uitdaging.

Beschrijving

In grote trekken komt Bounty Bob Strikes Back overeen met Miner 2049'er, althans wat spel betreft. Ook in Bounty Bob Strikes Back moet je alle delen van de platformen in het veld belopen om naar het volgende veld te kunnen promoveren. We gaan ervan uit dat je het artikel over Miner 2049'er gelezen hebt, zodat nodeloze herhalingen kunnen worden voorkomen.
De mogelijkheden in Bounty Bob Strikes Back zijn aanzienlijk uitgebreid ten opzichte van Miner 2049'er.
De loop door een veld wordt echter nog steeds bemoeilijkt door de aanwezige mutanten. Evenals in Miner 2049'er zijn deze onschadelijk te maken door vlak voordat je tegen een mutant oploopt, één van de vele rondslingerende huishoudelijke voorwerpen of mijnwerkers-gereedschappen op te rapen. Gedurende korte tijd worden de mutanten ongevaarlijke bollen op pootjes en kun je ze vernietigen.

Evenals Miner 2049'er kent Bounty Bob een tijdslimiet per veld. Komt deze bonusklok (midden bovenin beeld) onder de 1000 punten dan zal een alarm klinken. Bob loopt paarsrood aan en begint naar lucht te happen. Bij het bereiken van 0000 komt Bob smartelijk ten einde.

De besturing van Bob gebeurt met de joystick in poort 1. Om Bob te laten springen druk je de vuurknop in. In tegenstelling tot Miner 2049'er kun je Bob in zijn sprong enigszins besturen. Nadat je de vuurknop ingedrukt hebt beweeg je de joystick naar links of rechts.
Springt Bob naar *rechts* en je drukt de joystick tijdens de sprong naar *links* dan wordt de sprong ingekort. Extreem korte of lange sprongen kunnen op deze wijze verwezenlijkt worden.
Omlaag vallen over een te grote afstand is nog steed dodelijk voor Bounty Bob. Het

gebruik van ladders, glijbanen, liften en het kanon is als vanouds.

Grafisch is Bounty Bob aanzienlijk beter dan Miner 2049'er. Het 3D effect is goed, maar blijkt in de praktijk wel enige verwarring te veroorzaken ten aanzien van de plaatsbepaling. Na enige oefening mag dit echter geen problemen meer opleveren.
Na het inladen zie je een groot zwart scorebord.
Langzaam komen een aantal vogels het scherm binnen vliegen. Iedere vogel draagt een letter en plaatst deze ergens in het scorebord. Wanneer alle vogels klaar zijn gaan ze op de bovenrand van het bord zitten. Je kunt nu lezen wie het spel geprogrammeerd hebben (Bill Hogue, graphics samen met Curtis Mykolyski).
Wanneer je het toetsenbord en de joystick met rust laat start een korte demo.
Met een druk op de vuurknop start je het spel en kom je op veld 1 ''De ochtendgymnastiek van Bob'' terecht.

Voordat je dit doet kun je een aantal opties binnen het spel veranderen. Druk hiertoe functietoets <F3> in.
Op het scherm verschijnt een overzicht van de mogelijkheden. Met de joystick wijzig je een optie.
Hieronder een overzicht van deze opties met de mogelijke varianten.

Lives	Aantal levens	*1-4*
Players	Aantal spelers	*1/2*
Joysticks		*1/2*
Secret messages	Geheime boodschappen	*Enable/Disable*
Bonus at	Bonus bij	*None, 10.000-90.000 punten*
Difficulty	Moeilijkheidsgraad	*Easy/Medium/ Hard/C'mon*
Pause key	Pauze toets	*Enable/ Disable*
Music volume	Geluidsvolume	*0-8*
High score time	Tijdsduur High Score	*10-99*
Main title time	Tijdsduur titelpagina	*10-99*
Yukon Yohan	Gum chewer/Smoker	
HS name letters	Aantal letters HS	*1-7*
Special code		*0-65535*

Een aantal zaken in deze opsomming spreken voor zich.
Andere, zoals onder andere *Secret messages* en *Special code* behoeven nadere verklaring.

Het aantal levens bij het begin van het spel is te variëren van 1 tot en met 4. Je kunt eveneens het aantal spelers bepalen, inclusief het aantal te gebruiken joysticks.
De geheime boodschappen verschijnen nadat een aantal velden gehaald zijn. Deze geheime boodschappen vertellen je op welke manier je snel van bijvoorbeeld veld 1 naar veld 4 komen kunt. Met deze optie laat je deze boodschappen wel *(enable)* of niet *(disable)* verschijnen.
Vervolgens kun je bepalen of je wel of geen *(none)* bonusleven toegekend wilt krijgen.
Ook de moeilijkheidsgraad is te wijzigen van *Easy* (gemakkelijk) tot *C'mon*. In de *Easy* optie blijft een stuk waarover je gelopen hebt, gekleurd.
Dode mutanten blijven dood, zoals het hoort. In *Medium* lopen de mutanten sneller. In *Hard* loop je de kans dat stukken platform waarover je heengelopen bent terugkeren in hun originele staat.
Eveneens reïncarneren dode mutanten zomaar. Het leven is hier niet bepaald eerlijk.
C'mon tenslotte is een ware beproeving. Hier start de bonusklok met 1000 punten minder dan op de andere niveaus.

Met *Pause key* maak je het mogelijk het spel al dan niet met de < ← > toets te pauzeren.

High score time en *Main title time* bepalen hoelang de Hoogste Score tabel en de titelpagina op het scherm verschijnen.

Met *Yukon Yohan* kies je welke verslaving Yukon Yohan aangedaan zal zijn. Yukon Yo-

han is degene die de puinhopen opruimt nadat een nieuwe hoogste score op het scorebord ingevoerd werd en een oudere score verwijderd moest worden. Deze score dendert van het bord af en wordt door Yohan vakkundig opgeruimd.
Ondertussen rookt hij een pijpje *(Smoker)* of kauwt driftig op kauwgum *(Gum chewer).*

HS name letters laat je kiezen hoeveel letters je maximaal op het hoogste score bord mag invoeren.

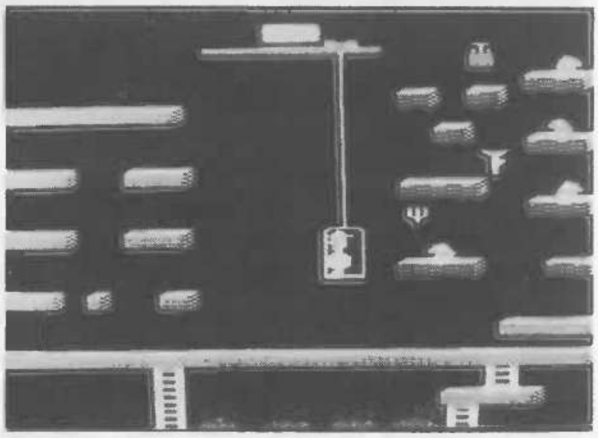
Special code is volgens de handleiding uitsluitend voor programmeurs van Big Five bestemd. Voer een getal tussen 0 en 65535 in en druk de <F3> toets in.
Vervolgens verschijnt een mededeling of gebeurt er iets. Heel vaak gebeurt echter niets.

Kiezen van een optie doe je door de balk op de te wijzigen optie te brengen (joystick van je af c.q. naar je toe). Door de joystick naar links of rechts te bewegen wijzig je de waarde bij een optie. Tijdens het naar links of rechts drukken van de joystick tegelijkertijd de vuurknop in drukken versnelt het kiezen van een waarde.

Ook tijdens een spel is het mogelijk naar dit keuzemenu te gaan door <F3> in te drukken.
Het oproepen van de Hoogste Score Tabel *(Top Achievers)* gebeurt door <F5> in te drukken (kan ook tijdens een spel).
<F3> of <F5> tijdens een spel indrukken stopt het spel dat op dat moment gespeeld wordt. Je moet daarna weer helemaal opnieuw beginnen.

Met <RESTORE> kom je altijd weer terug op de titelpagina.
Aangezien Bounty Bob Strikes Back qua idee gelijk is aan Miner 2049'er zullen we niet uitgebreid ingaan op alle mogelijkheden. Voornamelijk de niet in Miner 2049'er voorkomende mogelijkheden zullen we behandelen.

Bounty Bob kent diverse soorten liften.
De graan lift *(Grain elevator)* wijkt af van een normale lift in die zin dat erop komen geen probleem is. Eraf, dat is evenwel moeilijk. Het is raadzaam er van de zijkant af te springen, op die manier kan je weinig gebeuren.
De Zwaartekracht lift *(Gravity lift)* gaat sneller omlaag dan omhoog en gaat automatisch omhoog wanneer Bob eraf springt.
De Hydraulische liften *(Hydrault lifts)* kun je met behulp van de joystick besturen. Op het moment dat je de lift echter uitstapt gaat de lift automatisch terug naar het laagste niveau. Hoe je verder moet, moet je dan zelf maar zien te verzinnen.
Naast de liften kom je ook nog een ander hijstoestel of lift tegen *(the hoist).* Spring op het toestel en de motor slaat automatisch aan. Met de joystick kun je de lift op en neer/heen en weer bewegen. Indrukken van de vuurknop stopt de motor en je kunt vervolgens van de lift afspringen. Wil je de lift weer opstarten, terwijl je erop staat, dan moet je de <SPATIEBALK> indrukken.

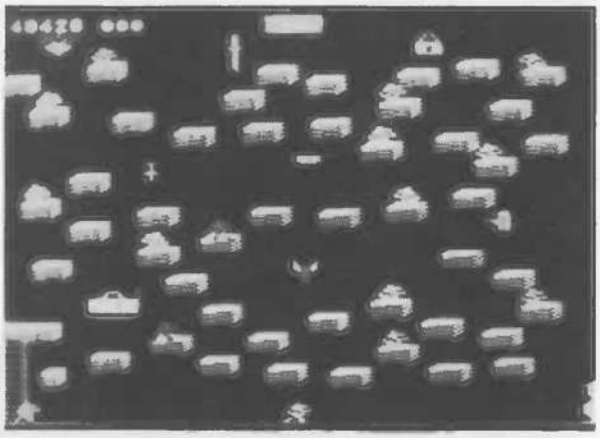


Bob staat op de "hoist"

In de mijn zijn nog vele andere manieren van je verplaatsen gangbaar. Een oude bekende is natuurlijk het kanon (Miner 2049'er veld 10). In Bounty Bob kun je het kanon via het buizenpostsysteem bereiken. Evenals in Miner 2049'er kan het kanon maximaal met 30 ton TNT geladen worden. Met de joystick beweeg je het kanon, de vuurknop ontsteekt de lont van het kanon.

Het buizenpostsysteem is een verhaal apart.

Sommige buizen verplaatsen Bob in slechts één richting en zijn ook niet om te schakelen. Andere buizen kunnen met behulp van een schakelaar ergens in het speelveld aan- of uitgezet worden, evenals de richting van de luchtstroom bepaald kan worden.
Deze schakelaars bedien je door voor de schakelaar met het nummer van de te gebruiken buis te gaan staan en omhoog te springen. Een pijl op de buis zal aangeven in welke richting je getransporteerd zult worden. Oja, sommige buizen hebben een dermate sterke zuigkracht dat je je erlangs kunt laten vallen en je meteen de buis ingezogen wordt. Handig bij noodsprongen. Andere buizen hebben niet zo'n sterke zuigkracht, hier moet je als het ware induiken.



Een lastig veld

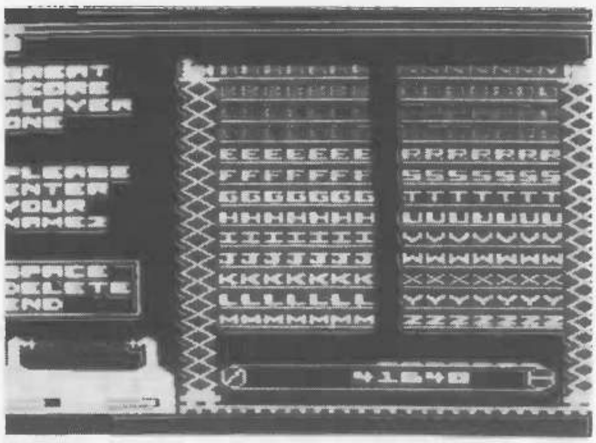
Ergens in de mijn vind je een superstofzuiger. Deze stofzuiger model *"19ver in de toekomst"* kan geprogrammeerd worden. Bob heeft de stofzuiger zodanig geprogrammeerd dat wanneer hij één van de kleine buizen opraapt de stofzuiger hem opzoekt en opzuigt.

Evenals in Miner 2049'er kent Bounty Bob Strikes Back teleportatiecellen *(Transporters)*. Door de joystick van je af te bewegen of naar je toe te halen verplaats je je van de cel waarin je staat naar de cel waar de indicator boven de deur aan en uit knippert.

Natuurlijk kent de mijn volop gevaren. Naast de van oudsher bekende mutanten en puinstampers kun je ook nog zure regen *(acid rain)* tegenkomen. Deze druipt van aan het plafond hangende stalactieten af en is uiteraard dodelijk.

Naast de normale huishoudelijke artikelen en het mijnwerkersgereedschap, waardoor de mutanten korte tijd te vernietigen zijn, vind je her en der ook nog voedselpakketten; een soort super Marsen. Deze geven je gedurende enige seconden superenergie waardoor je extra ver en hoog kunt springen. Jammer genoeg is het effect van korte duur maar je kunt er voordeel mee doen.

Nadat je alle levens verloren hebt en je in aanmerking komt voor een plaatsje op het Hoogste Score Bord kom je terecht in een fabriek. Rechts zie je twee grote stapels met de letters van het alfabet. Onderin een lopende band waarop je de letters kunt laten vallen.
Je ziet twee bulldozers ter weerszijden van de stapels letters. Eén van beide bulldozers (waarschijnlijk de linker) knippert aan en uit. Druk op de vuurknop en langzaam wordt een letter A op de lopende band geschoven. Je kunt de lift waarop de bulldozer staat met de joystick omhoog en omlaag bewegen om andere letters te kiezen. Door de joystick naar rechts te bewegen kies je de andere bulldozer voor de rest van het alfabet.
Links in beeld zie je een kader waarin staat:
DELETE : Verwijderen
SPACE : Spatie
END : Stoppen



De fabriek

Speeltips

De *Special Code* op het optie scherm is raadselachtig. Veel zinnigs hebben we er niet uit weten te krijgen, dus als iemand suggesties heeft?
Probeer de volgende waarden eens. Na het kiezen van de waarde dient <F3> ingedrukt te worden.
Special Code: 5, 6, 40, 49, 666, 2049.

Bij sommige versies van Bounty Bob is het mogelijk met behulp van enige POKES extra levens te verkrijgen. Of deze POKES werken is afhankelijk van de licentie-versie hebben we ontdekt.
Na het inladen van de NOVALOAD lader met LOAD (zonder <SHIFT> en <RUN/STOP> te gebruiken), komt de computer terug met READY.

Tik nu:

POKE 101,76:POKE 1011,248:POKE 1012,52

gevolgd door <RETURN>.
Geef vervolgens RUN en tik na de RESET de volgende POKES in:

POKE 29719,169 : POKE 29720,0 : POKE 29721,141 : POKE 29722,119 : POKE 27923,0 : SYS 11877

Het is soms mogelijk dat je dermate in de penarie zit dat een tijdige dood een welkome uitkomst is. Het kan echter ook verkeren dat je geen zelfmoord kunt plegen op een veld. In principe moet je dan wachten totdat de bonusklok uitgeteld is en Bob het loodje legt. Er is een snelle oplossing echter. Tik op en dergelijk moment het telefoonnummer van Big Five in. Dit telefoonnummer kun je vinden op de titelpagina onder het grote reclamebord.

Met de zogenaamde *Secret messages* kun je snel van het ene veld naar het andere komen. De volgende mogelijkheden staan tot je beschikking:

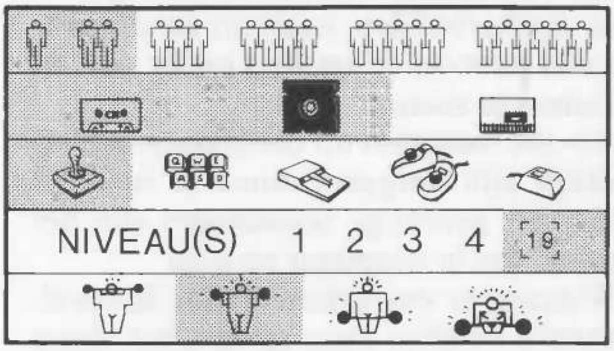
Veldnr.	Op te pakken voorwerp	In te drukken toetsen	Naar veld
1	Bloempot	<1> <F7>	4
2	Mutanten onderin naast verfroller	<3> <F7>	22
3	Kelk	<4> <F7>	15
5	Koffiepot	<8> <F7>	8
10	Hooivork	<5> <F7>	14
16	Buis naar links en pak de taart	<9> <F7>	19

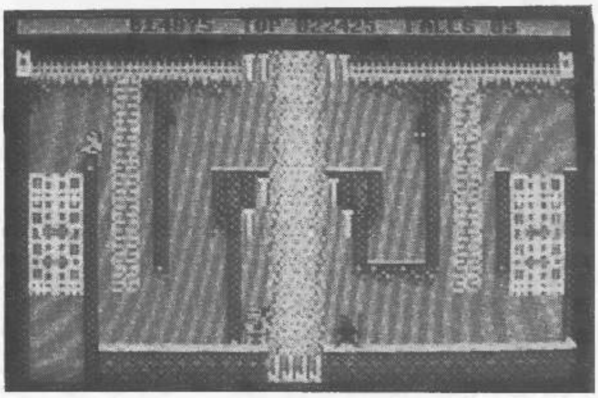
Na het indrukken van de hierboven vermelde toets dien <F7> ingedrukt te worden. Wacht hier niet te lang mee!
Van de geven *Secret messages* krijgen wij de tip voor veld 2 niet uitgevoerd. Waarom is niet duidelijk.

BRUCE LEE

B

Datasoft | Ron J. Fortier en Kelly Day | Home Soft Benelux





Doel

De speler(s) moet(en) proberen door te dringen in de troonkamer van het ondergrondse kasteel van een kwaadaardige tovenaar. Als dit is gelukt zie je het paleis afbranden. Voor het echter zover is moeten uit 19 vertrekken alle lampions en olielampen worden verzameld. Intussen wordt Bruce Lee onophoudelijk aangevallen door de Groene Yamo en de Zwarte Ninja.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen kan worden aangegeven welke variant je wilt spelen. De mogelijkheden zijn hier achtereenvolgens: één speler tegen de computer, twee spelers om beurten tegen de computer of twee spelers gelijktijdig tegen elkaar. Bovenstaande speelvarianten kunnen worden ingesteld door het indrukken van respectievelijk de toetsen <F3> en <F5>. Na het aanslaan van <F7> begint het spel. Het spel kan worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. De eerste scène wordt gespeeld in de bovengrondse tuinen van het kasteel van de boosaardige tovenaar. Op de achtergrond is het nationale symbool van Japan, het 3776 meter hoge Fuji-gebergte zichtbaar. Bruce Lee begint zijn gevaarlijke tocht linksonder in de tuin. Op zijn weg moet hij alle lampions verzamelen door er tegen aan te springen. De joystick kent de volgende functies om de karateka te besturen: naar rechts en links bewegen om te lopen, omhoog om te springen en schuin omhoog om diagonaal te springen. Op sommige plaatsen kan ook omhoog en omlaag worden geklommen. Bovendien kunnen er nog drie bewegingen worden gemaakt die uitstekend van pas komen tijdens de talloze gevechten met de bewakers. Als je stil staat zorgt een druk op de vuurknop van de joystick ervoor dat Bruce Lee de tegenstander een klap geeft. Druk je op de vuurknop terwijl hij rent, dan springt de held omhoog en deelt de vijand een trap uit. Door de joystick naar achteren te trekken laat je Bruce bukken om een trap te ontwijken.

Er bestaan twee soorten bewakers in dit spel. Op de eerste plaats is dit de Groene Yamo. Dit is een vervaarlijk heerschap ter grootte van een Sumo-worstelaar. De naam Yamo is waarschijnlijk

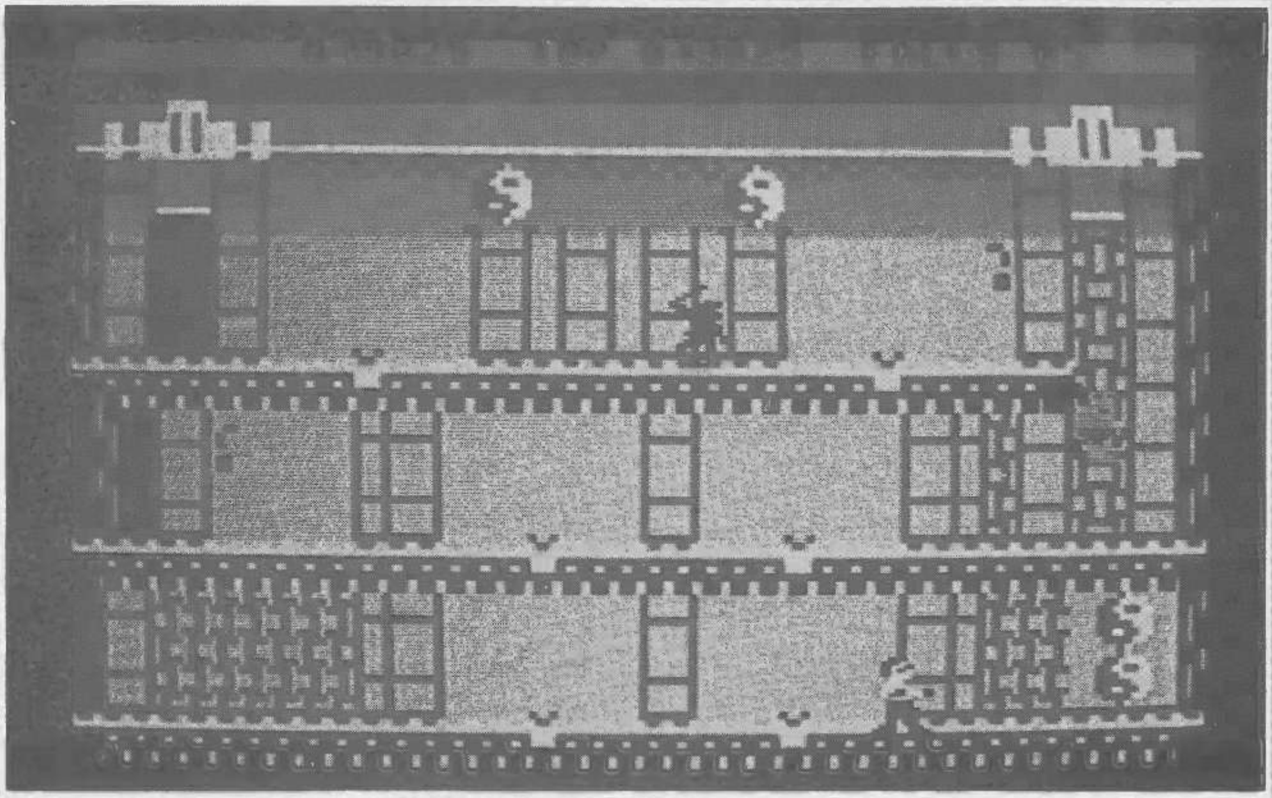
geleend uit het hindoeïsme waar men de Yama (Heerser van het Dodenrijk) kent. De klappen die de Groene Yamo uitdeelt komen zeer hard aan. Dit figuur is niet zo snel, maar zeer sterk. De tweede bewaker is de Zwarte Ninja, een snelle en wendbare strijder die zeer bedreven is in het stokvechten. De Zwarte Ninja is weliswaar veel lichtvoetiger dan de Groene Yamo maar hij is makkelijk te verslaan door zijn geringere kracht. De Ninja wordt met twee, en de Yamo met drie treffers buiten gevecht gesteld.
Ondanks de legendarische prestaties in zijn speelfilms is Bruce Lee in dit spel niet onkwetsbaar. Vier directe treffers zijn ook voor hem teveel, en hij verliest een leven. Gelukkig zijn er nooit meer dan één Ninja en één Yamo gelijktijdig aanwezig. Het pakken van een lampion levert 125 punten op, het doden van een Ninja door hem te schoppen 350 punten, en door hem te slaan zelfs 500 punten. Een welgemikte slag waarmee een Yamo wordt geraakt is ook goed voor 100 punten, maar hij kan op deze wijze niet worden uitgeschakeld. Drie schoppen zorgen voor het buiten gevecht stellen van de Yama en dit levert 675 punten op. Elke keer wanneer je een veld betreedt waar je nog niet eerder bent geweest krijg je 2.000 bonuspunten. Een extra leven wordt toegekend bij een score van 40.000 punten. Het verzamelen van sommige lampions en olielampen is noodzakelijk om geheime deuren naar de volgende speelniveaus te openen.
Behalve met bewakers krijg je in het spel ook te maken met elektrische krachtvelden, exploderende T'sung-lin struiken, dodelijke spiesen en, in de laatste fase van het spel, natuurlijk de boosaardige (vuurballen strooiende) tovenaar zelf. De T'sung-lin struiken exploderen korte tijd nadat je er doorheen bent gelopen. Blijf dus niet te dicht bij zo'n struik rondhangen. Wanneer je er overheen springt gebeurt er overigens niets. Andere gevaren die op sommige speelniveaus op de loer liggen zijn elektrische krachtvelden, spiesen en spijkerbedden waarvan in een bepaald patroon de spijkers onder stroom komen te staan.
Als alle lampions en olielampen uiteindelijk zijn vergaard word je beloond met het prachtige schouwspel van het paleis dat in vlammen op gaat.
Wanneer er was gekozen voor de speelvariant waarbij twee spelers het tegen elkaar opnemen, dan spelen de deelnemers afwisselend de rollen van Bruce Lee en de Groene Yamo. Deze twee figuren dienen een man-tegen-man gevecht tegen elkaar te leveren. In tegenstelling tot de gebruikelijke vier levens die de spelers anders ter beschikking staan hebben de strijders nu elk negen levens.
De slimmerik die op het idee is gekomen om te kiezen voor de variant waarbij twee spelers tegen elkaar strijden om zodoende met negen levens te beginnen komt bedrogen uit. Na korte tijd heeft de computer namelijk in de gaten dat hij in de maling wordt genomen. De computer schakelt dan automatisch over naar een spel met één speler tegen de computer. Het aantal levens van de speler wordt teruggebracht tot vier, en de computer bestuurt de Groene Yamo weer. Zie verder onder de speeltips voor een methode om vals te spelen die wel werkt.

Speeltips

Om ook nu weer de valsspelers van dienst te zijn geven wij de volgende tips. Kies voor de variant waarin twee spelers tegen elkaar vechten. Druk de vuurknop in van de joystick die de Groene Yamo bestuurt (poort 2). Vervolgens plak je de vuurknop vast met plakband. Als dit is gebeurd zie je de Yamo rechtsboven in het eerste veld onophoudelijk in het luchtledige slaan. Je hebt nu verder geen last meer van hem en alleen de Zwarte Ninja kan je nog bedreigen. Een tweede voordeel van deze truc is dat je negen levens krijgt.

Als de Groene Yamo en de Zwarte Ninja op dezelfde plaats staan kun je je er vanaf een hoger gelegen verdieping bovenop laten vallen. Hierdoor krijg je een aantal punten dat tussen de 5.000 en 10.000 ligt.

De in sommige velden groeiende T'sung-lin struiken kunnen ook worden gebruikt om korte metten met de tegenstanders te maken. Je kunt deze vlak naast een struik opwachten en ze slaan of schoppen. Hierdoor schuiven ze ruggelings over de struik en de daarop volgende explosie maakt het karwei voor je af. Als je deze taktiek zorgvuldig toe-



Veld 15 bevat in de rechter benedenhoek twee Yin-Yang symbolen. Aanraking hiermee geeft een extra leven, waarna de symbolen verdwijnen. Loop je hierna de kamer uit en vervolgens weer binnen dan zijn de symbolen opnieuw aanwezig, en leveren wederom een extra leven op. Je kunt op deze wijze meestal zes extra levens in de wacht slepen.

past worden zowel de Yamo als de Ninja door de explosie gedood. Pas echter wel op dat dit je niet zelf overkomt.

Zodra alle lampions uit de uit drie velden bestaande tuin zijn verzameld gaat in het middelste veld het luik naar de ondergrondse gewelven open. Ga hier niet onmiddellijk naar beneden, maar wacht de komst van de bewakers af.

Schop er vervolgens zoveel mogelijk door het luik naar beneden voor extra punten.

Wanneer de Ninja en de Yamo gezamenlijk tot de aanval overgaan, dan kun je het beste eerst de Yamo uitschakelen voordat je de Ninja aanpakt.

Een door de computer vaak toegepaste strategie is een aanval waarbij de Ninja voorop gaat. De Yamo volgt op korte afstand. Nadat je de Ninja hebt geraakt ben je een willoos slachtoffer geworden voor de Yamo. De beste techniek om deze situatie het hoofd te bieden is de Ninja een trap te geven, waarna je onmiddellijk bukt. Op deze manier kan de Yamo je niet raken. Pas echter wel op dat de Ninja intussen niet is opgestaan aangezien deze je dan wel weer kan raken met een stokslag.

Als de strijd tegen de Ninja en de Yamo je te fel wordt kun je het veld uitlopen en hierna onmiddellijk weer terugkeren. De beide wachters hebben nu (tijdelijk) het veld geruimd. Je kunt nu zonder gevaar de laatste lampion(s) grijpen.

Mocht het na de voorafgaande tips nog steeds niet lukken om de boosaardige tovenaar te verslaan, dan kun je misschien met behulp van de hieronder gegeven routebeschrijving je voordeel doen.

De eerste drie velden worden in beslag genomen door de paleistuinen. Nadat alle lampions zijn verzameld gaat in veld twee een geheim luik open dat toegang biedt tot de ondergrondse gewelven van het paleis.

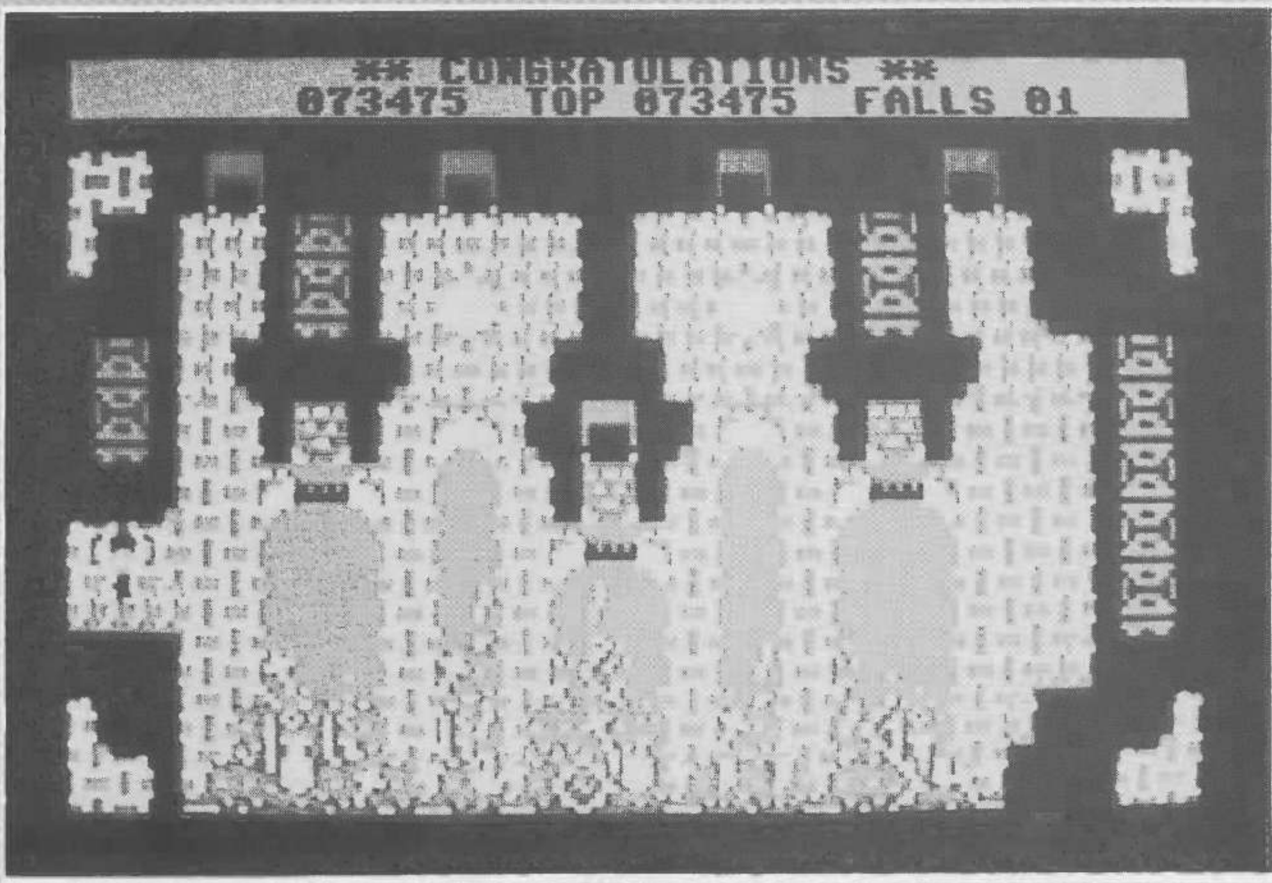
In het eerste onderaardse vertrek (veld 4) worden de bewakers geholpen door twee elektrische krachtvelden. Nadat de drie bereikbare lampions op de bovenste etage zijn gepakt moet de val naar de eronder gelegen etage zorgvuldig worden getimed. Onmiddelijk nadat de ontlading plaats heeft gevonden kun je naar beneden vallen. Hier veilig aangekomen dient de verdere afdaling nog nauwkeuriger te worden ondernomen aangezien er een uit twee lagen bestaande elektrische hindernis moet worden genomen. Nadat de vier lampions van de laagst gelegen etage zijn geplukt wordt de deur naar het volgende vertrek geopend. N.B. Het is voldoende om uitsluitend de vier lampions van deze etage te pakken.

In veld vijf worden er twee nieuwe elementen geïntroduceerd. Dit zijn dodelijke (witte) spiesen en de transportband. Over de spiesen kunnen we kort zijn. Ontwijken luidt hier het parool. De transportbanden waarvan je vanaf dit veld regelmatig gebruik zult moeten maken bewegen in steeds wisselende richting en snelheid. Via deze band moet je omhoog klimmen naar het kleine platform. Het gebeurt regelmatig dat de beweging van de banden van richting verandert wanneer je ze beklimt. Blijf dan omhoog klimmen totdat ze weer naar boven bewegen. Als je de spiesen beneden in het veld gevaarlijk dicht bent genaderd moet je van de band afspringen en wachten totdat deze weer naar boven beweegt. Links en rechts van de transportband hangen twee lampions die afwisselend wit en zwart worden. Eronder bevinden zich twee krachtvelden. Wanneer een lampion wit is kun je er veilig naar toe springen. Nadat de linker lampion is gepakt is de weg vrij naar het donkere hekwerk aan de linkerzijde. Hier moet je in springen en vervolgens naar boven klauteren. Zodra je op gelijke hoogte bent aangekomen met de bovenkant van het licht gekleurde hekwerk kun je op de smalle muur stappen. Als de elektrische ontlading heeft plaatsgevonden stap je naar links en laat je naar beneden vallen om het volgende veld (veld 6) te bereiken.

De witte obstakels hier zijn de exploderende T'sung-lin struiken. Nadat de lampions op de bovenste verdieping zijn verzameld verschijnt een krachtveld dat de toegang tot de eronder liggend etage verspert. Veld 7 kan bereikt worden door rechtsaf te slaan. Hier moet eerst de lampion worden gepakt die aan de linkerkant hangt. Vanaf het kleine platform onder het krachtveld spring je schuin omhoog. Als je nu naar links rent en je langs de transportband wringt, kunnen de laatste twee lampions van veld 6 worden gepakt. Het is noodzakelijk om deze lampions te pakken zodat de geheime deur in veld 7 opengaat. De zich met grote snelheid veplaatsende witte stippen op het spijkerbed moeten worden vermeden door er overheen te springen. Nadat alle lampions van veld 7 zijn verzameld gaat rechtsonder in beeld de volgende geheime deur open.

Op veld 8 wacht weer een spijkerbed. De witte stippen bewegen zich nu in de looprichting. Als je de start goed timed kun je de hele weg rennend afleggen. Zodra je de twee lampions onder in het beeld hebt moet je weer terug naar veld 7.

Rechtsboven is in dit veld de volgende uitgang opengegaan. Via de transportband klim je naar boven en gaat rechtsaf weer naar veld 8 waar je de resterende lampions oppakt. Als je ze allemaal hebt verdwijnen de spiesen in de rechter bovenhoek. Hierdoor is de weg vrij naar veld 9. Blijf omhoog klimmen totdat je van de band af kunt stappen naar de onderste etage. Er verschijnt vrijwel onmiddellijk een zwarte Ninja. Als dit veld opgeruimd is kun je naar links toe lopen op de bovenste verdieping. Je komt dan weer terecht in veld 4.



Met de transportband ga je naar boven waardoor je weer in het middelste gedeelte van de tuin uitkomt. Je moet nu naar rechts lopen naar veld 3.
Inmiddels is je aanwezigheid niet onopgemerkt gebleven en is er alarm geslagen. Het standbeeld van de stier blijkt een sirene te verbergen. Rechtsonder de stier is de deur naar veld 10 opengegaan.
Zodra je naar boven bent geklommen moet je even wachten totdat de loopbrug verschijnt. Nadat de twee lampions aan de rechterzijde zijn weggehaald kun je weer in de onderaardse gewelven afdalen, ditmaal naar veld 11.
Hier zijn de lampions vervangen door olielampen. Nadat je alle lampen hebt gegrepen gaat aan de rechterzijde de toegang tot veld 12 open. Via de transportband ga je naar boven, maar wees voorzichtig met de spiesen. De twee lampen bovenin moeten eerst worden gepakt want het is niet mogelijk om later weer naar boven te komen. De drie donkere tunnels leiden naar de velden 13, 14 en 15. Deze velden liggen achter elkaar. Zolang niet alle lampen zijn verzameld voeren de uitgangen op de bovenste twee verdiepingen terug naar kamer 12.
Op de onderste etage van veld 15 zie je rechtsonder twee Yin-Yang symbolen. Deze leveren een extra leven op. Je kunt de kamer in- en uitlopen en de symbolen aanraken totdat deze niet meer verschijnen.

Zodra alle lampen uit de kamers 13 tot en met 15 zijn weggehaald beland je via iedere uitgang op veld 16. Dit is ongetwijfeld het lastigste veld, dus die extra levens uit kamer 15 zul je hard nodig hebben. Veld 16 bestaat uit vier lange spijkerbedden. Op de bovenste drie kun je aan het begin ervan rustig staan om het ritme van de witte stippen te bestuderen. Op de onderste etage is echter geen rustplaats. Het devies om veld 17 te bereiken luidt: "Bezint eer ge begint". Eenmaal op pad gegaan zul je moeten blijven bewegen om niet gedood te worden. Het beste kun je de joystick schuin omhoog duwen, zodat je diagonaal blijft springen.
Heb je veilig veld 17 bereikt, dan moet je daar alle lampen verzamelen waarna de deur naar veld 18 ontsloten wordt.
Veld 18 is ook tamelijk lastig om door te komen. Je moet eerst de lamp onder in het beeld pakken. Er verschijnt nu een klimrek naar de volgende etage. Pas goed op voor de vuurballen die je om de oren suizen. Het patroon waarin ze verschijnen is steeds hetzelfde, dus blijf eerst even beneden staan om te zien wanneer de vuurballen worden afgeschoten. Als je vanuit het klimrek op de eerste verdieping bent gekomen moet je onmiddellijk gaan liggen om de vuurbal te ontwijken. Vervolgens spring je twee maal naar links en klimt naar boven toe. Je moet nu achter de vuurbal aan via de rekstokken naar rechts klauteren en omhoog klimmen naar de bovenste etage.
Springend over het spijkerbed en oppassend voor de vuurballen moet je weer naar links zien te komen. Op de bovenste verdieping ga je via de rekstokken terug naar rechts. Helemaal rechts aangekomen laat je je naar beneden vallen en pakt de lantaarn. Vervolgens moet je naar boven klimmen om het laatste speelveld te betreden.

Veld 19 is de troonkamer van de Tovenaar. Rechts hangt de laatste lantaarn die moet worden opgehaald om de macht van de Tovenaar te breken. Als je deze lantaarn hebt gepakt wordt de Tovenaar witheet en sterft.
Aan het slot van de lange en vermoeiende tocht zie je het paleis afbranden. Lang rust word je echter niet gegund, aangezien het spel weer van voren af aan begint met nog vervaarlijker tegenstanders.



PSYTRON



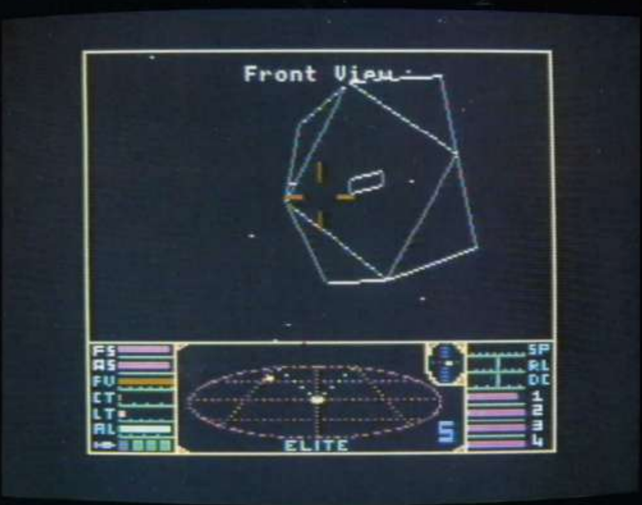
Als je geen kampvuurtje stookt verschijnt de dinosaurus (DINO EGGS).



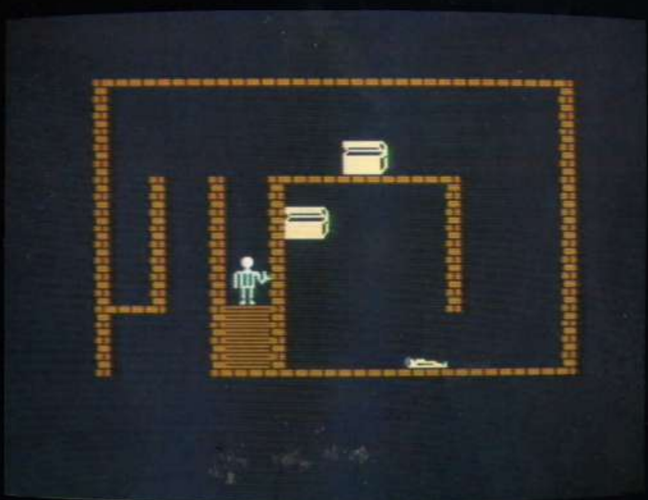
In de steden is van alles te koop (ULTIMA III).



Een overzicht van het Rijk ULTIMA (ULTIMA III).



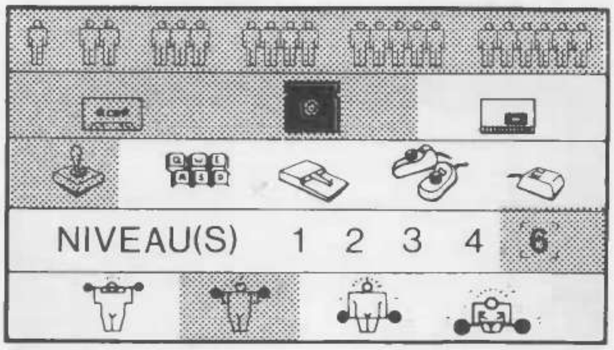
Om veilig te dokken zal de koers moeten worden gecorrigeerd (ELITE).



Nadat de bewaker is gedood kunnen de kisten ongestoord worden geopend (CASTLE WOLFENSTEIN).

CALIFORNIA GAMES

Epyx — HomeSoft Benelux





Doel

In *California Games* moet je proberen om in elk van de zes verschillende sportieve evenementen een topprestatie te leveren. Dit is nodig om de beste allround straat-sporter te worden van de buurt waarin je woont.

Beschrijving

California Games is alweer het vijfde spel uit de succesvolle ''Games'' serie van Epyx. Eerder verschenen in deze reeks *Summer Games, Summer Games II, Winter Games* en *World Games*.
De eerste drie titels uit de voorafgaande reeks zijn allemaal gebaseerd op Olympische sporten, terwijl *World Games* een mengeling is van meer en minder bekende takken van sport.
In *California Games* wordt geprobeerd om een aantal van de favoriete bezigheden van door zon, strand en fraaie parken verwende tieners uit Californië na te bootsen, zodat ook minder gelukkige zielen in hun huiskamer kunnen doen alsof het eeuwig zomer is.
De zes sportieve vormen van tijdverdrijf die de spelers van *California Games* worden geboden zijn achtereenvolgens:

Half pipe skateboarding: Probeer zoveel mogelijk punten te scoren in de ''halve pijp''. Haal gewaagde stunts uit en probeer overeind te blijven met het skateboard.

Foot bag: Moet proberen een klein lederen balletje zo lang mogelijk in de lucht te houden. Intussen moet je zoveel mogelijk voorgeschreven figuren uitvoeren als je een hoge score wilt behalen.

Surfing: Trotseer de woeste branding van de oceaan en probeer op de surfplank te blijven staan. Ook nu weer moet je stunts uithalen wanneer je een hoge waardering van de jury wilt krijgen.

Roller skating: Op rolschaatsen beweeg je jezelf voort over de boulevard langs het strand. Probeer obstakels te ontwijken wanneer je geen gat in je knie wilt oplopen. Ook hier weer leveren stunts extra punten op.

BMX Bike racing: Fietscrossen over een heuvelachtig parcours. Je zult ruim voldoende springschansen passeren om halsbrekende toeren uit te halen.

Flying disk: Gooi en vang een frisbie. Hoe nauwkeuriger de worp, des te meer punten zijn er te verdelen.

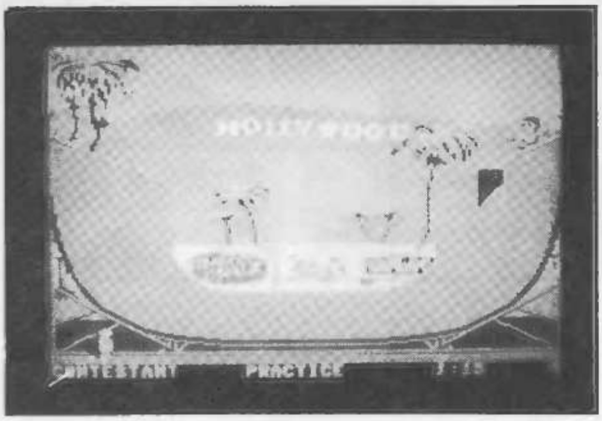
N.B. We behandelen hier uitsluitend de disketteversie van het spel. De cassetteversie wijkt hier op een paar details van af, maar deze zullen weinig of geen invloed hebben op het spelverloop.

Nadat het spel is geladen, krijg je het titelbeeld te zien. Dit kun je laten staan, terwijl je van de muziek geniet, of je kunt het hoofdmenu laden door de vuurknop in te drukken.
Uit het hoofdmenu kun je de volgende keuzes maken:

Wedstrijd in alle onderdelen (*Compete in all events*), een aantal onderdelen (*Compete in some events*) en één enkel onderdeel (*Compete in one event*).
Daarnaast is het ook mogelijk om in een bepaalde tak van vermaak te oefenen (*Practice one event*).
Twee minder interessante mogelijkheden zijn het bekijken van de topscores (*View high scores*) of het titelbeeld (*View titel screen*).
Maak een keuze uit dit menu door het pijltje, dat je voor de cijfers van de verschillende opties ziet staan, te bewegen met behulp van een joystick. Druk de vuurknop in om deze keuze te bevestigen. Het is overigens ook mogelijk om de betreffende cijfertoets in te drukken, dus bijvoorbeeld <2> om in alle onderdelen te strijden.
Afhankelijk van de gemaakte keuze krijg je al dan niet een sub-menu te zien. Na het selecteren van opties nummer 1 tot en met 3, moeten de deelnemers eerst hun naam intikken, gevolgd door <RETURN>. In tegenstelling tot de vorige spellen uit de *"games"* serie, vertegenwoordig je nu geen land. Je mag echter wel een sponsor kiezen. Doe dit met behulp van de joystick en het indrukken van de vuurknop. Wanneer minder dan acht spelers aan de sportieve krachtmeting deelnemen, dan druk je - na het invoeren van de laatste naam en sponsor - op de <RETURN> toets zonder een naam in te tikken. Hierna krijg je nog de kans om eventueel correcties aan te brengen in het deelnemersveld.

Wanneer je niet op alle onderdelen wilde uitkomen, moet je nu eerst nog aangeven op welk(e) onderde(e)l(en) je wilt gaan strijden. Dit laatste geldt ook voor het geval je had gekozen voor het oefenen in een bepaalde tak van sport. Je hoeft dan echter geen naam in te vullen.

Na deze voorbereidende handelingen kunnen we van start gaan om de verschillende onderdelen af te werken. We beginnen met:



"De half pipe"

Half pipe rollerskating
Dit is natuurlijk de droom van elke rechtgeaarde skateboard fanaat. In een heerlijk zonnetje sta je aan de top van een *"half pipe"*; klaar om je kunsten te vertonen. Vanaf het moment dat je de vuurknop indrukt, heb je 75 seconden de tijd om een zo hoog mogelijke score te behalen. De punten moet je verdienen door het uithalen van verschillende stunts. Afhankelijk van het risico dat je tijdens de uitvoering van de stunt neemt, krijg je daar meer of minder punten voor toegekend. In totaal kun je drie verschillende manoeuvres, oftewel *"turns"*, uitvoeren die elk een maximale en een minimale score opleveren. (Vooropgezet dat je niet onderuit gaat natuurlijk.)
Het soort *"turn"* dat je maakt is afhankelijk van de plaats in de halve pijp waar je de draai begint.
Eerst zul je echter voldoende snelheid moeten hebben ontwikkeld. Dit doe je door middel van een zogenaamde *"fakie"*. Duw de joystick hiervoor in de richting waarin de skateboarder zich beweegt. Trek de joystick dus omlaag wanneer hij naar beneden rijdt

en duw de joystick omhoog wanneer hij omhoog rijdt. Zorg er echter voor dat je niet te veel vaart krijgt, anders val je.
Voor alle bewegingen met de joystick geldt dat je de joystick beweegt in de richting waarin je wilt draaien. Onthoudt hierbij goed dat je geen *turn* kunt maken terwijl je achteruit rijdt.
Wanneer je nu bijvoorbeeld aan de linkerkant van de halve pijp bent, kun je een *turn* maken door de joystick kort naar rechts te duwen.
De meeste punten kun je verdienen met een *"aerial turn"*. (Een draai in de lucht terwijl je boven het uiteinde van de halve pijp uitspringt.) Maximaal kun je hiermee 999 punten verdienen en minimaal toch altijd nog 400 punten. Je maakt deze *turn* door de joystick te bewegen op het moment dat je boven het uiteinde van de pijp uitspringt. (Druk hierbij niet op de vuurknop.)
De tweede stunt is de zogenaamde *"hand plant"*. Deze voer je uit door de vuurknop in te drukken op het moment dat het skateboard zich op het verticale gedeelte van de pijp bevindt, voordat je door de lucht zweeft. De skateboarder zet dan zijn handen op de bovenrand van de pijp en draait zichzelf dan door middel van een handstand om. Laat de vuurknop weer los als het skateboard over het lichaam van de skateboarder is gezwaaid. Op deze manier kun je tussen de 400 en 700 punten verdienen.
De laatste stunt is de *"kick turn"*. Deze kun je uitvoeren in de lagere regionen van de pijp, doch slechts in het gebogen deel daarvan. Geef hiervoor gewoon een tikje tegen de joystick. De punten die je hierdoor kunt verdienen liggen tussen de 100 en 300.
Wanneer je tijdens de wedstrijd drie maal bent gevallen, is het uit met de pret. Na elke val vertelt de computer je wat je precies fout hebt gedaan, zoals bijvoorbeeld *"Too late for a kick turn"*. Door op deze mededelingen te letten, kun je jouw prestaties verbeteren.

Foot bag

Tegen de achtergrond van de Golden Gate Bridge in San Francisco, beginnen we aan het volgende onderdeel van het spel. Het is nu de bedoeling om een klein balletje zo lang mogelijk in de lucht te houden. Wil je echter een monsterscore halen, dan zul je, binnen de maximale 75 seconden die je ter beschikking staan, zoveel mogelijk verplichte figuren moeten uitvoeren. Dit onderdeel van *California Games* ziet er op het eerste gezicht simpel uit, maar laat je niet in de luren leggen door uiterlijkheden. Het vereist namelijk een uiterst preciese joystick behandeling om sommige figuren succesvol uit te voeren.



De *"footbag"* scorelijst

Het spel wordt gestart door de vuurknop in te drukken. Met behulp van de joystick kun je het poppetje naar links en naar rechts laten schuifelen. Je kunt hem ook omhoog laten springen door de joystick naar boven te duwen. Hij kan zelfs om zijn as draaien als je de joystick naar achteren trekt. Gebruik de vuurknop om het balletje omhoog te schoppen of te koppen. Je kunt het balletje raken met je voeten, je knieën en je hoofd. Mocht het onverhoopt vallen, dan kun je weer verder spelen door naar het balletje toe te lopen en de vuurknop in te drukken.
Wat het omhoog schoppen van het balletje betreft, dit kan op een aantal verschillende manieren. Hierop heb je geen directe invloed. Afhankelijk van de plaats waar het mannetje staat ten opzichte van het balletje, bepaalt de computer op welke manier het balletje wordt geschopt. We behandelen eerst de mogelijkheden die er zijn wanneer het kereltje naar je toe kijkt.
Wanneer het balletje recht voor het lichaam van het ventje naar beneden komt, dan geeft

hij een gewone schop met de bovenkant van zijn voet. Indien het balletje ongeveer tussen het schouderblad en de elleboog van de *foot bagger* neerkomt, dan trapt hij dit omhoog met de binnenkant van zijn voet. Daalt het balletje ongeveer tussen elleboog en hand neer, dan zal een trap met de buitenkant van de voet worden gegeven.

Koppen kun je doen wanneer je recht onder het balletje staat en op de vuurknop drukt voordat het balletje lager is dan je hoofd. Koppen werkt hetzelfde wanneer je naar de rug van het speelfiguur kijkt. Alleen de schopbewegingen zijn iets anders. Wanneer de bal zo ongeveer tussen zijn schouderbladen naar beneden komt, dan trapt hij deze weer met zijn hiel recht omhoog. Komt het balletje daarentegen ongeveer tussen de schouder en vlak voor de hand naar beneden, dan springt de jongleur in spé omhoog en schopt hij het balletje met de binnenkant van zijn voet weer omhoog.

Elk van deze manieren om te voorkomen dat het balletje de grond raakt is, zoals reeds gezegd, goed voor 10 punten. Vergeleken met de vette prijzen die de verplichte figuren opleveren is dit echter een peuleschilletje. Hieronder volgt een overzicht van de speciale vormen van balbehandeling die je kunt uitvoeren, samen met de manier waarop deze dienen te geschieden en het daarmee te behalen puntenaantal. We geven de verschillende figuren hier niet weer in de volgorde van punten aantal, doch in de volgorde waarin ze worden genoemd aan het einde van de ronde in de *Footbag summary.*

Five in a row:
Wanneer je er in slaagt het balletje vijf keer achter elkaar te raken, zonder dat het valt, krijg je 750 punten.
Het maakt daarbij niet uit hoe je het balletje in de lucht houdt.

Half Axle:
Draai een halve slag voordat je de bal voor de tweede keer raakt. Goed voor 250 punten.

Full Axle:
Draai een hele slag voordat je het balletje weer omhoog werkt. Dit levert 500 punten op.

Axle Foley:
Voor de filmliefhebbers waarschijnlijk een bekende naam. Indien je nog geen lampje gaat branden; Axel Foley was dat opgewonden mannetje uit de film *Beverly Hills Cop.* Dit figuur bestaat er uit dat je geen 180 graden, geen 360 graden, maar 540 graden of meer om je as draait voordat je het balletje weer omhoog schopt. Indien het lukt, krijg je 750 punten.

Horseshoe:
Deze figuur vorm je door het mannetje met de rug naar je toe te keren. Vervolgens moet je het balletje eerst met de ene hiel omhoog wippen en daarna op de andere hiel opvangen. Dit is goed voor 500 punten.

Double arch:
Dit figuur wordt ingezet door de bal met de buitenkant van de voet omhoog te schoppen. Nadat deze een sierlijke boog (de *arch*) over je hoofd heeft beschreven, vang je hem met de buitenkant van de andere voet op. Vervolgens vang je het balletje weer op met de buitenkant van de voet waarmee je hem de eerste keer hebt geraakt. Het maakt hierbij niet uit met welke voet je begint. Dit sierlijke figuur is goed voor 2500 punten.

Doda en *Reverse Doda*:
Het toppunt van balbeheersing is het volgende speelfiguur. Vang de bal eerst met de buitenkant van de voet op en kop hem vervolgens omhoog. Hierna schop je de bal weer met de buitenkant van de andere voet omhoog. Afhankelijk van het feit of je met de linker- of de rechtervoet bent begonnen, wordt dit een *Doda* of een *Reverse Doda* genoemd. In beide gevallen verdien je met deze sierlijke manoeuvre 5000 punten.

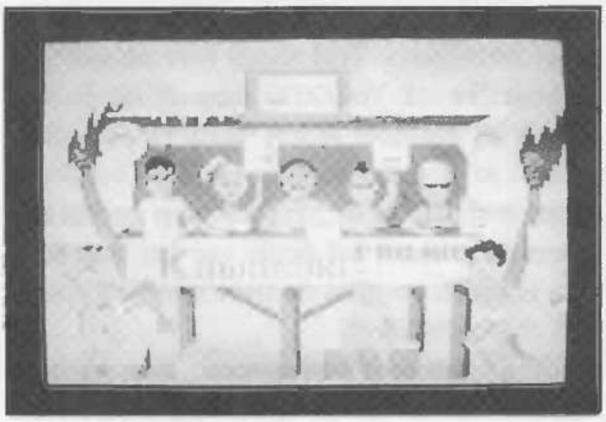
Jester:
Deze trap kun je het beste alleen geven wan-

neer je aan de zijkant van het beeldscherm staat. Het is een sprongetje waarbij de bal met de binnenkant van de voet opzij wordt geschoten. Probeer het balletje dan buiten beeld te werken, want anders moet je een heel einde lopen om het weer zelf op te pikken. Hierdoor gaat teveel kostbare tijd verloren. Slaag je er echter in om het balletje buiten beeld te werken, dan gooit een onzichtbare hand het balletje weer in jouw richting. Een *Jester* is goed voor 2000 punten. Indien het ook lukt om het balletje weer op te vangen nadat het naar je toe wordt gegooid, krijg je nog eens 1500 bonuspunten.

Dizzy Dean:
Deze manoeuvre is 1500 punten waard. Om te beginnen moet je het balletje omhoog koppen en jezelf 180 graden omdraaien. Kop dan het balletje opnieuw omhoog.

Headbanger:
Wanneer je na het scoren van een *Dizzy Dean* jezelf nogmaals 180 graden draait en het balletje opnieuw omhoog kopt, krijg je 1500 punten voor de *Headbanger*.

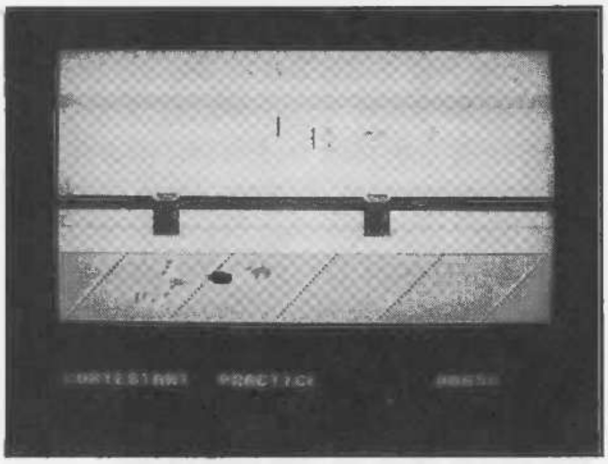
Als de beschikbare tijd is afgelopen, krijg je een overzicht waarin wordt getoond hoeveel en welke speciale speelfiguren je hebt uitgevoerd, de zogenaamde *Footbag summary*. Hier is duidelijk het belang te zien van een gevarieerd repertoire. Hoe meer verschillende manoeuvres je hebt uitgevoerd, des te hoger is de *Variety bonus*. Deze kan al snel oplopen tot enige tienduizenden punten.



De jury is inverbiddelijk

Surfing
Het volgende onderdeel is de, uit Hawaii stammende maar tegenwoordig vooral in Californië, Australië en NieuwZeeland, populaire watersport Surfen. Deze tak van sport heeft omstreeks het begin van de 60'er jaren zelfs geleid tot het ontstaan van een aparte stroming in de hedendaagse muziek, de zogenaamde *surf music*. Tot de beroemdste epigonen van deze muziek moeten zonder meer groepen worden gerekend als *The Beach Boys* en *Jan and Dean*.
We bevinden ons inmiddels langs één van de vele zonovergoten stranden van Californië. Na het indrukken van de vuurknop heb je 90 seconden de tijd om je kunsten op een surfplank te bewijzen.
Je beweegt de surfplank door de joystick naar links en rechts te duwen. Om scherpere bochten te kunnen maken, moet je gelijktijdig de vuurknop ingedrukt houden. Dit kost echter wel wat snelheid.
Het is nu de bedoeling om zo te manoeuvreren dat je zo lang mogelijk gebruik maakt van de golf. (*"Catching the wave"*, zoals dat in vaktermen heet.)
Let echter wel op dat je niet over de bovenrand van de golf heen schiet. Ook moet je oppassen dat je het beeldscherm niet langs de onderkant van het beeldscherm verlaat. Om een goede score te behalen moet je zoveel mogelijk risico nemen door zo lang mogelijk in de tunnel van water te varen. Ook het maken van sprongen waarmee je boven de top van de golf uitkomt wordt door de jury gewaardeerd. Je moet dan echter wel op tijd in de lucht draaien om de recordpoging ongestoord voort te kunnen zetten.

Andere punten waarop de jury scherp let zijn het aantal bochten dat je maakt, met welke snelheid dit gebeurt en de tijd dat je op het surfboard blijft staan.
Je beëindigt de "rit" door de golf aan de bovenkant te verlaten op het moment dat de klok op nul seconden staat.
De wedstrijd is afgelopen na het verstrijken van de beschikbare 90 seconden, of nadat je vier maal bent gevallen.



Pas op voor blessures

Roller skating:
Deze manier van voortbewegen was vroeger uitsluitend weggelegd voor kleuters op straat. Zo omstreeks 1977 is het rolschaatsen in Amerika echter een ware rage geworden. Zoals dat wel vaker gebeurt, werd het rolschaatsen ''big business''. Kocht je vroeger zo maar een paar rolschaatsen (die dan met klemmen onder de schoenen werden vastgemaakt), tegenwoordig tel je niet meer mee zonder een paar rolschaatsen met bergversnelling en stuurbekrachtiging.
De plaats waar dit evenement wordt gehouden is op de boulevard langs het strand. Dat de boulevard geen ideale plaats is voor dit soort activiteiten zal al snel duidelijk worden. Her en der liggen achtergelaten schoenen en zakdoeken. Ook zijn er scheuren in het asfalt, terwijl soms zelfs een heel segment van het voetpad ontbreekt. Over al deze hindernissen moet je heen springen om het einde van het parcours te bereiken. Je hebt niet te maken met een tijdlimiet. Je mag echter slechts drie maal vallen. Na de derde smak word je gediskwalificeerd. Je start de wedstrijd door de vuurknop in te drukken. Vervolgens moet je vaart maken door de joystick omhoog en omlaag te rollen. Zorg er hierbij wel voor dat je de joystick steeds een halve cirkel laat beschrijven, zodat het rechter contactpunt van de joystick ook wordt gesloten.
Je kunt de rolschaatster naar links en rechts sturen door de joystick recht omhoog en recht omlaag te bewegen. Door de vuurknop in te drukken hurk je. Zodra je de vuurknop loslaat, maak je een sprongetje.
Je kunt de rolschaatster om haar eigen as laten draaien door de joystick naar linksboven en linksonder te bewegen. Dit kan zowel rijdend als tijdens een sprong.
Het ontwijken van hindernissen levert tussen de 10 en 30 punten op. Wanneer je er overheen springt, krijg je 20 tot 60 punten. Het meeste verdien je echter door tijdens de sprong om je eigen as te draaien (40 tot 120 punten).
Aan het einde van de boulevard (te herkennen aan het hek dwars over de weg) kun je nog eens 1000 bonuspunten behalen wanneer je eraan denkt op tijd te stoppen. Dit doe je door jezelf vóór het zand om te draaien.

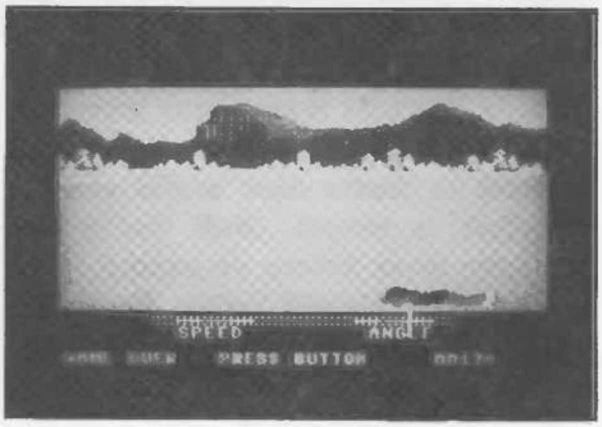


Uiterste concentratie voor de start

BMX bike racing
De wedstrijden in deze tak van sport worden georganiseerd in een dorre vlakte, waar een lange crossbaan is aangelegd. *BMX crossen* (de afkorting voor Bicycle Motorcrossing) is een spectaculaire vorm van fietscrossen, waarin snelheid gepaard gaat met bloedstollende stunts.
Net als bij het rolschaatsen ligt ook nu het parcours weer bezaaid met obstakels die je moet ontwijken. Tijd speelt hier nu wel een belangrijke rol. Voor elke seconde die je nog over hebt wanneer je het einde van de baan bereikt krijg je 60 punten. De klok begint te lopen wanneer je de joystick naar rechts beweegt en je moet het einde van het parcours zien te halen voordat de twee minuten speeltijd zijn verstreken.
Nadat je van start bent gegaan, kun je meer snelheid ontwikkelen door de joystick herhaaldelijk naar rechts te duwen. Je kunt stu-

ren door de joystick omhoog en omlaag te bewegen. Wanneer je de joystick naar links duwt rijd je op het achterwiel (een *wheelie* levert 100 tot 200 punten op). Springen met de fiets kan uiteraard ook. Dit kun je om te beginnen doen door de vuurknop in te drukken terwijl je rijdt, de joystick snel naar links te duwen en de vuurknop vervolgens weer los te laten. Dit levert tussen de 200 en 400 punten op.
Een andere manier om te springen is om even te wachten totdat je een heuvel oprijdt. Beweeg dan de joystick kort naar links om een sprong in te zetten.
Tijdens de sprong kun je allerlei toeren uithalen. Wanneer je de joystick naar boven duwt, trek je de fiets horizontaal (een *table top* voor 500 tot 1000 punten) voordat je landt. Trek je de joystick naar je toe, dan zul je om je eigen as draaien. Deze draai van 360 graden levert minimaal 1000 en maximaal 2000 punten op.
Voor echt hoge scores moet je proberen de volgende twee stunts in je sprong te verwerken. Wanneer je springt en de joystick naar links duwt, maak je een achterwaartse salto die je tussen de 1500 en 3000 punten bezorgt. De moeilijkste manoeuvre echter is een salto voorover. Als je hierin slaagt krijg je maximaal 6000 punten en minimaal 3000 punten.
Tijdens de wedstrijd kun je drie maal vallen voordat je uit de race wordt gehaald. Wanneer je echter een doodsmak maakt tijdens een salto, dan word je onmiddellijk overgebracht naar de Eerste Hulp afdeling van het dichtst bijzijnde ziekenhuis.
Het einde van de baan wordt aangegeven door een patroon van in elkaar liggende gekleurde rechthoeken. Schiet hier niet voorbij want dan stort je een paar meter de diepte in. Om te stoppen in het finishvak moet je de vuurknop indrukken. Dit levert ook nog eens een aardige bonus op.

Flying disk
Dit laatste onderdeel is weer een stuk minder gevaarlijk als het voorafgaande. Het is het bekende *frisbie* werpen.
Het is nu de bedoeling om de plastic schijf zo te gooien dat het teamlid deze, zonder te veel te hoeven lopen, kan vangen.



Mis!

Het beeldscherm dat je in dit onderdeel van *California Games* ziet, behoeft wellicht enige toelichting. Bovenin beeld zie je een zwarte rechthoek. In deze rechthoek zie je twee rode streepjes. Het streepje links geeft de positie aan waar de werper staat, terwijl de plaats waar degene staat die de schijf moet vangen wordt weergegeven door het rechter streepje.
Onderin beeld zie je een meter met daaronder de woorden *speed* en *angle*. Beide meters zijn verdeeld in een drietal vakken, twee gele en een groene. De rode balken in de meters laten we hier buiten beschouwing. Geheel rechts zie je een witte streep. Het is nu de bedoeling om eerst de kracht waarmee je de *frisbie* werpt in te stellen en daarna de hoek waaronder je hem wilt werpen. Druk om te beginnen de vuurknop in en beweeg de joystick eventjes naar links. De witte streep schuift dan in de richting van het woord *speed*. Duw de joystick lichtjes naar rechts wanneer de witte streep in het groene gedeelte van de snelheidsmeter staat. De streep begint dan weer naar rechts te schuiven. Wanneer deze in het groene gedeelte van de *angle* meter staat, druk je de joystick weer heel even naar links. De vliegende schijf wordt nu geworpen. In de bovenste rechthoek wordt de plaats van de schijf ten opzichte van de vangster zichtbaar gemaakt door middel van een witte stip.
Zorg er nu voor dat je degene die de *frisbie* moet vangen precies op de juiste plaats staat. Dit vereist enig oefenen. Je kunt de

schijf dan op drie verschillende manieren vangen. Ten eerste kun je, wanneer je stil staat en de schijf recht boven je is, je armen in de lucht steken door de joystick omhoog te duwen. Wanneer je op de juiste plaats stond en de *frisbie* vloog niet te hoog over, dan pluk je hem zo uit de lucht. Je kunt ook proberen de *frisbie* door middel van een zweefduik te vangen. Druk hiervoor de vuurknop in en beweeg de joystick in de richting waarin je wilt duiken. De punten die je kunt verdienen zijn afhankelijk van de wijze van vangen en de nauwkeurigheid van de worp. Voor elke stap die het meisje naar links of rechts moet doen, worden punten afgetrokken.

De verschillende manieren waarop je de *frisbie* kunt vangen zijn:

Stilstaand, boven je hoofd	350 punten
Snoekduik naar links	350 punten
Snoekduik naar rechts	250 punten
Rennend naar links	250 punten
Rennend naar rechts	150 punten

Speeltips

Half pipe skateboarding:
Probeer zoveel mogelijk *aerial turns* te maken. Dit levert namelijk de meeste punten op.
Vergeet de *kick turns* maar, die zijn niet interessant.
Maak niet teveel vaart, want als je te hoog vliegt val je.
Onthoudt goed dat je niet achterwaarts kunt draaien.
Hoe later je een *aerial turn* of een *kick turn* inzet, des te meer score je. Bij een *hand plant* moet je proberen de handstand zo lang mogelijk vol te houden om de maximale hoeveelheid punten te verwerven.

Foot bag:
Van tijd tot tijd komt er een zeemeeuw overvliegen. Wanneer je erin slaagt deze met het balletje te raken, dan verdien je 1000 bonuspunten.
Doe zoveel mogelijk verschillende stunts om een zo hoog mogelijke bonus te krijgen.
Bewaar de *Jester* voor het laatst. Mocht het namelijk niet lukken de bal buiten beeld te schoppen, dan kost het vrij veel tijd om hem weer op te halen.
De *Five in a row* gaat altijd voor andere stunts. Hiermee bedoelen we dat je bijvoorbeeld halverwege een *Double arch* kunt worden onderbroken voor een *Five in a row.* Dit heeft dan tot gevolg dat je het figuur dat je probeerde uit te voeren opnieuw moet beginnen.
Na de eerste *Double arch* is het mogelijk om onmiddellijk een tweede te scoren door de bal weer met de buitenkant van de andere voet op te vangen.

Surfing:
Duw de joystick meteen na het indrukken van de vuurknop naar rechts.
Het boven de top van de golf uitspringen en weer veilig landen kan alleen als je in een zeer flauwe hoek het water raakt.
Start met deze sprong als je het surfen begint. Je maakt zo om te beginnen meer snelheid en bovendien een goede indruk op de jury. Als je de golf zover achter je hebt gelaten dat deze niet meer zichtbaar is, moet je een scherpe bocht maken om te proberen in de tunnel van water terecht te komen. Blijf dan een klein beetje zig-zaggen om te voorkomen dat je snelheid verliest.

Roller skating:
Probeer altijd een draai te maken tijdens een sprong.
Het is mogelijk om door water en zand te rijden. Dit kan echter uitsluitend wanneer je zeer langzaam rijdt.
De punten die je krijgt voor het ontwijken van obstakels worden ook bepaald door de snelheid die je hebt.
Minder vaart wanneer je de bal ziet. Wanneer je de bal reeds dicht bent genaderd kun je het beste proberen er onder door te rijden door te bukken.
Probeer zoveel mogelijk over obstakels heen te springen. Dit levert meer punten op dan het ontwijken ervan.

BMX Bike racing:
Zorg dat je zoveel mogelijk vaart hebt wanneer je een heuvel oprijdt. Hierdoor spring je verder en hoger, zodat je meer tijd hebt om salto's te maken en andere stunts uit te halen.
Wees voorzichtig tijdens de springen. Voor je het weet maak je per ongeluk een voorwaartse salto of een andere manoeuvre die je niet zo bedoeld had.
Bij dit onderdeel geldt, net als bij het rolschaatsen, dat het meer punten oplevert wanneer je over obstakels heen springt in plaats van ze te ontwijken.
De beste plaats om een voorwaartse salto uit te voeren is bij de springschansen waar een boomstam achter ligt.
Pas in de tweede helft van het parcours goed op. Hier liggen namelijk een paar obstakels vlak achter heuvels waar je vanaf komt rijden. Het is wat moeilijker om een sprong te maken wanneer je bergaf fietst.
Vergeet niet de vuurknop in te drukken aan

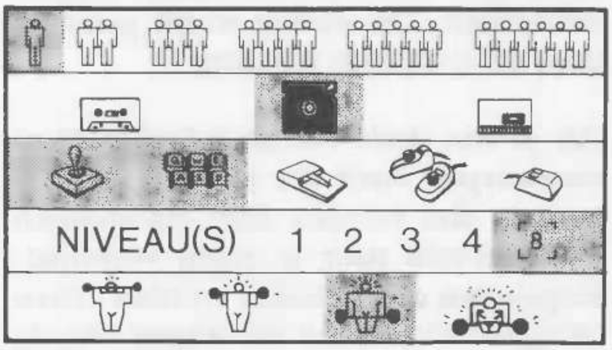
het einde van het parcours.

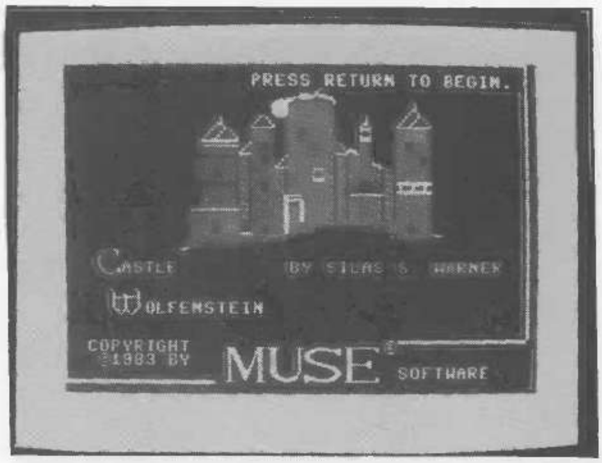
Flying disk:
Dit onderdeel vereist gewoon de nodige oefenening. Probeer altijd met de zelfde kracht en onder dezelfde hoek te werpen. Je weet dan precies hoever de plastic schijf vliegt. Hierdoor kun je het meisje dat de *frisbie* moet vangen steeds precies op de juist plaats neerzetten.

CASTLE WOLFENSTEIN

C

M.U.S.E. Silas S. Warner





Doel

De tweede wereldoorlog raast over Europa en kasteel Wolfenstein wordt bezet door de nazi's die het als hoofdkwartier gebruiken. Je bent net gevangen genomen in vijandelijk gebied en je wacht om ondervraagd en gemarteld te worden door de gevreesde SS-troepen in de kelders van het kasteel. Een stervende celgenoot overhandigt je een pistool en tien kogels. Je missie: vind de oorlogsplannen en ontsnap uit kasteel Wolfenstein... LEVEND!

Beschrijving

Castle Wolfenstein is een avontuurlijk actiespel. Men moet niet alleen snel beslissingen kunnen nemen maar eveneens behendig omspringen met de joystick en het toetsenbord. Het programma kent een ongelimiteerd aantal verschillende kelderindelingen die in toenemende mate moeilijker worden.

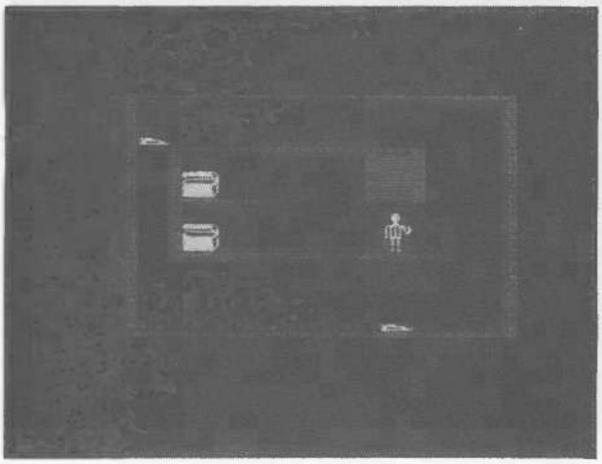
WAARSCHUWING! Kasteel Wolfenstein schrijft en leest op de programmadiskette tijdens het spel. Zolang het rode lichtje van de disk-drive brandt mag men de diskette in geen geval verwijderen. Anders wordt het programma op de diskette onherroepelijk beschadigd.

Nadat het programma geladen is duurt het ongeveer 60 seconden voordat de titelpagina verschijnt. Druk de <RETURN> toets in om de selectiepagina en je huidige rang op te roepen. Druk vervolgens op de toets <K>eyboard (toetsenbord) of <J>oystick om aan te geven hoe het spel bediend gaat worden.

Om een nieuw kasteel te laten ontwerpen moeten de toetsen <CTRL> en <N> gelijktijdig ingedrukt worden. Hierna toont het scherm een aantal verschillende opties waaruit men een keuze kan maken. Wil je een nieuw kasteel laten ontwerpen, en je huidige rang behouden, dan moet je de <F1> toets indrukken. Als je een nieuw kasteel wilt ontwerpen en weer als gewoon soldaat (private) wilt beginnen moet de <F7> toets worden ingedrukt.

De selectiepagina kan men verlaten zonder een nieuw kasteel te ontwerpen door de <RETURN> toets in te drukken.

Je ontsnapping uit kasteel Wolfenstein start in de laagste verdieping van de vesting. Je zal steeds in hetzelfde kasteel beginnen tot je ontsnapt of een nieuw kasteel ontwerpt. Bij het begin van een spel heb je steeds een pistool en tien kogels in je bezit.



De ontsnapte gevangene zaait dood en verderf

Iedere kamer in het kasteel heeft tenminste één uitgang die naar een aangrenzende kamer leidt, of een trap die je naar een andere verdieping voert. Tijdens je speurtocht naar de oorlogsplannen in het kasteel zul je bewakers en SS-stormtroepen moeten doodschieten zonder hulp van de bende van Nijvel! Je kan je kogelvoorraad en andere gebruiksvoorwerpen aanvullen door bewakers te fouilleren en kisten te openen. Als je gepakt wordt met de oorlogsplannen zijn deze voorgoed verloren! Je kunt dan nog wel uit het kasteel ontsnappen, maar om de plannen te bemachtigen moet je een nieuw kasteel ontwerpen. Dit werkje wordt gelukkig door de computer geklaard.

Als je een dode bewaker fouilleert en voorwerpen vindt die je goed van pas komen, dan worden deze automatisch overgeheveld naar je eigen voorraad. Kogels van een bewaker worden alleen overgeheveld indien het wapen van de bewaker meer kogels bevat dan je eigen pistool. Omdat je snel moet kunnen bewegen is je uitrusting beperkt tot maximaal 10 kogels, 3 granaten, sleutels, de oorlogsplannen voor operatie "Rheingold" een kogelvrij vest en een uniform.
Om het spel via het toetsenbord te bedienen kun je de volgende toetsen gebruiken om te bewegen en het pistool te richten:

Bewegingstoetsen
<E> Linksboven diagonaal
<D> Links
<C> Linksonder diagonaal
<R> Boven
<V> Onder
<T> Rechtsboven diagonaal
<G> Rechts
<B> Rechtsonder diagonaal
<F> Stil blijven staan

pistool richten:
<I> Linksboven diagonaal
<K> Links
<,> Linksonder diagonaal
<O> Boven
<.> Onder
<P> Rechtsboven diagonaal
<:> Rechts
</> Rechtsonder diagonaal

OVERIGE COMMANDO'S:

<←> Pistool afvuren

<Q> Granaat werpen in de gekozen richting

<U> Gebruik de inhoud van een kist

<RUN/STOP>
Spel beëindigen en saven

<RETURN>
Geeft een lijst van de bezittingen

De <SPATIEBALK> kent drie verschillende functies.

- Fouilleren van bewakers.
Richt het pistool naar een dode of onder schot gehouden bewaker en druk op de <SPATIEBALK>.

- Openen van deuren.
Richt het pistool op de deur en druk op de <SPATIEBALK> indien men sleutels in zijn bezit heeft. Zo niet, dan is het mogelijk om de deur open te schieten.

- Openen van kisten.
Richt je pistool op de kist en druk op de <SPATIEBALK>. De tijd die nodig is om een kist te openen kan bekort worden door op de kist te schieten en de <SPATIEBALK> opnieuw in te drukken.
Als men op een kist schiet die gevuld is met springstoffen overleeft men de explosie niet. Het kasteel wordt opgeblazen, waarna automatisch een nieuw kasteel wordt ontworpen.

Als het de speler lukt om uit het kasteel te ontsnappen wordt door het geallieerde opper-commando een bevordering overwogen. Kan men bovendien met de oorlogsplannen ontsnappen dan wordt men zeker bevorderd. Na elke bevordering wordt het volgende kasteel moeilijker.

Hieronder volgen de verschillende rangen. De laagste rang is die van Private (gewoon soldaat).

PRIVATE	gewoon soldaat
CORPORAAL	korporal
SERGEANT	sergeant
LIEUTENANT	luitenant
CAPTAIN	kapitein
COLONEL	kolonel
GENERAL	generaal
???????	???????

De hieronder volgende vertaling zal je duidelijk maken wat de bewakers soms naar je roepen.

ACHTUNG!	pas op!
HALT!	halt!
FEUER!	vuur!
FOLGEN!	volgen!
KAMERAD	ik geef mij over
KAPUTT	het is afgelopen
SCHWEINHUND!	scheldwoord
WASS IST DAS?	wat is dat?

Speeltips

Als men de onderstaande strategie volgt en men meer vertrouwd raakt met de ontsnappingsroute zal men aanzienlijk minder problemen hebben met het stelen van de oorlogsplannen en de te behalen bevorderingen. Schietgrage mensen zullen het behoorlijk moeilijk krijgen om in dit spel te overleven.

Als je een uniform draagt en je bent in het bezit van de oorlogsplannen, verlaat dan zo snel mogelijk het kasteel!

Tracht zo snel mogelijk een uniform te bemachtigen. Zodra je het uniform hebt aangetrokken kun je voorbij alle "gewone" bewakers sluipen zonder ze te hoeven neerschieten.

De bedorven SS-troepen laten zich door de uniformvermomming echter niet in de luren leggen. Als je een kogelvrij vest draagt kunnen de kogels van de bewakers je niet meer doden. Ze kunnen je echter wel onder schot houden en alsnog gevangen nemen. Een granaat die niet ver genoeg wordt weggeworpen kan je kogelvrije vest vernietigen. In het ergste geval overleef je dit foutje niet.

Om een SS-er onschadelijk te maken heb je een granaat nodig.

Als er een SS-officier in de aangrenzende kamer is moet men een schot lossen. Keer terug naar de vorige kamer. De SS-man zal je dan volgen. Werp de granaat zodra de SS-officier in het deurgat verschijnt. Na deze afschuwelijke moord kun je opnieuw de volgende kamer betreden en langs de gewone bewakers sluipen indien je een uniform draagt.

Als je niet in het bezit bent van granaten, en er loopt een SS-officier in de weg, kun je de volgende strategie uitproberen:

Schiet een aantal kogels op hem af tot hij zich (hopelijk) overgeeft. Daarna kun je hem fouilleren en met een beetje geluk kun je zijn kogelvrije vest afnemen. Zodra je dat in je bezit hebt kun je hem doodschieten.

Als je minstens twee granaten bezit is er nog een andere manier om een SS-officier te slim af te zijn:

Werp een granaat tegen de muur waarachter een SS-officier loopt. Gooi de tweede granaat door het aldus ontstane gat naar de SS-er.

Als je een granaat naar een doel werpt moet je minstens enkele stappen verwijderd zijn van het beoogde doel. Kijk uit voor de muren! Als men een muur raakt hoort men niet alleen een irritant geluid. Men is bovendien tijdelijk verlamd. Dit laatste geldt niet voor de bewakers die intussen de tijd hebben om je in te halen. Daarna is het voor hen een koud kunstje om je gevangen te nemen of te doden.

In het kasteel vind je regelmatig waardeloze voorwerpen in de kisten. Voedsel, likeur, kanonskogels en medailles hebben geen enkel nut.

Om te voorkomen dat men steeds gedegradeerd wordt is er een truukje:

open het luikje van de disk-drive zodra je een kamer binnenkomt. Als je dan in die kamer gedood wordt, kan de computer dit niet wegschrijven op de diskette. Daarna kun je in hetzelfde kasteel herstarten en je huidige rang behouden. Vergeet echter niet het luikje van de disk-drive weer te sluiten als je naar een volgende kamer wandelt! Als je geen zin hebt om lang te wachten tot een kist geopend is kun je op de kist schieten. Geheel zonder risico is dit echter niet. Als een kist explosieven bevat wordt het hele kasteel opgeblazen en moet je opnieuw beginnen.

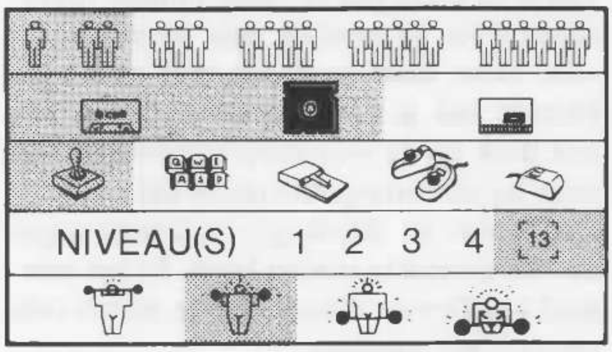
Hoewel de indeling van het kasteel steeds verschillend is als je het spel opnieuw begint, blijft de ontsnappingsroute dezelfde. Het kasteel heeft 5 verschillende verdiepingen met een totaal van 60 kamers.

Probeer zoveel mogelijk kamers te doorzoeken om de oorlogsplannen te vinden. Zodra je de plannen in je bezit hebt kun je de ontsnappingsroute nemen langs de kortst mogelijk weg. We wensen je in ieder geval een succesvolle ontsnapping toe!

CASTLES OF DOCTOR CREEP

C

Brøderbund | Ed Hobbs | Ariolasoft





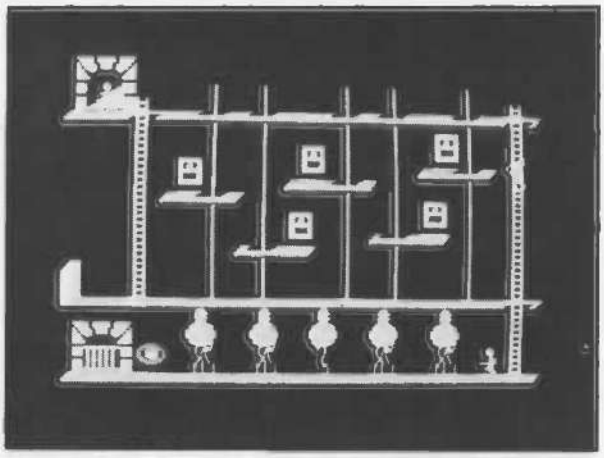
Doel

In dit spel moet(en) de speler(s) proberen in zo kort mogelijke tijd uit een kasteel te ontsnappen. Doctor Creep bezit in totaal dertien kastelen. Alle kastelen zijn beveiligd met geavanceerde bewakingsapparatuur teneinde ontsnappingspogingen te verijdelen.

Beschrijving

Aan de graphics in "The Castles of Doctor Creep" is te zien dat het spel al wat ouder is. (Het stamt, om precies te zijn, uit begin 1984.)
Laat je hierdoor echter niet op het verkeerde been zetten, aangezien het spel zeer zeker de moeite van het spelen waard is. Het spel kan door één of twee spelers worden gespeeld. In dat laatste geval zijn twee joysticks vereist.
Het aardige van de variant voor twee spelers is dat beide spelers meestal meer baat hebben bij het elkaar de helpende hand toesteken dan bij het elkaar zoveel mogelijk dwars zitten.
Doctor Creep is hoogstwaarschijnlijk een medisch specialist met het daaraan gekoppelde hoge inkomen. Zijn onroerend goed bezit bestaat namelijk uit niet minder dan dertien riante optrekjes. Al deze onderkomens van de Doctor zijn uiterst goed beveiligd. De speler(s) zit(ten) gevangen in één van die kastelen en moet(en) proberen in zo kort mogelijke tijd de uitgang op te sporen en te ontsnappen.
Nadat het spel is geladen volgt een stuk aanschouwelijk onderwijs. In deze demonstratie worden alle gevaren en obstakels aan de speler(s) getoond.
Deze cursus kan te allen tijde worden onderbroken door de toets <RUN/STOP> in te drukken. Er wordt dan een menu zichtbaar waaruit door middel van een joystick (aangesloten op poort 1) een keuze kan worden gemaakt uit de dertien verschillende kastelen.
Behalve de kastelen staat onder andere ook een trainingsprogramma *(TUTORIAL)* op het menu. In de *"TUTORIAL"* worden stap voor stap alle verschillende onderdelen die het spel kent behandeld.
Verder bestaat de mogelijkheid een tijdens een eerdere zitting gesaved spel te hervatten *(RESUME GAME)* of de tijden van de snelste ontsnappingen per kasteel te bekijken *(VIEW BEST TIMES)*.
Per kasteel worden twee afzonderlijke toptien lijsten bijgehouden. Links in beeld de tijden gescoord in een spel voor één speler en rechts de lijst voor twee spelers.

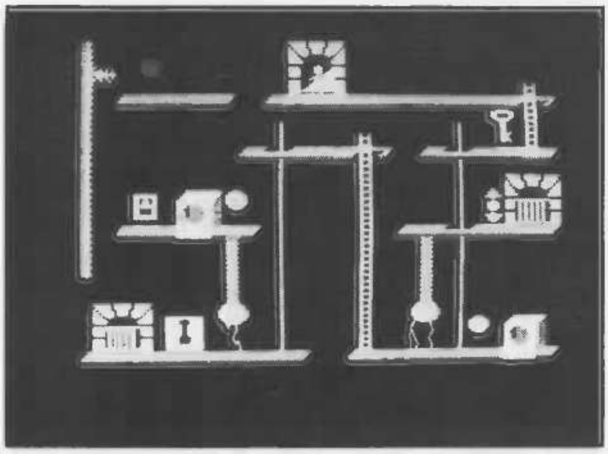
De laatste mogelijkheid die wordt geboden zal bijzonder hartelijk worden verwelkomd door de minder geoefende spelers. Het is namelijk mogelijk jezelf onsterfelijk te verklaren *(UNLIMITED LIFES ON/OFF)*. Zoals alles in het leven krijg je ook deze onbeperkte levensverwachting niet voor niets. Wanneer je uit een kasteel ontsnapt kan je niet worden opgenomen in één van beide toptien lijsten.
Wanneer de keuze bepaald is druk je op de vuurknop van joystick 1. Indien een nieuw kasteel moet worden geladen, zal dit nu gebeuren. Zodra het nieuwe kasteel geladen is beweeg je het pijltje door middel van de joystick naar de tekst *"EXIT MENU"* en druk je nogmaals op de vuurknop, waarna het titelscherm weer verschijnt.
Druk nu voor één speler de vuurknop van joystick 1 in en voor twee spelers de vuurknop van joystick 2.
Op het scherm verschijnt dan een gekleurd vlak tegen een zwarte achtergrond. Dit vlak geeft de kamer aan die je op het punt staat te betreden. Het pijltje wijst aan door welke ingang je binnenkomt.
Op het belang van deze plattegrond komen we verderop in dit verhaal nog terug.
De voortbeweging binnen het kasteel is, afgezien van de talloze hindernissen en gevaren, eenvoudig.
Iedere kamer heeft minimaal een deur, die al dan niet gesloten is.
De meeste deuren kunnen worden geopend door aan te bellen. Ga hiertoe voor de bel staan en druk de vuurknop in, zodat het hek wordt geopend. Sommige deuren kunnen echter alleen met behulp van een sleutel worden geopend.
Dat deze sleutels meestal op moeilijk bereikbare plekken liggen zal niemand verbazen. Bovendien moet de sleutel dezelfde kleur hebben als het slot waarin hij wordt gebruikt. De derde categorie deuren is die zonder slot of bel. Deze kunnen alleen vanaf de andere zijde geopend worden.
Om van de ene naar de andere etage te komen dien je gebruik te maken van ladders of palen. Ladders kun je zowel afdalen als bestijgen, terwijl je jezelf langs palen alleen naar beneden kunt laten zakken.
Behalve via ladders en palen kun je jezelf ook naar een andere verdieping verplaatsen door middel van teleportatie. In de vertrekken waarin dit mogelijk is staan één of meerdere cellen. Meestal kun je dan verschillende plaatsen bereiken. Deze plaatsen worden aangeduid met gekleurde ballen. Wanneer je in een cel gaat staan kun je de kleur van de binnenmuren veranderen door de joystick naar voren te duwen. Deze kleur geeft aan naar welke gekleurde bal je wordt geteleporteerd. Na een druk op de vuurknop materialiseer je weer bij de corresponderende bal.
Dit waren de alledaagse belemmeringen die elk kasteel te bieden heeft. In het arsenaal van Doctor Creep vind je echter ook gevaarlijker speeltjes.
Zo bestaan er *"LIGHTNING MACHINES"*. Dit zijn grote metalen bollen die worden gebruikt om bliksemstralen op te wekken. Waarschijnlijk herken je deze bollen wel uit griezelfilms uit de jaren '50, zoals "Het Monster van Frankenstein ontmoet Donkey Kong".



Geen bolbliksem, maar bliksemse bollen

Deze machines kunnen worden uitgezet door het omzetten van een schakelaar. Deze kan worden bediend door ervoor te gaan staan en de joystick omhoog of omlaag te bewegen. In kamers met meerdere van deze machines is het niet onwaarschijnlijk dat een ander apparaat dan automatisch wordt ingeschakeld.
Een ander gevaar wordt gevormd door krachtvelden. Deze zijn niet dodelijk maar

versperren onverbiddelijk de doorgang. Ze zijn tijdelijk uit te schakelen. Ga hiertoe voor de schakelaar staan (een rode zeshoek met daarbinnen een wit vierkant) en druk op de vuurknop. Het krachtveld zal nu worden uitgeschakeld en vrije doorgang verlenen. Hou de schakelaar echter goed in de gaten. Zodra het witte vierkant hierbinnen weer compleet is schakelt het krachtveld zichzelf weer in en ben je gevangen.
Zodra je in een kamer ergens een schakelaar ziet in de vorm van een stip met daarboven en beneden een kleine driehoek is het oppassen geblazen. Deze kamers worden door laserkanonnen bewaakt. Deze kanonnen bewegen verticaal tot ze zich op gelijke hoogte met de speler bevinden. Op het moment dat het kanon je in het vizier heeft vuurt het automatisch zijn lading op je af. Indien je getroffen wordt verschroei je volledig. Je kunt het laserkanon zelf bedienen door voor de schakelaar te gaan staan. Het overmaatse zonnekanon kan dan naar boven en beneden worden bewogen met de joystick. Het kan ook worden afgeschoten door op de vuurknop te drukken.



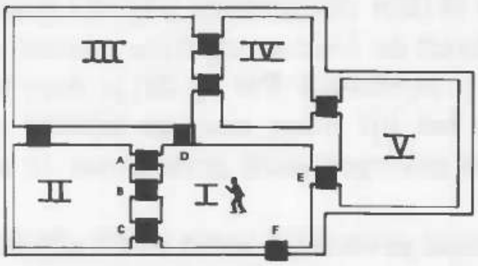
Twee teleportatiecellen en een heleboel ellende

Blijf tijdens je vlucht ook opletten waar je loopt. De vloer kent twee struikelblokken. De eerste soort is het minst gevaarlijk, namelijk valluiken. Het is niet mogelijk om in het gat te lopen. Gaat het luik echter open op het moment dat je er overheen loopt, dan verlies je wel een leven.
De valluiken worden geopend en gesloten door langs een schakelaar te rennen. Deze schakelaar heeft de vorm van een staafje met aan beide uiteinden een bolletje. Een rood bolletje geeft aan dat het luik geopend is, terwijl groen een gesloten luik aangeeft. Elke keer als iets of iemand voor de schakelaar langs loopt wordt deze omgezet. Het tweede obstakel in de vloer is een lopende band, zoals je die op Schiphol ook tegenkomt. De lopende banden in de kastelen bewegen echter zo snel dat je er niet in tegengestelde richting over terug kunt lopen. Ook voor de lopende banden bestaan schakelaars. Deze zien eruit als een bal met links en rechts ervan een pijl. Ga ervoor staan en druk op de vuurknop teneinde de lopende band stil te zetten of de beweegrichting ervan te veranderen.
Alsof al deze hindernissen nog niet genoeg zijn heeft de Doctor nog twee soorten bewakers ingehuurd. Pas op dat je deze niet tegen het lijf loopt want ze hebben opdracht gekregen geen gevangenen te maken.
De minst gevaarlijke soort wordt gevormd door de mummies. Deze worden uit hun diepe slaap gewekt zodra hun zogenaamde 'Ankh' symbool wordt beroerd. Mummies achtervolgen je, maar ze zijn niet in staat trappen op en af te klauteren. Ook zijn ze te stijf om zich langs de palen naar beneden te laten glijden.
De tweede soort is veel leniger en kan wel traplopen. Bovendien hebben ze hun vervangende dienstplicht vervuld bij de brandweer, gezien het grote gemak waarmee ze van de palen gebruik maken. Deze monsters van Frankenstein komen pas uit hun wachthokje wanneer je oog in oog met ze staat.

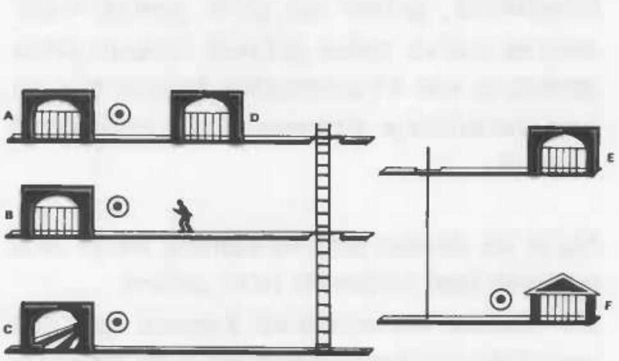
Na al dit slechte nieuws kunnen we je toch ook een hart onder de riem steken.
De meeste hindernissen kunnen ook ten voordele worden aangewend in de strijd tegen de monsters van Frankenstein en de mummies. Net als jijzelf zijn deze wezens kwetsbaar voor het laserkanon en de bliksemstralen. Ook zij kunnen niet over valluiken, door krachtvelden en tegen de

draairichting van lopende banden in lopen.

Laten we nu eens de uitgangen van de verschillende kamers bekijken. Het is je misschien al opgevallen dat de verschillende bellen dezelfde kleur hebben als de gang die naar de volgende kamer voert. Deze kamer heeft dan weer dezelfde kleur als die van de ernaar toe voerende gang. Deze kleurcodes zijn onmisbaar om je positie binnen het kasteel te kunnen bepalen.
Nadat je een vertrek bent uitgelopen verschijnt op het beeldscherm een plattegrond van de tot op dat moment ontdekte kamers. Een pijltje geeft aan via welke ingang je de volgende kamer binnenkomt.

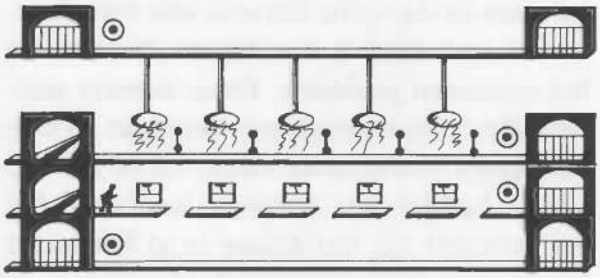


Zoals je kunt zien zijn tot nu toe vijf kamers van het kasteel bezocht (in dit geval van kasteel Freedonia).
Iedere kamer op het beeldscherm heeft een bepaalde kleur, die overeenkomt met de kleur van de verschillende gangen. Wanneer we nu kamer I binnengaan ziet het beeldscherm er als volgt uit.



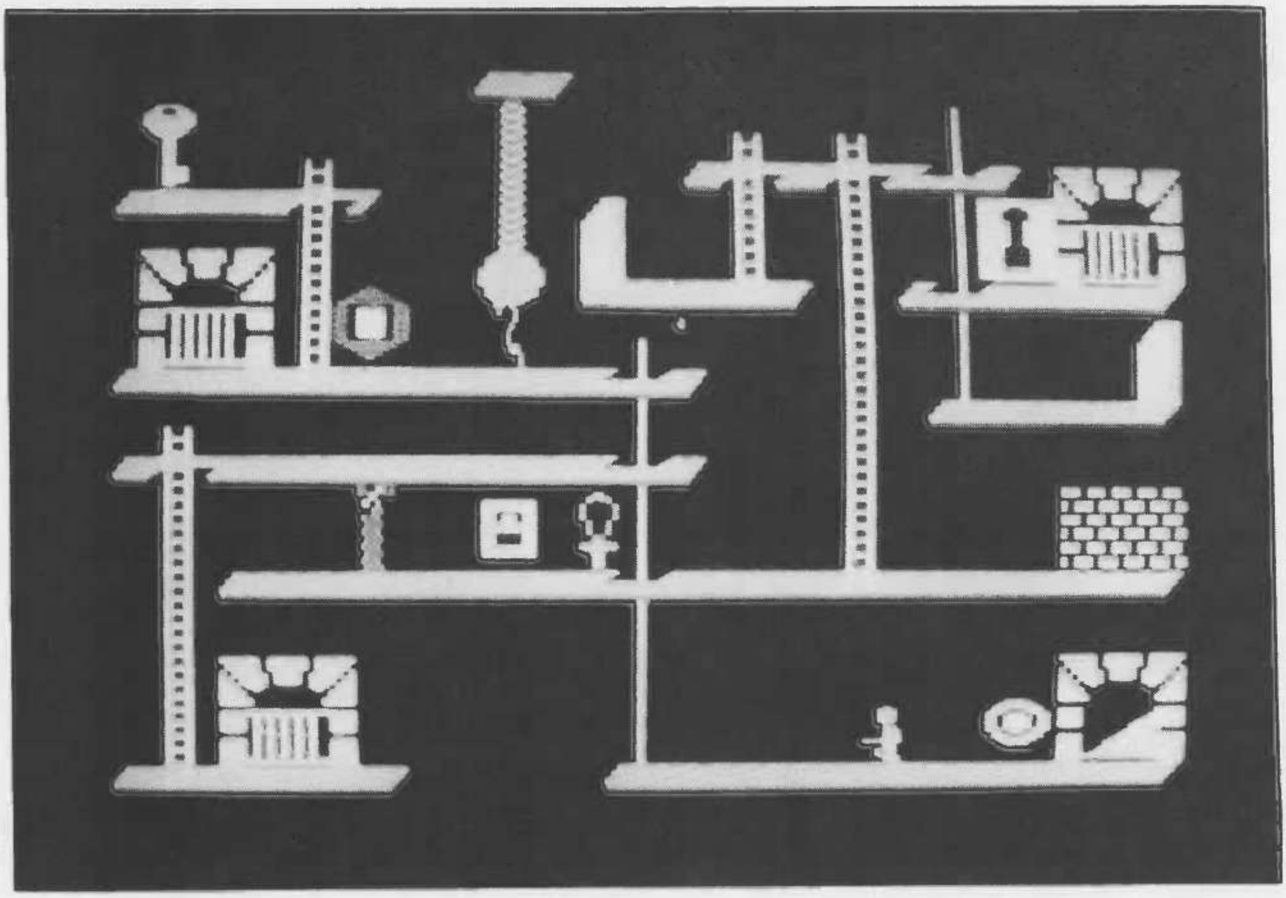
De uitgangen A, B en C leiden allemaal naar kamer II. De deuren D en E kunnen alleen vanuit respectievelijk kamer III en V worden geopend. Deur F is de uitgang van het kasteel.
Aan de hand van dit voorbeeld zal het niet zo moeilijk blijken om van te voren te bepalen in welke kamer je terecht komt nadat je een bepaalde deur bent doorgegaan.

Zoals reeds eerder opgemerkt, is het grootste voordeel van de variant voor twee spelers dat beide spelers elkaar kunnen helpen bij hun ontsnappingspoging. Dit kan het beste worden geïllustreerd aan de hand van het volgende voorbeeld.



In deze kamer (van kasteel Parthenia) zie je vijf van die bliksemse machines naast elkaar. Tussen de bliksemschichten in bevinden zich de schakelaars om de valluiken op de eronder gelegen etage te sluiten. Op laatstgenoemde etage zijn de schakelaars aangebracht waarmee de *'LIGHTNING MACHINES'* kunnen worden uitgeschakeld.
Wanneer de ene speler er nu voor zorgt op de etage met de *'LIGHTNING MACHINES'* terecht te komen, en de andere speler op de etage met de valluiken, kan deze kamer in één keer worden doorlopen naar de uitgangen aan de rechterzijde. De ene speler schakelt de bliksemschichten uit, waardoor de andere de valluiken kan sluiten.
Indien het spel door één speler wordt gespeeld (of Panneer beide spelers elkaar niet helpen) moet telkens een schakelaar worden omgezet om via één of meerdere andere vertrekken de andere etage te bereiken om de volgende schakelaar om te zetten.
Indien beide spelers zich in hetzelfde vertrek bevinden bewegen ze gelijktijdig in dat vertrek.
Beide spelers hoeven elkaar natuurlijk niet blindelings te volgen. Wanneer ze ieder

een ander vertrek betreden spelen zij om beurten. De computer geeft aan wiens beurt het is.
Door alle gevaren en hindernissen kan het natuurlijk gebeuren dat de speler ergens vast komt te zitten zonder enige uitweg. De enige mogelijkheid om het spel te vervolgen is dan het opofferen van een leven door de toets <RESTORE> in te drukken. De speler start dan weer in de kamer van het kasteel waar hij zijn ontsnappingstocht begonnen is.
Pas echter op dat je de <RESTORE> toets alleen indrukt wanneer je in een kamer staat. Doe je dit namelijk wanneer de plattegrond zichtbaar is, dan heeft dat tot gevolg dat je het hele spel opgeeft.
Wanneer de plattegrond zichtbaar is kun je het spel saven door de <RUN/STOP> toets aan te slaan. Het saven moet wel gebeuren op een aparte, reeds geformateerde diskette. Er wordt dan gevraagd een naam voor de te saven situatie in te tikken en op <RETURN> te drukken. Besluit je het spel toch maar niet te saven dan kan je het onmiddellijk hervatten door het indrukken van <RESTORE>.
Zolang je je in een kamer bevindt kan de klok worden stilgezet door de <RUN/STOP> toets. De klok stopt ook zodra je een kamer hebt verlaten. Je kunt dus op je gemak de plattegrond bestuderen.



In het midden zie je een Ankh symbool

Speeltips

Het gebruik van een kleuren monitor of T.V. is sterk aan te raden vanwege de gebruikte kleurcodes in het spel.

Monsters van Frankenstein en mummies kunnen worden gedood door een valluik te openen op het moment dat ze er overheen lopen. Je kunt ze ook vernietigen met een bliksemstraal of door een schot met het laserkanon.

Beide wezens kunnen worden opgesloten achter een krachtveld of een valluik.

Ook is het mogelijk ze gevangen te zetten door ze naar een doodlopend stuk vloer te lokken en de beweegrichting van een daaraan grenzende lopende band om te zetten.

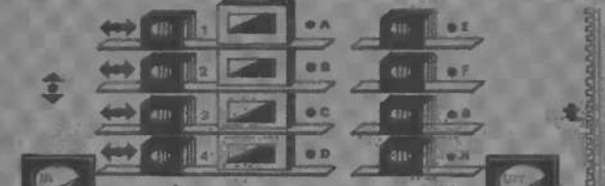
Een krachtveld is niet alleen een lastig obstakel, maar het kan ook bescherming bieden. Niet alleen tegen monsters en mummies, ook laserstralen worden door zo'n krachtveld geneutraliseerd.

Zodra je een krachtveld hebt uitgeschakeld wordt door middel van een aantal piepjes aangegeven hoelang het nog duurt voordat het krachtveld weer wordt ingeschakeld. Bij het achtste piepje moet je zorgen weer terug te zijn, want daarna is de doorgang weer geblokkeerd.

Het is niet makkelijk, maar na lang oefenen is het mogelijk achter een monster of mummie langs een deur door te glippen. Timing is hier uiterst belangrijk.

Tenslotte willen we nog een aantal op het eerste gezicht misschien onoplosbare problemen aan de hand van wat tekeningen uitleggen.

In kasteel Romania ziet een van de kamers er als volgt uit:

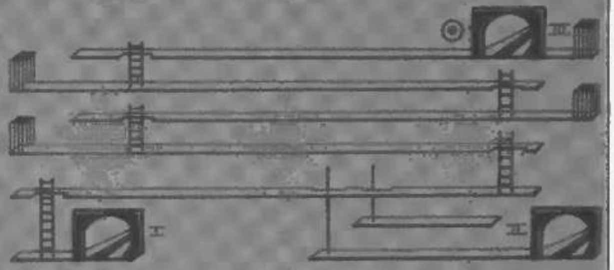


De manier om dit veld te spelen is nogal lastig. Om te beginnen moet je ervoor zorgen dat je door deur I binnenkomt. Laat je dan langs de paal naar beneden zakken en loop de teleporteercel binnen. Pas echter op voor het laserkanon aan de rechterzijde.

Onderweg kom je langs een 'Ankh' symbool waardoor de mummies tevoorschijn komen uit de graftomben 1, 2, 3 en 4. Dit is vervelender dan het op het eerste gezicht lijkt aangezien op deze etages de schakelaars bevestigd zijn voor het stopzetten van de lopende banden op de onderste etage.

Wat je nu moet doen is jezelf naar de gekleurde bollen E, F, G en H teleporteren. (Welke je kiest is afhankelijk van de positie van het laserkanon.) Ren vervolgens de teleporteercel binnen en verander de kleur naar rose. Op het moment dat het laserkanon afgaat druk je op de vuurknop om jezelf naar een veilige plaats te teleporteren. Door deze actie is de eerste mummie uitgeschakeld. Als alle mummies op deze wijze zijn afgewikkeld kun je jezelf naar de ballen A, B, C en D teleporteren. Hier kun je dan de schakelaars voor de lopende banden op de laagste etages omzetten. Blijf echter het laserkanon scherp in de gaten houden.

Een ander vertrek (ditmaal in kasteel Parthenia) is minder gevaarlijk, doch vereist de nodige nauwkeurigheid.

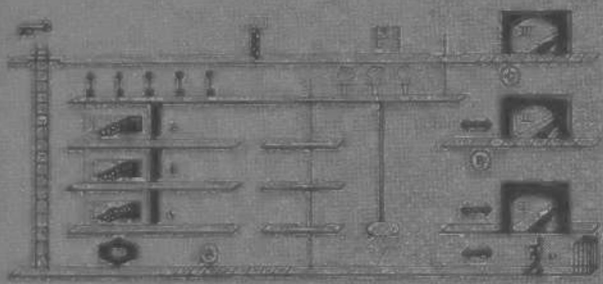


Je moet namelijk vier maal deze kamer binnen komen door deur I, en weer verlaten door deur II.

Eenmaal binnengekomen beklim je de trap en loop je naar rechts. Klim hier omhoog en stel het monster van Frankenstein op de

hoogte van je komst. Daal de trap af, en wacht tot Frankie halverwege is. Klim naar beneden en wacht onderaan de trap tot het monster bovenaan de trap is aangekomen. Ren precies op dat moment naar links en laat je langs de linker paal naar beneden glijden. Op de onderste etage moet je dan snel naar rechts lopen naar de andere paal. Wanneer je timing goed was, zal Frankenstein zich langs deze paal laten zakken en gevangen zijn. Op gelijke wijze schakel je de drie andere monsters uit, waarna je de kamer via uitgang III kunt verlaten.

In kasteel Parthenia hebben wij een vertrek aangetroffen dat alleen zonder verlies van een leven is te spelen door de samenwerking van twee spelers. Het is ons althans niet gelukt de problemen hier op te lossen in de één speler vanaf zonder een leven op te offeren.



Om te beginnen moet de kamer de eerste maal worden betreden door deur I. Hier kun je dan met de schakelaar lopende band B stilzetten. Via een aantal andere kamers moet je dan weer door deur II binnenkomen om lopende band C stop te zetten. Na wat omzwervingen kom je deze kamer later wederom binnen, ditmaal door deur III.

Er moet nu nog een lopende band worden gestopt, te weten band A. De schakelaar hiervoor bevindt zich tussen de *'LIGHTNING MACHINE'* en het wachthokje van Frankenstein in. De enige manier om Frankenstein uit zijn schuilplaats te lokken is naar beneden te lopen.

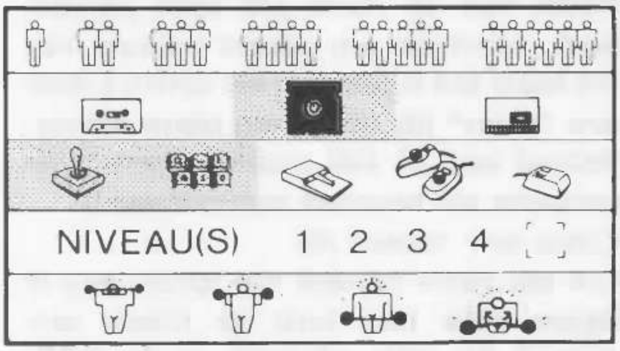
Het monster moet dan worden gedood door het naar de bliksemschichten te lokken, hetgeen niet zo moeilijk is. Het probleem is dan dat je niet meer naar boven kunt om de *'LIGHTNING MACHINE'* uit te schakelen omdat lopende band A in de verkeerde richting beweegt. Waar je ook aan moet denken is dat zodra je langs de drie 'Ankh' symbolen bent gelopen de mummies bij a, b en c vast te zetten bij hun cryptes door de valluiken te openen. Verzuim je dit, dan kun je niet langs de paal naar beneden glijden zonder gedood te worden.

Al deze acties zijn noodzakelijk om de sleutel te pakken die boven de trap hangt. De weg er naartoe langs de bovenste verdieping wordt namelijk geblokkeerd door een krachtveld, waarvan de schakelaar op de onderste etage (vlak bij de ladder) zit.

Kortom, indien de lezers een manier hebben gevonden dit veld met één speler zonder het verlies van een leven door te komen houden wij ons aanbevolen voor de oplossing.

Certificate Maker

Springboard





Doel

Met dit creatieve programma kan men zelf alle soorten diplomas ontwerpen. Certificate Maker biedt de mogelijkheid om een keuze te maken uit meer dan 200 diploma's die men bij passende gelegenheden kan uitreiken.

Beschrijving

De enquete die we een tijdje geleden in ''Het Zwaardere Werk'' hielden, leverde een belangrijk aantal verzoeken om educatieve en creatieve programma's op. Met de beschrijving van Certificate Maker, een programma dat aan beide wensen tegemoet komt, hopen we aan de wensen van talloze lezers tegemoet te komen.

De firma Springboard heeft een stevige reputatie opgebouwd door de uitgave van creatieve software die vaak uitstekend geschikt is voor kinderen. Het programma Newsroom waarmee kinderen zelf een schoolkrantje konden ontwerpen werd zelfs zo'n overdonderend succes dat Springboard later een Newsroom Pro uitbracht waarmee men in het zakelijk traject op eenvoudige wijze professionele nieuwsbrieven kan uitwerken.
Deze kenmerken: een grote mate van gebruikersvriendelijkheid en een schier oneindig aantal mogelijkheden vinden we ook terug in dit ludieke pakket waarmee men bij talloze gelegenheden origineel uit de hoek kan komen.
Behalve twee diskettes en een uiterst volledige handleiding vindt men in het pakket 36 stickerzegels die men op de certificaten kan plakken.
Waar kan men Certificate Maker zoal voor gebruiken? Als men de meest voor de hand liggende mogelijkheden links laat liggen zou men eens kunnen denken aan een diploma voor de branie van de klas, de veelvraat in de bedrijfskantine, de meest gevallen speler op het veld; kortom er zijn meer gelegenheden om een anti-diploma uit te reiken dan die zeldzame gebeurtenissen waar een officieel dokument kan worden overhandigd.

Het formaat van een certificaat is afhankelijk van de certificaatvorm. Ieder certificaat heeft een bepaald formaat: Verticaal, Horizontaal of Smal. Het formaat van een certificaat kan niet gewijzigd worden.

Een certificaat bestaat uit de volgende delen:

(a) Titel *(Title)*

Sommige certificaatvormen bevatten

(a) Titel *(Title)*
een complete titel zoals Mathematic Award (rekendiploma) of *Most Valuable Member* (meest gewaardeerde lid). Andere certificaatsvormen zijn standaard voorzien van een gedeeltelijke titel en beginnen dan met *Certificate of ...* (certificaat van ...). In alle overige gevallen kan men de gehele titel zelf invoeren.

(b) Illustratie *(Illustration)*
De meeste certificaatvormen zijn standaard al voorzien van een humoristische of professionele tekening.

(c) Rand *(Border)*
Men kan een keuze maken uit 24 randen. Om de selectie te vergemakkelijken verschijnen alle randen op het beeldscherm als men het randenmenu oproept.

(d) Tekstgebied *(Body text area)*

(e) Plaats voor de datum *(Date line)*

(f) Plaats voor de handtekening *(Signature line)*



Whizz-kid Certificaat

Alvorens men daadwerkelijk kan starten moet men invoeren of men over een of twee diskdrives beschikt door toets <1> of <2> in te drukken. Nadat men deze keuze heeft ingevoerd verschijnt het kantoor waar de certificaten ontworpen worden op het scherm.

In het kantoormenu kan men een keuze maken uit drie opties door middel van de horizontale <CURSORTOETS> al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets. Om de optie daadwerkelijk in te voeren moet men de <RETURN> toets indrukken.

EXIT Verlaat *Certificate Maker*
Deze optie gebruikt men om het programma te beëindigen.

NAME FILE Naam file
Door middel van deze optie kan men een bestand van namen aanmaken waardoor men eenzelfde soort certificaat kan voorzien van verschillende namen zonder dat men daarvoor de hele procedure om certificaten te ontwerpen moet herhalen.

Nadat men de *Name file* optie gekozen heeft, verschijnt een scherm waaruit men een keuze kan maken uit twee opties: *Create new *name* file* (maak een nieuw namenbestand aan) of *Edit existing *name* file* (verander een bestaand namenbestand).

*Create new *name* file*
Om een nieuw bestand van namen aan te leggen moet men eerst de *Create new *name* file* optie selecteren en de <RETURN> toets indrukken. Vervolgens kan men tot een maximaal aantal van 75 namen in het bestand invoeren. Het cijfer rechts naast *Enter name* geeft aan hoeveel namen men reeds heeft ingevoerd. Iedere naam kan uit maximaal 25 karakters bestaan. De namen moeten in de volgorde worden ingevoerd waarin men wil dat ze worden uitgeprint. Zolang men de <RETURN> toets niet indrukt kan men een naam corrigeren door middel van de <LINKERPIJL> en <INST/DEL> toets. Na het indrukken van de <RETURN> toets kan men een ingevoerde naam uitsluitend wijzigen door gebruik te maken van de *Edit existing *name* file* optie.

Om de invoer van namen in het bestand te beëindigen, moet men de <RETURN> toets indrukken als de invoerregel leeg is.

Een namenbestand kan *uitsluitend* op een geformatteerde diskette worden gesaved. Onder geen beding mag men een bestand op de Certificat Maker diskette saven!!! Alvorens men het bestand kan opslaan moet men als geheugensteuntje een naam invoeren waardoor men zich de inhoud van het bestand kan herinneren. Nadat men zo'n filenaam heeft ingevoerd moet men de <RETURN> toets indrukken. Zodra het verzoek: *Insert a *name* data disk in your*

drive op het scherm verschijnt met men een geformatteerde diskette in de drive stoppen en de <RETURN> toets indrukken. De lijst met namen wordt tijdens het saven automatisch in alfabetische volgorde gerangschikt.

Edit existing name file

Na het invoeren van deze optie kan men namen uit het bestand verwijderen of toevoegen. Stop de data disk in de drive en druk de <RETURN> toets in. Plaats de keuzebalk vervolgens door middel van de <CURSOR> en <SHIFT> toetsen op de gewenste file en druk de <RETURN> toets in. Om een namenbestand van een andere disk te laden moet eerst de optie *New Disk* gekozen worden.

Indien men een naam wil toevoegen, moet men de *Add New Name* optie selecteren. Op de lege regel die dan verschijnt kan men de nieuwe naam invoeren.

Om een bestaande naam te corrigeren, moet deze eerst verwijderd worden door de keuzebalk op een van de namen te plaatsen en vervolgens de <RETURN> toets in te drukken. Via de *Add Name* optie kan men de naam dan opnieuw invoeren. Als men de nodige wijzigingen heeft verricht kan men de bewerking afsluiten door de *Save Edit* optie te selecteren en de <RETURN> toets in te drukken. Na het intikken van de eerder gekozen filenaam of een nieuwe naam voor het bestand en het indrukken van de <RETURN> toets wordt het gewijzigde namenbestand gesaved.

MAKE CERTIFICATE Maak een Certificaat

Om een certificaat te maken moet men eerst het nummer van de certificaatvorm *(Template number)* invoeren en de <RETURN> toets indrukken. In totaal kan men een keuze maken uit 220 verschillende certificaten.

Illustraties van de certificaatvormen en de bijbehorende nummers vindt men in de certificaatcatalogus achterin de handleiding.

SELECT BORDER Kies een kader

Nadat men het nummer van de gewenste certificaatvorm heeft ingevoerd moet men een van de 24 kaders *(borders)* kiezen. Op het scherm verschijnen steeds 8 kadernamen tegelijkertijd. Om de keuzebalk naar beneden te verplaatsen moet men de verticale <CURSOR> toets indrukken. De omranding van een gekozen kadernaam verschijnt eveneens op het scherm. Om de keuzeblak naar boven te bewegen moet men de verticale <CURSOR> toets simultaan met de <SHIFT> toets indrukken.



De beertjes

Om een keuze te maken uit een van de overige kaders moet men de *(MORE BORDERS)* optie invoeren. Als men de *(NO BORDER)* optie selecteert, wordt het certificaat zonder kader geprint.

De *(NEW DISC)* optie in volgende menu's is gereserveerd voor eventuele uitbreidingen van *Certificate Maker.*

SELECT TITLE FONT STYLE Kies een lettertype voor de kop

Het kiezen van een passend lettertype voor de kop *(title font style)* is de volgende stap. Dit menu verschijnt alleen als er genoeg ruimte is op het certificaat om een kop in te voeren en wanneer het daarvoor bestemde gebied leeg is. De certificaten 218 en 219 zijn voorbeelden van certificaten waaraan men zelf een kop kan toevoegen.

Als er ruimte is om een titel op te nemen maar het titelgebied heeft al een deel van de tekst zoals: "Certificaat van ... of " 's Werelds beste .... dan wordt de titel in hetzelfde lettertype voltooid door de computer.

De vijf verschillende lettertypes verschijnen op het scherm als men de keuzeblak door middel van de <CURSOR> en <SHIFT> toetsen op de naam van een let-

tertype plaats.

ENTER TITLE TEXT Voer de koptekst in

Als men een lettertype voor de kop gekozen heeft, kan men de titel vervolgens invoeren of voltooien in het *Enter title text* menu. Door de <CTRL> en <S> toetsen simultaan in te drukken kan men een keuze maken uit twee formaten voor het lettertype. Het aantal regels die men ter beschikking heeft is afhankelijk van het lettertype en de lettergrootte.

Correcties kan men uitvoeren door middel van de <INST/DEL> of <LINKER-PIJL> toetsen. De tekst die men op iedere regel invoert wordt automatisch gecentreerd. De lijnen verschijnen niet op het certificaat als het wordt uitgeprint. De invoer van de kopregel wordt beëindigd door de <RETURN> toets in te drukken op de laatste regel.



Kies een passend lettertype

SELECT BODY FONT STYLE Kies een lettertype voor de hoofdtekst

In het *Select body font style* menu kan men het lettertype voor de overige regels van het certificaat op dezelfde wijze selecteren als het lettertype voor de kop. Het lettertype dat men in dit menu kiest zal tevens gebruikt worden voor de datumregel.

ENTER BODY TEXT Voer de hoofdtekst in

Ook het invoeren van de eigenlijke tekst verschilt niet van de wijze waarop men een kop invoert. Men kan weliswaar een keuze maken tussen verschillende letterformaten, klein of groot, op verschillende regels maar op een en dezelfde regel kan slechts een letterformaat worden afgedrukt.

Nadat men een regel heeft ingevoerd kan men het formaat van de letters wijzigen door de <CTRL> en <S> toetsen simultaan in te drukken.

Indien men certificaten van dezelfde soort wil personaliseren, moet men op een van de regels *name* intikken. Aan zo'n regel mag geen tekst toevoegen. Vlak voor men het certificaat uitprint, vraagt het programma welke *name* file en welke namen van die file men wil gebruiken.

Om het volgende menu op te roepen moet men de <RETURN> toets indrukken op de laatste regel.



Een mogelijke tekst

ENTER DATE LINE Voer de datumregel in

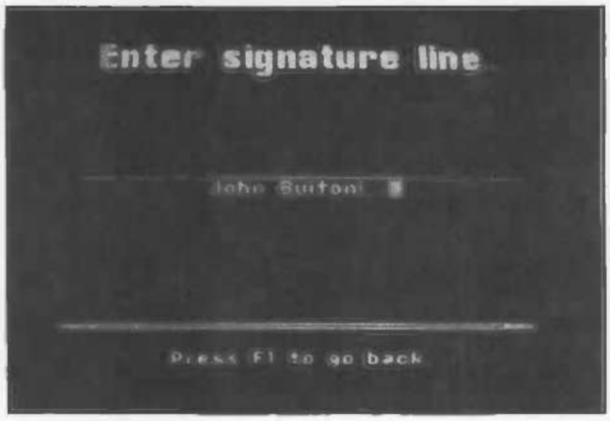
Het invoeren van een datum is niet verplicht. De lengte van de datumregel is afhankelijk van de beschikbare ruimte op het certificaat. Daarom kan men op een aantal certificaten geen volledige datum zoals "28 december 1057" invoeren. Het lettertype van de datum is hetzelfde als dat van de hoofdtekst en kan dus niet separaat gekozen worden. Het letterformaat is klein en kan niet gewijzigd worden.

Met de onderlijn toets kan men een gebroken lijn op het certificaat laten uitprinten waarna men de datum met de hand kan invullen.

ENTER SIGNATURE LINE Voer de regel voor de handtekening in

De laatste optie is het invoeren van een regel voor de handtekening. De tekst onder de

handtekeninglijn wordt automatisch naar in het midden uitgevuld. Om de tekst meer naar links op te schuiven, moet men de <SPATIEBALK> indrukken om een aantal spaties in te voeren aan het einde van de naam. Voor de handtekeningtekst wordt gebruik gemaakt van een soort lettertype dat uitsluitend op deze regel verschijnt.



Was getekend....

SELECT NAME FILE Kies een namenbestand

Het *Select Name File* menu verschijnt alleen indien men van de *name* optie in de hoofdtekst gebruik heeft gemaakt en wordt voorafgegaan door het verzoek om een diskette met een namenbestand in de drive te stoppen.

Kiest het gewenste namenbestand waarvan de namen op verschillende copieën van het certificaat moeten worden uitgeprint. Als men een namenbestand van een andere diskette wil gebruiken, moet men de *New disk* optie selecteren.

SELECT NAMES Kies namen

Als men alle namen van een bestand wil uitprinten, moet men de *Select All Names* optie selecteren. Links naast iedere naam verschijnt dan een sterretje (*). Indien men niet alle namen van het bestand wil gebruiken, moet men dezelfde optie selecteren. Daarna moet men de keuzebalk op een naam plaatsen die men niet wil gebruiken en de <RETURN> toets indrukken.

Indien men een naam alsnog wil gebruiken moet men de keuzebalk weer op de gewenste naam plaatsen en de <RETURN> toets weer indrukken.

Om over te schakelen naar het volgende menu moet men de *Proceed to Print* optie selecteren en de <RETURN> toets indrukken.

PRINT CERTIFICATE Print het certificaat

Kies de *Print Certificate* optie alleen als de naam van de aangesloten printer correspondeert met de naam op het scherm en het papier goed in de printer zit!

Is dit niet het geval, kiest dan de *Change Setup* optie. Op het scherm verschijnt dan een lijst waarin alle printers zijn opgenomen die gebruikt kunnen worden voor Certificate Maker. Plaats de keuzebalk op de naam van de aangesloten printer en druk de <RETURN> toets in. Het kan zijn dat men een of meerdere vragen moet beantwoorden die betrekking hebben op de specifieke configuratie van de printer die men gebruikt.

De procedure om de juiste printer in te stellen is eenmalig (tenzij men een andere printer wil aansluiten). De gegevens over de aangesloten printer worden namelijk gesaved.

Kies de *Print Test* optie om uit te vinden war het certificaat op het papier zal worden uitgeprint. Na het invoeren van deze optie worden alleen de vier hoeken van het certificaat op het papier uitgeprint. Zodoende voorkomt men om bij een verkeerde papierinvoer het hele certificaat opnieuw te moeten uitprinten. Het gebruik van deze optie is vooral van belang als men gebruik maakt van de mogelijkheid om verschillende certificaten met verschillende namen uit te printen.

Commando-overzicht

In het volgende overzicht hebben we alle commando's overzichtelijk opgenomen.

Verplaats de keuzebalk naar links, rechts, boven of onder <CTRL>/<SHIFT>

Ga terug naar een vorig scherm <F1>

Selecteer een optie daadwerkelijk <RETURN>

Keer terug naar het hoofdmenu <CTRL> & <R>

Voer type correcties uit <INST/DEL> of <PIJL NAAR LINKS>

Tips

In het algemeen kan men het beste hetzelfde lettertype gebruiken voor de kop en de hoofdtekst.

Maak in ieder geval gebruik van de *Print test* optie als je een certificaat voor de eerste maal wilt uitprinten.

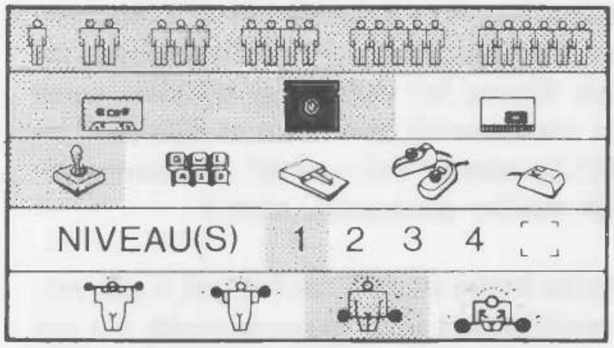
Als de printer een aantal regels overslaat tijdens het printen, schakel dan de automatische regeltransport van je printer uit. (Raadpleeg voor het omzetten van de juiste DIP-switch de handleiding van de printer.)

CHAMPIONSHIP WRESTLING

C

Epyx

Home Software Benelux





Doel

Het doel van dit spel laat zich makkelijk raden. Probeer zoveel mogelijk tegenstanders tegen het canvas te werken om zodoende de wereldtitel in de wacht te slepen. Naar keuze kun je het opnemen tegen een menselijke of een door de computer bestuurde tegenstander.

Beschrijving

Omstreeks maart/april 1986 wierp het Britse softwarehuis Melbourne House de handschoen in de ring, met het uitbrengen van het spel *Rock 'n wrestle* (Zie elders in Het Zwaardere Werk).

Het Amerikaanse bedrijf Epyx (onder andere bekend van de serie Summer-, Winter- en World games) heeft daarna een aantal programmeurs in een trainingskamp geplaatst, teneinde het strijdperk goed voorbereid te betreden. Na bijna een jaar durfde men de handschoen op te pakken met het spel *Championship wrestling.*

Nadat het talrijke publiek moe geschreeuwd was en de stofwolken opgetrokken waren, bleek Epyx een verpletterende overwinning op Melbourne House te hebben behaald. De Amerikaanse eer was gered!

Natuurlijk was het Epyx niet uitsluitend om deze eer te doen. Het financiële aspect speelde uiteraard ook een belangrijke rol, vooral als men zich realiseert dat deze vorm van worstelen in de Verenigde Staten *big business* is. De World Wrestling Federation (WWF) brengt in Amerika zo'n 7 uur per week worstelen op de televisie, en trekt daarmee alleen in Amerika al zo'n 80 miljoen kijkers per week. Daarnaast worden de uitzendingen van de razend populaire sport naar meer dan 30 andere landen doorverkocht.

De reden dat het worstelen (of, zoals het vroeger ook wel werd genoemd *catch-as-catch-can,* hetgeen zich laat vertalen in iets als grijp-wat-je-grijpen-kunt) zo mateloos populair is, is niet zo moeilijk te verklaren. Zeker niet wanneer men een klein beetje op de hoogte is van de mentaliteit van de gemiddelde Amerikaan. Naast hun ongebreidelde vaderlandsliefde voeren ze namelijk rechtvaardigheid hoog in het vaandel.

Dit heeft de uitvinder van deze tak van "sport", een zekere Vincent E. McMahon, zich omstreeks 1935 ook goed gerealiseerd. Samen met een aantal krachtpatsers begon hij in dat jaar zijn activiteiten. De worstelaars werden nauwgezet van slechte of goede imago's voorzien, zodat het publiek zich met de goeden kon identificeren. Toen het spektakel eenmaal door de TV maatschap-

pijen was ontdekt als middel om de kijkcijfers op te schroeven, was een voorspoedige toekomst voor het worstelen verzekerd. De komst van de televisie heeft ook tot gevolg gehad dat de worstelaars zelf grote roem en rijkdom verwierven. De nationale held bij uitstek, Hulk Hogan, presenteert zelfs wekelijks een eigen programma.
Bovendien loopt al geruime tijd een tekenfilm-serie over de wederwaardigheden van deze worstelaar en een aantal van zijn kornuiten.
Dat het worstelen niet alleen populair is als televisie programma wordt bewezen door de enorme aantallen bezoekers die komen opdagen wanneer het reizende circus ergens optreedt. Onlangs werd in een stadion in Toronto (Canada) een record aantal bezoekers geregistreerd van 70.000.
Een andere factor die ons inziens bijdraagt tot de populariteit van het hele spektakel is het feit dat de deelnemers over uiterst matige acteer talenten beschikken, die echter overmatig worden uitgebuit. De zware jongens verschijnen schreeuwend en iedereen provocerend in beeld. Wat te denken bijvoorbeeld van bijvoorbeeld Randy ''The Macho Man'' Savage? Op de vraag ''Hoe sta je tegenover de rechten van vrouwen?'' luidde zijn antwoord ongeveer als volgt: ''Vanzelfsprekend hebben vrouwen rechten. Ze hebben het recht om te koken. Bovendien hebben ze het recht om hun mond te houden zolang ik aan het woord ben.''



De deelnemers

Tegen al deze achtergronden beschouwd is het natuurlijk niet zo verwonderlijk dat Epyx heeft besloten een graantje mee te pikken uit de rijk gevulde worstel ruif.
Gelukkig heeft men zich niet verlaagd tot een ordinaire jachtpartij op de portemonnaie van het publiek. Epyx heeft inmiddels bewezen dat kwaliteit hoog in hun vaandel staat. Ook met dit spel heeft men deze reputatie hoog weten te houden. *Championship wrestling* is een waardige opvolger geworden van de serie Olympische spellen.
(Voor de goede orde willen we hier wel even vermelden dat wij uitsluitend de disketteversie van Championship wrestling hebben getest. Gezien het veelvuldige bijladen tussen de verschillende gevechten in lijkt het ons dat de cassetteversie van het spel aanmerkelijk minder speelplezier biedt.)

Nadat het eerste deel van het spel is geladen, verschijnt het titelscherm in beeld. Na het indrukken van de vuurknop wordt het volgende deel van het programma geladen. De speler krijgt dan een menu met drie keuzemogelijkheden voorgeschoteld. Door de joystick omlaag of omhoog te bewegen kan men een keuze bepalen, die door het indrukken van de vuurknop wordt bevestigd. Door de onderste mogelijkheid *(world records)* te kiezen, roept men een lijstje op met de acht hoogste scores.
Het menu wordt aangevoerd door de optie om te oefenen tegen een computer tegenstander. Om te beginnen kan men dan kiezen welke worstelaar men zelf wil besturen. Dit doet men door de joystick te bewegen en wanneer de gewenste krachtpatser is aangewezen de vuurknop in te drukken. Vervolgens kan men de tegenstander op dezelfde manier kiezen.
Alhoewel alle worstelaars een speciale worp (de *custom move*) op hun repertoire hebben staan, maakt dit niet echt veel uit voor het spel zelf. Wanneer de speciale worp namelijk op het juiste moment wordt toegepast, is de worstelaar die hieraan ten slachtoffer valt onmiddellijk uitgeteld door de verwoestende uitwerking ervan.
Ongeacht of dit met behulp van de *custom move* of op andere wijze geschiedt, is de oefenronde afgelopen wanneer één der deelnemers drie seconden met zijn schouders op

het canvas ligt. Het keuze menu verschijnt hierna weer in beeld.
De tweede keuze uit het menu is die voor het deelnemen aan een competitie. Het eerste wat de speler(s) wordt gevraagd is het intikken van hun naam. Hierna kan gekozen worden door welke spierenbundel men op het scherm wil worden vertegenwoordigd. Als dit is gedaan, verrichten de andere spelers (maximaal acht) dezelfde handelingen. Wanneer er niet meer deelnemers zijn druk je, zonder een naam in te voeren, op <RETURN>.
Voordat de strijd begint krijg je eerst de portretten van beide deelnemers te zien, voorzien van hun lijfspreuk. Nadat beide spelers op de vuurknop van hun eigen joystick hebben gedrukt, wordt de rest van het spel geladen. Indien je tegen de computer in het strijdperk treedt, moet je twee maal op de vuurknop drukken.
De competitie wordt gestreden volgens het zogenaamde *knock out* systeem. Dit houdt in dat men geen herkansing krijgt. De winnaar gaat door naar de volgende ronde, terwijl de verliezer zolang iets anders moet gaan doen. (Als je toch naar de keuken gaat, wil je dan gelijk even koffie zetten?)
Indien men als enige menselijke speler aan de competitie deelneemt, treedt men achtereenvolgens tegen de zeven andere deelnemers in het strijdperk, vooropgesteld dat je alle partijen wint natuurlijk.
De geleverde prestatie wordt echter magertjes beloond. Van een prijsuitreiking na de finale is helaas geen sprake. De computer laat slechts de hoogste scores zien. Indien de door jou behaalde score hoog genoeg is wordt jouw naam bijgeschreven in de lijst.
De afwikkeling van de administratieve handelingen is na de finale tussen twee menselijke tegenstanders niet veel beter. Het enige dat de spelers voor hun moeite krijgen is een ranglijst waarop de door de deelnemers aan de competitie behaalde positie wordt getoond.

De worpen en grepen
Voordat we het uitvoeren van de verschillende grepen en worpen behandelen, zullen wij eerst uitleggen hoe deze heten en wat ze precies inhouden. De getallen tussen haakjes geven het aantal punten dat met de manoeuvre is te verdienen. Voor al deze bewegingen geldt dat de vuurknop moet zijn ingedrukt terwijl je de joystick in de aangegeven richting beweegt.
We beginnen met de twee acties die vanaf een afstand kunnen worden uitgevoerd.

Flying drop kick (20)
Na een korte aanloop spring je met de voeten vooruit tegen het gezicht van de tegenstander. Deze trap wordt uitgevoerd door de joystick naar boven te bewegen.

Spin kick (20)
De worstelaar draait zich snel om en verkoopt de andere kolos snel een schop tegen het lichaam. Trek hiervoor de joystick naar je toe.

Wanneer je de tegenstander voldoende bent genaderd, staan je de volgende technieken ter beschikking:

Punch (10)
Door middel van een harde stoot op het sternum wordt de lucht uit de longen van het slachtoffer geslagen. Beweeg voor deze adembenemende slag de joystick naar voren.

Kick (10)
Een schop in de maagstreek van de tegenstander. Dit hulpmiddel om de tegenstander te verzwakken wordt ingeschakeld door de joystick naar je toe te trekken.

Headlock (20)
Dit is een stevige houdgreep om de nek van de tegenstander. Deze greep kan zowel vanaf links als rechts worden ingezet. Hij vormt de basis voor het aanrichten van nog meer schade. Afhankelijk van jouw positie ten opzichte van de tegenpartij moet de joystick naar rechts of naar links worden bewogen. Zodra men erin is geslaagd een *headlock* aan te leggen, kan het echt vernietigende werk beginnen. Vanuit deze houdgreep kun-

nen de volgende manoeuvres worden uitgevoerd:

Atomic drop (20)
Het resultaat van deze manoeuvre is dat de tegenstander wordt opgetild. Vervolgens kniel je zelf en je laat de ander op jouw knie plaats nemen. Voor de zekerheid zet je hem daar met de nodige kracht op neer, om ervoor te zorgen dat zijn ruggegraat een gevoelige dreun krijgt.
De beweging wordt uitgevoerd door de joystick naar rechts te bewegen.

Body suplex (20)
Zet een stap in zijwaartse richting en smijt de tegenstander vervolgens tegen het canvas. Beweeg de joystick hiervoor naar links.

Suplex (20)
Bij deze manoeuvre laat je jezelf achterover vallen.
Aangezien je de tegenstander stevig vasthoudt, maakt deze een duikeling over jouw hoofd heen voordat hij weinig zachtzinnig neerkomt. Deze techniek pas je toe door de joystick naar achteren te trekken.

Lift (5)
Wanneer je de joystick naar voren duwt, til je de tegenstander boven het hoofd. Vanuit deze nieuwe basis positie staan je de volgende worpen ter beschikking:

Body slam (25)
Je smakt de andere worstelaar met een forse dreun tegen de vloer door de joystick naar beneden te trekken.

Pile driver (25)
Dit is één van de meest verwoestende worpen die het worstelen kent. Het resultaat van een pile driver is dat de tegenstander met het hoofd in de mat wordt geplant. De worp wordt uitgevoerd door de joystick naar boven te duwen.

Airplane spin (10)
Wanneer je de joystick naar links of naar rechts beweegt, draai je de tegenstander boven je hoofd snel in het rond. Hierdoor wordt zijn oriëntatievermogen aangetast.
Vanuit deze beweging kun je de volgende twee worpen uitvoeren:

Body slem (30)
Trek de joystick naar je toe om de ander op de vloer te smijten.

Throw (30)
Je werpt de doorgedraaide vleesklomp van je af wanneer je de joystick naar voren duwt. Hij kan dan in of buiten de ring terechtkomen. Om hem in het publiek te smijten moeten zowel de positie als de timing perfect zijn.



Even voorstellen

De vleesbundel kan in acht verschillende richtingen door de ring heen en weer worden bewogen door de joystick in de gewenste richting te bewegen, zonder de vuurknop in te drukken.
Slimme worstelaars maken ook gebruik van de veerkracht van de touwen. Ren hiervoor tegen de touwen aan en beweeg de joystick in tegengestelde richting op het moment dat je de touwen raakt. Op deze manier trek je het meeste profijt van het terugveren van de touwen.

Net als in het echt is het mogelijk om in de hoek op de touwen te klimmen. Dit kan uitsluitend in de linker en rechter hoek gedaan worden. Om de beklimming uit te voeren moet de worstelaar in de hoek staan, met zijn gezicht naar de hoek gericht. Wanneer je de vuurknop indrukt klimt hij naar boven. Nu je boven bent, is het natuurlijk zon-

de van de moeite om de tegenstander niet mee te laten profiteren van de afdaling. Dit kan op twee manieren geschieden:

Turnbuckle punch (45)
Beweeg de joystick naar voren en je zult naar beneden springen. Na de landing verkoop je de tegenstander een tik op zijn gezicht.

Turnbuckle kick 45)
Indien de joystick naar beneden wordt bewogen, springt de lomperik in de richting van zijn tegenstrever en geeft hem een trap. Het kan natuurlijk gebeuren dat de tegenstander op de mat ligt. Je hebt dan de mogelijkheid om hem nog wat verder te beschadigen of om de partij af te maken. Verdere verwondingen richt je aan met de:

Leg drop (10)
Je springt omhoog en je landt met een gestrekt been boven op de keel van de weerloze dommekracht door de joystick naar boven te duwen.

Als je denkt dat de tijd rijp is om een einde te maken aan het gevecht dien je de volgende manoeuvre toe te passen:

Pin (250)
Als je de joystick naar je toe trekt pin je de tegenstander drie seconden lang tegen het canvas.

Een andere manier om de wedstrijd te beslissen is het uitvoeren van de *custom move.* Ondanks het feit dat iedere worstelaar een eigen *custom move* heeft, blijft het inzetten daarvan voor iedereen gelijk.
Wanneer je dicht bij de tegenstander staat, beweeg je de joystick naar rechts of links. Denk er wel aan dat je de vuurknop ingedrukt houdt tijdens het bewegen van de joystick. Indien jouw energie zeer hoog is en die van de tegenstander zeer laag, dan wordt in plaats van een *headlock* de *custom move* uitgevoerd.

In het onderstaande lijstje kun je zien welke *custom move* de verschillende worstelaars kunnen uitvoeren:

Naam Custom move

K.C. Colossus
Thrash Compactor: Verplettert het gezicht van de tegenstander met zijn ellebogen.

Purple Hays
Ghetto Blaster: Harde trap in de maag.

Colonel Rooski
Great Bear: Twee harde slagen in het gezicht.

Prince Vicious
Vicious Circle: Een *airplane spin,* gevolgd door een *atomic drop.*

Zantoklaw
Klaw Hammer: Grijpt de tegenstander bij het haar en slaat hem hard in het gezicht.

Zeke Weasel
Block and tackle: Een slag, waarna de tegenstander bij zijn nek wordt gegrepen en tenslotte tegen de vloer wordt gesmeten.

The Berserker
Pop-Top: Tegenstander wordt vastgegrepen en door middel van een kopstoot geveld.

Howling Manslayer
Bow and Arrow: De arm van de tegenstander wordt bijna uit de kom gerukt, waarna een goedgerichte schop voor de rest zorgt.

De besturing van de worstelaars lijkt zo op het eerste gezicht nogal gecompliceerd. Dit komt doordat de meeste grepen en worpen afhankelijk zijn van de voorafgaande actie. Wil men bijvoorbeeld een tegenstander uit de ring werpen, dan zal deze eerst boven het hoofd moeten worden rondgedraaid. Voordat men dit echter kan doen, moet hij zijn opgetild, waarvoor weer eerst een andere greep noodzakelijk was. Zoals je ziet, lijkt dit allemaal nogal ingewikkeld. In de praktijk valt het gelukkig, na enig oefenen, nog-

al mee.

Aangezien er twee gelijkgezinde zielen in de ring staan, kan het natuurlijk gebeuren dat jijzelf wordt aangevallen. Wanneer de tegenstander bij jou een *headlock* aanlegt, kun je proberen daaruit los te komen door hem te schoppen en/of te slaan. Schoppen doe je door de joystick naar achteren te trekken. Om hem van je af te slaan, duw je de joystick naar voren.
Mocht jezelf tegen het canvas zijn gesmeten, dan kun je weer opstaan door de joystick naar voren te bewegen.
Wacht hier echter niet te lang mee, want drie seconden duren korter dan je denkt.
Indien je al een gevoelig pak rammel hebt moeten incasseren, kan het gebeuren dat je niet voldoende kracht meer hebt om op te staan, waardoor je machteloos moet toezien dat de tegenstander het karwei afmaakt.
In het geval dat je nog erger vernederd wordt en uit de ring wordt gesmeten, moet je natuurlijk zien dat je de arena weer betreedt. Loop hiervoor naar de linker of rechterhoek van de ring zodat je tussen de touwen door kunt klauteren.
Iets waar je tijdens de gevechten echter terdege rekening mee moet houden is het feit dat voor alle manoeuvres een bepaalde hoeveelheid kracht nodig is. De beschikbare kracht wordt in de vorm van twee rode balkjes onder de naam van de kemphanen weergegeven. Hoe korter de balk is, des te vermoeider is de worstelaar.
Wanneer je gedurende enige tijd klappen kunt ontwijken, zal de energie weer langzaam op het maximale nieau komen.



de winnaar is bekend

Voor alle duidelijkheid sluiten we de beschrijving van dit spel af met een overzicht van alle beschikbare manoeuvres.

Ver van tegenstander
Flying drop kick
joystick omhoog
Spin kick
joystick omlaag

Dichtbij tegenstander
Punch
joystick omhoog
Kick
joystick omlaag
Headlock
joystick naar links of rechts

Headlock aangelegd
Atomic drop
joystick naar rechts
Body suplex
joystick naar links
Suplex
joystick omlaag
Lift
joystick omhoog

Tegenstander opgetild
Body slam
joystick omlaag
Pile driver
joystick omhoog
Airplane spin
joystick naar links of rechts

Tijdens *spin*
Body slam
joystick omlaag
Throw
joystick omhoog

Tegenstander ligt
Leg drop
joystick omhoog
Pin
joystick omlaag

Eigen energie hoog/
tegenstander uitgeput
Custom move
joystick naar links of rechts

In linker of rechter hoek
Klim op de touwen
Druk de vuurknop in

Op de touwen
Turnbuckle punch
joystick omhoog
Turnbuckle kick
joystick omlaag

Zelf in *headlock*
Kick
joystick omlaag
Punch
joystick omhoog

Zelf op de vloer
Opstaan
joystick omhoog

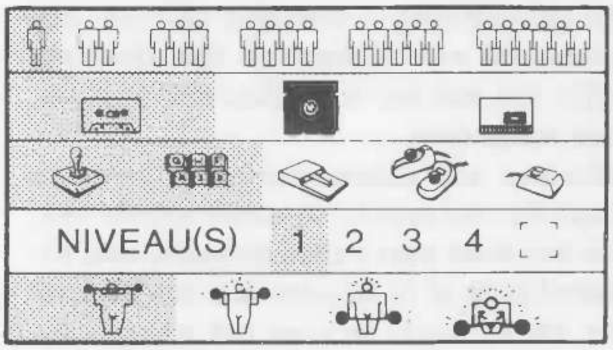
Zelf buiten de ring. Loop naar linker of rechterhoek en klauterweer naar binnen.

Speeltips

We raden iedereen aan om te oefenen tegen een menselijke tegenstander. Nog beter is het om een competitie tegen een niet bestaande menselijke tegenstander te organiseren. De andere worstelaar blijft dan stilstaan, zodat je de uitwerking van de verschillende technieken beter kunt bestuderen.
Wanneer jouw energie een bedenkelijk laag niveau heeft bereikt, kun je overwegen om in de hoek op de touwen te klimmen. Het is dan onmogelijk om geraakt te worden door de tegenstander, zodat je weer op adem kunt komen. Van het boe-roepende publiek trek je jezelf natuurlijk niets aan.
Het is niet verstandig om de tegenstander uit de ring te werpen. Deze heeft dan namelijk de gelegenheid weer op krachten te komen, zonder dat je daar iets aan kunt doen.
Voordat je aan het serieuze sloopwerk begint, is het het beste om de tegenstander zoveel mogelijk te verzwakken.
De veiligste methode om dit te doen is door middel van *Flying drop kicks* of *Spin kicks.* Deze trappen kunnen namelijk van enige afstand worden uitgevoerd.
Wanneer je wat dichterbij staat kan de weerstand van de tegenstander worden verzwakt met behulp van een gewone *kick* of *punch.*
Om een zo hoog mogelijke score te behalen moet je wat risico durven nemen. Wanneer de tegenstander verzwakt is, wacht je rustig af totdat deze weer nieuwe energie heeft opgebouwd.
Wanneer je zelf tegen de vloer wordt gewerkt kun je een nederlaag soms nog voorkomen door razendsnel te reageren. Druk dan zo snel mogelijk de vuurknop in en beweeg de joystick naar voren. Wanneer je dit snel genoeg doet, bestaat de kans dat jouw eigen energie razendsnel oploopt en je de tegenstander van je afduwt.
Deze truc werkt echter niet altijd.

Jawx

Home Software Benelux





Doel

Het doel van het spel *Chickin Chase* is het laten uitkomen van zoveel mogelijk eieren in een kippenhok.
Dit doe je door, in de hoedanigheid van een haan, te zorgen voor het nageslacht. Daarna moet je de eieren beschermen tegen indringers.

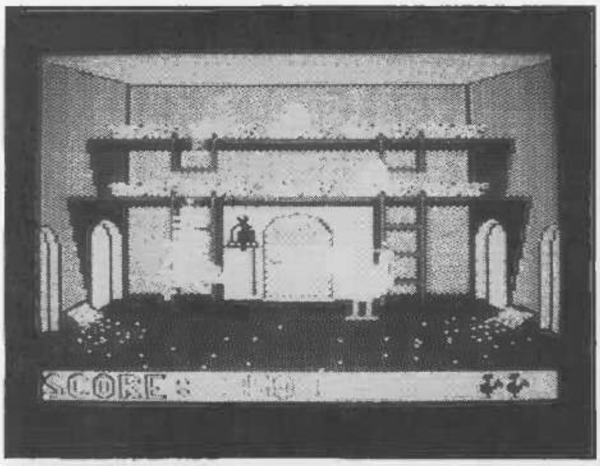
Beschrijving

Chickin Chase is een van oorsprong Frans produkt, van de hand van Jawx. De oorspronkelijke naam van het spel luidt *Cock'in.*
Chickin Chase werd als één van de eerste spellen in de reeks goedkope software, de *Silver range,* door Firebird uitgebracht.
Het is een eenvoudig, doch uitermate amusant en onderhoudend spel, waar de Franse afkomst duimendik bovenop ligt. Men denke hierbij even aan de reputatie die de Fransen op het gebied van vrouwen hebben.
Deze reputatie wordt al onmiddellijk waargemaakt op de titelpagina van het spel, waar een haan de kijker een ondeugende knipoog geeft. De kreet "oh la la" dringt zich in deze scene reeds onweerstaanbaar aan de toeschouwer op.
Het hele spel telt slechts één niveau, maar de actie wordt, naarmate de tijd verstrijkt, wel steeds heftiger (en dus moeilijker).
Het beeldscherm toont, nadat het spel is geladen, het interieur van een kippenhok. In het midden zie je een deur, met daarop een hartje geschilderd. Dit is het nachtverblijf van de hen. Wanneer je het spel niet zelf start door op de vuurknop te drukken, krijg je een korte demonstratie te zien.

Je kunt de haan bewegen door middel van een joystick. Hierbij zullen geen verrassingen ontstaan; de haan beweegt zich in de richting waarin je de joystick beweegt. Wanneer je de vuurknop indrukt, zal de haan graan van de grond pikken of een indringer te lijf gaan.
Op gezette tijden zal ook een vette regenworm de kop opsteken. Wanneer je erin slaagt deze te verschalken, levert dat een respectabel aantal bonuspunten op.
Je kunt voor het bewegen van de haan ook het toetsenbord gebruiken. In dat geval zijn de bedieningstoetsen:

<Z> = Naar links
<X> = Naar rechts
<:> = Omhoog
<;> = Omlaag
<SPATIEBALK> = Pikken
<←> = Spel starten

Van de haan wordt verwacht dat hij regelmatig een beleefdheidsbezoekje brengt aan de hen. Gelukkig speelt dit deel van het spel zich af achter gesloten deuren, zodat *Chickin chase* ook voor jeugdige spelers geschikt is.



Het interieur

Nadat de haan zijn werk (?!) gedaan heeft, komt hij weer naar buiten. Het is dan de hoogste tijd voor hem om weer op krachten te komen. Dit doet hij door zoveel mogelijk graan naar binnen te werken.

Intussen verschijnt de hen ten tonele. Ze beklimt een ladder en legt haar ei in één van de tien nesten boven in beeld. Vervolgens loopt ze weer terug naar haar eigen kamertje.

De haan kan dan opnieuw een visite afleggen. Boven in beeld verschijnt dan een hartje voor elke keer dat hij **GECENSUREERD** (met een maximum van tien keer).

De haan moet echter onmiddellijk weer naar buiten komen wanneer er onraad dreigt. Dit onraad dient zich aan in de vorm van allerlei dieren die op de eieren uit zijn. De tegenstanders van de haan zijn allemaal notoire eieren-eters, zoals egels, ratten, hermelijnen en slangen. Al deze beesten zijn verzot op verse eieren.

De meeste indringers zijn niet al te moeilijk te verjagen. De slang is echter razendsnel. Het verjagen van de beesten die op prooi uit zijn wordt trouwens een stuk moeilijker als de haan niet voldoende heeft gegeten. Het ontbreekt hem dan duidelijk aan de benodigde energie om de achtervolging in te zetten.

De haan moet de eieren tegen al deze indringers verdedigen.

Wanneer hij erin slaagt het ei een klein minuutje te beschermen, komt het uit. Het kuikentje wandelt vervolgens parmantig de trap af en trekt aan de bel die voor het nachtverblijf hangt. Daarna hipt het kuikentje naar binnen.

Elk kuikentje dat veilig binnenkomt levert de speler een vracht punten op (maar liefst 5.000).

De puntentelling is overigens voor een deel gekoppeld aan de gespeelde tijd. De scoreteller tikt met het verstrijken van de seconden lustig door.

Wanneer alle nesten leeg raken krijgt de haan het met moeder de vrouw aan de stok. De hen komt naar buiten en begint hem onbarmhartig af te ranselen met een deegroller. Dit lot wacht de haan ook wanneer het laatste ei uitkomt. Hij moet er namelijk voor zorgen dat de produktie aan nageslacht gestaag verder gaat.

Elke afstraffing kost hem één van de drie levens waarmee hij het spel begint. Een extra leven wordt toegekend bij het behalen van een score van 100.000 punten.

Speeltips

Stuur de haan regelmatig het nachthok binnen. Laat hem dan zolang mogelijk binnen blijven om meer dan één ei te bevruchten.

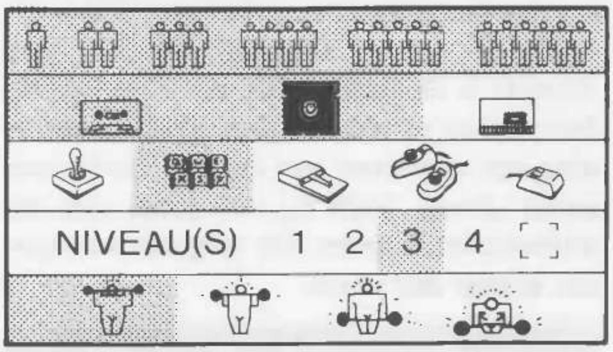
Maak echter nooit het maximale aantal van tien vol. De eieren komen dan immers vlak na elkaar uit. Hierdoor bestaat het risico dat de haan door de overvloed aan indringers niet voldoende tijd heeft om voor nieuw nageslacht te zorgen.

Zorg dat de haan voldoende eet, teneinde zijn energie op peil te houden.

We hebben een methode ontdekt om snel een hoge score te behalen. Laat hiervoor een indringer de trap beklimmen. Snel er dan achteraan en drijf hem in een hoek. Blijf het beestje dan op zijn (of haar) kop pikken. De punten vliegen je dan om de oren.

CLUEDO

Leisure Genius | Parker Bras | Aackosoft





Doel

In dit abstracte detectivespel moeten de spelers ontdekken wie in het huis (Tudor Close) van de heer de Zwart (dr. Black), de eigenaar heeft vermoord, met welk wapen dit is gebeurd en in welke kamer dit is gebeurd.
Door middel van deductie (luisteren naar de vragen van andere spelers) en de ervaringen die jouw onderzoeken opleveren wint de speler, die als eerste het juiste antwoord vindt. Het antwoord bestaat uit drie onderdelen:

1. Wie heeft het gedaan.
2. Met welk wapen.
3. In welke kamer.

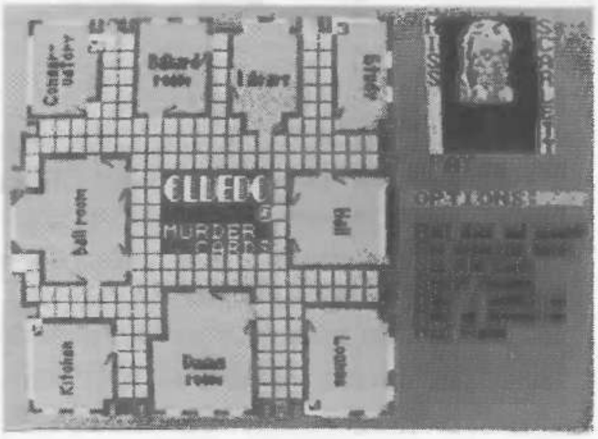
Pijp in de mond, cape om en aan de slag.

Beschrijving

Het bordspel dateert van het begin van de jaren zestig en behoort tot één van de best verkochte detective spellen. De originele versie heet Clue en heeft in de loop der jaren heel wat verschillende speelborden en stukken gekend. De eerste versie had bijvoorbeeld kartonnen wapens. Pas later kreeg dit bordspel gegoten plastic stukken.
De computerversie kent een vergelijkbaar probleem. Deze eerste versie ziet er niet echt verzorgd uit en men heeft ook weinig energie besteedt aan vindingrijke software grappen. Grafisch hoeft een speler dus niet veel te verwachten. Het voordeel van de computerversie ligt in dit geval alleen in het aantal medespelers die men moet zoeken. Geen dus. Een speler kan tegen maximaal vijf computerspelers spelen.
Zodra de software is geladen en men de standaardvragen heeft beantwoordt, verschijnt een duf beeld van het speelbord op het scherm: een slechte kopie van het origineel, waarin het verschil tussen de verschillende kamers niet valt te onderscheiden, behalve door de benaming.
De spelregels zijn dermate eenvoudig, dat een kind van pakweg 8 al aan de slag kan. Het spel bevat echter zoveel leuke elementen, zoals deduceren, beslissingen en risico's nemen en een dosis geluk, dat ook volwassenen regelmatig aan dit spel gaan zitten.
De computerversie geniet dan nog de voorkeur. Qua niveau heeft men bij Leisure veel tijd gebruikt om de computer goed tegenstand te laten bieden, waardoor ook de microversie heel boeiend blijft.
Zes spelers kunnen dus maximaal aan het beeldscherm gekluisterd zitten. Iedere speler vertegenwoordigt een verdachte van de moord op de heer de Zwart.
De eerste vraag die de computer stelt is om een naam van een speler in te geven (maxi-

maal 6 letters). Deze naam wordt nu gekoppeld aan de naam van één der verdachten.
De zes verdachten heten:
Miss Scarlett
Mrs. White
Prof. Plum
Mrs. Peacock
Kolonel Mustard
Dominee Green
Als de speler besluit dat één van de verdachten door de computer bestuurd moet worden, dan geeft hij ook een niveau variërend van 1 tot 3 in. Anders wordt de <RETURN> toets ingedrukt. LET OP: Als je de computer een cijfer geeft (het niveau), dan vervolgt de vraagstelling automatisch. *Druk dus niet op de* <RETURN> toets, anders kun je geen nieuwe spelers meer toevoegen en moet je opnieuw beginnen. Mocht je kiezen voor minder dan zes spelers, druk dan op de <RETURN> toets zodra de computer om de naam van de volgende speler vraagt. De computer onthoudt dan het aantal spelers (chip of hart).
Nadat de spelers bekend zijn, vraagt de computer of je op een kleurenbuis speelt. Een simpele druk op de toets <Y> of <N> is voldoende. Ook voor geluid kan men een keus maken. Nu kan een waarde van 1 tot 9 worden ingegeven, waarmee de speelsnelheid wordt bepaald. Het cijfertje vijf geeft een aardige snelheid weer. Later kun je dit altijd opschroeven. Het bord tekent zich waarop negen kamers afgebeeld staan. Bovenin beeld vinden we vier kamers:
conservatory
billiard room
library
study
Links en rechts vinden we de ballroom en de hall.
Onderin tenslotte zien we de kitchen, de dining room en de lounge.
De vakjes bepalen de afstand, die een speler kan afleggen, afhankelijk van de worp van de dobbelsteen.
Alle spelers gooien nu om beurten met de dobbelsteen. Deze rolt het beeld binnen zodra iemand op een toets drukt. De dobbelsteen wordt dus niet los meegeleverd.

In de verpakking vinden we behalve de gebruiksaanwijzing en de cassette of diskette een boekje waarop de spelers hun bevindingen kunnen noteren.
Nadat iedereen heeft gegooid (gooien de hoogsten gelijk, dan wordt er opnieuw gegooid) dan worden de kaarten geschud en mag Miss Scarlett beginnen. De zin van het gooien en het bepalen van een "dealer" is dat spelers die rechts van de "dealer" zitten eventueel een kaart meer krijgen. Dit is afhankelijk van het aantal spelers. Na Miss Scarlett is de speler links van haar aan de beurt en zo vervolgen alle beurten in navolging van de wijzers van de klok. Zodra een speler uitvalt, blijft hij wel in het spel om antwoorden te geven. De volgorde van spelen wijzigt dus nooit.



Het keuzemenu

Onder het portret van Miss Scarlett verschijnt een menu waarop de speler een aantal keuzes krijgt. Voordat we echter verder gaan is het nodig om wat achtergrond informatie over de regels en de mogelijkheden van het spel te geven.
Cluedo is van oorsprong een spel voor drie tot zes spelers die allen een stuk moeten bewegen (in de computerversie is dit een gekleurd rondje). Iedere speler is tevens een verdachte en één van de spelers is de moordenaar. Op het bord zien we negen kamers, die door alle verdachten bezocht kunnen worden. In de kamers mogen de verdachten vragen stellen die kunnen leiden tot de oplossing van de moord. De kamers worden bereikt door met de dobbelsteen te gooien en de afstand te lopen in een horizontale of vertikale richting. Een speler mag niet dia-

gonaal bewegen. De computer zal verkeerde bewegingen niet accepteren. Helaas betekent dit ook, dat als een speler heen en weer loopt, de computer toch iedere stap telt. Maakt men dus een vergissing (iets wat heel gemakkelijk kan gebeuren door de bediening met de cursortoetsen) dan moet men de zet opnieuw ingeven.

De vier kamers in de hoeken, de "study", de "lounge", de "conservatory" en de "kitchen" hebben geheime gangen. De "conservatory" staat zo in verbinding met de "lounge" en de "kitchen" staat in verbinding met de "study". In de computerversie kun je door de geheime gangen bewegen, nadat je weer dezelfde optie hebt gekozen in het menu dat bij iedere speler steeds in beeld komt.

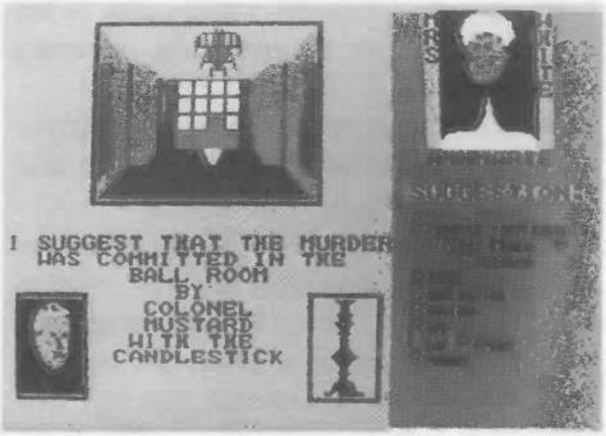
In het midden van het bord ligt de vermoorde man. Hier worden drie kaarten in een gesloten enveloppe geplaatst. Op de eerste kaart staat de naam van de moordenaar. Op de tweede kaart staat de kamer, waar de moord gepleegd is en op de derde kaart staat het moordwapen.

Er zitten zes wapens in het spel:

1. dagger
2. revolver
3. candlestick
4. rope
5. leadpipe
6. spanner

Alle andere kaarten (de acht overgebleven kamers, de vijf andere wapens en de vijf andere verdachten) worden gelijkelijk verdeeld over alle spelers. Men moet dus de oplossing zien te vinden, die in de enveloppe zit. Sommige spelers kunnen dus meer kaarten krijgen dan anderen. Dit geeft ze een licht voordeel omdat ze zo meer informatie in hun handen hebben. Alle kaarten, die men namelijk bezit kunnen niet in de enveloppe zitten en dus......

Telkens als een speler in een kamer komt mag hij per beurt een vraag stellen. In het menu valt dit onder "make a suggestion". De computer geeft nu automatisch aan dat men de vraag stelt vanuit de desbetreffende kamer en wil nu weten door wie en met welk wapen. In een tweede menu zien we de zes verdachten, waaruit men met behulp van de cursortoetsen een verdachte kan uitzoeken. Vervolgens moet de cursor teruggebracht worden naar "next menu" en kan men kiezen uit de wapens. Nadat de speler de cursor naast "finished" heeft geplaatst, stelt de computer deze vraag aan de andere spelers. Zodra één van de spelers één van de kaarten bezit moeten de andere spelers zich omdraaien, zodat alleen de speler die de vraag heeft gesteld het antwoord kan zien. De persoon, die in de vraagstelling voorkwam, wordt nu automatisch naar de kamer verplaatst waar de vraagsteller staat.



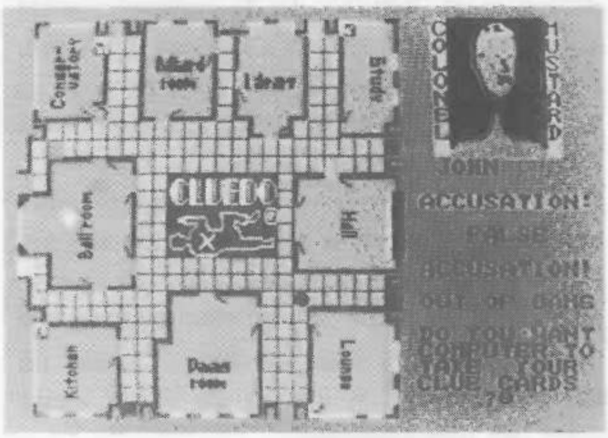
Mrs. White heeft een vraag gesteld

Dit kan voor de speler die dit stuk beheert een groot voordeel zijn. Op deze wijze kan men grote afstanden afleggen. De tegenstander moet hier ook opletten. Het is namelijk niet verstandig om een stuk uit een kamer te halen als de omringende kamers verkend zijn.

Doordat deze speler op een snelle manier nu in een nieuw gedeelte terecht komt, kan hij daar verder op onderzoek uitgaan. Een speler, die op deze manier snel achter alle kamers komt, en dus ook de juiste kamer vindt, zal vaak de winnaar zijn. Het is dus ook niet verstandig om tijdens de vraagstelling een kaart te laten zien waarop een kamer staat als men een andere keus heeft. Geef altijd de voorkeur aan een verdachte of een wapen.

Voordat een speler informatie gaat vergaren is het natuurlijk verstandig om eerst de eigen kaarten te bestuderen. Kies "See clue cards" en bestudeer de kaarten die je zelf in handen hebt. Zorg ervoor dat de andere spe-

lers zich hebben omgedraaid. Probeer nu in een kamer te komen die je al bezit en zorg ervoor dat je bij de vraagstelling ook één van de wapens (of verdachten) waarvan je de kaart bezit opneemt. Op deze wijze kun je snel achter de identiteit van of het wapen of de moordenaar komen.
Stel, je bent in het bezit van de kaart van de "kitchen" en "colonel Mustard". Je bezit ook een drietal wapens: de "rope", de "revolver" en de "dagger".
Neem in je vraagstelling een van de drie andere wapens mee en blijf dit doen tot het antwoord bekend is. Heeft niemand de kaart van een gevraagd wapen, dan is het moordwapen voor de speler die de vraag stelde bekend.
Vervolg deze strategie nu ook bij het opsporen van de moordenaar en ga dan zo snel mogelijk op zoek naar de kamer.
Ondertussen is het ook nodig om de vragen van de anderen te volgen. Het kan voorkomen, dat een andere speler een vraag stelt, waarbij jij uitgerekend twee van de drie kaarten bezit. Als die speler, dan ook nog links naast je zit en geen antwoord heeft gekregen van de andere spelers, dan is de kans groot dat het derde onderdeel dus in de enveloppe zit. Door ervaring zul je op deze manier nog meer antwoorden kunnen ontdekken.
In het hoofdmenu vinden we ook nog "see detective notes". Hierin worden alle antwoorden bewaard, zodat de speler altijd in de gelegenheid blijft ze te bestuderen.
Als een speler het antwoord heeft gevonden, dan kiest hij "make an accusation". Ook mag een speler gokken, als hij denkt dat tegenspelers dicht bij het antwoord zijn. Zolang een speler maar in een kamer staat, mag hij een oplossing geven. Ook al staat hij niet in de desbetreffende kamer. Blijkt het antwoord juist, dan is hij de winnaar. Is het antwoord fout, dan ligt de speler eruit. Hij heeft dan de keus om de kaarten over te dragen aan een computerspeler of hij kan passief meespelen, zodat de andere spelers de juiste antwoorden blijven krijgen. Wij moeten er op aandringen dit laatste te doen, anders krijgen een of meerdere tegenstanders extra voordelen, die ze niet verdienen.



Beschuldig iemand nooit te snel

Cluedo is misschien grafisch geen wonderkind, maar vooral voor spelers die moeite hebben goede tegenstanders te vinden, is dit spel een ideale oplossing. Cluedo is een van de weinige spellen, die door praktisch iedereen gespeeld kunnen worden. Door de instelling van het niveau kunnen ook jonge kinderen tegen de computer spelen zonder iedere keer verslagen te worden, waardoor het stempel "een echt familiespel" in de advertentie van Clipper absoluut terecht is.

Speeltips

Het mechaniek, ingebracht door Leisure, behoeft verder geen nadere uitleg. De bediening spreekt voor zich en door de vraag en antwoord opstelling, kan men weinig verkeerd doen. Het spel zelf heeft echter zoveel mogelijkheden, dat wij een paar ervaringen willen delen.

Een veel voorkomende fout is dat een speler bij het bewegen niet vooruit kijkt. Hij kan soms sneller in een andere kamer komen, dan hij in één oogopslag heeft gezien. Beweeg dus niet klakkeloos, want het kan je zomaar een beurt kosten.

Zo is het ook mogelijk, dat tegenstanders de toegang tot een kamer kunnen blokkeren. Houdt hier ook rekening mee.

Sommige kamers hebben meer voordelen dan andere. Door de geheime gangen hebben de vier hoekkamers vaak het meeste bezoek. Het is ook verstandig om eerst twee kamers naast een hoekkamer te bestuderen en dan over te steken om vervolgens daar de twee kamers te bezoeken. Steek dan het kortste gedeelte over naar de andere hoekkamer en steek wederom via de geheime gang over.

Een ideale keus zou zijn: beginnen in de "lounge". Onderzoek vervolgens de "diningroom" en de "hall". Steek nu over naar de "conservatory" en onderzoek de "billiardroom". Ga nu via de "ballroom" naar de "kitchen" (Dit is de kortste route) en steek vervolgens over naar de "study". Alleen de "library" blijft nu nog over.

Uiteraard moet je van deze "ideale" route afwijken als je meerdere kaarten van kamers bezit.

Mrs. White heeft in dit spel nog een extra handicap omdat zij maar liefst dertien stappen, dus minimaal drie beurten van een kamer verwijderd is met een geheime gang. Ook Mr. Green is hier achtergesteld ten opzichte van de rest. Hij moet tien stappen doen om zo'n kamer te bereiken.

Miss Peacock en Colonel Mustard hebben zodoende een kleine voorsprong en kunnen met respectievelijk zeven en acht vakjes de kamers met de geheime gang het snelst bereiken.

Als een speler drie keer dezelfde verdachte en wapen oproept in drie verschillende kamers, dan mag je redelijkerwijs aannemen, dat de eerste twee kamers niet de juiste waren.

Zoals al eerder gemeld vergaart men informatie door vragen te stellen, en de antwoorden die men krijgt aan te kruisen. Maar men kan ook op andere wijzen veel informatie vergaren. Weliswaar is het mogelijk dat je dan nog altijd met een keus blijft zitten, maar je bent dan al een stuk verder.

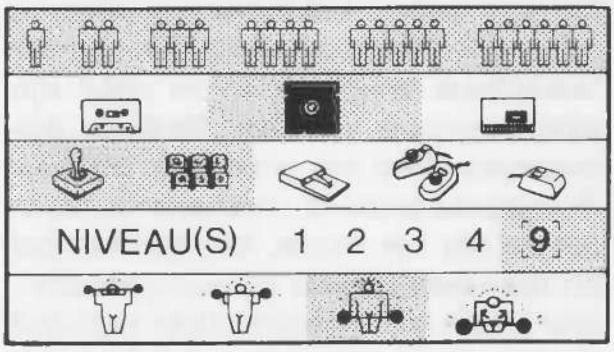
Stel dat een van de tegenstanders bijvoorbeeld vraagt naar een "rope" en "Mrs. White" in de "kitchen". Jij weet inmiddels, dat een ander het touw bezit en je hebt zelf de kamer. Dan blijven er nog twee mogelijkheden over als niemand Mrs. White kan laten zien. Of de vraagsteller heeft haar zelf of zij is de dader. Laat één van de spelers wel een kaart zien, dan ben je nog wijzer. Nu weet je namelijk, dat Mrs. White het zeker niet heeft gedaan.

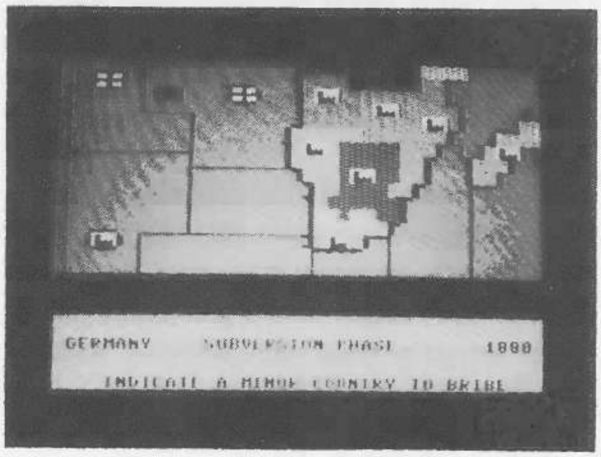
Soms kun je op deze wijze in twee of drie stappen een antwoord ontdekken. Noteer dus altijd de vraagstelling van een ander en probeer een antwoord van een andere speler uit die vraag zo snel mogelijk te ontdekken. Dit kan door of zelf een soortgelijke vraag te stellen, of door de vraagstelling van een ander. Stel bijvoorbeeld dat je er inmiddels achter bent welke twee spelers nog een wapen bezitten. Er zijn dus nog drie mogelijkheden; bijvoorbeeld de "rope", de "revolver" en de "spanner". Door de vraagstelling van een tegenspeler weet je dat de speler daarnaast een wapenkaart bezit. Dit kan niet anders want jij weet inmiddels uit die vraagstelling dat de kamer en de moordenaar of in jouw handen ligt of bij een tegenstander. Jij stelt nu een vraag waardoor de tegenspelers alleen een wapenkaart kunnen tonen. Niet de speler, waarvan je weet dat hij zo'n kaart bezit laat die zien, maar de speler daarnaast. De keus is nu gereduceerd tot twee. De speler naast jou

vraagt nu opnieuw naar een situatie waarin alleen een wapenkaart kan worden getoond en jij weet het antwoord. Want of de kaart wordt getoond of de kaart zit in de envelop-pe. Het zal duidelijk zijn, dat Cluedo vol van dit soort gelukstreffers moet zitten. Zonder deze informatie, die je dus absoluut moet volgen, zul je niet gauw winnen.
Ook kun je op verschillende manieren gokjes nemen. Tijdens jouw onderzoek is gebleken, dat vier van de verdachten al zijn uitgeschakeld. Het spel is inmiddels al zover gevorderd, dat de meeste spelers een van de verdachten mijden in hun vraagstelling. Je kunt nu redelijkerwijs aannemen, dat deze verdachte ook de dader is. Uiteraard is dit een conclusie, die door ervaring met dezelfde spelers verkregen moet worden. Het is geen richtlijn tot een zekere beschuldiging. Men moet soms gokken om tijd te winnen. Vooral als de tegenstanders laten blijken de oplossing nabij te zijn.
Tot slot kun je in de eindfase een gok wagen, die je een vijftig procent kans geeft, of je kunt wachten op zekerheid. Een keus die bepaald wordt door de tegenstander.
Stel dat je weet dat een tegenstander dezelfde informatie bezit als jij. Het moordwapen en de dader zijn bij beiden bekend. Er zijn nu nog twee kamers waaruit jij kunt kiezen, maar die liggen aan de andere kant van het bord. De tegenstander is er nog maar een paar stappen vandaan en is onderweg naar een van die kamers. Je kunt nu kiezen. Omdat jij in een kamer staat, kun je het antwoord gokken. Of je kunt hopen, dat hij nog meerdere kamers moet doorzoeken, zodat jij het juiste antwoord kunt geven. Want als hij verder gaat zoeken, dan heb jij de oplossing. Deze beslissing kun je dus alleen nemen, als je zeker weet dat hij nog meer kamers zal moeten afwerken. Anders moet je gokken. Vijftig procent is nog altijd beter dan niets. En als het antwoord al zo dichtbij ligt, kan het spel nooit lang meer duren.

COLONIAL CONQUEST

Strategic Simulations Inc. Dan Cermak





Doel

In dit spel kunnen 1-6 spelers een grootmacht besturen en controle trachten uit te oefenen over 120 kleine landen door gebruik te maken van diplomatie, spionage, legers en vloten.

Met de inkomsten uit de overwonnen gebieden kan men zijn veroveringstocht voortzetten.

Beschrijving

Aan het einde van de vorige eeuw en het begin van deze eeuw stak het Imperialisme de kop op. Het woord "Imperialisme" betekent in het kort politieke en staatkundige uitbreiding.

De Verenigde Staten, Engeland, Duitsland, Frankrijk, Rusland en Japan waren de meest actieve deelnemers in de race om de wereldheerschappij. Het waren woelige tijden waarin de grootmachten hun koloniale expansiedrift konden botvieren.

Dankzij de computer en dit uitstekende programma van "SSI" kan men nu zelf de troon van een grootmacht bestijgen. Door belastingen te heffen in de landen die men beheerst kan men zijn inkomen vergroten. Dit geld kan dan weer gebruikt worden voor spionagedoeleinden, subversieve activiteiten, economische hulp, om gebieden te versterken of om legers en vloten te bouwen.

De speler heeft als doel zoveel mogelijk kleine landen te onderwerpen en te streven naar de titel van de machtigste man op deze planeet. Het spel kent drie scenario's; De scenario's van 1880 en van 1914 zijn semi-realistisch. De leger- en vlootsterkte wordt bepaald aan de hand van historische gegevens. De kosten van legers en vloten verschillen eveneens van land tot land. De speler die bijvoorbeeld Engeland bestuurt zal goedkoop vloten kunnen laten bouwen en dure legers installeren terwijl de heerser over Rusland met tegengestelde condities start.

In het standaard scenario worden de condities door het toeval bepaald.

De wereldkaart beslaat 4 beeldschermen in de breedte en zo'n 3 beeldschermen in de hoogte. Met behulp van de joystick kan het gehele aardoppervlak worden bekeken. Naar links en rechts kent het programma een "screen wrap-around". Dat wil zeggen; wanneer de cursor voorbij het linker- of rechter uiteinde van de kaart wordt bewogen, verschijnt deze weer aan de andere zijde van de wereldkaart. Deze mogelijkheid bestaat helaas niet naar boven en beneden toe. Het spel wordt in combinatie met het toetsenbord gespeeld.

Na het laden verschijnt een keuzemenu om de volgende opties in te stellen:

1) *STATUS*

De eerste keuze die men moet maken betreft het spelen van een nieuw spel of een gesaved spel. Op het inladen van een gesaved spel komen we nog terug.

Om een nieuw spel te beginnen moet men de zwarte cursor met behulp van de joystick over het woord "NEW" plaatsen en vervolgens de vuurknop indrukken.

2) *SCENARIOS*

Er zijn drie verschillende scenario's:

In het standaard scenario *(Standard Game)* beheersen de grootmachten aan het begin van een spel alleen hun eigen gebieden en wordt troepensterkte, economische waarde etc. door het toeval bepaald.

In het scenario van 1880 *(The race for the colonies)* beheersen de grootmachten niet alleen hun eigen land, maar ook andere gebieden, overeenkomstig de historische omstandigheden. Om te weten welke gebieden dit zijn, refereren we naar de wereldkaart van 1880.

In het scenario van 1914 *(The brink of war)* beginnen de spelers met die gebieden die door de grootmachten beheerst werden in 1914. Hiervoor verwijzen we naar de wereldkaart van 1914.

Als de computer in dit scenario Rusland, Frankrijk en/of Engeland bestuurt, dan voeren één of meerdere van deze door de computer bestuurde landen automatisch oorlog tegen Duitsland. Wordt Duitsland daarentegen door de computer bestuurd, dan verkeert Duitsland automatisch in staat van oorlog met Rusland, Frankrijk en Engeland.

Door de joystick te bewegen kan men de zwarte cursor over de gewenste optie plaatsen. Om de keuze daadwerkelijk vast te leggen moet men de vuurknop indrukken.

3) *PLAYER SETTINGS*

Iedere grootmacht kan bestuurd worden door een menselijke speler of door een computer-tegenstander. De grootmacht kan ook neutraal blijven.

Naast de namen van de grootmachten ziet men op het menu drie afkortingen: *(A)ctive player, (N)eutral* en *(C)omputer player.*

(A)ctive player:

Onder een active player wordt een menselijke deelnemer verstaan. Terwijl een speler, die aan de beurt is, zijn zetten in de computer invoert moeten de overige menselijke spelers zich afwenden van het beeldscherm. Ze mogen ondertussen onderling diplomatie bedrijven door elkaar te bedriegen, beloften te maken, bedreigingen te uiten en informatie uit te wisselen. Spieken naar het beeldscherm terwijl een actieve speler zijn zetten invoert is verboden. Verder is alles toegestaan. Daar een grootmacht die door de computer bestuurd wordt geen diplomatiek overleg kan voeren, kan men het spel het beste met tenminste 3 menselijke deelnemers spelen om het diplomatieke onderdeel van het spel ten volle te benutten. Door kopieën van de wereldkaart te maken kan men het spelverloop aanzienlijk vergemakkelijken.

(N)eutral:

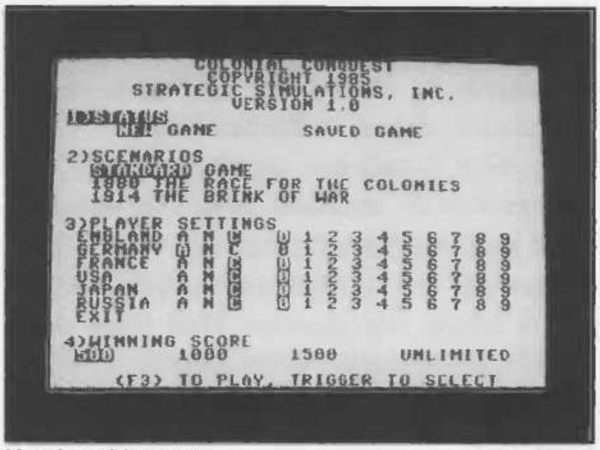
Als men een grootmacht in een neutraal land verandert, reageert de grootmacht in zoverre als een klein land, dat het geen legers kan bouwen of andere landen aanvallen. Maar in tegenstelling tot kleine landen zal men een neutrale grootmacht niet kunnen controleren door gebruik te maken van subversieve activiteiten en zal het geld dat men aan zo'n land leent niet gebruikt kunnen worden om legers te bouwen.

(C)omputer player:

Als men één of meerdere grootmachten door de computer wil laten besturen dan moet het spelniveau voor iedere grootmacht, die door de computer gecontroleerd wordt apart worden ingevoerd. Om het niveau in te stellen moet men een cijfer van 1 tot en met 9 kiezen rechts naast de naam van de grootmacht.

De computerspeler beschikt over meer legers, vloten en geld al naar gelang het ingestelde niveau. Bovendien zal een computerspeler van een hoger niveau in iedere beurt meer gebieden aanvallen en in de veroverde landen meer legereenheden achterlaten.

De eerste 3 tot 7 jaar houden de computerspelers een fragiele vrede in stand. Op die manier voorkomen de grootmachten die door de computer bestuurd worden onderling in oorlog verwikkeld te raken. Zodoende kunnen ze hun aandacht meer richten op de verovering van kleine landen.
Als een actieve speler en een computerspeler in dezelfde beurt een neutraal land aanvallen, dan kan een oorlogssituatie ontstaan. Het kan gebeuren dat de computerspeler als eerste een land verovert en dat een actieve speler hetzelfde land aanvalt (en dus ongewild de computerspeler) met het uitbeelden van oorlog als gevolg.
Als men een door de computer gecontroleerd gebied aanvalt met een leger, een zeemacht, of indien men een bedreigende vlootbeweging uitvoert, dan worden deze manoeuvres door de computerspeler geïnterpreteerd als een oorlogsverklaring. In dat geval zal de computerspeler de gebieden van een actieve speler aanvallen waar en wanneer dat mogelijk is.
Een actieve speler die een groot aantal punten gescoord heeft, wordt door computerspelers als een bedreiging ervaren, hetgeen voldoende reden is om oorlog te voeren tegen de actieve speler.
Beginners kunnen de grootmachten die door de computer beheerst worden het beste instellen op de niveaus 0 tot en met 3.
Middelmatige spelers kiezen niveau 4 tot en met 7 en experts kunnen de computertegenstanders niveau 8 of 9 toekennen.
Om de opties in te voeren moet men de zwarte cursor eerst over de naam van de grootmacht plaatsen. Daarna moet men de vuurknop indrukken.
Door de joystick vervolgens naar links of naar rechts te bewegen kan men één van de afkortingen "A", "N" of "C" kiezen. Door de vuurknop in te drukken wordt de gewenste optie ingevoerd. Als men een grootmacht door de computer wil laten besturen dan moet men na het indrukken van de vuurknop het niveau bepalen door de cursor over een cijfer te plaatsen en vervolgens de vuurknop in te drukken.
Als men het bestuur of de neutraliteit van alle grootmachten bepaald heeft moet men de cursor over het woord "EXIT" plaatsen en de vuurknop indrukken.
4) *WINNING SCORE*
In het onderste deel van het menu kan men een score invoeren die door één der spelers behaald moet worden om het spel te winnen. Dit puntental kan op 500, 1000 of 1500 ingesteld worden. De *unlimited* optie maakt het mogelijk eigen criteria aan te leggen om tot winnaar te worden verklaard. Te denken valt hierbij aan het verstrekken van geheime opdrachten aan de spelers, net als bij het bordspel "Risk".
Of dit idee in de praktijk een interessante spelvariant oplevert, hebben we nog niet kunnen testen. Het experiment lijkt ons echter alleszins de moeite van het proberen waard.



Het hoofdmenu

Indien men niet tevreden is met de gemaakte keuzen, moet men de vuurknop indrukken en kan men het menu weer van vooraf aan instellen. Als men alle opties heeft ingevoerd kan men het spel starten door de <F3> toets in te drukken.
Even later verschijnt als het goed is een deel van de wereldkaart op het scherm.
Onderaan het scherm ziet men drie opties:
<F3> Current score (huidige score)
Na het indrukken van deze toets worden de behaalde punten van alle spelers getoond.
Om terug te keren naar het menu moet men de <F7> toets indrukken.
<F5> War table (overzicht van de grootmachten in oorlog)
Om een overzicht op te vragen van alle grootmachten moet men de <F5> toets in-

drukken. Met de joystick kan men de zwarte cursor over de naam van een grootmacht plaatsen. Wanneer men vervolgens de vuurknop indrukt, zullen de namen van de landen waarmee de geselecteerde grootmacht in oorlog is aan en uit flitsen. Deze optie werkt echter niet wanneer alle grootmachten door menselijke spelers bestuurd worden.
Om dit scherm te verlaten moet men de <F3> toets indrukken.
<F7> Play (spelen)
Om het spel te starten of voort te zetten moet men de <F7> toets indrukken.
Elke grootmacht *(major countries)* wordt in een eigen kleur op de wereldkaart getoond: Engeland paars, Duitsland grijs, Frankrijk groen, Amerika blauw, Japan geel, Rusland rood.
Alle grootmachten bestaan uit meer dan één gebied:
(Engeland 3, Duitsland 3, Frankrijk 3, Amerika 4, Japan 3, Rusland 4)
Elk gebied draagt een nummer.
De legers en de zeemachten van de verschillende grootmachten hebben een verschillende aanvals- en verdedigingswaarde die in cijfers wordt weergegeven. Hoe lager deze waarde, des te sterker is het leger of de vloot in aanvallende en verdedigende manoeuvres.

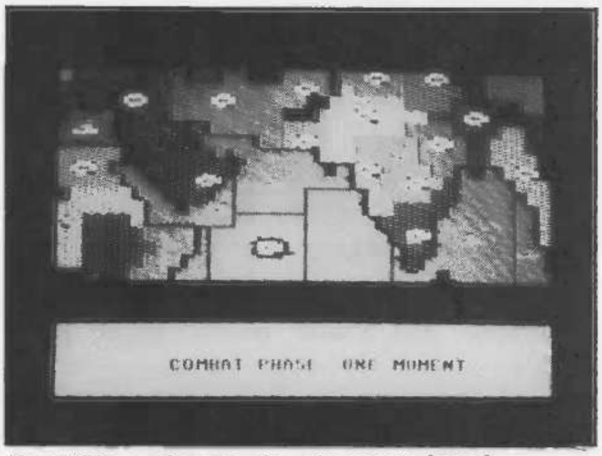
Veredediginsw.	Eng.	Duits.	Frank.	Amer.	Jap.	Rus.
Aanvalsw. Leger	1	1	3	2	2	4
Verdedigingsw. Leger	1	2	2	2	3	3
Aanvalsw.Vloot	1	1	3	1	2	3
Verdedigingsw.Vloot	1	2	3	1	2	4

De kleine landen oftewel *(minor countries)* worden in gearceerde kleuren op de kaart weergegeven. Een klein land bestaat uit slechts één gebied. In een *Standard game* worden legersterkte en inkomen van een klein land door het toeval bepaald. In het *1880 scenario* en het *1914 scenario* is het inkomen en de legersterkte van een klein land van te voren vastgesteld aan de hand van historische feiten. Als men een klein land controleert, wordt het inkomen van dat land aan de schatkist van de heersende grootmacht toegevoegd.
De legers van kleine landen kunnen niet aanvallen maar alleen verdedigen. Kleine landen kunnen evenmin legers of vloten bouwen.
In ieder gebied van een grootmacht en in kleine landen vindt men een zogenaamde *status square.* Dit symbool geeft aan, aan wie het gebied toebehoort. In een onbezet klein land blijft het status symbool onzichtbaar totdat een grootmacht aanstalten maakt om bepaalde leger- of vlootmanoeuvres uit te voeren waarmee het land kan worden aangevallen.

De wereldkaart is verdeeld in 8 regio. Als men aan het begin van een nieuw jaar alle landen van een bepaalde regio controleert, krijgt men naast de netto-inkomsten van al deze landen een economische bonus. Deze economische beloning kan oplopen tot een bedrag van 20 miljoen dollar.
Regionen zijn ook belangrijk bij *naval sorties* en *naval assaults.*
In een *naval sortie* worden alleen schepen verplaatst.
Tijdens een *naval assault* worden schepen die men verplaatst met troepen bemand.
Als een aanval van een zeemacht vanuit de ene regio naar een andere regio mislukt, verliest men alle opvarenden van de aanvallende vloot.
De wereldoceanen zijn in zeeën verdeeld. De zeeën zijn belangrijk om de aanwezigheid en de sterkte van vijandelijke vloten in de aangrenzende landen te kunnen bepalen.
De zetten van de grootmachten worden, ongeacht of deze door een menselijke speler of een computerspeler worden gedaan, in een bepaalde volgorde ingevoerd. Engeland begint, gevolgd door Duitsland, Frankrijk, Amerika, Japan en tenslotte Rusland.
Ieder jaar bestaat uit 4 beurten, te weten: *Spring* (lente), *Summer* (zomer), *Autumn* (herfst) en *Winter* (winter).

Iedere beurt bestaat uit drie fasen, namelijk: de bouwfase *(BUILD PHASE),* de bewegingsfase *(MOVEMENT PHASE)* en de gevechtsfase *(COMBAT PHASE).*

BUILD PHASE (bouwfase):
In de bouwfase kan men legers en vloten bouwen, verdedigingswerken in bezette gebieden bouwen, economische hulp verlenen, spionage activiteiten ontplooien en subversieve acties uitvoeren. De bouwfase komt uitsluitend in de lente voor.
De eerste beurt kent weliswaar ook een bouwfase, maar de handelingen blijven beperkt tot spioneren en het uitvoeren van subversieve acties. Met uitzondering van de eerste beurt bestaat de bouwfase uit zes onderdelen.



De Britten zijn aan de winnende hand

Army Build Phase (fase waarin men legers kan bouwen):
Alvorens legers en vloten te bouwen, is het handig om eerst kennis te nemen van het aantal manschappen en vloten in een gebied dat men onder controle heeft.
De troepensterkte aan het begin van het spel hangt af van het gekozen scenario.

Standard Game:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
155.000	365.000	430.000
Amerika	Japan	Rusland
175.000	255.000	520.000

1880 scenario:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
501.000	381.000	507.000
Amerika	Japan	Rusland
192.000	270.000	560.000

1914 scenario:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
1.782.000	3.465.000	1.495.000
Amerika	Japan	Rusland
570.000	900.000	3.030.000

Met de joystick kan men de cursor op de vlag van een gebied dat men beheerst of op een *supply center* plaatsen.
Een *supply center* (bevoorradingscentrum) ziet eruit als een klein fabriekje. De grootmachten hebben het volgende aantal *supply centers:*
Engeland 2, Duitsland 2, Frankrijk 2, Amerika 3, Japan 2, Rusland 1.

Als men de cursor op één van beide symbolen plaatst en vervolgens de vuurknop indrukt kan men de getalssterkte van legers en vloten in de verschillende gebieden controleren.
We nemen Engeland als voorbeeld in het 1914 scenario.

ENGELANDARMY BUILD PHASE	1914
COL. = 48 CURRENT SGTH	225.000
NAVAL SGTH	25

Het cijfer 48 is het nummer van het gebied. Rechts naast de afkorting *CURRENT SGTH* ziet men de legersterkte in het desbetreffende gebied en rechts naast de afkorting *NAVAL SGTH* wordt het aantal schepen vermeld.
Legers kunnen alleen in *supply centers* gebouwd worden.
Door de vuurknop een tweede maal in te drukken kan men legers gaan bouwen.
Het bedrag naast de *TREASURY* geeft de beschikbare hoeveelheid geld in de schatkist aan.
De *TROOPS* of troepen kan men bouwen door de joystick naar rechts te bewegen. Het aantal troepen kan eventueel worden verlaagd door de joystick naar links te bewegen. Het is op dit punt ook mogelijk om toets <F7> in te drukken. Hierna kan men het te bouwen aantal troepen opnieuw invoeren.
Als men tevreden is met het aantal troepen dat men gaat aanschaffen, moet men de vuurknop indrukken. Op die manier kan men in verschillende eigen *supply centers* troepen bouwen.
Troepen worden per 10.000 stuks verkocht.

De grootmachten betalen verschillende prijzen voor de troepen.

Engeland	Duitsland	Frankrijk
600.000	400.000	300.000
Amerika	Japan	Rusland
300.000	300.000	200.000

Om naar de volgende fase over te gaan moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

Navy Build Phase (fase waarin men vloten kan bouwen)
De controle voor wat betreft het aantal schepen dat in een bepaald gebied voor anker ligt, geschiedt op dezelfde wijze als de controle van het aantal troepen. Het bouwen van schepen gebeurt eveneens op dezelfde wijze, maar de *supply centers* waar de vloten gebouwd kunnen worden, moeten wel in een gebied liggen dat aan zee grenst. De vlootsterkte verschilt al naar geland de grootmacht en het gekozen scenario:

Standard Game:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
120	90	80
Amerika	Japan	Rusland
85	85	50

1880 scenario:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
207	100	105
Amerika	Japan	Rusland
100	95	50

1914 scenario:

Engeland	Duitsland	Frankrijk
207	125	110
Amerika	Japan	Rusland
150	125	50

Ieder schip kan 100 manschappen vervoeren.
Om over te gaan naar de volgende fase moet men weer de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

Fortification Phase (versterkingsfase)
De eigen legereenheden mag men versterken. *Supply centers* zijn automatisch versterkt.
Om een gebied te versterken moet men de cursor met de joystick over de vlag van het bezette gebied plaatsen en de vuurknop indrukken. Men kan een gebied slechts éénmaal versterken. Het versterken van een gebied kost $ 1.000.000.
Als men wordt afgeschrikt door de prijs dan kan men van de versterking afzien door de <F7> toets in te drukken.
Om de versterking daadwerkelijk uit te voeren moet men de vuurknop een tweede maal indrukken. Zolang men over voldoende financiële middelen beschikt mag men gebieden versterken.
Om naar de volgende fase over te gaan moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

Economic Aid Phase (economische hulp fase)
Men kan geld lenen aan grootmachten en kleine landen. Als men geld leent aan een grootmacht wordt het bedrag toegevoegd aan de schatkist van die grootmacht. Als men geld leent aan een klein land dan zal dat geld meteen gebruikt worden om de defensie van dat land te versterken.
Wanneer een speler economische steun verleent aan een door de computer bestuurde grootmacht waarmee hij in oorlog is, des te groter is de kans op het tekenen van de vrede. Een bedrag van $ 8.000.000 is nodig om er zeker van te zijn dat de onderlinge strijd beëindigd wordt.
Als een door de computer bestuurde grootmacht eerder aan zet is dan een actieve speler kan het zijn dat de computer al aanvalsorder gegeven heeft voordat de actieve speler de lening heeft overgeboekt. In dat geval zal de oorlog pas eindigen na de *Combat Phase* (gevechtsfase).
Indien de computer later aan zet is dan de actieve speler dan zal de lening de oorlog beëindigen. De computer kan echter een nieuwe oorlog beginnen tijdens de *Combat Phase* als de actieve speler een gebied heeft aangevallen dat door de computer gecontro-

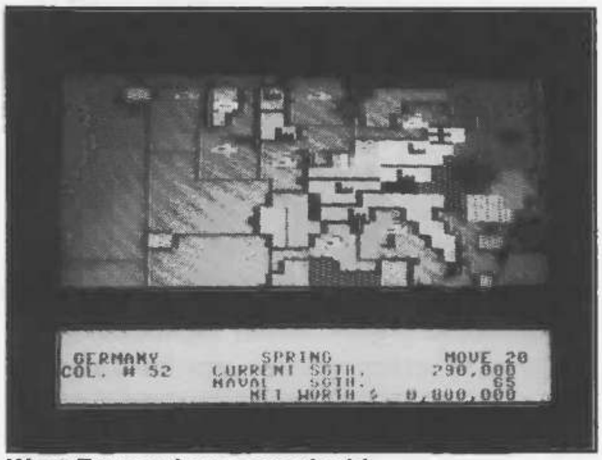
leerd wordt, of om een andere reden. Tijdens het spel kan de computer namelijk altijd een oorlog beginnen als het hem zint.
Om een economische lening over te boeken moet men de cursor op een *supply center* van een grootmacht plaatsen of op het status symbool van een klein land en vervolgens de vuurknop indrukken. Door de joystick naar rechts te bewegen kan men het bedrag dat men aan de lening wil spenderen bepalen. Om het bedrag van de lening te verminderen moet men de joystick naar links bewegen. Door de vuurknop in te drukken wordt de lening overgeboekt.
Om naar de volgende fase over te gaan moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

Espionage Phase (spionage fase)
Door te spioneren kan men de legersterkte en de inkomsten van een klein land, een grootmacht en een gebied dat door een grootmacht gecontroleerd wordt enigszins inschatten. De sterkte van de zeemacht kan men niet door spionage achterhalen. De prijs die men betaalt voor spionage is afhankelijk van het gebied waar men actief is:

Kleine landen	$ 200.000
Versterkte gebieden	$ 1.000.000
Gebieden in een grootmacht	$ 1.000.000

De verstrekte gegevens over de legersterkte gelden alleen voor het aantal legereenheden die geen marsorders kregen in de huidige beurt.
In de spionage fase veranderen de status symbolen van alle kleine landen in symbolen van *supply centers.*
Om in een gebied te spioneren moet men de cursor op het symbool van een vlag of op het symbool van een *supply center* plaatsen en de vuurknop indrukken. Als men besluit om toch maar niet te spioneren dan moet men de <F7> toets indrukken.
Indien men wil doorgaan met deze bezigheid dan moet men de vuurknop een tweede maal indrukken waarna de gewenste gegevens op het scherm verschijnen.
Om terug te keren naar het optiescherm moet men de vuurknop nogmaals indrukken.

Om over te gaan naar de volgende fase moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.



West-Europa is nog verdeeld

Subversion Phase (subversieve activiteiten fase)
Om de militaire kracht van kleine landen te ondermijnen kan men trachten ze om te kopen. Wanneer hieraan genoeg geld wordt besteed kan men een revolutie veroorzaken en het land onder beheer krijgen. De vlag van de grootmacht die verantwoordelijk was voor de revolutie wordt onmiddellijk in het gebied geplant en er blijven automatisch 1000 manschappen achter.
Het inkomen van het door subversie overwonnen gebied wordt aan het begin van de nieuwe bouwfase toegevoegd aan de schatkist van de grootmacht.
Men krijgt evenwel geen overwinningspunten voor een gebied dat men ingenomen heeft door middel van subversieve activiteiten.
De operatie verloopt als volgt; plaats de cursor op het status symbool van het gewenste kleine land en druk de vuurknop in. Door de joystick naar rechts te bewegen kan men het bedrag voor de subversieve activiteiten opvoeren. Denk er wel om dat dit geld meteen gespendeerd wordt, er is geen enkele weg terug. Wanneer het bedrag dat men wil uitgeven bereikt is, moet men de vuurknop indrukken.
Zelfs indien men geen controle over het kleine land heeft kunnen bewerkstelligen zal de legersterkte van dat land verminderd zijn, afhankelijk van het geïnvesteerde bedrag.
Men kan meerdere landen met subversieve

acties ondermijnen zolang men over voldoende geld beschikt. Hoe groter het inkomen van het land en de aanwezige troepenmacht is, des te moeilijker of beter gezegd duurder is het om een land om te kopen.
Om naar de volgende fase over te gaan moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

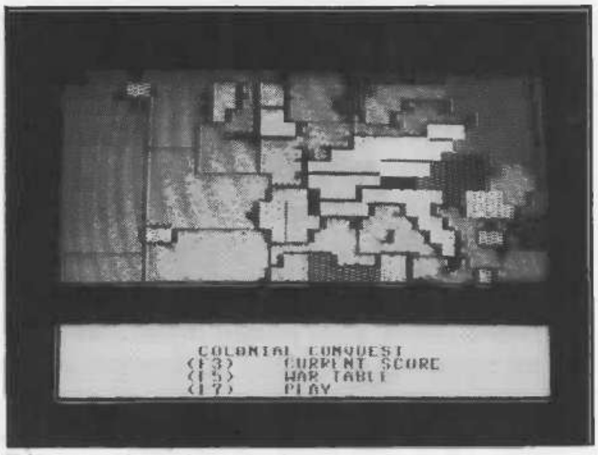
MOVEMENT PHASES (bewegingsfasen)
Zodra men orders heeft ingevoerd voor leger- of vlootbewegingen zijn die legers en vloten tot in de *Combat phase* (strijdfase) niet meer waarneembaar. Ook voor een spion zijn de legers in die tussentijd onzichtbaar.

Army Movement Phase (leger bewegingsfase)
Over land kan men legers uitsluitend bewegen naar een aangrenzend gebied. Als men het gebied al bestuurt, versterkt men de aldaar aanwezige troepenmacht. Als het aangrenzende gebied neutraal is of door de vijand wordt bestuurd, dan zullen de legers die men naar dat gebied verplaatst automatisch een aanval uitvoeren tijden de *Combat phase.*
De bewegingsoperatie verloopt als volgt:
Tijdens de *Army movement phase* flikkeren alle gebieden die men met meer dan 1000 manschappen bezet houdt.
1000 manschappen is het minimum aantal manschappen dat men nodig heeft om een gebied onder controle te houden. Als men de cursor op één van deze gebieden plaatst en vervolgens de vuurknop indrukt kan men nakijken hoeveel legereenheden in dat gebied gestationeerd zijn. Daarna kan men de cursor in een gebied plaatsen waar men een aantal legereenheden naartoe wil brengen. Knipperende zwarte cursors verschijnen in alle gebieden die als eindbestemming in aanmerking komen.
Als men de cursor op het gewenste gebied geplaatst heeft moet men de vuurknop indrukken.
Het aantal soldaten dat men uit de beschikbare troepenmacht op reis wil sturen bepaalt men door de joystick naar rechts te duwen en, als men het gewenste quotum bereikt heeft, de vuurknop in te drukken.
Een bewegingsmanoeuvre kan men met de <F7> toets herroepen, zolang men de vuurknop niet had ingedrukt.
In de *Army movement phase* mag men 20 opdrachten geven.
Het resterende aantal zetten wordt aangegeven in de rechterbovenhoek van het informatiescherm.
Om over te gaan naar de volgende fase moet men de <F7> toets en vervolgens de vuurknop indrukken.

Fleet Movement Phase (beweging van vloten)
Men kan vloten zonder legers en vloten met legers van de ene naar de andere haven bewegen. Een haven is een gebied dat aan zee grenst.
Er zijn drie soorten vlootmanoeuvres:
- *Reinforcement* (versterking)
Indien de eindbestemming een haven is die men onder controle heeft, dan worden de daar aanwezige troepen versterkt met de bemanningsleden van de schepen.
- *Naval Assault* (aanval van de marine)
Als een aantal bemande schepen een neutrale of vijandelijke haven als eindbestemming aandoen en het gebied aldus aanvallen is er sprake van een *Naval assault.*
- *Naval Sorties* (vlootbeweging)
In een *Naval sortie* vallen schepen zonder legers vijandelijke schepen aan die een gebied verdedigen, om daarna terug te keren naar de haven van waaruit ze vertrokken waren. Als men een aantal schepen zonder legers naar een haven stuurt die men onder controle heeft wordt dit ook een *Naval sortie* genoemd.
In de *Fleet movement phase* kan men in totaal 10 vlootbewegingen uitvoeren.
De bewegingen worden als volgt uitgevoerd:
Plaats de cursor eerst op een gebied dat men onder controle heeft en van waaruit men schepen wil laten vertrekken. Druk de vuurknop in. In alle gebieden die men onder controle heeft beginnen de symbolen te flikkeren en in alle neutrale gebieden waar de

vloten terecht kunnen verschijnen ankers. De havens van grootmachten flikkeren weliswaar niet op, maar desgewenst kan men ook die havens bezoeken. Plaats de cursor op de bestemmingshaven en druk de vuurknop in. Daarna kan men het aantal schepen vaststellen door de joystick naar rechts of naar links te bewegen. Door de vuurknop nogmaals in te drukken, verschijnt het beschikbare aantal legers in het informatiescherm. Als men de schepen zonder legers naar de plaats van bestemming wil sturen, moet men de vuurknop andermaal indrukken en voert men een *Naval sortie* uit.
Als men zich bedenkt en de schepen alsnog met legers wil bemannen moet men de <F7> toets indrukken. Om de schepen met legers te bemannen moet men de joystick net zo lang naar rechts of naar links bewegen tot men het vereiste aantal manschappen aan boord van de schepen heeft gebracht. De actie wordt daadwerkelijk uitgevoerd door de vuurknop in te drukken. Alvorens men de vuurknop heeft ingedrukt kan men ook deze manoeuvre nog onderbreken door de <F7> toets in te drukken. Denk erom dat 1 schip plaats biedt aan 1000 manschappen. Alle bewegingsopdrachten worden gelijktijdig voor alle landen uitgevoerd tijdens de *Combat Phase.*
Om over te gaan naar de volgende fase moet men de <F7> toets indrukken en vervolgens de vuurknop.

Combat Phase (gevechtsfase)
Tijdens de gevechtsfase bepaalt de computer de afloop van de gevechten en worden alle bewegingen uitgevoerd die men eerder had opgegeven.
Men kan het verloop van de gevechtsfase versnellen door de <F5> toets in te drukken. De uitkomst van een gevecht wordt bepaald aan de hand van het gebied waarin de strijd wordt beslecht en de aanvallende en verdedigende waarden van het leger en de marine.
Op de bijgeleverde scenario kaarten worden deze gegevens per gebied als volgt aangegeven: het nummer van het gebied, de moeilijkheidsgraad van het terrein, de economische en strategische waarde van het gebied en de verdedigingskracht.
De moeilijkheidsgraad van het terrein wordt met cijfers aangeduid van 0 tot en met 4. Hoe hoger het cijfer, des te moeilijker wordt het om het gebied te veroveren. De terreinomstandigheden blijven onveranderd in alle scenario's. De economische en strategische waarden van een gebied worden in cijfers uitgedrukt van 0 tot en met 3.
Gebieden die met een "3" gekwalificeerd worden hebben een grote economische en strategische waarde.
Dezelfde waardebepaling wordt gebruikt om de verdedigingskracht van een gebied te beoordelen. De verdedigingskracht van een gebied wordt bepaald door de sterkte van het aanwezige leger en de defensieve mogelijkheden van het gebied. Ook hier geldt een cijfer "3" kwalificatie als uitstekend.
De legers van kleine landen hebben geen offensieve waarde.
Hun verdedigingswaarde wordt in een *Standard Game* scenario door het toeval bepaald.
In de historische scenario's wordt de verdedgingswaarde van de kleine landen bepaald door het aantal legereenheden en hun bekwaamheid te combineren. De aan het begin van het spel toegekende waarde blijft gedurende het hele spel gehandhaafd.



Eén van de sub-menu's

Legers en vloten die geen order ontvingen om te bewegen, zullen het gebied waar ze gestationeerd zijn verdedigen tegen aanvallen van vreemde mogendheden.
Als men tijdens de *Combat phase* met succes een gebied veroverd heeft, wordt men de

verdediger van dat gebied.
Indien men nog tijdens dezelfde *Combat phase* wordt aangevallen door een andere mogendheid wordt men automatisch de verdediger van het gebied.
Oorlogen worden in dezelfde volgorde beslecht als de volgorde waarin de spelers hun zetten invoeren: 1) Engeland, 2) Duitsland, 3) Frankrijk, 4) Amerika, 5) Japan, 6) Rusland. Doordat alle zetten gelijktijdig door de computer worden uitgevoerd kunnen ingewikkelde situaties ontstaan.
Zo kan het gebeuren dat men een leger ter versterking naar een gebied dat men onder controle heeft stuurt, terwijl een andere grootmacht dat gebied veroverd. De versterkingstroepen worden dan automatisch aanvallende troepen.
Na een overwinning van een vloot in een gebied dat door de vijand bestuurd werd, blijven de legers in het veroverde gebied en wordt de haven door de vloot beheerd.
Als men een *Naval assault* uitvoert in dezelfde regio als van waaruit de vloot vertrekt en de aanval mislukt dan worden de legers die de schepen bemanden teruggestuurd naar de vertrekhaven.
Als de thuishaven ondertussen werd ingenomen door een vijandelijke mogendheid dan worden de teruggestuurde legers uitgeroeid en de schepen vernietigd.
Indien men een *Naval assault* in een andere regio uitvoert dan de regio van waaruit de vloot vertrok en de aanval mislukt, dan worden alle opvarende legers uitgeroeid. De vloot keert dan terug naar de thuishaven als men die haven nog onder controle heeft. Indien dit niet het geval is dan wordt de vloot vernietigd. Tijdens een *Naval assault* zal een verslagen vloot zich terugtrekken naar een haven onder eigen beheer in dezelfde regio. Als in dat gebied geen beheerde haven meer bestaat wordt de vloot vernietigd.
Soms kunnen zich ongewone situaties voordoen. Het volgende voorbeeld geeft een idee van zo'n situatie zoals die in het spel zou kunnen voorkomen.
Frankrijk controleert Angola, Marseilles en Italië.
Frankrijk stuurt vloten van Angola naar Marseilles. Aan het einde van de *Combat phase* verwacht de speler die Frankrijk bestuurt dat zijn vloten in Marseilles zullen opdoemen maar hij vindt zijn vloten terug in Italië. Tijdens de *Combat phase* waren de vloten succesvol Marseilles binnengekomen. De vloten werden dus de verdedigers van Marseilles, de stad die ze op het moment van aankomst als thuishaven beschouwden. Een speler die na Frankrijk aan de beurt kwam in de spelersvolgorde opende de aanval op Marseilles. De vloten werden in overeenstemming met de verdedigingsregels gedwongen om zich terug te trekken naar een bevriende haven. In dit geval konden ze hun toevlucht alleen maar in de Italiaanse haven zoeken. Daarom kwamen de vloten in Italië terecht.
Dezelfde regels gelden voor aanvallen die door legers over land aanvallen uitvoeren.
We geven het volgende voorbeeld ter verduidelijking:
Frankrijk stuurt 10.000 troepen vanuit Sudan naar Congo. Op datzelfde moment valt de Amerikaanse marine Sudan aan en roeit daar het Franse garnizoen uit. Als de Franse legers door de Congolese legers verslagen worden dan worden alle overblijvende Franse soldaten uitgeroeid omdat ze niet terug kunnen keren naar het gebied van waaruit ze eerder vertrokken waren.
Als verdedigende legers een slag verliezen zullen ze zich terug trekken naar een aangrenzend gebied dat door dezelfde grootmacht wordt beheerd. Als zo'n gebied niet bestaat zullen de legers tot de laatste man uitgeroeid worden.

GAME MARKERS (De verschillende spelsymbolen)
Om het spel duidelijker en overzichtelijker te maken worden verschillende symbolen gebruikt.
Army (grootmacht)
Deze symbolen van vlaggen vertegenwoordigen de verschillende grootmachten en worden op de gebieden geplaatst die onder het bestuur van de verschillende grootmachten vallen.
Fortification (versterking)

Als een gebied versterkt is, verschijnt rechtsonder de vlag van de grootmacht die het gebied beheerst een klein zwart vlakje. De verdedigingssterkte is dan verdubbeld. De aanvalskracht blijft ongewijzigd.
Fleet (vloot)
Dit symbool vertegenwoordigt een vloot die in een zee ligt en geeft tevens een indicatie dat de grootmacht die de vloot controleert meer vloten heeft in een aangrenzend landgebied dan een andere grootmacht. Hiermee wordt bedoeld: het grootste aantal vloten in één van de aangrenzende landgebieden en niet het totaal van de vloten in alle aangrenzende landgebieden samen die door een grootmacht gecontroleerd worden. De kleur van het vlootsymbool identificeert de grootmacht.
Major Supply Center (bevoorradingscentrum van een grootmacht)
Dit symbool van een bevoorradingscentrum verschijnt alleen in de landen van de grootmachten. Legers en vloten kunnen uitsluitend in die gebieden gebouwd worden. Vloten kunnen bovendien alleen gebouwd worden in *supply centers* die aan ze grenzen. Een *supply center* is automatisch versterkt en heeft dus een dubbele verdedigingswaarde.
Zodra een *supply center* door een andere grootmacht veroverd wordt, verdwijnt het symbool van het bevoorradingscentrum om verwisseld te worden voor de vlag van de grootmacht die bezit heeft genomen van het *supply center.*
Neutral Supply Center (neutraal bevoorradingscentrum)
Tijdens de spionage fase verschijnt het *supply center* symbool in alle neutrale kleine landen om aan te duiden dat de gebieden nog niet door een grootmacht gecontroleerd worden. Zodra dit wel het geval is wordt het *supply center* symbool vervangen door de vlag van de grootmacht, die het gebied veroverd heeft.
Port (haven)
Dit symbool verschijnt in alle aan zee grenzende gebieden van kleine neutrale landen die tijdens de *navy movement phase* kunnen worden aangevallen. Alle kleine landen waar dit symbool tijdens de bewegingsfase van de marine verschijnt, worden dus nog niet door een grootmacht gecontroleerd.
Mountains (bergen oftewel ondoordringbare gebieden)
Bergen worden in het spel als ondoordringbaar beschouwt.
Binnenlandse wateren
Er worden geen symbolen gebruikt om binnenlandse wateren zoals de *great lake* in Noord-Amerika aan te geven. Het is overigens ook niet mogelijk om over deze watergebieden te varen. Legerbewegingen tussen de gebieden 42 en 79 en tussen de gebieden 114 en 116 zijn toegestaan.

OVERWINNINGSPUNTEN:
Een speler krijgt 1 overwinningspunt voor iedere slag die hij met zijn legers wint. Voor iedere slag die een speler met zijn troepen verliest wordt 1 overwinningspunt afgetrokken. Het verliezen of winnen van een slag met vloten zonder legers heeft geen invloed op de score.
Overwinningspunten worden ook toegekend als men een gebied controleert. Het aantal overwinningspunten dat men kan verdienen door een bepaald gebied te controleren is afhankelijk van het gekozen scenario.
In de historische scenario's blijven de overwinningspunten die men per gebied kan behalen onveranderd. In het *standard game* scenario worden de overwinningspunten door het toeval bepaald met puntenwaarden tussen de 13 en 50 punten.
In de historische scenario's controleren de grootmachten aan het begin van het spel reeds een aantal gebieden. Die gebieden leveren echter geen overwinningspunten op.
Indien men als grootmacht echter één van deze gebieden verliest worden er wel punten voor afgetrokken.
Als men er daarna in slaagt het verloren gebied te heroveren, herwint men het aantal verloren overwinningspunten.

'SAVEN' VAN EEN SPELSITUATIE
Eénmaal per jaar, in de lente, kan men het spel saven op een aparte diskette. Aan het begin van dat seizoen verschijnt een menu

onderaan het scherm met de volgende opties:
PLAY SAVE LOAD DIR FORMAT

Format (formateren van een diskette)
Als men niet over een geformateerde diskette beschikt, kan men met deze optie ook tijdens het spel een diskette formateren.
Plaats de cursor met de joystick op de *Format* instructie en druk de vuurknop in.
Daarna moet men een lege diskette in de drive stoppen. Om de diskette daadwerkelijk te formateren moet men de <F7> toets indrukken. Om terug te keren naar het menu moet men de <F3> toets indrukken.
Save (opslaan van een spelsituatie)
Plaats de cursor op het *Save* commando en druk de vuurknop in.

Daarna moet men een geformateerde diskette in de drive stoppen. Om de handeling te onderbreken en terug te keren naar het menu moet men de <F3> toets indrukken.
Indien men de *Save* optie daadwerkelijk ten uitvoer wil brengen moet men de <F7> toets indrukken. Na het indrukken van deze toets moet men een archiefnaam invoeren die niet langer mag zijn dan 8 karakters. Eventueel verkeerd ingevoerde karakters kan men verwijderen met de <INST/DEL> toets. Als de archiefnaam naar wens is ingevoerd moet men de <RETURN> toets indrukken.

Bij onze versie van het spel liep het programma na het wegschrijven steeds vast, waardoor het programma opnieuw moest worden geladen.
Dir (opvragen van archiefnamen)
Nadat men de cursor op de *dir* instructie heeft geplaatst, moet men de vuurknop indrukken en vervolgens de diskette met eerder *gesavede* versies in de drive stoppen. Om terug te keren naar het menu moet men de <F3> toets indrukken. Als men de <F7> toets indrukt, wordt de instructie uitgevoerd en verschijnt een lijst met archiefnamen van gesavede versies op het scherm.
Load (laden van een spelsituatie)
Om een spelsituatie te laden moet men de cursor op het *Load* commando plaatsen en vervolgens de vuurknop indrukken.
Daarna moet men de diskette met de *gesavede* versie(s) in de drive stoppen en de <F7> toets indrukken. Vervolgens tikt men de naam in waaronder men het spel had gesaved, gevolgd door <RETURN>. Om deze instructie te onderbreken en terug te keren naar het menu moet men de <F3> toets indrukken.
Als het menu weer verschijnt moet men de cursor op *play* plaatsen en de vuurknop indrukken. Nadat men de programmadiskette weer in de drive gestopt heeft kan men verder gaan vanaf het punt waar men de spelsituatie eerder *gesaved* had.

Speeltips

We beginnen onze speeltips bij dit spel met wat kritische kanttekeningen en wat dingen die je beter niet kunt doen.

Elk gebied kan maximaal 9.999.000 troepen bevatten. Wanneer dit aantal tijdens de *Army build phase* is bereikt kan men niet meer bijbouwen.

Pas echter op, tijdens de volgende *Army build phase* kan men wel weer bijbouwen, ook wanneer reeds het maximaal toegestane aantal troepen in het gebied aanwezig is. Het bijbouwen van legers gaat dan gewoon door totdat men 9.999.000 troepen heeft gebouwd, althans zo lijkt het.

De schatkist raakt leeg, maar er worden geen troepen bijgebouwd boven het maximum. Dezelfde fout maakt het programma ook wanneer men vanuit een ander gebied troepen ter versterking stuurt naar een gebied dat reeds vol is. De extra troepen worden dan vernietigd door de eigen legers. Ze komen ook niet meer tevoorschijn in het gebied waar ze vandaan kwamen. Hetzelfde geldt wanneer het maximale aantal vloten in een bepaald gebied is gestationeerd. Het heeft geen zin om de schatkist te blijven spekken. Wanneer hierin een bedrag van $ 9.999.000 zit kan er niets meer bij. Waar het geld dan blijft weet niemand.

Ook bij het verlenen van economische steun moet men oppassen. Dit kan namelijk abusievelijk ook aan een eigen *Supply center* gedaan worden. De hieraan besteedde dollars verdwijnen dan blijkbaar in de zakken van corrupte politici.

De door de spionage verkregen informatie moet helaas ook met een ruime korrel zout worden genomen. Het is ons althans overkomen dat we als test een eigen gebied bespioneerden. In dit gebied hadden wij het maximale aantal manschappen van 9.999.000 geplaatst.

Tijdens dezelfde *Espionage phase* lieten we dat gebied meerdere malen bespieden. De schattingen van de aanwezige troepensterkte liepen uiteen van 623.000 tot 8.350.000 man, een wel erg ruime marge in onze ogen.

Het is verder jammer dat men nog steeds in oorlog kan verkeren met een grootmacht die reeds volledig is weggevaagd.

Als laatste kritische kanttekening willen we nog kwijt dat het spel blijkbaar niet herkent dat een grootmacht de totale wereldheerschappij heeft verkregen. Het spel blijft maar doorgaan terwijl er eigenlijk niets meer te spelen valt.

Bekijk, voordat je de eerste zet gaat doen, de gehele wereldkaart nauwkeurig. In de 1880 en 1914 scenario's zul je bijvoorbeeld zien dat Duitsland ook gebieden in Africa onder controle heeft.

Zorg dat er genoeg troepen gestationeerd blijven in de *supply centers.*

Als een grootmacht zijn *supply center* verliest kunnen geen legers of vloten meer gebouwd worden en legers en vloten heeft men nodig om punten te scoren. Hieruit mag men afleiden dat het altijd interessant is de *Supply centers* van iemand anders te bezetten aan het einde van de winter. Hij kan dan in ieder geval één jaar lang geen legers en vloten bijbouwen.

De spelersvolgorde is uitermate belangrijk. De spelers die vóór jou aan de beurt komen kunnen je bespioneren in de spionagefase en zodoende je slagkracht ongeveer bepalen alvorens je legers stuurt om aan te vallen. Op jouw beurt kun je de spelers bespioneren die na jou aan de beurt zijn en op die manier een indruk krijgen van hun bedoelingen. Deze informatie is vooral belangrijk wanneer men met meerdere menselijke spelers speelt en gebruik maakt van de mogelijkheden tot diplomatiek overleg.

Alle informatie die men vergaart kan men gebruiken om afspraken met andere spelers te maken. Als je in een oorlog verwikkeld bent met een computerspeler die na jou aan de beurt is, dan kun je die oorlog makkelijk beëindigen in de *Economic Aid Phase* (economische hulp fase).

Evalueer de sterke en zwakke punten van de grootmacht die je regeert zo goed mogelijk en probeer de resultaten van die beoordeling

in je voordeel te gebruiken.
Engeland, bijvoorbeeld, heeft de best getrainde en meest effectieve legers van alle grootmachten. Jammer genoeg zijn de Engelse legereenheden in de minderheid vergeleken met de andere grootmachten en worden deze keurtroepen ook het duurst betaald.
Tracht gebieden te veroveren die niet door computerspelers worden aangevallen. Er zijn acht regionen en slechts zes spelers. Door gebieden te veroveren in regionen die door de overige spelers met rust gelaten worden, kan men kostbare en tijdverslindende oorlogen vermijden. Op die manier kan men zijn economische basis sneller versterken.
De economische bonus die men als beloning ontvangt zodra men alle gebieden van een regio controleert, rechtvaardigen de tijd en moeite die men moet besteden om een regio te veroveren.
Om de controle over een regio niet vroegtijdig te verliezen kan men in de gebieden van die regio het beste een groot aantal troepen stationeren. Als de computer besluit om een regio te veroveren die reeds door een andere speler gecontroleerd wordt, dan zal de computer aanvallen en dus oorlog voeren om die regio in handen te krijgen.
De spionage fase is bij uitstek geschikt om zwakke gebieden te ontdekken in een regio die men wil veroveren. Verover eerst het zwakste land en gebruik dat land als basis om de omringende kleine landen te veroveren.
Om langdurige en bloedige oorlogen te vermijden kan men het beste geen landen aanvallen die door de computer gecontroleerd worden.
Als men zich goed wil oefenen in *Colonial Conquest* kan men de zwakte van een door de computer bestuurde grootmacht in evenwicht brengen door een hoger niveau in te stellen voor de computerspeler.
Voorbeeld: Rusland heeft de zwakste legers van alle grootmachten. Als men het Russische speelniveau op 9 instelt heeft Rusland een voordeel door zijn overmacht aan legers (méér dan 4.000.000 manschappen).

Bijvoegsel

In de gebieden die op de drie verschillende scenariokaarten terug te vinden zijn worden achtereenvolgens de moeilijkheidsgraad van het terrein, de economische waarde en de verdedigingskracht aangegeven.

De moeilijkheidsgraad van het terrein wordt door een cijfer van 0 tot en met 4 bepaald. Hoe hoger dit cijfer, des te moeilijker wordt het om in het gebied door te dringen.

De economische waarde wordt in cijfers van 0 tot en met 3 uitgedrukt. Een gebied dat met een 4 wordt aangeduid heeft een hoge economische waarde in tegenstelling tot een gebied dat met een 0 wordt aangeduid en dus weinig of geen waarde heeft.

De verdedigingskracht van een gebied wordt op dezelfde manier aangeduid als de economische waarde van een gebied. Een cijfer 3 betekent dus dat een gebied zeer sterk beveiligd is.

In het volgende schema staat het nummer van een gebied voor de naam van een gebied. Rechts naast de naam van het land verschijnen achtereenvolgens de cijferwaarden van het terrein, de economische waarde en de verdedigingswaarde voor de scenario's 1880 en 1914.

Region 1: North America

		1880 Scenario		1914 Scenario	
	Terrein	Ec. W.	Verd. W.	Ec. W.	Verd. W.
1 Alaska	3	0	0	0	0
2 Western Territory	3	0	0	0	0
3 Alberta	3	0	0	0	0
4 Manitoba	2	0	0	0	0
5 Ontario	2	1	0	1	0
6 Hudson Bay	2	0	0	0	0
7 Quebec	2	2	0	2	0
8 Mexico	3	2	3	2	3
9 Cuba	2	1	2	1	1
10 Haïti	1	0	0	0	0
11 Puerto Rico	0	0	0	0	0
12 Honduras	2	0	0	0	0
13 Nicaragua	1	1	0	1	0
14 Costa Rica	0	1	0	1	0
16 Hawaii	0	1	0	1	0
17 E. USA	2	3	3	3	3
18 S. USA	1	3	1	3	2
19 N. USA	1	1	0	1	1
20 W. USA	3	3	1	3	3

Region 2: South America

21 Columbia	2	2	1	2	1
22 Venezuela	2	1	1	1	1
23 Guiana	1	0	0	0	0
24 Ecuador	2	0	0	0	0
25 Peru	1	1	1	1	1
26 Bolivia	3	0	2	0	0
27 Brazil	4	2	3	2	3
28 Paragua	2	0	0	0	0
29 Urugua	1	0	0	0	0
30 Chile	3	1	1	1	1
31 Argentina	2	2	2	2	2
32 Falkland Is.	2	1	0	1	0
15 Galapagos Is.	2	0	0	0	0

Region 3: Europe

33 Azores	0	1	0	1	0
34 Norway	3	2	0	2	0
35 Sweden	2	2	1	2	1
36 Iceland	1	0	0	0	0
37 Belgium	1	3	1	3	2
38 Portugal	2	1	1	1	1
39 Spain	3	2	3	2	3
40 Italy	2	3	3	3	3
41 Austria-Hungary	2	3	3	3	3
42 Balkans	2	3	2	3	2
43 Romania	2	2	3	2	3
45 Greece	4	2	2	2	2
46 London	1	3	3	3	3
47 Scotland	2	3	0	3	2
48 Ireland	2	1	0	1	3
49 Paris	2	3	3	3	3
50 Normandy	2	3	0	3	3
51 Marseilles	1	3	0	3	2
52 Berlin	1	3	3	3	3
53 Ruhr	1	3	0	3	3
54 Prussia	2	3	0	3	3
94 Ukraine	3	3	3	3	3
95 Moscow	3	3	3	3	3

Region 4: North Africa

55 Canary Is.	0	1	0	1	0
56 Morocco	1	2	0	2	1
58 Algeria	3	0	0	0	1
59 Tunisia	1	1	0	1	0
60 Libya	2	0	0	0	0
61 Egypt	2	3	0	3	0
62 Mauritania	2	1	0	1	0
63 Nigeria	2	0	0	0	0
64 Equatorial Africa	3	0	0	0	0
65 Sudan	3	0	0	0	0
66 Abyssinia	3	1	1	1	1
67 Somalia	1	2	0	2	0
68 East Africa	1	2	1	2	0
69 Congo	3	2	0	2	0

Region 5: South Africa

70 Ascension Is.	0	0	0	0	0
71 St. Helena	0	2	0	2	0
72 Angola	3	1	0	1	0
73 Rhodesia	2	1	0	1	0
74 S.W. Africa	1	1	0	1	0
75 Becchuanaland	2	1	0	1	0
76 Mozambique	3	1	0	1	0
77 Madagascar	1	2	0	2	0
78 The Cape	2	3	1	3	0
44 Tristan da Cunha	3	0	0	0	0

Region 6: Near East

79	Ottoman Empire	4	3	3	3	3
80	Persia	3	3	2	3	2
81	Arabia	4	0	1	0	1
82	Afghanistan	2	2	1	2	1
83	Baluchistan	2	2	0	2	0
84	Punjab	2	1	0	1	0
85	Kashmir	1	1	0	1	0
86	Bombay	1	2	0	2	0
87	Hyderabad	1	2	0	2	0
88	Madras	1	3	1	3	0
89	Ceylon	1	2	0	2	0
90	Maratha States	2	2	1	2	0
91	Nepal	2	0	0	0	0
92	Bengal	1	2	0	2	0
93	Burma	2	0	0	0	0
96	Steppes	3	2	0	3	3
131	Sokotra Is.	0	1	0	3	3
57	Mauritius Is.	0	0	0	2	0

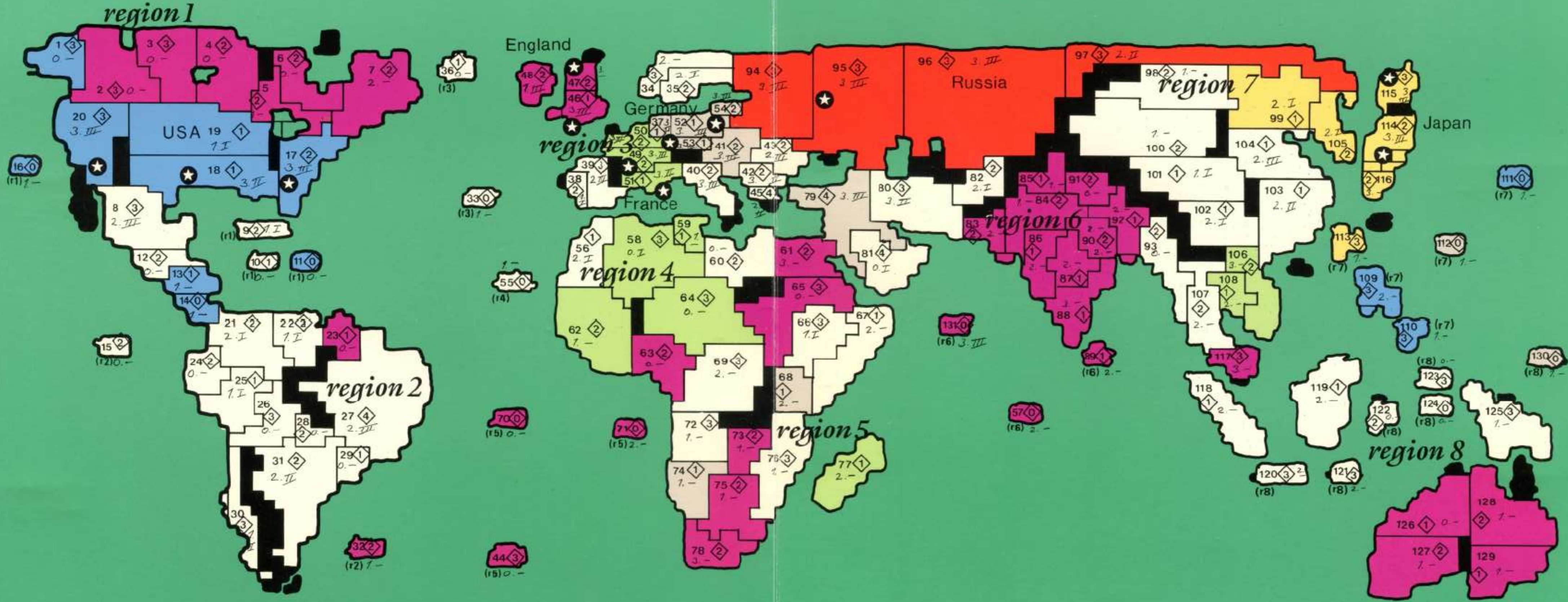
Region 7: The Far East

97	Siberia	3	2	1	2	2
98	Outer Mongolia	2	1	0	1	0
99	Manchuria	1	2	2	2	1
100	Sinkiang	2	1	0	1	0
101	Szechwan	1	1	0	1	1
102	Yunnan	1	2	2	2	1
103	Fukien	1	2	2	2	2
104	Shansi	1	2	3	2	3
105	Korea	2	2	2	2	1
106	Indochina	2	3	2	3	0
107	Siam	2	2	0	2	0
108	Cambodia	1	2	0	2	0
109	Luzon	3	2	1	2	0
110	Mindanao	3	1	0	1	0
111	Midway	0	1	0	1	0
112	Mariana	0	1	0	1	0
113	Formosa	3	1	1	1	0
114	Honshu	2	3	3	3	3
115	Hokkaido	3	3	0	3	3
116	Kyushu	2	3	0	3	0

Region 8: The South Pacific

117 Malaya	3	3	0	3	0
118 Sumatra	1	2	0	2	0
119 Borneo	1	2	0	2	0
120 Java	3	2	0	2	0
121 Timor	3	2	0	2	0
122 Celebes	2	0	0	0	0
123 Molluccas	3	0	0	0	0
124 Ceram	0	0	0	0	0
125 New Guinea	3	1	0	1	0
126 N. Australia	1	0	0	0	0
127 W. Australia	2	1	0	1	0
128 Queensland	2	1	0	1	0
129 New South Wales	1	1	0	1	0
130 Caroline Is.	0	1	0	1	0

COLONIAL CONQUEST



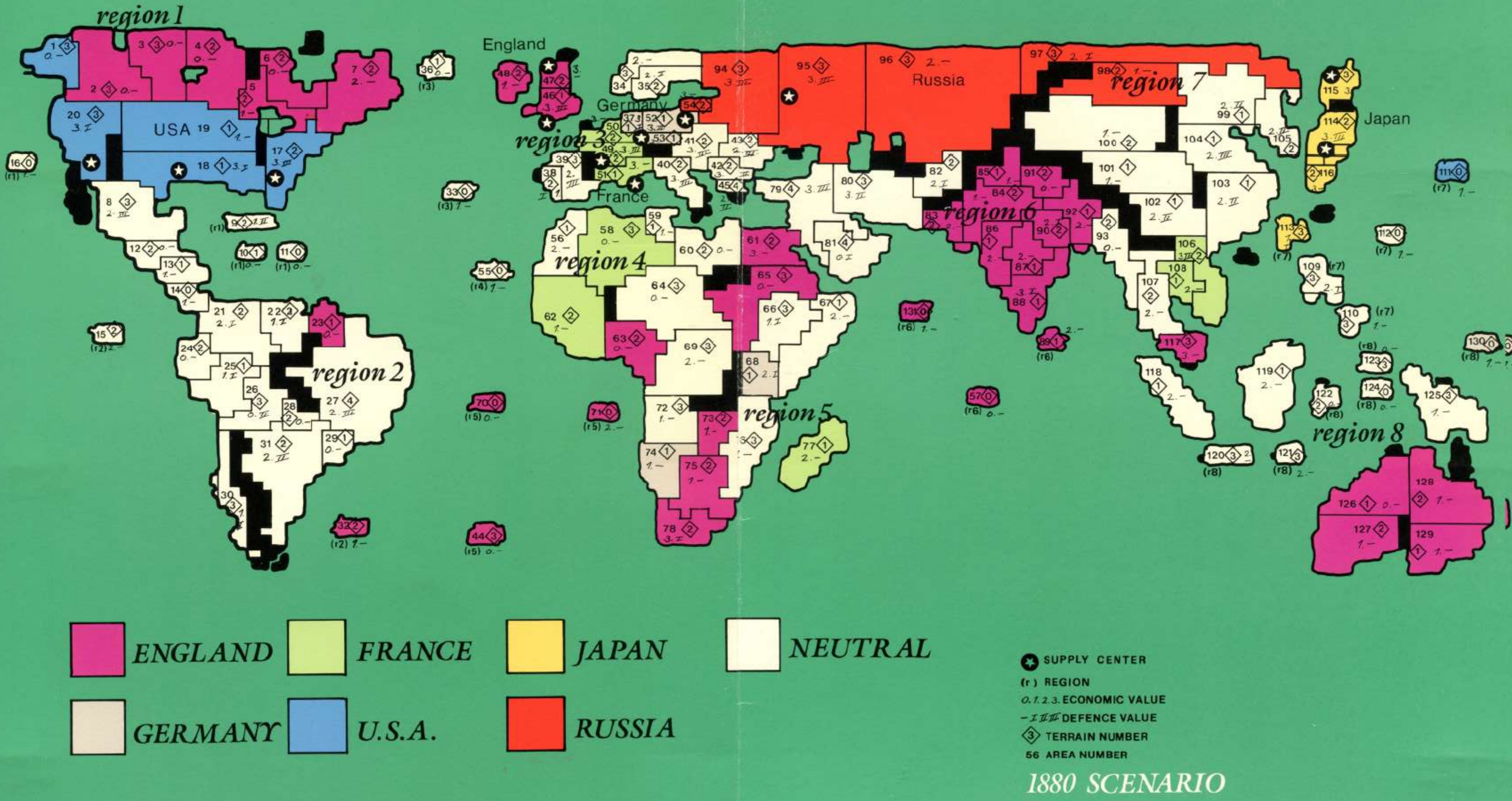
ENGLAND | FRANCE | JAPAN | NEUTRAL

GERMANY | U.S.A. | RUSSIA

★ SUPPLY CENTER
(r) REGION
0.1.2.3. ECONOMIC VALUE
-I II III DEFENCE VALUE
◇ TERRAIN NUMBER
56 AREA NUMBER

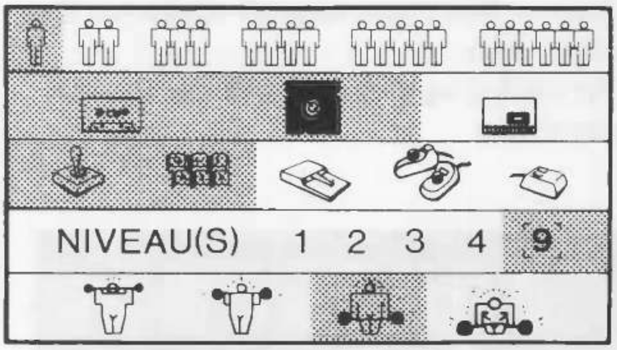
1914 SCENARIO

COLONIAL CONQUEST



COLOSSUS MAH JONG

HomeSoft Benelux | Nick & Elino Hart | CDS Software Ltd.





Doel

Het doel van het oude Oosterse spel *Mah Jong* is het behalen van zoveel mogelijk punten door de tegenstanders te slim af te zijn. Het verzamelen van punten wordt bereikt door de juiste stenen te bewaren en goed op te letten dat je geen stenen weggooit die de tegenstander helpen.

Beschrijving

Mah Jong is een eeuwenoud denkspel waarin de spelers ook een zekere dosis geluk nodig hebben. Het spel komt oorspronkelijk uit China. De precieze ouderdom van het spel is niet te geven. Waarschijnlijk werd het spel ten tijde van de wijsgeer Confucius, zo'n 2.500 jaar geleden, geïntroduceerd. Tegenwoordig is het spel in alle landen in het Verre Oosten welbekend en zeer geliefd als gokspel. Het kan er daarbij dan ruig aan toe gaan.
Een *Mah Jong* spel bestaat uit 144 (meestal bamboe of ivoren) tegels. Deze tegels zijn onderverdeeld in een aantal verschillende groepen, terwijl elke groep op zijn beurt weer een aantal stenen met verschillende waarden bevat. Een *Mah Jong* spel bevat van de meeste stenen vier exemplaren, met uitzondering van twee speciale groepen.
De hoofdgroepen bestaan uit:
Bamboo (ook wel *sticks* genoemd)
Characters
Circles (ook wel *balls* of *dots* genoemd)
Elk van deze drie groepen bevat vier complete series stenen die zijn genummerd van 1 tot en met 9. De stenen 1 en 9 worden de *major tiles* genoemd, terwijl de stenen 2 tot en met 8 met *minor tiles* worden aangeduid. Dit verschil is alleen belangrijk voor het bepalen van de hoeveelheid punten die de winnaar van de ronde verdient. Op de puntentelling komen we nog uitgebreid terug.

Voorts kent het spel nog twee kleinere groepen, te weten:
Dragons (draken)
Winds (windrichtingen)

De groep *Dragons* bevat drie verschillende draken, die meestal worden geassocieerd met de drie hoofdgroepen. In deze computerversie van het spel worden de draken aangeduid met de kleuren groen, wit en rood. Elke kleur draak komt vier maal voor in het spel.
De groep *Winds* bevat de windrichtingen noord, oost, zuid en west. Ook elke windrichting komt vier keer in de set voor.

Tenslotte kent het spel nog twee speciale groepen, namelijk:
Flowers (bloemen) en
Seasons (jaargetijden)

De bloemen in dit spel zijn:
Plum blossom (pruimenbloesem)
Orchid (orchidee)
Chrysanthemum (chrysant)
Bamboo (bamboe-bloesem)

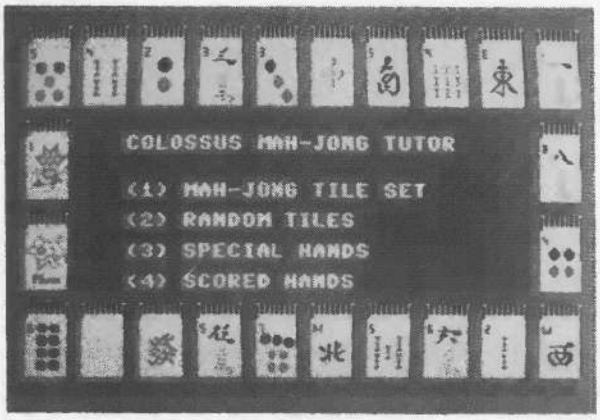
De jaargetijden zijn uiteraard:
Winter
Spring (lente)
Summer (zomer)
Autumn (herfst)
Elke bloem en jaargetijde komt slechts één maal voor in het spel.

Aan het begin van het spel worden alle 144 stenen met de beeltenis naar beneden op tafel gelegd. Elke speler pakt dan 13 stenen van tafel. Deze worden voor de speler neergezet, zodat de overige spelers deze niet kunnen zien. Eventuele *flowers* of *winds* die je hebt gepakt worden onmiddellijk open gelegd op tafel. Hiervoor moet een nieuwe steen worden gepakt, zodat de speelhand weer uit dertien stenen bestaat. De *flowers* en *winds* geven recht op extra punten wanneer je de ronde wint.

De overige stenen worden in de vorm van een muur (de *Wall*) rondom het centrum van de tafel gerangschikt. Elke speler pakt hier een steen vanaf wanneer het zijn beurt is. De speler dient zijn beurt te beëindigen door het afgooien van een steen, waarna de speler *rechts* van hem aan de beurt is.

Wanneer je een combinatie van drie of vier stenen hebt gevormd, leg je deze open. Stenen die eenmaal open op tafel zijn gelegd, mogen niet meer worden gebruikt.

Tijdens het spelen van *Mah Jong* proberen de vier deelnemers een bepaalde combinatie te vormen met hun stenen. Normaal gesproken behoren dit vier groepen van drie stenen en een groep van twee stenen te zijn. Hierop zijn echter een paar uitzonderingen, waarop we straks nog terugkomen.
De speler die het eerste een winnende combinatie heeft gevormd is de winnaar van de huidige ronde.
In *Mah Jong* worden drie verschillende combinaties van stenen gebruikt. Dit zijn achtereenvolgens:
Pung = Drie dezelfde stenen
Kong = Vier dezelfde stenen
Chow = Drie opeenvolgende stenen van dezelfde groep
(Per ronde mag men niet meer dan één *chow* gebruiken.)



Het tutor menu

Tijdens het spel kan men op twee verschillende manieren aan een nieuwe steen komen. De meest gebruikelijke wijze is het rustig op jouw beurt wachten om een steen uit de *wall* te pakken. Wanneer je echter een *pung, kong* of *chow* kunt vormen met een steen die iemand anders weggooit, is het ook toegestaan om deze te pakken. De steen die nodig is voor het vormen van een *chow* mag je echter uitsluitend pakken wanneer deze door de speler links van je werd weggegooid. Indien je een steen claimt voor een *chow*, terwijl een andere speler met dezelfde steen een *pung* of een *kong* kan maken, dan heeft deze voorrang.
Een *pung, kong* of *chow* die werd gevormd door het claimen van een steen noemt men *exposed*.
Wanneer men daarentegen de voor de combinatie benodigde steen uit de *wall* heeft gepakt, wordt deze combinatie *conceiled* genoemd.

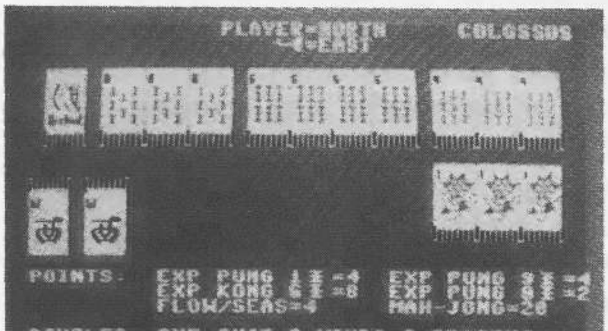
Een *conceiled* combinatie levert twee maal zoveel punten op dan een *exposed* combinatie.

Een belangrijk gegeven voor het spel *Mah Jong* is de windrichting. (Deze moet je vooral niet verwarren met de *wind* stenen.) Om te beginnen worden de vier spelers aangeduid met oost, zuid, noord en west. De oost-speler mag het spel beginnen. Als de oost-speler erin slaagt de ronde te winnen, dan blijft hij ook voor de volgende ronde de oostspeler. Indien iemand anders de ronde wint, of wanneer deze onbeslist eindigt (een zogenaamde *washout*) dan wordt de oost-speler in de volgende ronde de zuid-speler. De overige spelers schuiven dan ook een plaats op.
Geheel los hiervan staat de windrichting tijdens het spel. In de eerste ronde waait een oosten wind. Deze wind (de "heersende" wind) verandert na iedere ronde, ongeacht wie deze heeft gewonnen. Gekoppeld aan de heersende wind kunnen de spelers extra punten verdienen wanneer zij twee *wind* stenen hebben die gelijk zijn aan de heersende wind. Hierop komen we bij de puntentelling nog terug.

Nu we de grondbeginselen van het edele *Mah Jong* spel hebben behandeld kunnen we eens gaan kijken naar wat Nick & Elinor Hart voor ons van de computerversie hebben gebrouwen.
De graphics in het spel zijn simpel doch uiterst doelmatig. Nadat het spel is geladen, start automatisch een demonstratie. Deze kan pas worden onderbroken op het moment dat onderin beeld de stenen verschijnen waarmee jij moet gaan spelen. Houdt hiertoe de <RUN/STOP> toets ingedrukt totdat je een geluidssignaal hoort. Laat de toets dan meteen los, want anders wordt de demonstratie opnieuw gestart.
Je ziet na het stoppen van de demonstratie een boel, op het eerste gezicht waarschijnlijk onbegrijpelijke, tekens in beeld.
In de linker bovenhoek zie je de letter "E" met rechts daarvan een pijltje. Dit geeft de heersende wind aan, die dus in de eerste ronde uit het oosten waait. Verder zie je de woorden "North", "West" en "South" langs de bovenrand van het scherm staan. Dit zijn de plaatsen van jouw tegenstanders. Zelf begin je het spel in de eerste ronde als oost-speler.
Misschien heb je wat piepjes gehoord voordat je de demonstratie hebt gestopt. Deze duiden erop dat één of meerdere spelers één of meerdere *flowers* en/of *seasons* hebben gepakt. Het teken voor *flower* lijkt een beetje op een gevouwen papieren mutsje, met daarnaast de eerste twee letters van het soort bloem. Een >season is te herkennen aan een zonnetje met daarnaast een regenbui. Ook naast dit teken staan de eerste twee letters van het betreffende jaargetijde. Deze stenen staan voor west langs de bovenrand van het scherm genoteerd. Voor noord en zuid staan ze langs de zijkant van het beeld. Jouw eigen *flowers* en/of *seasons* zijn als normale stenen zichtbaar. Het enige verschil tussen deze stenen en jouw overige stenen is het feit dat ze open op tafel zijn gelegd. Dit zie je doordat aan de onderzijde van de open gelegde stenen 7 zwarte streepjes zijn getekend. Bij de stenen die recht overeind staan zijn de streepjes aan de bovenkant aangebracht. (De makers van het spel hebben overigens de euvele moed gehad om dit, zowel in de handleiding als op de verpakking, te bestempelen als 3D graphics!)
Op de speeltafel zie je een zwarte rechthoek met daaromheen een aantal witte stippen. Deze stippen stellen de stenen in de *wall* voor. Naarmate het spel vordert zal deze *wall* steeds korter worden. Binnen het zwarte vak zie je vier regels waarop een aantal tekens en cijfers staan.
De bovenste drie regels geven de drie hoofdgroepen weer. Naast (van boven naar beneden) het teken voor *bamboo, character* en *circle* zie je de cijfers 1 tot en met 9. Dit zijn de stenen waaruit deze groepen bestaan.
Op de vierde regel worden twee andere groepen bijgehouden. Links zie je de *winds*, aangeduid met oost (*E*), zuid (*S*), west (*W*) en noord (*N*).
Hiernaast, op dezelfde regel, staat het symbool voor de *dragons* (het lijkt een beetje op

een vogel). Naast het symbool staan de letters "G", "R" en "W", voor respectievelijk de groene, rode en witte draak.
Boven de linker steen in jouw hand staat een klein ruitje. Dit is de cursor waarmee je aan moet geven welke steen je wilt weggooien. De cursor kan naar links en rechts worden bewogen met de joystick. Om een steen uit de onderste rij weg te gooien moet je de joystick naar je toe trekken. Je werpt een steen uit de bovenste rij weg door de joystick omhoog te duwen.
Wanneer je verderop tijdens het spel een door een tegenstander weggegooide steen wilt oprapen (oftewel *"claimen"*), dan moet je de vuurknop indrukken.
Voor al deze handelingen kan ook gebruik worden gemaakt van het toetsenbord.
Hierbij dienen dan de volgende toetsen te worden gebruikt:

Cursor naar links = <Z>
Cursor naar rechts = <X>
Steen onder de cursor afgooien = </>
Steen boven de cursor afgooien = <;>
Weggeworpen steen claimen = <SPATIEBALK>



Een speciale combinatie

Iets waar je tijdens het spelen ook rekening mee moet houden is het feit dat je een steen uitsluitend kunt claimen wanneer je hiermee direct een combinatie kunt vormen.
Deze combinatie dient dan onmiddellijk op tafel te worden gelegd. Een combinatie die op tafel wordt gelegd mag slechts één steen bevatten die werd geclaimd. Dit wil dus zeggen dat wanneer men een *pung* op tafel heeft gelegd waarvan één steen is geclaimd, men dus niet de vierde steen voor een *kong* kan claimen wanneer iemand anders deze weggooit. Dit is daarentegen wel mogelijk indien men alle drie stenen uit de *pung* uit de *wall* had genomen. Waar de stenen vandaan kwamen hoef je niet zelf te onthouden; dat doet de computer gelukkig wel voor je.
Indien een *pung* op tafel een steen bevat die werd geclaimd dan kan deze worden uitgebreid tot een *kong* als je de vierde steen uit de *wall* haalt.
Het vormen van een *kong* gebeurt echter niet automatisch. De speler moet zelf aangeven dat hij dit wil door op de <K> toets te drukken wanneer hij aan de beurt is.

Zodra je de eerste steen hebt weggegooid veranderen de rode cijfertjes in het zwarte vlak in witte stippen.
Je moet dit vak nu beschouwen als het vak waarin de afgegooide stenen (*dead tiles*) terechtkomen. Deze stenen kunnen niet meer worden gebruikt in deze ronde. Naarmate het spel vordert, worden de witte stippen weer vervangen door een rood cijfer. Dit cijfer heeft echter een andere functie dan bij het opstarten van het spel. Het geeft nu aan hoeveel *dead tiles* van elke steen er inmiddels zijn. Het rode cijfer kan dus nooit hoger zijn dan 4. Hierbij wordt dan uiteraard geen rekening gehouden met de stenen die de spelers nog in hun bezit hebben. Ook niet met de stenen die zij op tafel hebben gelegd om een combinatie te vormen!
We kunnen dit misschien het duidelijkst uitleggen aan de hand van een voorbeeld.
Als de eerste steen die je weggooit bijvoorbeeld de "3 bamboo" was (en de andere spelers hebben deze niet geclaimd) dan zie je op de bovenste rij de derde stip van links veranderen in het cijfer 1. Zou je een "7 character" steen hebben weggeworpen, dan zou in de tweede rij van boven de zevende stip van links dus veranderen in het cijfer 1.
Door deze cijfers goed in de gaten te houden kun je makkelijk zien of het nog zin heeft om een bepaalde steen te bewaren. Bezit je namelijk een steen waarvan er reeds

twee *dead tiles* zijn aangegeven dan is het natuurlijk onmogelijk dat je er zelf drie krijgt.
Je kunt dit overzichtje ook prima gebruiken om ''veilige'' stenen weg te gooien. Wanneer je bijvoorbeeld ziet dat van de steen waaraan je zelf niets hebt er reeds 2 op de stapel *dead tiles* liggen, dan loop je weinig risico de tegenstanders te helpen door deze steen weg te gooien. Zijn er van deze steen nog geen *dead tiles*, dan is het risico dat de tegenstander deze steen claimt natuurlijk groter.
Wanneer je in de gelukkig omstandigheid verkeert dat je vier dezelfde stenen (een *kong*) hebt, die je allemaal uit de *wall* hebt gepakt, dan worden drie van deze vier stenen gewoon open op tafel gelegd, terwijl de vierde ondersteboven wordt neergelegd. De omgekeerde steen ziet er dan grijs uit. Dit is belangrijk om aan te geven dat het een *"conceiled" kong* was, aangezien deze immers twee maal zoveel punten oplevert dan een *"exposed" kong*.
Zodra een speler nog slechts één steen nodig heeft om de hand te winnen, dient hij dit te melden aan zijn medespelers. Hij is dan *waiting* of *fishing*. In de computerversie gebeurt dit automatisch. Bij de betreffende speler verschijnt een klein wit visje. (Ook wanneer deze speler een steen weggooit waardoor hij niet langer *fishing* is, blijft het visje staan.)

Wanneer je aan de beurt bent kun je ook een aantal speciale opties instellen, te weten:

<H> = *Hint*
Vraagt de computer advies als je niet weet welke steen je het beste kunt weggooien. Dit advies is niet bindend. (Gelukkig maar, want het is lang niet altijd de beste mogelijkheid.)
<L> = *Level*
Hiermee kun je het speelniveau van de computer instellen. Het cijfer 1 is hierbij het laagste niveau.
Je verandert het cijfer door de joystick naar links of rechts te bewegen. Verlaat deze optie en stel de speel sterkte in door de joystick omlaag te trekken.
Je kunt dit ook via het toetsenbord doen.
<W> = *Wait*
Hiermee bepaal je de snelheid waarmee de computer speelt. Hoe lager het cijfer, des te korter wacht de computer met het weghalen van een afgegooide steen. Je moet dus veel sneller reageren wanneer je een steen wilt claimen. Het instellen gebeurt op dezelfde wijze als de speelsterkte.
<T> = *Take back*
Indien je een verkeerde steen hebt afgegooid kun je deze optie gebruiken. Wacht totdat je weer aan de beurt bent. De situatie zoals die was voordat je een fout maakte wordt dan weer hersteld.
<N> = *New hand*
Begin een nieuwe ronde. De heersende wind en de windrichting van de spelers blijven ongewijzigd. Ook de score blijft onveranderd.
<Q> = *Quit*
Stop het huidige spel en begin helemaal opnieuw. Je begint weer als oost-speler en de score wordt teruggezet.
<P> = *Peep*
Door middel van deze optie kun je stiekem de stenen van de tegenstanders bekijken.
<R> = *Replay*
Speel dezelfde hand opnieuw, zonder dat de heersende wind en de windrichting van de spelers verandert.
<K> = *Kong*
Vorm een *kong*. Dit geldt zowel voor een *"exposed" kong* als een *"conceiled" kong*.

Voor meer gevorderde spelers staan bovendien de volgende opties open:

<D> = *Dead tiles*
De *dead tiles* worden nu niet meer bijgehouden in het zwarte vak in beeld. Je zult zelf moeten onthouden welke stenen reeds gespeeld zijn.
<S> = *Special*
Deze optie zorgt ervoor dat de speciale combinaties als zodanig worden herkend. Voor een overzicht van deze combinaties verwijzen we naar de *"tutor"*.
Meer informatie hierover volgt verderop

nog.

<E> = *Expert*

Het inschakelen van deze optie heeft tot gevolg dat er gespeeld wordt volgens de tournooi-regels. Dit houdt in dat de *flowers* en *seasons* uit het spel worden verwijderd. Bovendien treed de *"dead wall"* regel in werking. Deze regel bepaalt dat de laatste 14 stenen uit de *wall* niet mogen worden gepakt. Het spel eindigt dus veel sneller in een *washout*.

Deze optie gaat normaal pas in bij de volgende hand. Wanneer je de regel met onmiddellijke ingang van toepassing wilt laten zijn, dan moet je toets <R> indrukken.

N.B. Indien één of meer spelers een *flower* of een *season* had, dan zullen de handen niet meer hetzelfde zijn.

Iedere speler kan bovendien nog extra bonuspunten verdienen door het oprapen van zijn eigen *season* en *flower* steen, volgens onderstaand overzichtje.

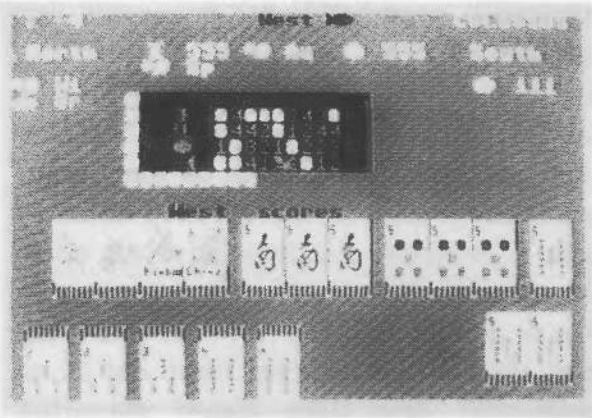
Speler Season Flower
East Spring Plum blossom
South Summer Orchid
West Autumn Chrysanthemum
North Winter Bamboo

In theorie kan een speler een hand hebben met 26 stenen (4 *Seasons*, 4 *flowers* en 18 normale stenen. Na elke *kong* krijgt men namelijk een extra steen, teneinde een gebalanceerd spel te behouden.) Aangezien het beeldscherm slechts 20 stenen kan tonen, wordt een aantal *seasons* of *flowers* niet getoond. Deze tellen echter wel mee bij het berekenen van de totaalscore.

Na een hand die niet door de oost-speler werd gewonnen

De puntentelling

Eén blik op de regels met betrekking tot de puntentelling van het *Mah Jong* zoals die wordt gehanteerd door de *British Mah Jong Association* doet een mens dankbaar zijn dat er ooit computers werden uitgevonden. Het is geen eenvoudige opgave om dit zelf even uit te rekenen. Toch zullen we aan de



De winnende hand van west

hand van een rekenvoorbeeld proberen dit uit te leggen. Het is namelijk belangrijk om te weten op welke manier de meeste punten kunnen worden gescoord.

behalen van Mah Jong 20 punten
behalen van Mah Jong met een *wall* steen 2 punten
behalen van *Mah Jong* door middel van het vormen van het laatste benodigde paar 2 punten
paar *characters, bamboos* of *circles* 0 punten
chow 0 punten
exposed minor tiles pung 2 punten
conceiled minor tiles pung 4 punten
exposed major tiles pung 4 punten
conceiled major tiles pung 8 punten
exposed minor tiles kong 8 punten
conceiled minor tiles kong 16 punten
exposed major tiles kong 16 punten
conceiled major tiles kong 32 punten
paar ''eigen'' *wind* stenen 2 punten
paar heersende *wind* stenen 2 punten
paar draken 2 punten
season steen 4 punten
flower steen 4 punten

Het aan de hand van bovenstaande overzicht behaalde aantal punten kan vervolgens nog eens één of meerdere malen worden vermenigvuldigd met de volgende factoren:

''eigen'' *season* 2 X
''eigen'' *flower* 2 X
alle *seasons* 4 X
alle *flowers* 4 X

pung of *kong* van draken 2 X
pung of *kong* "eigen" *wind* 2 X
pung of *kong* heersende *wind* 2 X
fishing meteen na het delen van de stenen 2 X

De speler die *Mah Jong* scoort mag bovendien nog de volgende vermenigvuldigingsfactoren op het puntentotaal loslaten:

Pure hand
(alle stenen in kleur + *winds* of *dragons*) 2 X
geen *chow* 2 X
hand zonder *minor tiles* 2 X
conceiled spel met verschillende kleuren, *winds* en *dragons* 2 X
Mah Jong meteen na het delen van de stenen 2 X
Mah Jong met de laatste *wall* steen 2 X
Mah Jong met de laatste weggegooide steen 2 X

Nadat de waarde van alle handen aan het einde van de ronde is berekend, worden de punten verdeeld.
Om te beginnen ontvangt de winnaar van alle andere spelers het punten aantal dat hij had behaald. Dit punten aantal wordt bij de verliezende spelers in mindering gebracht.
Daarna worden de scores van de drie verliezende spelers met elkaar vergeleken en het verschil tussen de nummers 2 en 3 wordt aan speler nummer 2 toegekend. Het verschil tussen nummer 3 en 4 krijgt speler 3.
De winnende oost-speler verdient altijd het dubbele punten aantal. Verliest de oost-speler echter, dan kost het hem tweemaal het aantal punten.
Omdat dit allemaal veel ingewikkelder lijkt dan het in werkelijkheid is, zullen we aan de hand van een voorbeeld eens de eindafrekening van een spel maken.
We veronderstellen daarbij dat de noord heeft gewonnen en dat de spelers de volgende punten hebben verdiend:

Noord 160 punten
Oost 28 punten
Zuid 2 punten
West 42 punten

Noord krijgt dus van zuid en west 160 punten en van oost 2 X 160 = 320 punten.
Oost moet aan noord 2 x 160 = 320 punten en aan zuid 2 X 14 = 28 punten afstaan. Zijn score is beter dan die van noord, dus dat levert 2 X 26 = 52 punten op.
Zuid levert 160 punten in aan noord, 40 punten aan west en 2 X 26 = 52 punten aan oost.
West tenslotte moet 160 punten betalen aan noord. Hij heeft gewonnen van oost 2 X 14 = 28 punten en van zuid 40 punten.

Schematisch weergegeven levert dit per speler dus het volgende resultaat op:

Totaal
Noord +320 +160 +160 +640
Oost -320 - 28 + 52 -296
Zuid -160 - 40 - 52 -252
West -160 + 28 + 40 - 92

Wanneer je nu de punten uit de totaalkolom bij elkaar optelt, zul je zien dat het resultaat van het heen en weer schuiven van de punten nul is.
Het maximale aantal punten dat je per ronde kunt verdienen is echter vastgesteld op 1.000.

De "tutor"
De programmadiskette bevat ook nog een zogenaamde *tutor*. Voor het laden hiervan wordt door de handleiding verwezen naar het etiket van de diskette. Helaas was men deze laadinstructies vergeten op ons etiket te printen. Vandaar dat we deze omissie op deze plaats maar even goedmaken. Om het lesprogramma te laden dien je in te tikken:
LOAD"TUTOR",8,1 <RETURN>
Of, wanneer je een cassetterecorder gebruikt: LOAD"TUTOR" <RETURN>.

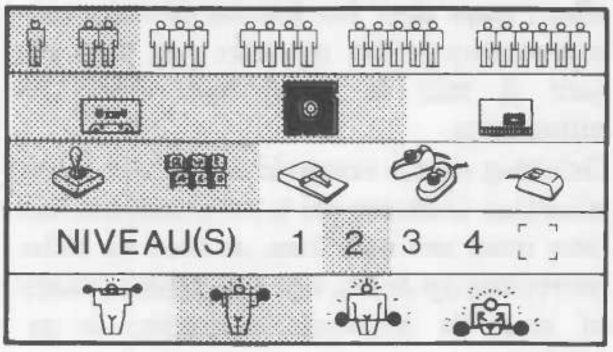
Nadat de *tutor* is geladen, heb je de keuze uit vier verschillende onderdelen.
Deze selecteer je door het betreffende cijfer aan te slaan. De opties zijn:
<1> Het bekijken van de stenen van het

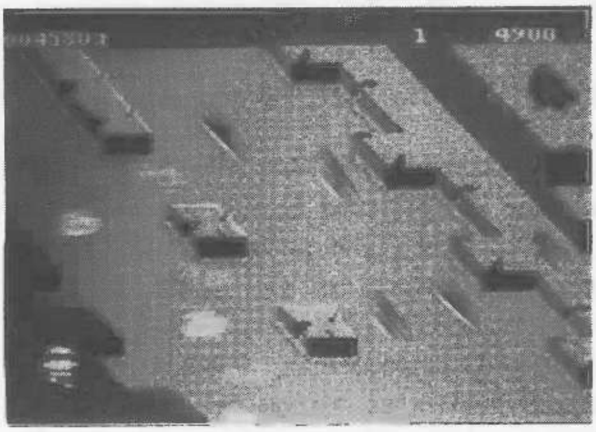
spel
<2> Een soort examen in steenherkenning
<3> Bijzondere handen
<4> Oefening in punten tellen

Nadat je één van de vier opties hebt geselecteerd, kun je "bladeren" door een willekeurige toets in te drukken. Je kunt de terugkeren naar het *tutor* menu door de toets <RUN/STOP> in te drukken.
Keuze <1> spreekt voor zichzelf.
Wanneer je optie <2> kiest, krijg je één steen te zien. Nadat je voor jezelf hebt bepaald welke steen dat is, druk je een toets in. Je krijgt dan het antwoord te zien. Wanneer je 15 maal het verkeerde antwoord hebt gegeven wordt het alom gevreesde rottinkje van stal gehaald.
Na keuze <3> zie je een aantal bijzondere winnende combinaties. De namen hiervan (zoals bijvoorbeeld *"Plucking the moon from the bottom of the sea"*) verraden de Chinese origine van het spel *Mah Jong*. We hebben echter het sterke vermoeden dat deze pas in een later stadium door de *BMJA* zijn verzonnen.
Wanneer je tijdens het spel gebruik wilt maken van de mogelijkheid om met deze speciale handen te scoren, dan moet je deze optie wel van tevoren door middel van de toets <S> (voor *special*) hebben geactiveerd.
Het laatste onderdeel uit het *tutor* menu is het oefenen in het uitrekenen van de behaalde punten. Ook dit is weer in de vorm van een overhoring gedaan. Je ziet een hand en je moet uitrekenen hoeveel punten deze waard is. Nadat je op een willekeurige toets hebt gedrukt, krijg je het correcte aantal punten te zien, compleet met een overzichtje hoe dit aantal werd berekend.
Het zal waarschijnlijk wel duidelijk zijn dat er maar weinig speeltips zijn te geven voor dit spel. Veel hangt immers af van de stenen die het geluk je toebedeelt.
We hebben echter, daar waar nuttig, wat algemene tactische tips in deze tekst verwerkt.
Voordat we jullie alleen laten met dit spel willen we nog één waarschuwing meegeven. Wanneer je denkt na het lezen van deze uiteenzetting en het spelen van de computerversie van het spel klaar te zijn voor een avondje *Mah Jong* spelen met een aantal onvervalste Oriëntalen, dan zul je hoogstwaarschijnlijk bedrogen uitkomen. De betere spelers ontwikkelen een dermate hoog tempo dat het spelverloop slechts met de grootste moeite is bij te houden. Bovendien zijn de meeste doorgewinterde spelers zo geoefend dat ze niet eens meer naar de steen hoeven te kijken om te weten welke het is. Tijdens het pakken is het met de duim erover wrijven voldoende om met 100% zekerheid vast te stellen welke steen het is.
We hebben in het begin van dit verhaal al gezegd dat het er bij het spelen van *Mah Jong* ruig aan toe kan gaan. Zelfs bij een zeer laag afgesproken tariefje vliegt het geld over tafel. Als je mocht besluiten om het spel werkelijk om geld te gaan spelen moet je er niet vreemd van opkijken wanneer je het ene moment een paar honderd gulden hebt gewonnen, uitsluitend om een kwartier later tot de ontdekking te komen dat je weer een weekloon hebt verspeeld.

CONGO BONGO

Sega/U.S. Gold | Aackosoft





Doel

De eenzame woudreiziger ziet zich wederom voor de taak geplaatst een van de gevaarlijkste dieren uit de jungle zijn vet te geven. De gorilla Congo Bongo moet een lesje geleerd worden. Maar voordat je dat kunt doen zul je hem eerst moeten bereiken.

Beschrijving

Ook Congo Bongo is een conversie van een van de grote amusementshal successen van Sega. Congo Bongo was geruime tijd een van de grootste verkoopsuccessen van Sega in de hallen. Of dat nu werd veroorzaakt door Congo of door het spel is onduidelijk.

Nadat het spel geladen is verschijnt de titelpagina, na enige seconden kun je kiezen of je met 1 of 2 spelers wilt spelen. Eveneens kun je kiezen of je het spel met de joystick (poort 2) of met het toetsenbord wilt spelen. De bediening via het toetsenbord is af te raden. Om een vloeiende beweging te verkrijgen moet je namelijk de gewenste toets achter elkaar blijven indrukken. Niet alleen is dat niet bepaald goed voor de contacten van het toetsenbord, het verijdelt ook iedere poging tot snel reageren.
Voor de echte masochist geven we hier toch de te gebruiken toetsen:

<Y>(omhoog)
<T>(omhoog links) <U>(omhoog rechts)
<G>(links) <J>(rechts)
<B>(omlaag links) <M>(omlaag rechts)
<N>(omlaag)

Onze oerwoudheld kun je laten springen door de <CBM LOGO> toets tegelijk met de <SHIFT> toets in te drukken. Hij springt dan in de richting waarin hij het laatst heeft bewogen.

Het is uiteraard veel verstandiger een joystick te gebruiken. Met de vuurknop laat je je held springen.

Congo Bongo kent twee speelvelden welke je moet doorworstelen om de gorilla Congo Bongo te bereiken.
Jammer genoeg kent het spel geen pauzetoets dus kunnen we niet even pauzeren om het scherm goed te bestuderen.
Zoals je ziet bestaat scherm 1 uit een aantal oplopende vlakken. Uiterst rechts bovenin zie je een gorilla. Dit is Congo Bongo. Hem moet je zien te bereiken. In veld 1 echter weet hij dan nog snel te ontsnappen naar scherm 2.

Langs de bovenrand van het scherm worden enige essentiële gegevens bijgehouden. Van links naar rechts: behaalde score en het aantal resterende levens, vervolgens een 1 of 2 waarmee aangegeven wordt welke speler aan de beurt is en tenslotte een aftellende bonusklok met daarnaast het niveau waarop je speelt.
Bij twee spelers zie je uiterst links twee scores met daarnaast het aantal levens. Je begint het spel met drie levens.

Op het eerste scherm, het Monkey Plateau moet je zoals gezegd Congo zien te bereiken. Gelukkig is dat op dit niveau niet zo moeilijk. Probeer niet van de rotsen af te vallen of door de omlaag vallende kokosnoten geraakt te worden en het zal best wel allemaal lukken. Je verliest een leven als je door een kokosnoot geraakt wordt, van de rots afvalt, in het water valt of wanneer de bonusklok op 0000 komt te staan.

Zodra je de houten brug passeert kom je op een glijbaan terecht. Ook deze mag geen problemen opleveren. De ronddartelende aapjes kun je op het eerste niveau vergeten. Op latere niveaus geven ze echter wel problemen.
Op niveau 2 kan 1 aapje je bespringen. Je kunt dan niet verder voordat je hem van je afgeschud hebt. Hiertoe moet je drie keer omhoog springen (c.q. de vuurknop indrukken) zonder van richting te veranderen.
Na het tweede niveau kunnen twee aapjes op je springen. Op niveau 4 en hoger zul je wanneer je twee aapjes op je schouders hebt en een derde tegen je opbotst van de rots afvallen.

Wanneer je van de glijbaan af komt moet je rechts over de afgrond heen springen. Ga op het uiterste puntje staan en spring. Deze afstand is door het gebruikte 3D effect moeilijk in te schatten en in het begin zul je menig keer misspringen en als oerwoudheld met vleugeltjes het luchtruim kiezen.
Lukt het je om over de afgrond heen te springen dan wordt deze prompt breder zodat je niet terug kunt.

Nadat je omhoog geklommen bent en over de rivier gesprongen bent is het bereiken van Congo nog maar en fluitje van een schelp (oerwoudgeld). Helaas ontsnapt hij je op het laatste moment om te gaan luieren op scherm 2.

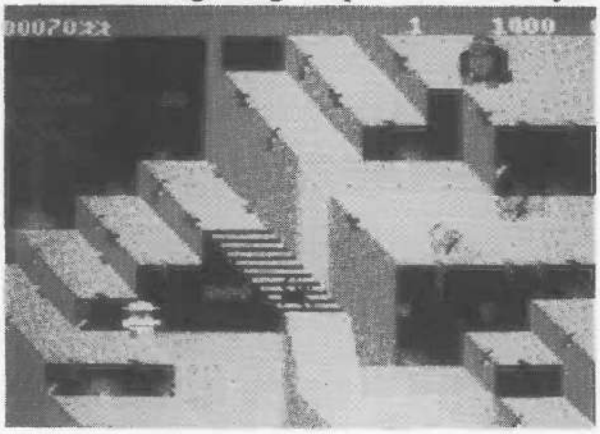
Held die je bent zet je uiteraard de achtervolging in.
Scherm 2 is moeilijker dan scherm 1 al is het alleen maar door het feit dat de enige manier waarop je hier de rivier over kunt komen is mee te liften met vissen en nijlpaarden.
Gelukkig vind je verspreid in de rivier kleine eilandjes. Ondanks dat is het oversteken van deze rivier een ware klus. Je kunt de rivier oversteken op de rug van nijlpaarden, vissen of door de drijvende waterlelies te gebruiken.
En ben je eenmaal de rivier over dan loop je altijd nog het gevaar ondersteboven gelopen te worden door een op hol geslagen rinoceros. Maar wie zei ook dat oerwoudheld zijn een gemakkelijk leven was?

Op scherm 2 kun je op zeer veel manieren het leven laten. Je verliest een leven wanneer je van een plots kleiner wordende waterlelie afdondert, van een vis afvalt, opgegeten wordt door een vis, van een eiland afvalt, van een nijlpaard afvalt, ondersteboven gelopen wordt door een rinoceros of wanneer de bonusklok op 0000 komt te staan.

Net als met de aapjes in scherm 1 wordt naarmate de moeilijkheidsgraad stijgt het leven moeilijker in scherm 2.
De waterlelies worden bijvoorbeeld per moeilijkheidsgraad kleiner.
Ook de vissen worden lastiger. Op niveau 1 en 2 zal geen vis een bek open doen. Op niveau 3 en 4 worden ze wat mondiger maar alleen de vissen uiterst rechts zullen proberen je op te eten. Vanaf het vijfde niveau zijn alle vissen zich van de situatie bewust en moet je hun klepperende kaken zien te ontwijken. Sta je op een vis die zijn bek opendoet dan kost dat een leven. Gelukkig kun je zien dat een vis op het punt staat zijn

bek open te doen. Vlak voordat ze hun kaken wijd opensperren veranderen ze van kleur en worden ze geel.

Lukt het je ondanks dit alles toch nog Congo te bereiken dan heb je in ieder geval dit niveau overwonnen. Na een korte pauze om even op adem te komen kom je terug in scherm 1 maar dan wel op een hogere moeilijkheidsgraad (niveau). Hoe lang dit doorgaat is ons in ieder geval onbekend. Verder dan niveau 10 zijn we nooit gekomen. En dat was al nagenoeg onspeelbaar moeilijk!



Puntentelling

De puntentelling bij Congo Bongo is tamelijk eenvoudig. Aan het begin van een scherm begint de bonusklok te lopen, startend bij 5000 op niveau 1.
Bereikt de klok 0000 en je hebt het scherm nog niet uitgespeeld dan kost je dit een leven.
Naarmate het niveau vordert stijgt ook het begingetal van de klok.

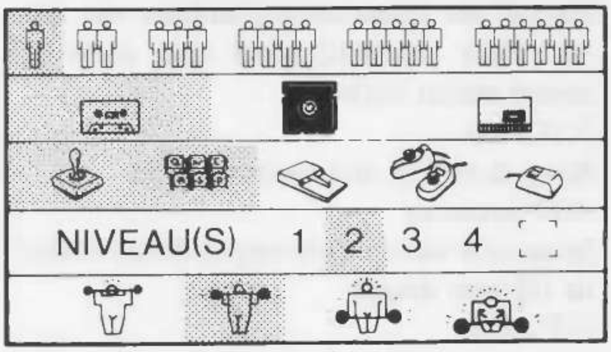
Niveau 2:	6000 punten
Niveau 3:	7000 punten
Niveau 4:	8000 punten
Niveau 5 of hoger:	9000 punten
Iedere stap die je zet:	10 punten
Op een nijlpaard, vis of waterlelie springen:	100 punten
Over de afgrond springen:	500 punten

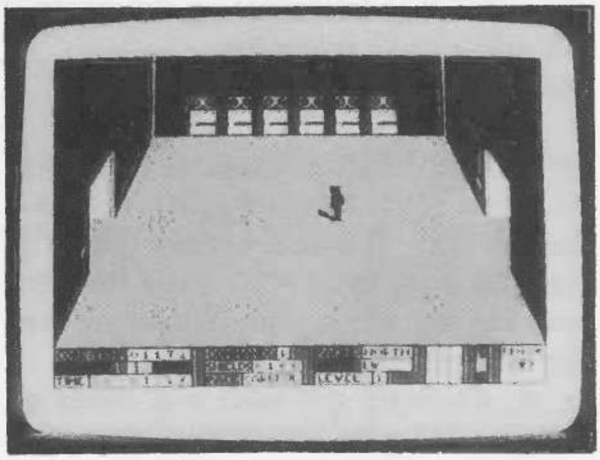
Voor iedere 10.000 gescoorde punten krijg je een extra leven.

COUNTDOWN TO MELTDOWN

C

Mastertronic





Doel

In dit spel moet de speler de gevolgen van een explosie in een kerncentrale beperken door de reactorkern af te koelen en een tweede ontploffing voorkomen. Om die opdracht tot een goed einde te brengen beschikt de speler over 8 semi-menselijke robotten. Deze zogenaamde androïden moeten door de speler naar het hart van de centrale gedirigeerd worden, waar hen de weinig benijdenswaardige klus wacht om de reactorkern zo snel mogelijk af te koelen.

Beschrijving

De software van het Engelse bedrijf "Mastertronic" vergelijken we altijd een beetje met de boeken van de "Witte Boekenmarkt". In beide gevallen bewijst de prijs meestal dat het produkt niet duurder verkocht mocht worden. Maar soms, na lang rommelen op een melige dag, kan het voorkomen dat men op een uitschieter zoals "Countdown to Meltdown" stuit. Het spel ziet er grafisch aantrekkelijk uit, de speelbaarheid is uitstekend en na de catastrofe met Tsjernobyl zelfs redelijk actueel.
Lezers die bezwaar hebben tegen dit soort spellen moeten beseffen dat het thema van ongevallen met kerncentrales, net zoals in dit spel, lang voordat de echte ramp plaatsvond al in talloze boeken en films werd uitgewerkt.
In dit spel is de kerncentrale van de fictieve plaats Brands Point aan de beurt. Door een ernstige ontploffing werd de kerncentrale beschadigd en bestaat het gevaar voor een zogenaamde "meltdown" oftewel het wegsmelten van de reactorkern. In de film "The China Syndrome" werd de spanning opgebouwd rond de mogelijke gevolgen van zo'n "meltdown". De titel van de film, het China Syndroom, sloeg op de gevreesde nasleep van een wegsmeltende reactorkern die zich door de aarde een weg zou kunnen banen om uiteindelijk in China terecht te komen. De directieleden van Brands Point hopen het wegsmelten van de reactorkern te kunnen voorkomen met behulp van tegen radioactieve straling bestendige anroïden. Deze androïden moeten door een vakman bestuurd worden vanuit de deels beschadigde controlekamer. In deze kamer bevindt zich een aantal beeldschermen waarop men de verrichtingen van de mechanische hulptroepen kan gadeslaan tijdens hun reddingstocht door het 1800 kamers tellende complex. De androïden zijn bewapend met laserpistolen om af te kunnen rekenen met bewakingsrobotten die geprogrammeerd werden om indringers nietsontziend te ver-

nietigen. En dan is er ook nog het rondwarend plasma dat de eigenschap heeft om radioactiviteit en energie te absorberen. Vooral de laatste eigenschap van dit rondkruipende slijm, het absorberen van energie, is niet bepaald bevordelijk voor de conditie van de hulprobotten. De taak die de vrijwillige androïde commandant op zich neemt is dus allesbehalve eenvoudig.
Maar waar een wil is, is een weg!

Na het laden kan men kiezen uit verschillende opties: <1> *Standard game* (standaard spel) en <2> *Tournament game* (wedstrijd spel). De derde optie, <3> *Load from cassette* kan men alleen gebruiken als men eerder een spelsituatie gesaved had.
In het standaard spel heeft men steeds dezelfde anroïden ter beschikking en blijft de indeling van de verschillende kamers en de plaats van de reactorkern in het complex onveranderd.
De reactorkern kan niet oververhit raken en de hitte neemt af zodra de thermometer 9999 graden bereikt.
In de westrijd variant verandert de indeling van het gebouw en bestuurt men steeds een nieuwe ploeg androïden met andere waarden voor hun verschillende eigenschappen. De reactorkern bevindt zich weliswaar altijd op de achtste verdieping maar de locatie verandert.
In het westrijdspel kan de reactorkern wel oververhit raken als de temperatuur de 9999 graden overschrijdt.
De reactorkern zo snel mogelijk afkoelen is in beide varianten het uiteindelijke doel van het spel.
Na het indrukken van de gewenste cijfertoets verschijnt een lijst met alle commando's die men via het toetsenbord kan invoeren. Sommige instructies zullen we in andere delen van de beschrijving nader toelichten.

INSTRUCTIES
<D>rop item
Laat een voorwerp achter in een kamer. Na het indrukken van deze toets moet men het cijfer invoeren van het attribuut.
Men kan slechts één voorwerp in een kamer achterlaten.
<E>xamine room
Onderzoek een kamer. Als men een attribuut vindt dat men kan gebruiken moet men de vuurknop indrukken. Indien men het voorwerp niet aan de uitrusting van de androïde wil toevoegen, moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
<F>ix
Herstel het openingsmechanisme van deuren. Deze instructie moet men soms een aantal malen herhalen.
<H>elp
Roep deze lijst met instructies op.
<I>nventory
Inventaris van de voorwerpen die de androïde bij zich draagt.
<P>ace
Verander de bewegingssnelheid van een androïde.
<Q>uit game
Beëindig het spel. Deze instructie wordt ook gebruikt als men een spelsituatie wil saven.
<R> (switch video camera)
Schakel over van de ene naar de andere camera.
<S>wap commando
Bestuur een andere androïde. Na het indrukken van deze toets moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen om de gewenste robot op te roepen. Daarna moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
<T>ransfer items
Ruil voorwerpen tussen de androïden onderling. Om voorwerpen te kunnen ruilen moeten de androïden zich in dezelfde kamer bevinden.
<U>se an item
De mogelijkheid om een voorwerp te gebruiken wordt steeds voorafgegaan door een beschrijving van het desbetreffende attribuut.

Na een druk op de <SPATIEBALK> verschijnen de gegevens van de eerste androïde, of commando, op het scherm.
De puntenwaarden achter de verschillende eigenschappen oefenen invloed uit op de

verschillende vaardigheden van een commando. Door bepaalde voorwerpen te gebruiken kan een commando zijn technische en medische eigenschappen verbeteren. De uitwerking en het gebruik van deze en alle overige attributen worden nader toegelicht in het hoofdstuk *"VOORWERPEN"*.
Een commando kan voor een bepaalde eigenschap echter nooit meer dan 99 punten toegewezen krijgen.

COMMANDO ABIdan geneLITIES
(eigenschappen van een commando)

Scientific (wetenschappelijk)
Een commando met een hoog wetenschappelijk niveau kan de reactorkern sneller en efficiënter laten afkoelen.

Technical (technisch)
In de centrale worden alle deuren elektronisch geopend en gesloten. Een commando die technisch goed geschoold is zal minder tijd nodig hebben om het mechanisme van defecte deuren te herstellen.

Medical (medisch)
Voorkomen is weliswaar beter dan genezen, maar als een androïde beschadigd raakt door een val, of in aanraking komt met beveiligingsrobotten of plasma, kan alleen een verbandkist hem weer op de been helpen.
Het effect van de behandeling is dan afhankelijk van zijn medische graad.

Combat (strijd)
Een androïde met een hoge puntenwaarde voor deze eigenschap zal zijn laserpistool met meer succes kunnen gebruiken tegen de al eerder genoemde opponenten.

Intelligence (intelligentie)
Het intelligentiepeil heeft geen noemenswaardig effect op de commando. Tenslotte verwacht men eerder een goed stel hersenen van degene die hem bestuurt.

Power (kracht)
Een krachtig commando kan meer voordeel halen uit het gebruik van een *scanner* en het zogenaamde *power armour*.
Voor de beschrijving van beide attributen verwijzen we naar het hoofdstuk *"VOORWERPEN"*.

Strength (sterkte)
De ontploffing heeft een aantal vloeren van kamers in afgronden herschapen. Een sterke commando die door zo'n gat één of meer verdiepingen naar beneden tuimelt, kan het er met een beetje geluk nog heelhuids vanaf brengen.

Mobility (beweging)
De puntenwaarde voor deze eigenschap bepaalt de maximumsnelheid waarmee men de androïde door het complex kan jagen.

Om alle androïden op hun verschillende karakteristieken te beoordelen moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen. Na dit onderzoek kan men een geschikt bevonden commando het veld insturen door de <SPATIEBALK> in te drukken.
De eerste androïde wacht dan geduldig in de lift die hem naar de eerste verdieping van de centrale heeft gevoerd.

Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door het beeld dat men in de controlekamer op de monitor ontvangt. In het onderste deel van het beeldscherm is een uitgebreid controlepaneel zichtbaar. Het controlepaneel verstrekt belangrijke gegevens over de commando en zijn omgeving:

Core Temp (Reactorkerntemperatuur)
Deze meter geeft de temperatuur van de reactorkern in cijfers weer.
In het standaard spel zakt de temperatuur van de reactorkern automatisch als deze meter 09999 graden aangeeft. In de wedstrijd variant raakt de reactorkern oververhit als de meter 09999 graden aangeeft, en dat is dan meteen het einde van het spel. Het gevaar voor een tweede ontploffing wordt pas vermeden als de temperatuur in de reactorkern niet meer dan 999 graden bedraagt.

Rad-Lev (Stralingsniveau)
Als een commando tot de lager gelegen verdiepingen van het complex doordringt, wordt de stralingsdosis hoger en beweegt de zwarte wijzer van deze meter zich van links naar rechts. Zodra de wijzer in het rode vlak terechtkomt worden de schilden die de androïde tegen de radioactieve straling beschermen aangetast.

Time (Tijdsaanduiding)
De klok duidt de tijd aan in uren, minuten

en seconden. Om het spel te pauzeren kan men één van de toetsen indrukken die gebruikt worden om over te schakelen naar het statusscherm: <D>, <H>, <I> en <U>. Om verder te spelen moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

Commando (Commando)
Op dit controle instrument verschijnt het nummer (1-8) van de androïde die men bestuurt. Men kan de acht androïden naar verschillende ruimten in het complex sturen, maar er kunnen nooit meer dan twee androïden in dezelfde kamer worden samengebracht.

Shields (Beschermende schilden)
Iedere vertrekkende androïde is uitgerust met schilden met een beschermingsfactor van 100 punten. Zodra de wijzer van de stralingsmeter in het rode vlak terechtkomt, neemt de beschermingswaarde langzaam af. Als de schilden volledig zijn opgebruikt, wordt de radioactieve straling niet langer geabsorbeerd en worden de eigenschappen van de commando aangetast.

Pace (Bewegingssnelheid)
Door het indrukken van de <P> toets kan men één van de volgende drie bewegingssnelheden instellen:
Careful voorzichtig, *Normal* normaal, *Reckless* roekeloos.
De maximumsnelheid van een androïde wordt bepaald door zijn puntenwaarde voor de eigenschap *Mobility.*

Facing (Kijkrichting)
Om de camera aan de andere kant van een kamer in te schakelen moet men de <R> toets indrukken. Op dit instrument kan men zien of de noordelijke of de zuidelijke camera is ingeschakeld.

Exits (Uitgangen)
Op dit deel van het controlepaneel worden de verschillende uitgangen van een kamer vermeld: *(E)ast, (W)est, (S)outh* (zuid), *(N)orth, (U)p, (D)own.*

Level (Verdieping)
Op dit instrument kan men zien op welke verdieping men zich bevindt.
Het complex bestaat uit acht verschillende verdiepingen. De reactorkern bevindt zich altijd op de laagste verdieping. Om een hoger- of lager gelegen verdieping te bereiken kan men gebruik maken van een lift.

Na dit overzicht van instrumenten en instructies is het de hoogste tijd om de reddingsoperatie daadwerkelijk aan te vangen. De lift is open en de eerste androïde wacht ongeduldig op instructies vanuit de controlekamer.
Met de joystick beweegt men de commando door het complex. Om het laserpistool te gebruiken moet men de androïde in de richting van de opponent draaien en vervolgens de vuurknop indrukken.
In de meeste kamers liggen voorwerpen die men kan vinden door de <E> toets in te drukken. Als men een gevonden voorwerp door de commando wil laten oppikken moet men de vuurknop indrukken. De naam van het attribuut verschijnt dan op het statusscherm van de androïde. Om het attribuut te gebruiken moet men de <U> toets indrukken. Als men geen gebruik wenst te maken van een voorwerp dan moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

In het nu volgende hoofdstuk beschrijven we de uitwerking van de verschillende voorwerpen en de wijze waarop men ze kan gebruiken.

VOORWERPEN

Laser pistol (Laserpistool)
Met het laserpistool kan de commando het plasma en de veiligheidsrobotten vernietigen. Op de lagere verdiepingen heeft het plasma de neiging om in een ander wezen te muteren als het geraakt wordt door een laserschot. Een tweede schot is dan nodig om met het radioactieve ongedierte af te rekenen.
Rechtsbeneden van het controlepaneel is een lasermeter geplaatst die uit drie gekleurde vierkantjes bestaat: groen, geel en rood. De energie van het pistool is opgebruikt als het horizontale wijzertje de onderkant van het rode vierkantje bereikt heeft.
Op het statusscherm van de commando verschijnt dan de mededeling *"used pistol".*

Pulse grenade (granaat)

Met een granaat kan men alle wezens in een kamer vernietigen.
Zelfs het muterende plasma is niet opgewassen tegen het geweld van dit explosieve wapen. Na het indrukken van de <U> toets kan men bepalen na hoeveel tijd de granaat tot ontploffing komt. Het ingedrukte cijfer geeft dan het aantal seconden vertraging aan.
Om de commando van schade te vrijwaren moet men hem daarna naar een andere kamer manoeuvreren.
Power Armour (Beschermende uitrusting)
Met *Power armour* kan men de commando beschermen tegen aanvallen van beveiligingsrobotten en plasma. De werkingsduur van dit attribuut is afhankelijk van de *power* (kracht) eigenschap van de commando.
Technikit 1, 2, 3, 4
(Technisch gereedschap 1, 2, 3, 4)
Met een *technikit* kan men de technische eigenschap van een commando verbeteren tot een maximum van 99 punten. Een *technikit* met een hogere puntenwaarde heeft een snellere verbetering van de technische eigenschap van de commando tot gevolg. Een androïde met 99 punten voor techniek zal defecte deuren in een mum van tijd kunnen herstellen.
Medikit 1, 2, 3, 4
(Medisch gereedschap
1, 2, 3, 4)
Met een *medikit* kan men een beschadigde of door straling uitgeputte commando weer oplappen. De heilzame invloed van het attribuut is afhankelijk van de puntenwaarde van de *medikit* en de medische eigenschap van de commando. Na het indrukken van de <U> toets moet men het nummer van de commando indrukken die men wil behandelen. Als men een andere commando wil behandelen, dan moet deze zich wel in dezelfde ruimte bevinden.
Rad-shield 1, 2, 3, 4
(Radioactief schild 1, 2, 3, 4)
Een *rad-shield* beschermt de androïde tegen radioactieve straling. De bescherming van het schild is afhankelijk van de waarde en van de verdieping waar de commando zich bevindt. De radioactieve straling wordt namelijk hoger naarmate de commando in de dieper gelegen verdiepingen van het complex doordringt.
Damper-field 1, 2, 3, 4
(Hitte demper 1, 2, 3, 4)
Damper-Fields kan men alleen in de reactorkernkamer gebruiken.
De reactorkernkamer heeft slechts één uitgang en in de noordelijke muur zijn twee rode grillen geplaatst. Het koelingseffect van dit attribuut op de reactorkern is afhankelijk van de waarde van de *damper-field* en van het wetenschappelijk niveau van de commando.
Trans-Mat 1, 2, 3, 4
(Teleportatie toestel 1, 2, 3, 4)
met dit toestel kan een commando een aantal hoger of lager gelegen verdiepingen in het complex bereiken. Het aantal verdiepingen is afhankelijk van het *Transmat* cijfer. Na het indrukken van de <U> toets en het cijfer van het attribuut moet men de <D>own toets indrukken om naar beneden te reizen of de <U>p toets om een hoger gelegen verdieping te bereiken.
Homing Beacon(Baken)
Met een homing beacon kan de commando liften die naar een hogere verdieping voeren *(up lifts),* verloren commando's *(lost commandos)* en *damper-fields* localiseren.
Als men het baken op één van de drie opties heeft ingesteld wordt dit bevestigd in het witte vierkant uiterst rechts op het controlepaneel *(Beacon On).*
Zodra de commando in de buurt komt van datgene dat hij zoekt verschijnen één of meerdere pijltjes in het vierkant. Als meer dan één pijl in het vierkant verschijnt moet men een keuze maken en één richting volgen tot in het midden van het baken een zwart vlakje verschijnt.
Scanner (Radar)
Op de radar kan men het plasma, het aantal beveiligingsrobotten en androïden waarnemen die zich in de omringende ruimten ophouden. De gebruiksduur van de *scanner* is afhankelijk van de kracht *(power)* van de commando.
Pos-Indicator (Positie indicator)
Een verdieping bestaat altijd uit 15 horizon-

tale kamers en 15 verticale kamers. Met een *pos-indicator* kan men zien op welke coördinaten de commando zich bevindt.
Na het indrukken van de <U> toets verschijnt de volgende indormatie op het beeldscherm:

Level verdieping
N-Location horizontale coördinaat
V-Location verticale coördinaat

In het complex vindt men ook een aantal nutteloze voorwerpen zoals een *green towel* (groene handdoek), een *cigarette end* (sigarettepeuk) en een *fluted glass* (champagne glas).

SAVEN VAN EEN SPELSITUATIE
Om een spelsituatie te saven, op een daarvoor bestemd cassettebandje, moet men eerst de <Q> toets indrukken. Als men vervolgens de <Y>es toets indrukt moet men een naam van maximaal 8 karakters invoeren en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.

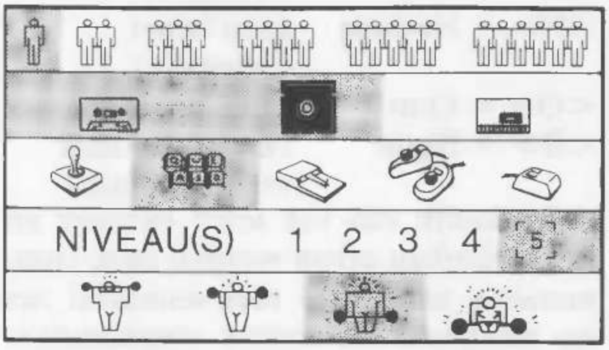
Met de "Load from cassette" optie die op het menuscherm verschijnt aan het begin van het spel kan men de gesavede versie weer laden.

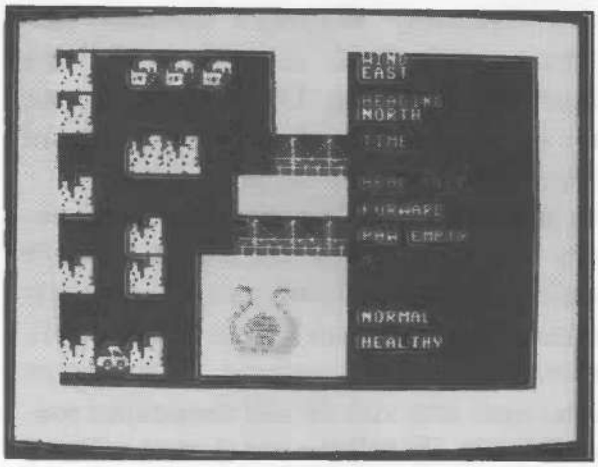
Speeltips
Teken om te beginnen een kaart van 15 horizontale en 15 verticale vierkantjes en voorzie deze kaart van nummers. Als je dan een *pos-indication* gevonden hebt, kun je ongeveer bepalen waar de commando die je bestuurt zich bevindt. Het heeft geen zin om alle kamers te tekenen want in het wedstrijdspel, dat we eigenlijk het echte spel zouden willen noemen, verandert de indeling van het gebouw iedere keer als men opnieuw begint.
Om de tijd die nodig is om defecte deuren te repareren, drastisch in te korten moet je de technische eigenschap van een androïde zo snel mogelijk verbeteren door de *technikits* te gebruiken.
Als je een commando met het defensieve *power armour* hebt uitgerust, dan kan hij rustig liften repareren zonder beschadigd te worden door het plasma of de beveiligingsrobotten. Hij hoeft dan geen tijd te verliezen met zinloze schietoefeningen.
Als je de bewegingssnelheid van een commando opvoert moet je voorzichtig zijn dat hij niet per ongeluk in een afgrond tuimelt.
Om de achtste verdieping snel te bereiken raden we het gebruik van de afgronden ten stelligste af. De kans zit er dik in dat de commando op plasma of een beveiligingsrobot terechtkomt of dat hij zwaar beschadigd wordt door de valpartij.
Daar het spel voornamelijk tegen de klok gespeeld wordt kun je beter niet te veel tijd verspillen aan het vernietigen van plasma en beveiligingsrobotten.
In het standaard spel kun je de reactorkern met een beetje geluk laten afkoelen door één commando. Commando 7 is een goede keus gezien zijn bewegingssnelheid en zijn wetenschappelijke waarde die hem in staat stelt de reactorkern vrij snel af te koelen.
De reactorkern bevindt zich in het standaard spel op de coördinaten 7 horizontaal, 0 verticaal.
In het wedstrijdspel is het beter om de snelste commando eerst op verkenningstocht te sturen naar de reactorkern en de positie te bepalen met behulp van een *pos-indicator.*
Daarna kun je een commando naar beneden sturen met een hoog wetenschappelijk niveau om de reactorkern af te koelen.
Zorg dat de commando die de *damper field* eenheden in de reactorkern moet droppen genoeg *rad shields* gebruikt heeft.
Dit om te voorkomen dat zijn wetenschappelijk niveau afneemt.

CRUSH, CRUMBLE & CHOMP

C

Epyx | Jon Freeman en J.W. Connelley | Ariolasoft





Doel

Het te bereiken doel hangt af van de gekozen speelvariant. Kort samengevat variëren de doelstellingen van zoveel mogelijk schade aanrichten tot zo lang mogelijk overleven. Voor deze taken beschikt de speler over een monster. Hiermee produceert de speler in wezen zijn eigen derderangs monster-film.

Beschrijving

In dit spel bewegen de monsters en de menselijke eenheden om beurten. Zolang het monster niets gedaan heeft blijven de mensen rustig hun beurt afwachten. Het beeldscherm is opgedeeld in twee helften. Links is de omgeving te zien waarin het monster zich bevindt. Rechts zijn alle vitale gegevens over de toestand van het monster te lezen. De windrichting is van belang om te kunnen voorspellen in welke richting de gestichte branden zich zullen gaan uitbreiden. Onder "HEADING" staat welke kant het monster op gaat wanneer het bewogen wordt, terwijl met "HEAD TILT" wordt aangegeven naar welke kant het monster kijkt. De kijkrichting is van belang voor het afschieten en uitspuwen van diverse projectielen en stralen. Het monster kan in totaal vijf kanten uit kijken, te weten: recht vooruit, en zowel naar links als rechts in hoeken van 30 en 60 graden. In dit gedeelte van het beeldscherm is verder te lezen of het monster iets eetbaars in zijn klauwen heeft. Alles wat beweegt is eetbaar, zelfs tanks en helicopters. Het verdient ook aanbeveling de meldingen over de toestand van de maag van het monster in de gaten te houden. Als het al te zeer uitgehongerd raakt wordt het uiteindelijk "BERSERK" (razend). Het luistert dan niet meer naar je opdrachten en gaat zijn eigen gang. Meestal loopt het dan niet zo goed af met het monster. Wanneer het monster gewond raakt herstelt het vanzelf. Afhankelijk van het soort monster gebeurt dat langzamer of sneller. Als de toestand kritiek is geworden kan een monster dat kan zwemmen naar het midden van een meer gaan en daar weer op krachten komen. Voordat het dat doet zal het echter wel goed doorvoed moeten zijn, wil het niet verhongeren. Wanneer je onder de grond of het water verdwijnt, vraagt het programma in welke

richting je wilt bewegen.
Ondergronds kunnen maximaal vijf stappen worden gezet. Het monster kan alleen in de vier kompasrichtingen of omhoog bewegen (N, S, E, W en U).
Sommige monsters beschikken over de mogelijkheid mensen in hun omgeving te verlammen. Wanneer mensen verlamd zijn kunnen ze gedurende één beurt niet bewegen. De effectiviteit van het verlammen hangt af van de afstand tussen het monster en de mensen.
Na het laden van het spel en het aangeven van het tempo waarin je dit wilt spelen (Fast of Slow) moet men eerst kiezen met welk van de zes beschikbare monsters wordt gespeeld. Vervolgens kiest men één van de vijf mogelijke scenario's uit. Tenslotte moet men uit vier steden de te terroriseren stad kiezen. Alle steden bestaan uit zowel straten en gebouwen als water. Met enige fantasie kunnen de in de handleiding opgenomen plattegronden van New York, San Fransisco, Washington DC en Tokyo herkend worden.
De monsters beginnen het spel altijd ergens aan de zuidkant van de stad.
In totaal kent het spel zo'n 160 verschillende varianten. In de disketteversie van het spel bestaat bovendien ook nog de mogelijkheid zelf monsters te ontwerpen waardoor het aantal spelvarianten dus nog aanzienlijk wordt uitgebreid.
Aangezien alle commando's door middel van het toetsenbord worden gegeven dienen er nogal wat afkortingen te worden geleerd voordat men kan gaan spelen. Alle commando's worden door middel van 1 letter ingevoerd. Geef alleen een commando wanneer het programma daar door middel van een vraagteken om verzoekt. Als je te ongeduldig bent met het verstrekken van opdrachten, slaat de computer een aantal commando's in het geheugen op. Het gevolg hiervan is dat het monster als een kip zonder kop begint rond te rennen.

Behalve een aantal commando's die voor alle monsters van toepassing zijn, bestaan er ook specifieke voor bepaalde soorten monsters. De standaardcommando's zijn, in alfabetische volgorde:
<£> = Huidige score zien
<L> = Left (kwartslag naar links draaien)
<M> = Move (1 vak naar voren bewegen)
<N> = Nothing (een beurt overslaan)
<Q> = Quit (spel opgeven)
<R> = Right (kwartslag naar rechts draaien)
Afhankelijk van het soort monster en het leefmilieu ervan worden deze commando's aangevuld met minimaal zes en maximaal elf andere commando's. Deze extra commando's hangen ook samen met factoren als kracht en bewegingssnelheid van de monsters.
Eenvoudigheidshalve zullen alle menselijke eenheden (mensen, auto's, tanks, geschut en helicopters) vanaf nu steeds met de term mensen worden aangeduid.

Arachnis
Dit is een gigantische spin die niet voldoende kracht heeft om gebouwen moeiteloos in puin te slaan. Hij moet het hebben van zijn vermogen om vuur te spuwen. Hij is snel en kan daardoor voldoende mensen vangen die als voedsel moeten dienen. De volgende extra commando's staan tot zijn beschikking:
<B> = Breath fire (vuur spuwen)
<C> = Crumble (gebouw of brug vernielen)
<D> = Descend (graven en ondergronds verdwijnen)
<E> = Eat (gevangen mensen opeten)
<G> = Grab (mensen vangen)
<H> = Head (hoofd 30 graden draaien)
<J> = Jump (over gebouwen springen)

<P> = Paralyze	(verlammen van mensen)
<W> = Web	(web spinnen)
<Z> = Zap	(helicopters aanvallen)

The Glob

Dit is een monster dat nog het beste is te vergelijken met een lavastroom. Alles dat door hem wordt gepasseerd verandert in een rokende puinhoop. Het beschikt niet over lange-afstandswapens, en is dus kwetsbaar voor tanks en artillerie. De extra commando's die hem ter beschikking staan zijn:

<C> = Crumble	(gebouw of brug vernielen)
<D> = Descend	(graven en ondergronds verdwijnen)
<E> = Eat	(gevangen mensen opeten)
<G> = Grab	(mensen vangen)
<I> = Immolate	(omliggende gebouwen verbranden)
<O> = Obliterate	(alles onder je vermalen)
<P> = Paralyze	(verlammen van mensen)

Goshilla

Dit is een dinosaurus van ongelooflijke afmetingen. Zijn grootste probleem is de constante honger, die voortdurend moet worden gestild. Zijn staart laat een spoor van radio-actieve besmetting achter. Op deze wijze kan een schutting worden gebouwd om mensen te vangen die later als voedsel kunnen dienen. Hij verplaatst zich het liefst door het water, aangezien dit sneller gaat. Het monster beschikt over een uitgebreid wapenarsenaal. De extra commando's zijn:

<A> = Atomize	(vernietigen door atoomstraling)
<C> = Crumble	(gebouw of brug vernielen)
<D> = Descend	(graven en ondergronds verdwijnen)
<E> = Eat	(gevangen mensen opeten)
<G> = Grab	(mensen vangen)
<J> = Jump	(over gebouwen springen)
<H> = Head	(hoofd 30 graden draaien)
<S> = Stomp	(iets platstampen)
<T> = Tail	(met staart mensen achter zich slaan)
<Z> = Zap	(helicopters aanvallen)

Kraken

Dit afschrikwekkende monster is een inktvis. Logischerwijs kan dit monster niet in de steden rondwandelen, maar moet het in het water vertoeven. Het beste kan dit creatuur zijn krachten gebruiken om aan de kust gelegen gebouwen te vernietigen door het commando <C>. De "Krankzinnige Geleerde" (Mad Scientist) is zijn gevaarlijkste tegenstander. Het monster kan de volgende extra handelingen uitvoeren:

<A> Atomize	(vernietigen door atoomstraling)
<C> = Crumble	(gebouw of brug vernielen)
<D> = Descend	(duiken en onderwater zwemmen)
<E> = Eat	(gevangen mensen opeten)
<G> = Grab	(mensen vangen)
<H> = Head	(hoofd 30 graden draaien)
<O> = Obliterate	(alles onder je vermalen)
<P> = Paralyze	(verlammen van mensen)
<T> = Tentacle	(met tentakel mensen achter zich slaan)

Mantra

De Mantra is een voorhistorisch vliegend wezen uit de dinosaurus-familie. Vernietigen van gebouwen door het

<C> of <S> commando is niet zijn sterkste punt. Dit monster voelt zich het meest op zijn gemak in de lucht. Van hier uit kan hij gebouwen verbranden. Het voor alle monsters geldende commando <N> heeft hier een enigszins afwijkende betekenis. Het is namelijk mogelijk om tijdens het vliegen diverse andere commando's te gebruiken. Wanneer je dit monster tijdens de vlucht het commado <N> geeft vliegt het gewoon door.

De andere extra commando's voor de Mantra zijn:

<B> = Breath fire (vuur spuwen)
<C> = Crumble (gebouw of brug vernielen)
<E> = Eat (gevangen mensen opeten)
<F> = Fly (opstijgen of landen)
<G> = Grab (mensen vangen)
<H> = Head (hoofd 30 graden draaien)
<I> = Immolate (omliggende gebouwen verbranden)
<J> = Jump (over gebouwen springen)
<S> = Stomp (iets platstampen)
<T> = Tail (met staart mensen achter zich slaan)
<U> = Ultrasonic scream (verwoestende gil)

Mechismo

Dit is een op hol geslagen robot. Het grote voordeel van een robot is natuurlijk dat hij nooit honger krijgt. Mechismo schept er plezier in om alles om zich heen te verwoesten met zijn stralingswapens. Het grootste gevaar voor hem is de "Mad Scientist". De extra commando's die Mechismo ter beschikking staan zijn:

<A> = Atomize (vernietigen door atoomstraling)
<B> = Breath fire (vuur spuwen)
<C> = Crumble (gebouw of brug vernielen)
<H> = Head (hoofd 30 graden draaien)
<S> = Stomp (iets platstampen)
<Z> = Zap (helicopters aanvallen)

Wanneer men zelf monsters gaat samenstellen heeft men de keus uit acht verschillende lichaamsvormen. Dit zijn: Biped (tweevoeter), Sea monster, Insect, Amorphous (vormloos), Robot, Flyer, Brontosaurus en Serpent (slang). Afhankelijk van het gekozen soort monster beschikt men over een bepaald aantal punten. Deze punten (CRUNCH CREDITS) kunnen worden besteed om het monster een aantal capaciteiten te geven. Wil je een monster bijvoorbeeld de mogelijkheid geven om te springen (<J> = jump) dan kost dat een aantal "Crunch credits". Een aantal commando's is voor bepaalde soorten monsters niet beschikbaar, of juist standaard aanwezig.
Een Sea monster kan bijvoorbeeld geen web spinnen, en een Flyer kan altijd vliegen zonder dat dit extra punten kost. Per commando wordt het daarvoor benodigde aantal punten aangegeven, en wordt gevraagd of het monster erover dient te beschikken. Als alle mogelijkheden de revue zijn gepasseerd kun je het monster sterker of juist zwakker maken. Tenslotte kan een huiddikte worden gekozen.
Nadat de creatie een naam heeft gekregen toont het beeldscherm de beschikbare commando's. Deze kun je het beste even noteren, aangezien die later niet meer zijn op te vragen.
N.B. Let bij het invoeren van de naam voor het monster op dat je niet meer dan elf letters intikt. Het programma accepteert een langere naam aanvankelijk wel, maar geeft een foutmelding als het spel gestart wordt!

Er bestaan voor ieder monster vijf verschillende speelvarianten (GAME OBJECTIVE). Dit zijn achtereenvolgens: Balanced, Killer Monster, Combat Machine, Destruction en Survival. Al deze mogelijkheden hebben niet zozeer te maken met de kracht van de monsters en de tegenstanders, maar meer met de manier waarop de meeste punten kunnen worden verdiend. In een "BALANCED" spel verdien je voor zowat elke handeling punten. In een "KILLER MONSTER" spel levert het doden van mensen de meeste punten op, en het vernielen van gebouwen slechts weinig. Bij variant nummer drie "COMBAT MACHINE" krijg je de meeste punten voor het doden van de menselijke eenheden die je aanvallen. Vernietiging van gebouwen en bruggen levert minder punten op en voor het doden van vluchtende burgers krijg je helemaal geen punten. Als je hebt gekozen voor het spelen van een "DESTRUCTIVE" spel moet je zoveel mogelijk verwoestingen aanrichten. Het met de grond gelijkmaken van wolkenkrabbers levert het meeste op, en het doden van mensen het minste. Geheel andere talenten zijn weer vereist als je hebt gekozen voor optie vijf, "SURVIVAL". Hoe langer je weet te overleven, des te meer punten krijg je. Het doden van militairen levert niet zoveel punten op.

Speeltips

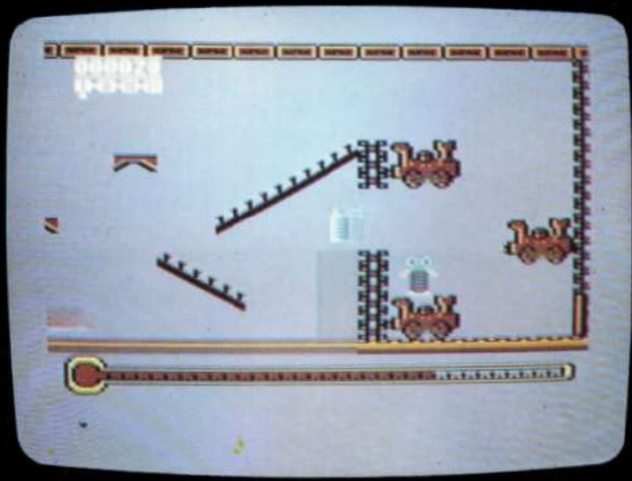
Vernietig geen bruggen achter je als je je alleen over land kunt verplaatsen. Ook als je kunt zwemmen is het trouwens meestal niet verstandig de bruggen te vernielen. De bruggen vormen namelijk een uitstekende bron van voedsel. Zolang je ondergedoken bent ben je onzichtbaar, en dus onkwetsbaar.

Voordat je een nieuwe prooi grijpt moet je de eerder gevangen prooi hebben opgegeten. Doe je dit niet, dan vallen de mensen dood neer. Aangezien zelfs het grootste monster kieskeurig is, eet het geen dood voedsel.

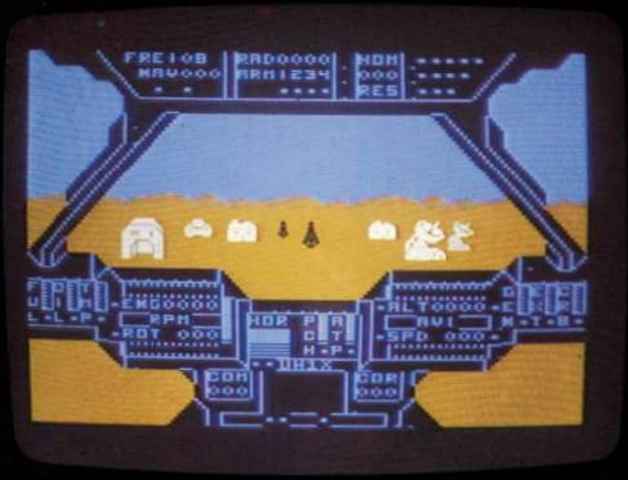
De energiecentrales kun je alleen op afstand vernietigen met projectielen en stralen. Probeer niet om ze te vertrappen want dit heeft een onmiddellijke dood tot gevolgd.



Een turnbuckle fly in
ROCK'N WRESTLE.



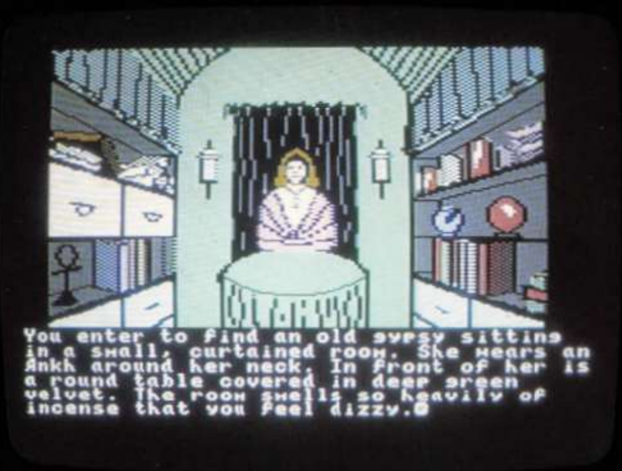
THING ON A SPRING.



Vlak voor de start:
SUPER HUEY.



Start van het bobsleeën in
WINTER GAMES.



De waarzegster in
ULTIMA IV.

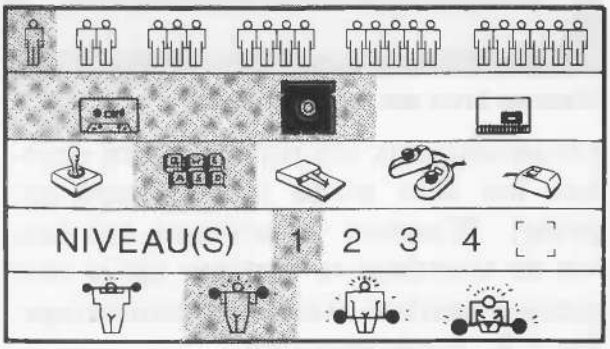


RAMBO
vindt de mitrailleur.

DALLAS QUEST

D

Datasoft — James Garon — Ariolasoft





Doel

In Dallas Quest moet je een kaart opsporen. Op deze kaart heeft Jock Ewing namelijk vlak voor zijn dood de plaats van een groot olieveld aangegeven.

Beschrijving

Nadat het eerste deel van het programma is geladen verschijnt het titelbeeld, waarna het laden verder gaat. Als het gehele spel geladen is volgt een titelrol waarop de namen van alle medewerkers zijn te lezen. Vervolgens klinkt de bekende melodie van de serie Dallas. Wanneer je haast hebt om met het spel te beginnen kun je de tune afbreken door de <SPATIEBALK> in te drukken.

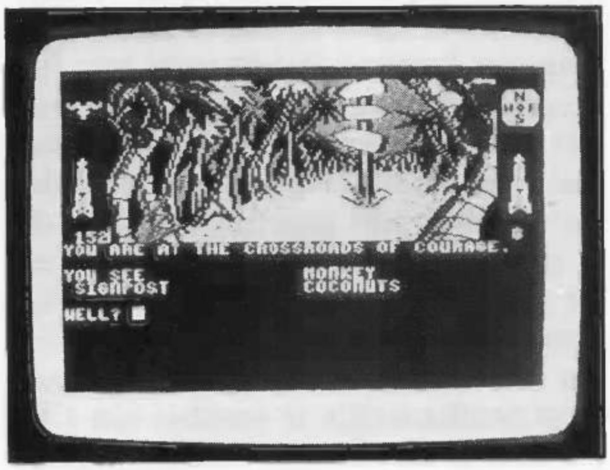
Voor de mensen die de serie Dallas niet kennen volgt hier een korte situatieschets.

De hoofdrollen in de serie worden gespeeld door de leden van de rijke (en dus?) invloedrijke familie Ewing. De Ewings hebben hun rijkdom vergaard in de oliewereld. Op hun South Fork Ranch aan de rand van de stad Dallas in Texas worden onafgebroken nieuwe complotten gesmeed om hun onmetelijke rijkdommen nog verder uit te breiden. De liefhebbers van Dallas weten ongetwijfeld dat de grootste intrigant J.R. Ewing is. J.R. deinst er zelfs niet voor terug zijn eigen familie een hak te zetten.

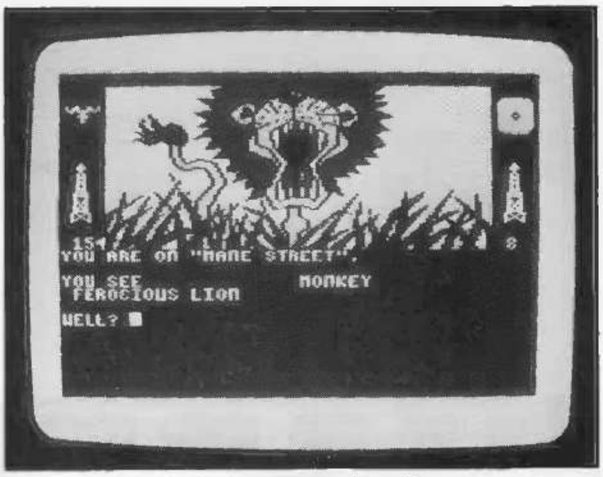
Liegen en bedriegen is zijn tweede natuur geworden. Na enige jaren succesvol op de Nederlandse televisie te zijn vertoond liep de belangstelling echter langzaam maar zeker terug. Het is inmiddels al weer geruime tijd geleden dat de serie in ons land op het scherm te zien was.

Veel mensen zullen de wederwaardigheden van de familie Ewing missen. Zij kunnen enige troost vinden in het door Datasoft geproduceerde spel. Dallas Quest is overigens in nauwe samenwerking met Lorimar Productions Inc. (de producenten van de televisieserie Dallas) gemaakt. Het verhaal is eenvoudig. Sue Ellen heeft jou (een beroemde detective) opdracht gegeven een kaart op te sporen. Op deze kaart staat de locatie aangegeven van een zeer grote oliebron ergens in Zuid Amerika. Sue Ellen wil dit olieveld veroveren om financieel onafhankelijk te worden van J.R. Nu hoef je niet meteen medelijden met haar te krijgen, want met haar financië-

le situatie valt het allemaal best mee. Ze heeft tenminste in een ouwe sok nog een bedragje van $ 500.000 gevonden. Dit geld kan je beschouwen als een voorschot om de te maken onkosten te dekken. Je speurtocht begint in de huiskamer van de South Fork Ranch nadat Sue Ellen je in dienst heeft genomen. Je hebt van haar een foto en een ring gekregen die je verder zullen helpen.
De manier waarop de gegevens van het spel op het beeldscherm wordt gezet wijkt enigszins af van andere adventures. Een belangrijk deel van het scherm is gereserveerd voor een afbeelding van de plaats waar men zich bevindt. Links en rechts hiervan zijn twee boortorens zichtbaar. In de loop van het spel wordt onder de linkertoren bijgehouden hoeveel "zetten" men heeft gedaan. Onder de boortoren aan de rechterzijde staat bij het begin van het spel het cijfer negen. Dit is het aantal aanwijzingen ("CLUE") dat nog beschikbaar is. De onderste helft van het beeldscherm is opgedeeld in drieën. Op de bovenste regels staat een beschrijving van de locatie waar je jezelf bevindt. Hieronder (indien van toepassing) wordt gemeld welke voorwerpen zichtbaar zijn. In het onderste gedeelte van het scherm komen de commando's te staan die je intikt.
Zoals verwacht mocht worden heeft J.R. inmiddels lucht gekregen van de plannen van zijn vrouw Sue Ellen.



Hier sta je voor een belangrijke beslissing



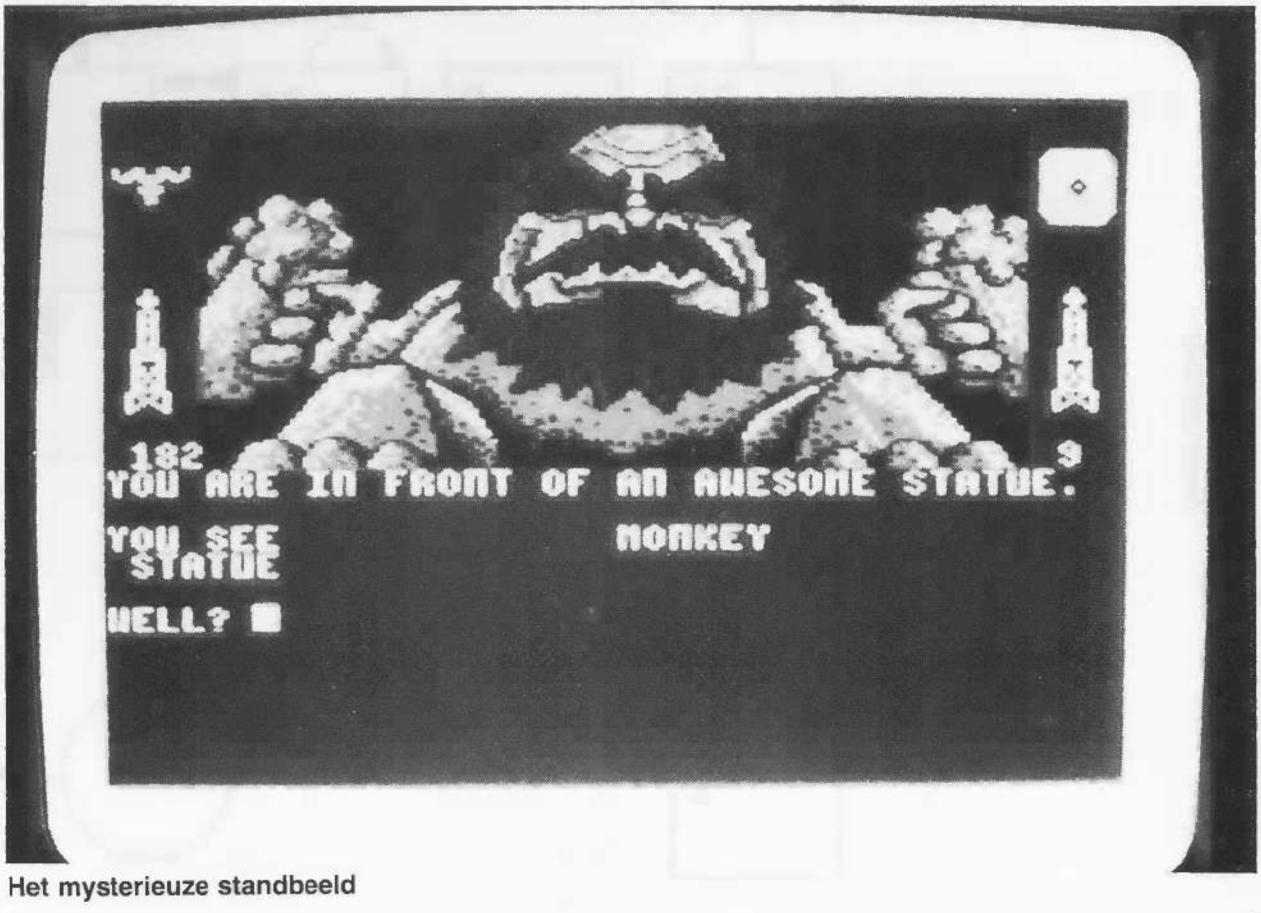
Waarom brult die leeuw zo hard?

(Waarschijnlijk doordat zij in een dronken bui haar mond voorbij heeft gepraat). Wanneer je probeert het huis via de voordeur te verlaten zul je snel genoeg merken welke tegenmaatregelen J.R. heeft getroffen.
Nadat je het vliegveld hebt gevonden brengt Ray je naar de oerwouden van Zuid Amerika. Als je alle gevaren die je daar boven het hoofd hangen hebt getrotseerd kom je via een dorpje terecht bij een kannibalenstam. Deze primitieve stam eist dat je je moed bewijst en brengt je naar een open plek in de jungle.
Vanuit deze plek (de "Crossroads of courage") kun je vier richtingen uit, waarvan één een onmiddellijke dood tot gevolg heeft. Breng je de test echter tot een goed einde, dan verschijn je weer temidden van de kannibalen. Het stamhoofd heeft dan een onprettige verrassing voor je in petto.
Slechts één van de af te leggen testen is noodzakelijk om het spel uit te kunnen spelen. Wel bieden de twee andere testen haast onontbeerlijke informatie voor het oplossen van de problemen die je bij terugkeer naar de kannibalenstam te wachten staan. Helaas word je na het doorstaan van een test automatisch naar de stam teruggevoerd. Hierna bestaat er geen enkele mogelijkheid om naar de "Crossroads of courage" terug te keren.
Hierdoor is het dus zo goed als onmogelijk het spel in één keer uit te spelen.

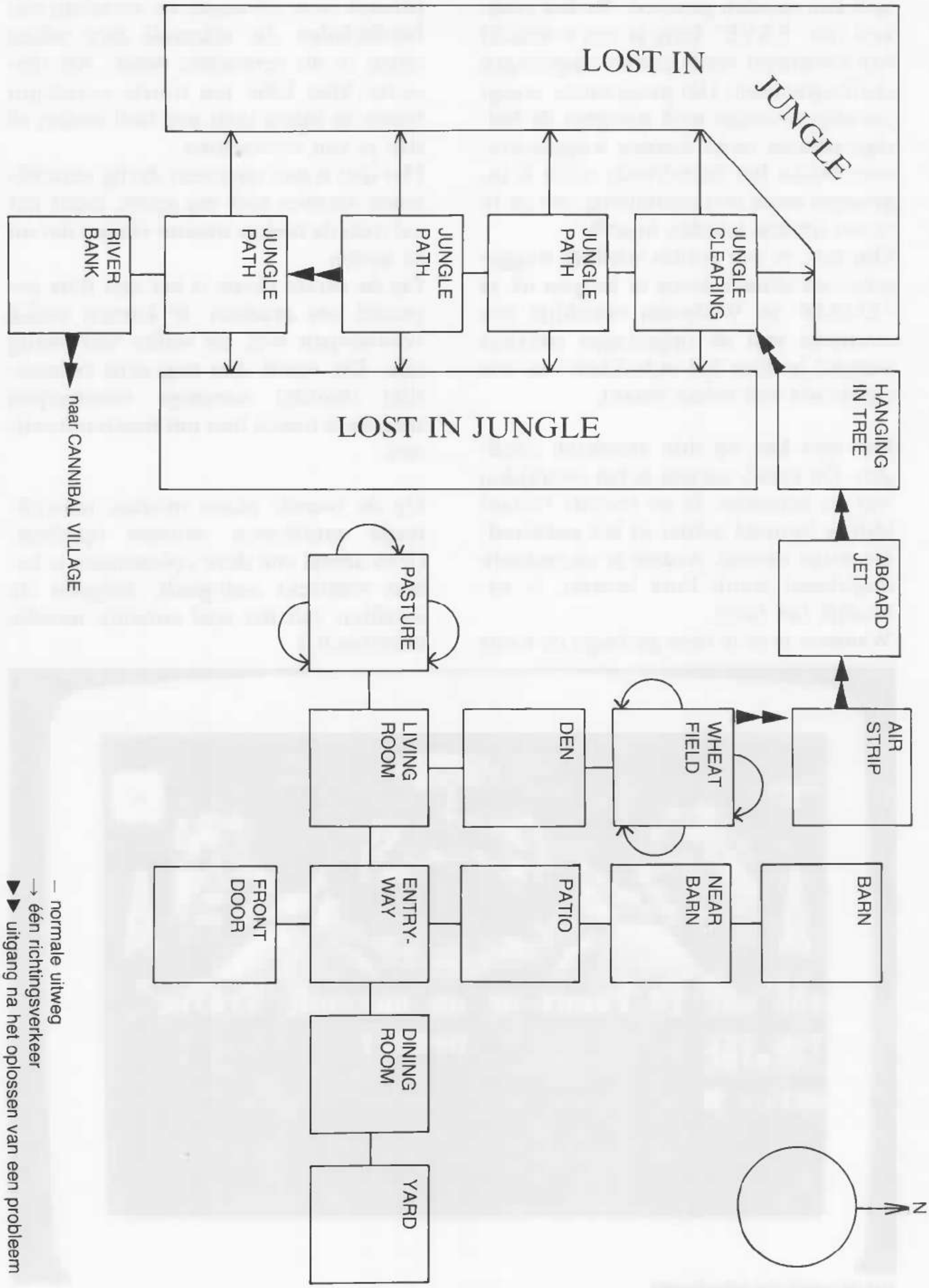
Dit uiterst vervelende feit wordt slechts voor een klein deel goed gemaakt door de zeer eenvoudige wijze waarop het spel kan worden gesaved. Na het intikken van "SAVE" krijg je een overzicht van eventueel reeds eerder opgeslagen spelfragmenten. Het programma vraagt vervolgens onder welk nummer de huidige situatie moet worden weggeschreven. Nadat het betreffende cijfer is ingevoerd moet een aanduiding van de te saven situatie worden ingetikt.
Om een, in een eerder stadium weggeschreven situatie terug te krijgen tik je "LOAD" in. Wederom verschijnt een overzicht met de opgeslagen situaties waaruit je door het indrukken van een cijfertoets een keuze maakt.

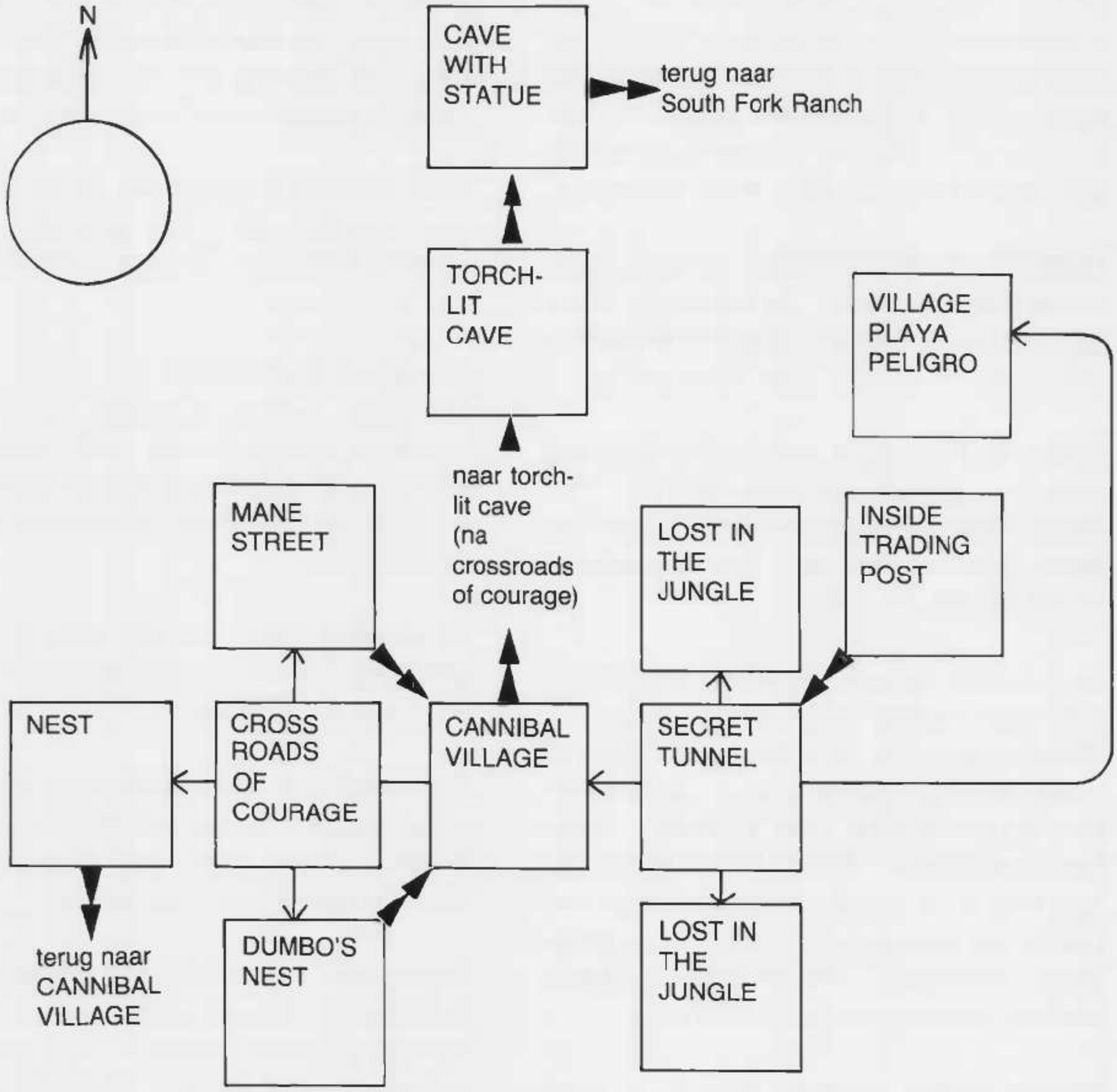
Het spel kan op drie manieren eindigen. De eerste variant is het overlijden van de detective. In de tweede variant blijf je berooid achter in het oerwoud. De derde variant, waarin je uiteindelijk ongedeerd South Fork bereikt, is natuurlijk het beste.
Wanneer je er in bent geslaagd de kaart aan Sue Ellen af te leveren krijg je als beloning een bedrag van maar liefst $ 2.000.000 uitgekeerd. Er breekt dan prompt ruzie uit tussen de verschillende familieleden die allemaal mee willen delen in de verwachte winst. Als tenslotte Miss Ellie ten tonele verschijnt lopen de zaken toch nog heel anders af dan je zou verwachten.
Het spel is met ongeveer dertig verschillende locaties niet erg groot, maar het zal toch de nodige moeite vergen het uit te spelen.
Op de eerste plaats is het een flink gepuzzel om erachter te komen welke voorwerpen wel, en welke niet nuttig zijn. Dit wordt dan nog eens bemoeilijkt doordat sommige voorwerpen meerdere malen hun nut moeten bewijzen.

Op de tweede plaats moeten verschillende problemen worden opgelost. (Een aantal van deze oplossingen is helaas volstrekt onlogisch, hetgeen de kwaliteit van het spel tamelijk nadelig beïnvloedt.)



Het mysterieuze standbeeld


LOST IN JUNGLE
RIVER BANK
JUNGLE PATH
JUNGLE PATH
JUNGLE PATH
JUNGLE CLEARING
HANGING IN TREE
LOST IN JUNGLE
naar CANNIBAL VILLAGE
ABOARD JET
PASTURE
LIVING ROOM
DEN
WHEAT FIELD
AIR STRIP
FRONT DOOR
ENTRY-WAY
PATIO
NEAR BARN
BARN
DINING ROOM
YARD
N
– normale uitweg
→ één richtingsverkeer
▶▶ uitgang na het oplossen van een probleem


N
CAVE WITH STATUE
terug naar South Fork Ranch
TORCH-LIT CAVE
VILLAGE PLAYA PELIGRO
naar torch-lit cave (na crossroads of courage)
MANE STREET
LOST IN THE JUNGLE
INSIDE TRADING POST
NEST
CROSS ROADS OF COURAGE
CANNIBAL VILLAGE
SECRET TUNNEL
terug naar CANNIBAL VILLAGE
DUMBO'S NEST
LOST IN THE JUNGLE

Speeltips

Het belangrijkste advies dat we je kunnen geven is om het spel zeer regelmatig te saven. Wanneer je ook maar even vermoed dat de volgende stap je in een gevaarlijke situatie kan brengen save het spel dan.

Het is van groot belang om de juiste voorwerpen bij je te hebben. Sommige voorwerpen heb je bovendien meer dan eens nodig. Je kunt niet meer dan zes voorwerpen dragen. Er bestaat echter een manier om er meer mee te nemen.

Gebruik de beschikbare aanwijzingen verstandig. Doordat de oplossing voor een aantal problemen nogal onlogisch is heb je de "CLUE" daar hard nodig.

Spaar de batterijen van de zaklantaarn zoveel mogelijk voor later gebruik. Zodra je weer buiten komt moet je de lantaarn uitschakelen met het commando "UNLIGHT FLASH".

Gedurende het spel worden de graphics van elke locatie afzonderlijk vanaf de diskette geladen. Wanneer je het spel al vaker hebt gespeeld kun je de illustraties waarschijnlijk wel dromen. Door het commando "PICTURE" in te tikken kun je de graphics uitschakelen totdat je op onbekend terrein bent gekomen. Nogmaals "PICTURE" intikken laat de beelden weer verschijnen.

In een aantal situaties kun je je huid redden door je muzikale talenten te bewijzen. De melodie kan in alle gevallen worden gestopt door het indrukken van de <SPATIEBALK>.

Heb je wel eens geprobeerd het geweer binnenshuis af te schieten?

Bij het zwembad ligt een zonnebril. Kun je raden wat er gebeurt wanneer je deze opzet?

Zoals in elk adventure moet je de voorwerpen onderzoeken. In sommige gevallen levert dit een aardig antwoord op. Kijk bijvoorbeeld eens naar de rat in de schuur of naar Lucy in de achtertuin.

De commando's hoeven niet volledig te worden ingevoerd. De eerste vier letters van de woorden zijn voldoende. Om een richting uit te lopen hoeft alleen de eerste letter te worden ingetikt.

Sluit de voorwerpen die geopend kunnen worden weer na gebruik anders loop je het risico dingen te verliezen.

WAARSCHUWING

Lees niet verder wanneer je het spel zonder verdere hulp wilt oplossen. Overwin je nieuwsgierigheid want hierna volgt de complete oplossing van Dallas Quest!!

In het huis ben je veilig zolang je niet probeert door de voordeur naar buiten te lopen.

Het mag dan wel een warme dag zijn, maar weersta de verleiding om een koele duik in het zwembad te nemen. Je kunt namelijk niet zwemmen.

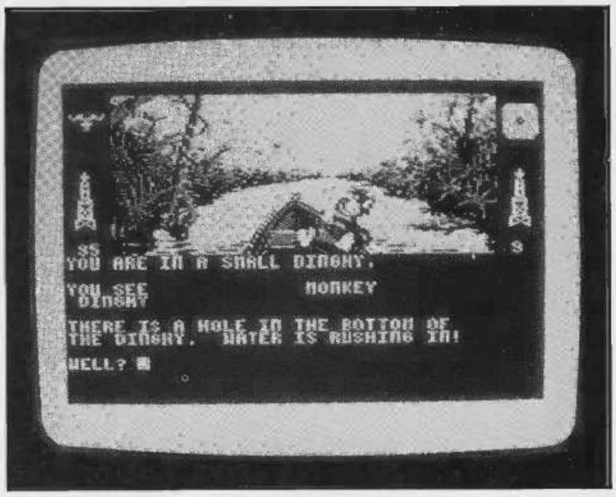
Het is niet verstandig om te lang in het weiland te blijven aangezien de kudde op een gegeven moment door een plotseling onweer op hol slaat en je vertrapt.

Laat je geld achter in het huis. In de jungle is toch geen supermarkt te bekennen.

De voorwerpen die je wel nodig hebt voordat je het huis verlaat zijn: de FOTO, RING, BUGLE (hoorn), ENVELOPE, POUCH (de tabakszak ligt in het bureau) en de SHOVEL (schep).

Om de schep te kunnen pakken heb je de zonnebril en de uil nodig. Het vangen van de uil is het eerste probleem waarvan de oplossing niet echt voor de hand ligt. Om de uil te vangen moet je hem de zonnebril aanbieden (GIVE SUNGLASSES). Gewapend met de bebrilde uil kun je de schuur binnengaan (ENTER BARN). De rat moet dan worden uitgeschakeld door de uil te laten vallen. Deze grijpt de rat, waarna je de schep kunt pakken.
Met de schep en de hoorn loop je naar het weiland. Dat je de aanstormende kudde vee kunt stoppen door op de hoorn te spelen (BLOW BUGLE) moet je ook maar weten te verzinnen. Vervolgens kun je in de bodem graven. Je zult dan een grafzerk vinden. Het grafschrift (EPITAPH) leert je hoe het vliegveldje kan worden bereikt vanuit het korenveld.
Daar aangekomen onderzoek je het vliegtuig en plotseling komt de piloot tevoorschijn. Deze kan worden omgekocht met de kaartjes voor een football wedstrijd. (De kaartjes zitten in de enveloppe).

In het vliegtuig tref je een rugzak (KNAPSACK) aan, met daarin een parachute. Pak de parachute en stop zoveel mogelijk voorwerpen in de rugzak. Sluit deze weer en spring uit het vliegtuig.
De landing in het oerwoud verloopt niet geheel volgens plan. Je komt in een boom terecht waar de volgende onlogische oplossing moet worden gevonden. In de boom zit een aap met een voor deze dieren ongewone verslaving. Het beest is gek op tabak. (Vergeet niet de POUCH weer te sluiten, want anders verlies je de tabak.)
In ruil voor een handvol tabak maakt het aapje de parachute los waarna je uit de boom valt.
Vanuit de op deze manier bereikte open plek in de jungle kun je in alle vier de windrichtingen lopen. Ga echter naar het zuiden. Alle andere richtingen leiden je dieper het oerwoud in waar je vervolgens verdwaalt. Na een paar passen in zuidelijke richting te hebben gelopen word je gestuit door een stengel van een plant (VINE).



Handel snel om een ramp te voorkomen

N.B.!!! Wij willen je nogmaals waarschuwen om niet verder te lezen als je het spel zelf wil oplossen. *Lees dus niet verder.*

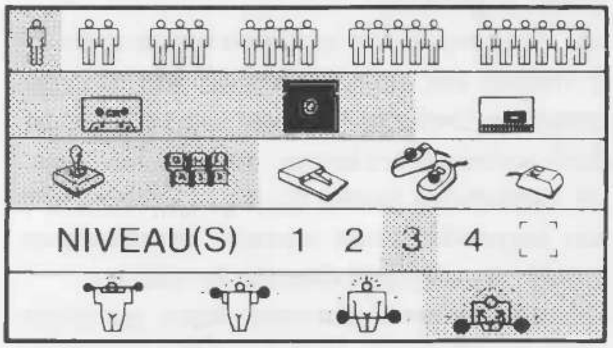
Toch eigenwijs hè! Dan moet je het zelf maar weten.
De manier om langs deze hindernis te komen verdient in onze ogen een onderscheiding. (Om precies te zijn, die van de belachelijkste oplossing voor een probleem aller tijden).
Bij nadere beschouwing blijkt de VINE een ANACONDA (Eunectus Murinus) te zijn. Deze reusachtige Boa Constrictor is in staat om je fijn te knijpen. Normale mensen zetten het nu op een lopen, maar je bent niet voor niets een uiterst intelligente detective natuurlijk. Je komt op het briljante idee om het serpent eens lekker te verwennen (TICKLE ANACONDA).
De weg is nu vrij om verder naar het zuiden te trekken. Al spoedig tref je een klein bootje aan op de oever van een rivier. Je stapt in de boot en de nicotine blijkt uitgewerkt. De aap heeft

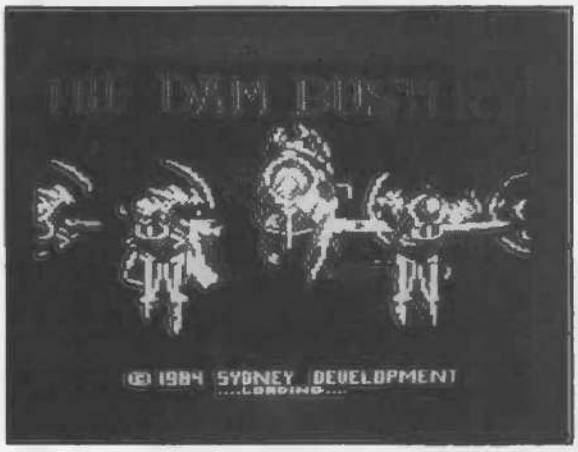
een nieuwe dosis nodig.
Dankbaar repareert het beest de lekke boot door zijn staart in het gat te steken. (Niet met zo moedig als Hansje Brinkers destijds, maar toch...)
De meegebrachte schep blijkt hier dienst te kunnen doen als peddel (TAKE SHOVEL, ROW BOAT). Plotseling slaat het bootje om door een aanvaring met een nijlpaard. Jezelf vastklemmend aan de wrakstukken kun je nog net met je andere hand de BUGLE pakken. Wist je overigens dat nijlpaarden zeer muzikaal zijn? Nadat je een toepasselijk melodietje hebt geblazen (Row, row, row your boat) brengt het nijlpaard je veilig naar de overkant van de rivier.

Middenin de jungle ontwaar je een dorpje met een winkeltje. Achter het gordijn (DRAW CURTAIN) vind je een zaklantaarn. Het spiegeltje heb je ook nodig. Opnieuw moet aan de steeds sterker wordende nicotine-behoefte van de aap worden voldaan. Hij trekt dan het vloerkleed weg waaronder een geheim luik zichtbaar wordt. In de rugzak moeten nu de volgende voorwerpen worden gestopt: de foto, de ring, het spiegeltje en de tabakszak. Leg de rugzak neer en pak de zaklantaarn. Daal vervolgens de ladder af (CLIMB LADDER). Doe de lantaarn aan en laat deze vallen. Loop nu naar het oosten en ga het winkeltje weer binnen. Pak de rugzak en breng deze naar beneden. Pak dan de zaklantaarn op en ga naar het westen.
Je arriveert nu bij de kannibalen. Doof de lantaarn, want later zul je nog licht nodig hebben. Laat de leider de foto zien en je zult naar de Crossroads of courage worden begeleid. Pak hier de cocosnoten en ga naar het westen. Koop de aap nogmaals om met tabak en hij zal de eieren uit het nest verwisselen met de cocosnoten. (Je kunt ook naar het noorden gaan en het probleem aldaar oplossen met behulp van het spiegeltje. De puzzel in het zuiden vereist het wuiven met de ring ("WAVE RING").
Na het oplossen van een van de bovenstaande puzzels keer je automatisch terug naar de kannibalen. Offreer de eieren en geef daarna het spiegeltje aan de aap.
De inboorlingen zijn inmiddels zeer boos op je geworden. Zwaai (WAVE) met de ring om ze te kalmeren. Op raadselachtige wijze kom je nu in een donkere grot met een reusachtige spin terecht. Uiteraard moet je de eieren uitbroeden (HATCH EGGS). Hierna laat je de ring vallen die vervolgens naar het beeld zweeft. Uit het beeld valt dan de kaart waar het allemaal om te doen was.
Sla het aanbod van J.R. af en je keert terug naar South Fork waar je de welverdiende beloning in ontvangst kunt nemen nadat je de kaart aan Sue Ellen hebt overhandigd.

DAMBUSTERS, THE

Sydney Development Corp. | Importeur HomeSoft Benelux





Doel

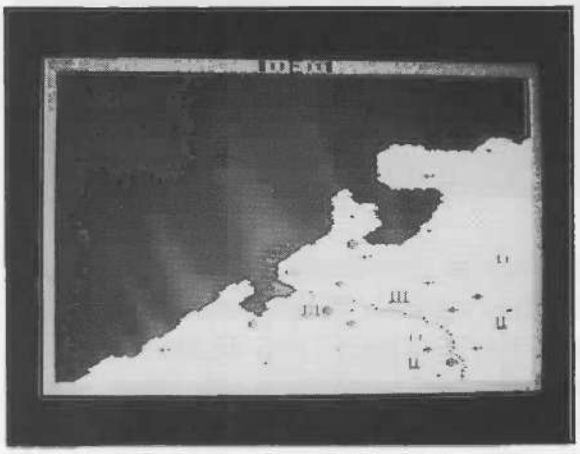
In het spel *The Dambusters* moet je proberen één van de drie stuwdammen in het Ruhrgebied op te blazen.
Voordat je de dammen zelfs maar in het vizier hebt gekregen zul je een lange en gevaarlijke vlucht boven vijandelijk gebied hebben gemaakt.

Beschrijving

Het spel *The Dambusters* laat een stukje geschiedenis herleven op het beeldscherm. We schrijven dan 16 mei 1943, oftewel de Tweede Wereldoorlog. Op deze datum werd een uiterst belangrijke missie gevlogen. Het doel van deze later beroemd geworden missie was het opblazen van drie stuwdammen in het Duitse Ruhrgebied. Als deze operatie zou slagen, zouden de stuwmeren leeglopen en het Ruhrgebied onder water zetten. Aangezien het grootste deel van de Duitse oorlogsindustrie in dit gebied was gevestigd zouden de overstromingen de Duitse oorlogsmachine schade berokkenen en vooral aan de ondergrondse fabrieken die bij normale bombardementen buiten schot bleven.
Een bijkomend effect was dan nog dat een deel van de landbouwgronden zou overstromen waardoor de voedselvoorziening kon worden aangetast.

Eén van de problemen, die voor het slagen van deze operatie moesten worden overwonnen, was het trainen van de bemanningsleden van de vliegtuigen die deze missie moesten gaan vliegen. Voordat deze speciale eenheid echter werd gevormd, hadden geleerden lang nagedacht en uiterst geheime proeven genomen. Het was namelijk niet mogelijk om zomaar een paar quadrons bommenwerpers op de dammen af te sturen en de bommen te laten vallen.
Op de eerste plaats waren in de stuwmeren, op enige afstand van de dammen zelf, zogenaamde torpedonetten neergehangen. Deze netten maakten het vrijwel onmogelijk om de dammen met explosieven te bestoken.
Een tweede probleem werd gevormd door de wijze waarop stuwdammen nu eenmaal worden gebouwd. Een stuwdam moet natuurlijk bestand zijn tegen de grote druk die door het water erop uitgeoefend wordt. In het geval van de Möhne dam bijvoorbeeld bevatte het stuwmeer erachter ongeveer 140 miljoen ton water. Om deze watermassa in toom te houden was de dam opgetrokken uit een laag beton van maar liefst 46 meter dikte aan de onderzijde. Je zult dus begrijpen dat een simpele vliegtuigbom nauwelijks effect zou hebben op de steenmassa.
Als de bom al doel zou treffen natuurlijk,

want in die periode van de Tweede Wereldoorlog raakte niet veel meer dan 10% van de afgeworpen projectielen doel.
De geleerden moesten dus iets anders verzinnen. Het antwoord werd gevonden door een ronde mijn te ontwerpen met een diameter van vier meter. Nadat de practische problemen voor het construeren van het gevaarte waren opgelost, concentreerden de geleerden zich op de vraag hoe het gevaarte moest worden afgeworpen. Men kwam tot de conclusie dat dit een uiterst nauwkeurig karwei was.



Dus zo zag Nederland er uit in 1944.

De ontwerper van de bom, Barnes Wallace, berekende dat de bommenwerperpiloot op drie dingen moest letten. Het toestel moest op een hoogte van precies 60 voet (ongeveer 18 meter) met een snelheid van precies 232 mijl (ongeveer 375 km.) per uur op een afstand van precies 800 yards (ongeveer 730 meter) van de dam de bom laten vallen. Ook was het seizoen waarin de poging moest worden gemaakt zeer belangrijk. Het water in de stuwmeren moest namelijk 1 meter van de top van de dam staan. De laatste voorwaarde waaraan moest worden voldaan was dat de mijn bij het neerkomen in het water om zijn eigen breedte-as moest draaien zodat het projectiel over de torpedonetten kon stuiteren. Wanneer de dam werd geraakt zou de mijn zinken en aan de voet van de dam exploderen.
De toegestane afwijkingen van deze waarden was uiterst gering.
Bovendien moest het weer op de dag van de vlucht natuurlijk meewerken.

Om de mijn met de vereiste snelheid van 500 omwentelingen per minuut rond te laten draaien werd een speciaal ophangingssysteem onder aan de bommenwerper gemonteerd.
De volgende stap was het oprichten van een speciale eenheid om de bemanningsleden van de bommenwerpers op te leiden. Hiermee werd Wing Commander Guy Gibson belast, zonder dat hem werd verteld wat er stond te gebeuren.
Hij kreeg slechts de opdracht om mensen zo te trainen dat ze 's nachts op zeer geringe hoogte in formatie vliegend een aangegeven doel uiterst nauwkeurig konden bereiken. De bemanning moest bij wijze van spreken een bepaalde boom kunnen bombarderen zonder de overige bommen te raken.
Nadat alle voorbereidingen waren getroffen werd op 20 maart 1943 het 617e squadron gevormd dat de missie zou moeten vliegen. Nauwkeuriger gezegd, het opgerichte squadron kreeg enige tijd na het oprichten ervan zijn nummer toegekend.
Er werd zo'n twee maanden keihard gewerkt om de vereiste nauwkeurigheid bij het vliegen en navigeren te bereiken.
Op 16 mei 1943 was het dan zover. Om kwart over negen steeg commandant Gibson op. De rest van zijn bemanning bestond uit:
Sergeant Pulford, boordwerktuigkundige
2e luitenant Terry Taerum, navigator
Kapitein Hutchinson, telegrafist
2e luitenant "Spam" Spafford, bommenrichter
Kapitein Trevor "Trev" Roper, frontschutter
Sergeant Majoor Jim "Tony" Deering, staartschutter.

In totaal stegen 19 zware bommenwerpers van het type Lancaster MK III op, met aan boord 133 moedige vrijwilligers. Het merendeel van deze mensen was zeer ervaren. Het stond vast dat een aantal van deze mensen niet meer zou terugkeren, zeker niet als je weet dat de gemiddelde levensverwachting van bemanningsleden van bommenwerpers ongeveer 10 vlieguren was....

Tijdens de operatie, met de codenaam *Operation Chastise* (kastijden), gingen acht vliegtuigen verloren. Twee dammen, de Möhne dam en de Ederdam werden opgeblazen. De aanval op de Sorpe dam mislukte.
Guy Gibson heeft deze tocht nog wel overleefd, doch het einde van de oorlog heeft hij niet meer mogen meemaken.

Het spel *The Dambusters* werd ontwikkeld door het Canadese softwarehuis Sydney Development Inc. De vervaardiging ervan werd door Accolade Inc. in licentie uitgevoerd. Accolade zal inmiddels geen onbekende meer zijn voor de ingewijde spelers. Hetzelfde bedrijf heeft sinds 1985 onder andere de spelen *Hardball, Psi5 Trading Company* en *Ace of Aces* het licht doen zien. Wij weten overigens niet of de gelijkenis tussen *Ace of Aces* en *The Dambusters* puur op toeval berust.

Nadat het spel is geladen kun je kiezen uit drie verschillende opties. De eerste is een oefenvlucht waarin je reeds boven Duits grondgebied, ongehinderd door afweervuur en dergelijke, recht op de Möhne dam aanvliegt. De tweede mogelijkheid is om boven de Noordzee vliegend aan het spel te beginnen. De derde optie laat het spel aanvangen vanaf het vliegveld Scampton.
Het programma wijkt slechts op een paar punten van de werkelijkheid af. Aan boord van de echte Lancasters vloog ook een zekere ''George'' mee. Dit was de bijnaam voor de automatische piloot. In het spel zul je het helemaal zelf moeten doen.
Je beschikt namelijk niet over de andere bemanningsleden. Door het overschakelen naar de verschillende commandoposten van het toestel moet je alle functies (vaak gelijktijdig) zelf waarnemen. Door middel van de cijfertoetsen <1> tot en met <8> kun je de verschillende functies aanroepen:

<1> = Piloot
Op dit beeldscherm zie je vier verschillende meters. Van links naar rechts zijn dit:
Hoogtemeter. De grote wijzer geeft de hoogte in honderden voeten aan en de kleine wijzer in veelvouden van vijf voet.
Kompas. Als je precies op de juiste koers vliegt, wordt dit door middel van een wijzertje in het midden van het kompas aangegeven. Het richtingskompas wordt ingesteld door de navigator.
Kunstmatige horizon. Hierop kun je zien of het toestel horizontaal vliegt, of een bocht maakt.
Deze meter geeft niet aan of het toestel stijgt dan wel daalt. Dit laatste kun je echter op verschillende manieren constateren. Op de eerste plaats verandert de hoogtemeter natuurlijk wanneer jouw vlieghoogte anders wordt. Je kunt aan de lichtjes, die je door het cockpitruit langs de horizon ziet, aflezen of je stijgt of daalt. Tenslotte kun je aan het veranderende geluid van de motoren horen of je stijgt.
Snelheidsmeter. De correcte snelheid voor het loslaten van de mijn is 232 mijl per uur. Na het inschakelen van het mechanisme dat de mijn laat ronddraaien verschijnt in de snelheidsmeter een tweede wijzer. Deze geeft de aan te houden snelheid aan.

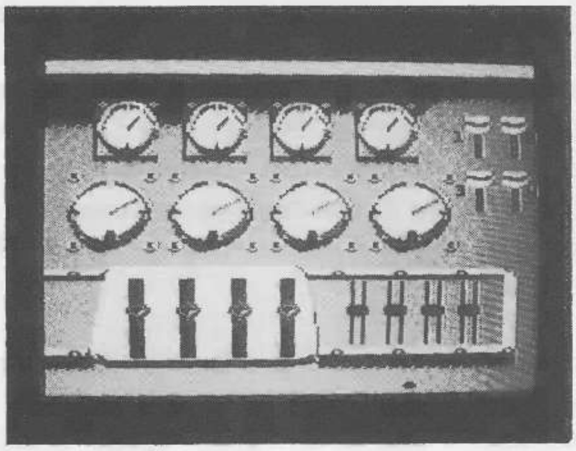
<2> = Frontschutter.
Met behulp van het kruisvizier richt je de mitrailleurs op het doel. Door het indrukken van de vuurknop worden de wapens afgevuurd. Behalve normale kogels wordt met regelmatige tussenpozen lichtspoor munitie afgeschoten. Hierdoor kun je zien in welke richting je vuurt.
Zodra de mijn onder het vliegtuig snel genoeg ronddraait, wordt het kruisvizier vervangen door het instrument waarmee de mijn wordt gericht. Op het moment dat de strepen van dit instrument op één lijn staan met de torens van de

stuwdam moet je de explosieve lading laten vallen door een druk op de vuurknop.

<3> = Staartschutter
Gelijk aan de vorige commando positie, met uitzondering van de bommenricht functie.

<4> = Bommenluik
Links en rechts onder het bommenluik zie je twee schakelaars. Na het omzetten van de linkerschakelaar begint de mijn om zijn as te draaien. Met de rechter schakelaar zet je twee lampen aan. Deze lampen zijn zodanig onder het vliegtuig geplaatst dat het schijnsel ervan samenvalt wanneer je op exact 60 voet hoogte vliegt. Wanneer je hoger vliegt dan 100 voet kun je de reflectie van de schijnwerpers op de bodem niet waarnemen.
De vlieghoogte kun je vanuit deze commando positie corrigeren door middel van de joystick.
Beide schakelaars worden bediend door het kleine zwarte puntje met behulp van de joystick onder de gewenste schakelaar te brengen. Houdt dan de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick naar voren of naar achteren.

<5> = Navigator
Hiermee roep je de kaart op waarop je de te volgen koers moet uitstippelen. Dit doe je door het kruisvizier over de kaart (die meerdere beeldschermen beslaat) te bewegen naar een bepaald punt. Boven de kaart zie je een kompas. Dit geeft aan in welke richting het toestel door de navigator wordt geleid. Een wijziging in de te volgen koers wordt doorgegeven aan de piloot. Met behulp van het merkteken op zijn kompas moet hij op zijn beurt de opgedragen koerswijziging uitvoeren.
Je kunt snel heen en weer schakelen tussen het deel van de kaart waar de bommenwerper vliegt en een ander deel van de kaart waar de navigatie cursor staat, door het indrukken van de vuurknop.
Op de kaart is door middel van symbolen aangegeven waar steden, fabrieken en dergelijk liggen:
radiomast = radarstation
schoorstenen = fabrieken
vliegtuigje = vijandelijk vliegveld
cirkels = steden en dorpen
rechthoeken = militaire installaties


De toerentellers

<6> = Bediening van de motoren
Rechtsboven zie je vier tuimelschakelaars, genummerd van 1 tot en met 4. Hiermee kunnen de brandblussers voor de motoren worden bediend. Wanneer je een brandende motor niet tijdig blust vliegt het hele toestel in brand. Om een brandblusser te bedienen beweeg je eerst de joystick omhoog. Vervolgens beweeg je de joystick naar links of rechts totdat de kleine zwarte stip onder de juiste brandblusser zichtbaar is. Houdt dan de vuurknop ingedrukt en trek de joystick naar achteren. Wanneer een brand in een motor éénmaal is geblust, kan de motor niet opnieuw worden gestart.
Om de zwarte stip weer naar de onderste schuifmeters te bewegen trek je de joystick naar achteren.

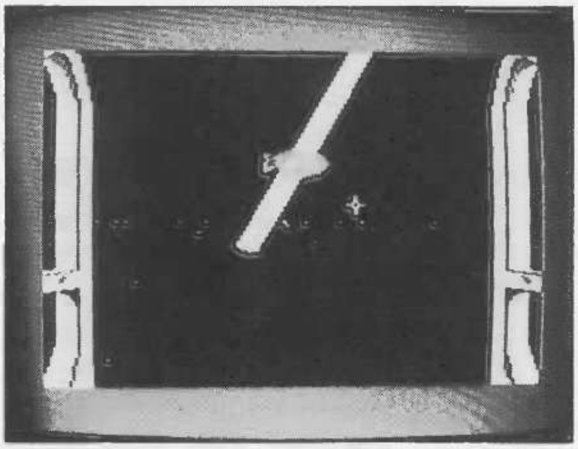
Onderaan zie je acht schuifmeters. Hiermee worden de motoren bediend. De vier linker schuiven dienen om gas te geven. *(Throttles).* Ze kunnen individueel of alle vier tegelijk worden bediend.
Om ze alle vier tegelijk te bedienen plaats je met behulp van de joystick de zwarte stip tussen de tweede en derde schuif. Beweeg, terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt, de joystick naar voren om meer gas te geven. Wanneer je de joystick naar achteren trekt verminder je gas. De vier ronde meters direct boven de gashendels geven het toerental van de afzonderlijke motoren aan. Laat de wijzers niet in het rode vlak van de meters komen. Wanneer het toerental te lang te hoog blijft, vliegen de motoren in brand. Wanneer dit dreigt te gebeuren knipperen de wijzers van de meters aan en uit. Reageer dan snel voordat de motor niet meer reageert op de gashendel. Indien je geen gas meer kunt terugnemen staat de motor in brand en moet deze onmiddellijk worden geblust.
Rechts zie je nog vier schuifmeters. Hiermee wordt de verticale stand van de propellorbladen geregeld *(Boosters).* Deze schuiven kunnen ook zowel afzonderlijk als tegelijk worden bediend; op dezelfde wijze als de gashendels. De stand van de propellorbladen dient nauwkeurig afgesteld te worden in samenhang met het motorvermogen. Wanneer de *boosters* te hoog staan ingesteld ten opzichte van de *throttles,* valt het geleverde motorvermogen terug. Je kunt dit enigszins vergelijken met het optrekken van een auto in de vierde versnelling.
Staan de *boosters* echter te laag afgesteld in verhouding tot de *throttles,* dan draaien de motoren dol (te vergelijken met 100 km/uur rijden in een auto - want harder mag niet in Nederland - in de eerste versnelling.)

<7> = Bediening van *flaps,* landingsgestel en roeren.
Deze functie is alleen beschikbaar wanneer je voor optie 3, *Squadron leader,* hebt gekozen. Je moet dan namelijk zelf opstijgen vanaf het vliegveld Scampton. In dit scherm kun je drie zaken regelen. Van links naar rechts zijn dit:
Rudder trim. Hiermee kan de zijwaartse richting van het vliegtuig worden aangepast. Van deze mogelijkheid moet je gebruik maken wanneer één van de motoren is uitgevallen. Wanneer je de schuif naar boven beweegt wordt een correctie in de vliegrichting naar rechts gemaakt.
Om de richting naar links te corrigeren beweeg je de schuif naar beneden.
Flaps. De hoogteroeren kun je met behulp van de joystick omhoog en omlaag bewegen.
Landingsgestel. Zodra je bent opgestegen trek je het landingsgestel in door de joystick omhoog te duwen.
De vier meters bovenin beeld zijn de brandstofmeters. Hier kun je zien hoeveel brandstof er nog over is. Wanneer deze hoeveelheid angstwekkend is geslonken moet je snelheid minderen. Hierdoor wordt het brandstofverbruik iets lager.
Het ronde instrument daaronder geeft de stand van de *flaps* aan.

<8> = Schaderapport
Dit kun je oproepen om de stand van zaken te bekijken. Er wordt getoond hoe vaak je bent geraakt door het afweervuur *(flak)* en welke schade je hebt opgelopen.
Ook kun je zien hoeveel vijande-

lijke Messerschmitts *(ME 11)* je hebt neergehaald, in hoeveel zoeklichten je bent terecht gekomen en hebt stukgeschoten en hoeveel versperrings (barrage) ballonnen je hebt stukgeschoten en ontweken.

Zodra je aandacht voor één van de hierboven genoemde taken vereist is, knippert middenonder in beeld het cijfer van de betreffende commandopost. Wanneer het cijfer 1 knippert vlieg je lager dan 100 voet. Wanneer je nog niet boven het stuwmeer vliegt moet je het toestel optrekken. Draaien van het toestel bij geringe hoogte kan namelijk leiden tot ongelukken. Wanneer je weet dat de spanwijdte van de vleugels van een Lancaster 102 voet (ongeveer 31 meter) zul je je kunnen voorstellen dat in een scherpe bocht de vleugels makkelijk de grond kunnen raken wanneer je te laag vliegt.
Een knipperende 5 betekent dat je de grens van de kaart hebt bereikt en dus ver uit koers ligt. Corrigeer dan de koers.



Blaas de ballon op

Na deze vracht aan informatie moeten we maar eens opstijgen voor onze luchtdoop. We kiezen dan maar meteen voor de moeilijkste van de drie opties, squadron leader. Het eerste dat je doet, is de navigatie kaart bestuderen. Je kunt dan vast in gedachten ongeveer de te volgen route uitstippelen.
Heb je dit gedaan, dan druk je toets <7> in. Zet de *flaps* omhoog en druk toets <6> in. Stel vervolgens de *boosters* ongeveer in het midden in en geef vol gas. Nu roep je het piloot scherm op door een druk op toets <1>. Het toestel zal zich langzaam in beweging zetten en geleidelijk vaart winnen. Wanneer de snelheidsmeter recht omhoog wijst is het bijna tijd geworden om de neus van de bommenwerper op te trekken.
Trek hiertoe de joystick naar achteren. Als je ''los'' bent wordt het beeldscherm heel even grijs. Het cijfer 6 zal vrijwel onmiddellijk gaan knipperen. Druk dan <6> in en neem gas terug. Stel de motoren met behulp van de schuiven voor *throttle* en *boosters* zo in dat het toerental niet te hoog is en constant blijft.
Schakel hierna over naar scherm <7> en trek de *flaps* en het landingsgestel in.
Als het goed is ben je nog steeds hoogte aan het winnen.
Het is dan een goed moment om naar de navigatiekaart over te schakelen en het eerste deel van de route uit te zetten. Zolang je nog boven Engeland vliegt, heb je niets te vrezen. Wanneer je klaar bent met het navigatiewerk laat je de piloot (<1>) de koers aanpassen door de joystick naar links of rechts te bewegen. Wanneer je voldoende hoogte hebt gewonnen laat je de neus van de Lancaster zakken totdat het toestel horizontaal vliegt.
Volgens een paragraaf uit het officiële *Air Publication 3* is de meest ideale hoogte ongeveer 33.000 voet (1.000 meter). Op deze hoogte vlieg je boven het bereik van de mitrailleurs en beneden de reikwijdte van de zware flak (luchtdoelgeschut).
Zodra je boven het vaste land vliegt, worden de kleine blauwe stipjes die je vanuit de cockpit kunt waarnemen (reflecties in het water) wit gekleurd (slechte verduisterde lichten). Vanaf dat moment zul je dan hard moeten werken. Afhankelijk van de gekozen route word je vaker of minder vaak bestookt met afweervuur en aangevallen door Messerschmitts. Ook het aantal zoeklichten en barrageballonnen is afhankelijk van waar je vliegt.
In een zoeklicht terechtkomen of door een vijandelijke nachtjager bestookt worden is niet gelijk fataal.
Wanneer je een barrageballon raakt worden je vleugels echter afgerukt. Het schijnt dan

lastig te zijn het toestel in de lucht te houden.
Het is tijdens de vlucht dan ook zaak constant van de ene naar de andere functie over te schakelen om, daar waar dat nodig is, corrigerend op te treden.
Wanneer je één van de drie dammen weet te bereiken, wordt het tijd om de training in precisie-vliegen echt in praktijk te brengen. Volg een ruime aanvliegroute naar de dam toe. Je moet dan wel over het stuwmeer vliegen in de richting van de dam. Wanneer je het stuwmeer, in de vorm van een kleine blauwe vlek, in zicht hebt daal je tot 100 voet en begin je de snelheid aan te passen. Boven het meer laat je het bommenluik <4> in beeld verschijnen. Zet de linkerschakelaar om de bom te laten roteren aan. Je moet er ook voor zorgen dat je inmiddels lager dan 100 voet vliegt. Schakel dan de zoeklichten in. Nu breng je het vliegtuig op de goede hoogte. Deze is bereikt wanneer het schijnsel van beide lampen precies is samengevallen. (N.B. Dus niet zoals in de handleiding staat wanneer beide lichten elkaar raken!!)
Als je goed horizontaal vliegt blijft deze situatie ongewijzigd.
Ga naar het pilootscherm (<1>) en kijk of de snelheid juist is. De rode naald wordt dan geheel bedekt door de donkere.
Als zowel de snelheid en de hoogte correct zijn (en je bent nog niet voorbij de dam gevlogen) zet je de bommenrichter aan het werk (<2>). Indien de mijn met de vereiste snelheid rond zijn as draait wordt het kruisvizier van de frontschutter vervangen door het instrument waarmee je de bom richt. Door de joystick naar links en rechts te bewegen kun je nog kleine koerscorrecties aanbrengen. Zodra de strepen van dit vizier met de torens van de dam één lijn vormen, druk je op de vuurknop en wordt de mijn afgeworpen.

Op het hierna volgende punt wijken de cassette- en de disketteversie van het spel af.
De disketteversie laadt nu een stukje programma van de diskette en je kunt zien hoe het projectiel stuiterend over het water in de richting van de dam beweegt. Bij een treffer stroomt het water uit de dam. De cassetteversie kent dit onderdeel van het programma volgens onze informatie niet. Er wordt dan slechts door middel van een kruisje aangegeven waar de dam werd geraakt.
Zeker in het begin zul je echter vaker missen. In dat geval wordt gemeld wat je precies fout hebt gedaan.

Wanneer je de dam bijna hebt bereikt en perfect op koers ligt, hoef je niet te wanhopen wanneer opeens de telefoon gaat. Het spel is namelijk te allen tijde te pauzeren door het indrukken van de <SPATIEBALK>. Je kunt weer verder spelen na een tweede maal op de <SPATIEBALK> te hebben gedrukt.

Mocht er al wat op dit programma zijn aan te merken, dan is het dat het spel geen puntentelling kent. Door het gebrek hieraan kunnen we ons voorstellen dat sommige spelers na een aantal mislukte vluchten de moed opgeven omdat de drang om de vorige score te verbeteren afwezig is. Dit zou jammer zijn, want het spel is zeer de moeite van het spelen waard. Het zal echter wel het nodige doorzettingsvermogen vergen om een complete vlucht vanaf Scampton naar een dam te volbrengen.



Een laatste blik op de kaart

Speeltips

Kies, als je het spel nog niet beheerst, voor de *practice dam run*. Je kunt dan oefenen in de te volgen procedure om de mijn onder de juiste condities af te werpen.

Wanneer je dit onderdeel van het spel beheerst kun je een korte vlucht maken die boven de Noordzee begint, voordat je de volledige missie probeert te vliegen. Op deze manier bouw je langzaam de benodigde ervaring op om zonder al te veel schade de dam te bereiken.

Houdt er rekening mee dat de verschillende functies binnen het vliegtuig onafhankelijk van elkaar doorgaan.

Hiermee bedoelen we dat wanneer je bijvoorbeeld als piloot het vliegtuig een bocht instuurt het toestel blijft draaien totdat de piloot het weer rechttrekt.

Moet je tijdens het draaien overschakelen naar een andere post, dan blijft het toestel dus gewoon draaien.

Tijdens het spel zul je steeds prioriteiten moeten stellen en van twee (of meer) kwaden de minst erge moeten kiezen. Door deze afwegingen kan het er tijdens het spelen nogal hectisch aan toe gaan.

Als leidraad kunnen we je echter meegeven dat het raken van een barrageballon het onmiddellijke einde tot gevolg heeft. Een noodkreet uit de machinekamer moet ook zo spoedig mogelijk worden beantwoord.

Wanneer een brand in één der motoren doorwoedt, wordt het hele vliegtuig door de vlammen verteerd.

Iedere keer dat je in een zoeklicht vliegt, trek je vijandelijk afweervuur aan. Hierdoor raakt de Lancaster geleidelijk zwaarder beschadigd.

Wanneer je te vaak door Messerschmitts wordt aangevallen zonder dat je deze neerschiet loop je het risico dat de front- of staartschutter wordt gedood. Zelfs de piloot kan dit lot ten deel vallen.

Het is mogelijk om met slechts drie motoren de vereiste snelheid van 232 mijl per uur te bereiken. Het wordt dan echter wel oppassen geblazen. Vlak voordat je op een afstand van 800 yards van de dam verwijderd bent geef je vol gas. Doe je dit te vroeg dan moeten de motoren te lang worden overbelast en zullen ze allemaal uitvallen.

Houdt steeds goed in de gaten waar je vliegt en in welke richting je vliegt.

Het is ons opgevallen dat de positie van de bommenwerper op de navigatiekaart niet helemaal overeenstemt met de werkelijke positie. De afbeelding van het toestel op de kaart bevindt zich iets vóór de positie van het toestel zelf.

Het stukschieten van de barrageballonnen zal niet al te veel problemen opleveren.

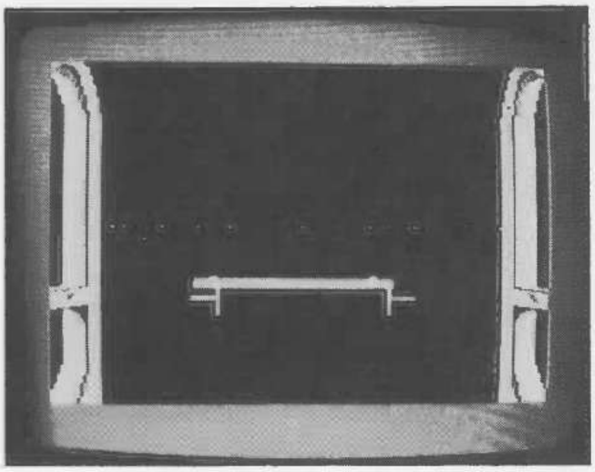
Om zoeklichten te vernietigen kun je het beste vlak onder de lichten richten, iets voor het smalle rode streepje dat je onderaan het licht ziet.

Vijandelijke nachtjagers kun je het beste uitschakelen door er iets boven te richten wanneer ze dichtbij zijn gekomen. Ze zwenken op een bepaald moment namelijk af en ze doen dit altijd naar boven.

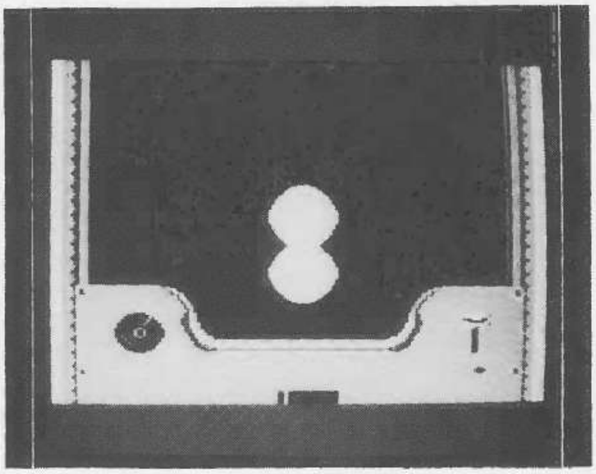
Wanneer je rechtuit wilt vliegen terwijl één van de motoren is uitgevallen, moet je een correctie aanbrengen met behulp van de *rudder* of door het terugnemen van het gas *(throttle)* van de twee motoren aan de andere vleugel. Wanneer beide motoren van dezelfde vleugel zijn uitgevallen kun je dit corrigeren door de *rudder* zover mogelijke in de tegengestelde richting te zetten.

Een gulden regel is natuurlijk dat je de zoeklichten niet aanzet boven vijandelijk gebied. Daardoor zou je het de vijand al te makkelijk maken om je te raken.

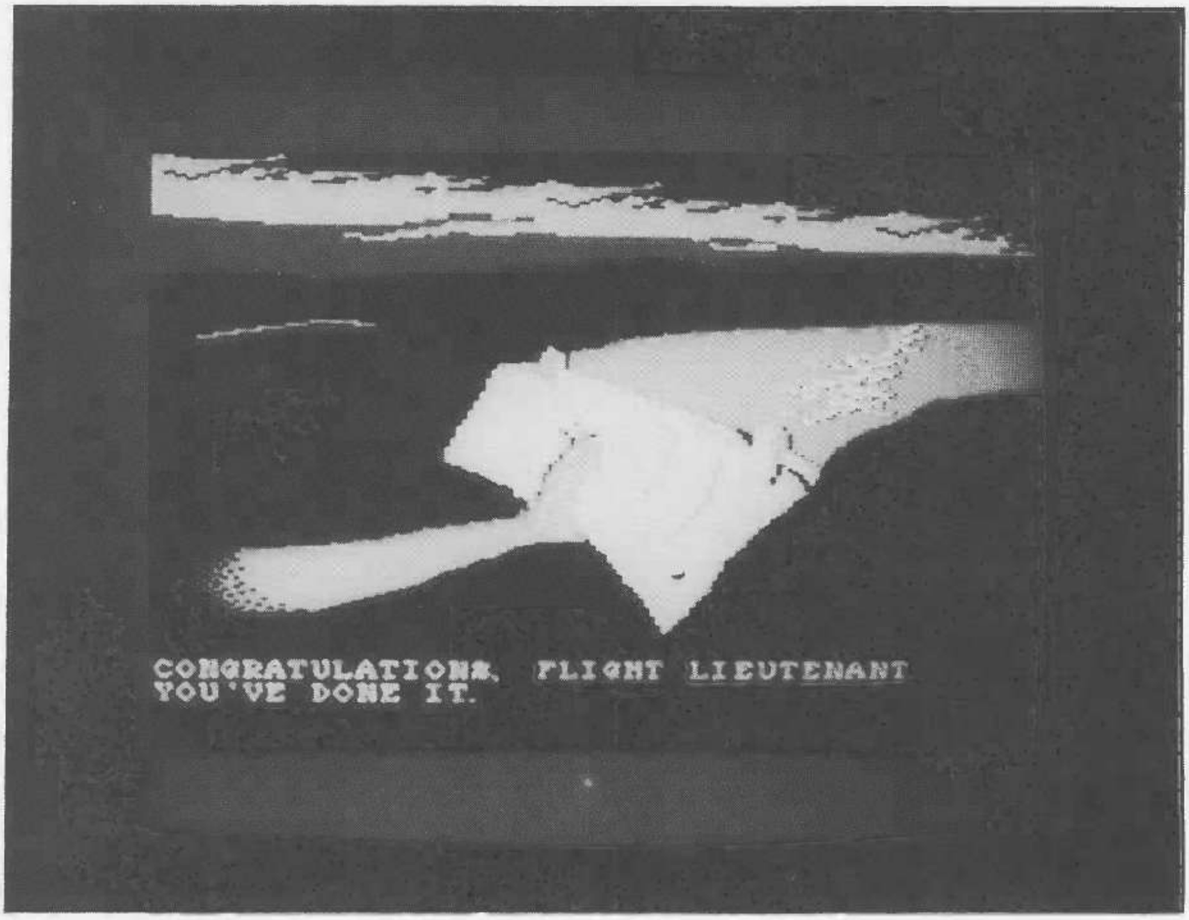
Vergeet ook niet om, wanneer je het schaderapport opvraagt, het spel te pauzeren.



De dam is in zicht



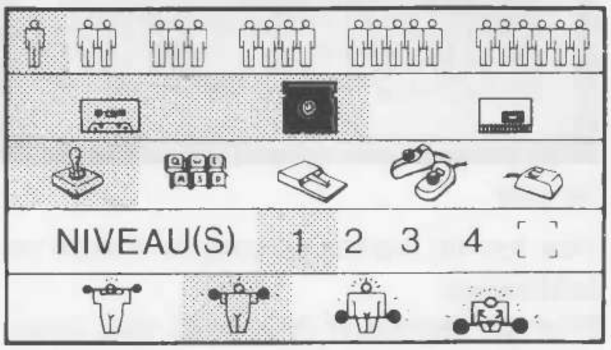
De precieze vlieghoogte bepaal je met behulp van de schijnwerpers

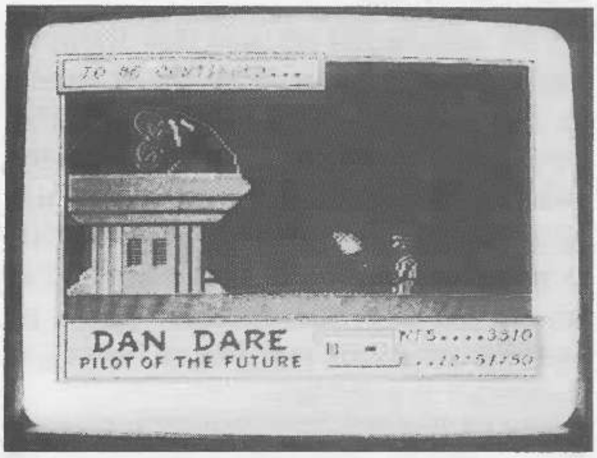


Opdracht is voltooid

DAN DARE, PILOT OF THE FUTURE

Virgin Games Ltd. Gang of Five





Doel

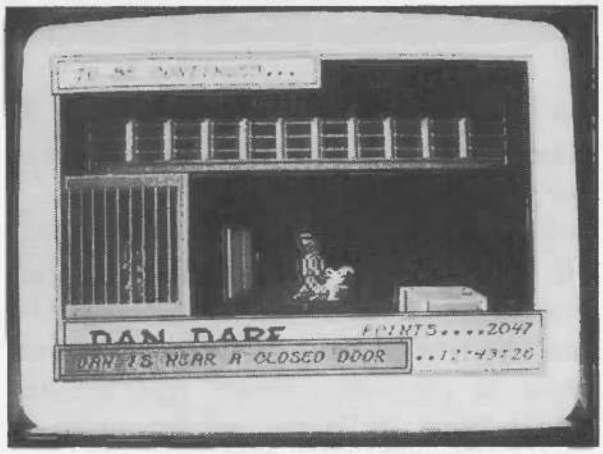
Het doel van dit spel zal inmiddels iedereen vertrouwd in de oren klinken. De aarde wordt weer eens met de ondergang bedreigd (gaap....). Ditmaal moet je in de gedaante van *Dan Dare* voorkomen dat het noodlot toeslaat. Het spel is echter gelukkig een stuk interessanter dan het afgetrapte thema in de verste verte doet vermoeden.

Beschrijving

Dan Dare is een stripheld die omstreeks 1950 voor het eerst zijn opwachting maakte in het blad *The Eagle.* Het blad ging aan het eind van de jaren '60 ter ziele, nadat een fusie verkeerd had uitgepakt. De tekenaar van het stripverhaal, Frank Hampson, kwam er pas later achter dat hij zijn geesteskind niet eens zelf meer op papier mocht vastleggen. De rechten ervan berustten inmiddels bij IPC/Dan Dare Ltd.
De strip verscheen echter weer aan het eind van de jaren '70 in het blad ''2000 AD''. Weer later, in 1982, werd het blad *The Eagle* tot nieuw leven gewekt.
In het stripverhaal was *Dan Dare* de held die het kwaad bestreed. Menigmaal had hij de aarde al van de ondergang gered. Zijn meest geduchte tegenstander was een bewoner van een andere planeet. Dit gevaarlijke creatuur met een bolle groene kop luisterde naar de naam *Mekon.* Hij werd aanbeden door zijn vele volgelingen, de *Treens.*
In dit spel is Dan naar een TV-studio gelokt. Hij is namelijk de hoofdpersoon van het programma *"In de hoofdrol".* Voordat Mies Bouwman zelfs maar in beeld is geweest wordt de uitzending echter onderbroken. Mekon heeft de laatste piratenzender te pakken gekregen, waarmee hij op de zender inbreekt. Hij kondigt aan dat hij een asteroïde op de Aarde heeft afgestuurd. In deze asteroïde heeft hij een uiterst zware atoombom geplaatst. Als zijn eisen niet worden ingewilligd, zo dreigt hijn, zal hij de asteroïde op de Aarde laten botsen. He behoeft natuurlijk niet al te veel verbeeldingskracht om de gevolgen voor de Aarde hiervan te overzien.
Dan Dare besluit geen tijd te verliezen en onmiddellijk met zijn ruimteschip, de Anastasia, te vertrekken. Hij wordt vergezeld door Albert Fitzwilliam Digby, Professor Jocelyn Mabel Peabody en Stripey. De laatste is een aandoenlijk buitenaards wezentje dat het beste kan worden omschreven als een ''huisding''. Stripey is zeer aanhankelijk en volgt Dan, waar deze ook gaat, op de voet.
De reis naar de asteroïde verloopt voorspoe-

dig. Vlak na de landing wordt het team echter verrast door een Treen patrouille. Dan en Stripey weten te ontkomen, maar Digby en professor Peabody worden gevankelijk weggevoerd. Dan heeft er nu een probleem bijgekregen. Hij kan natuurlijk de asteroïde voor zijn goede fatsoen niet zonder zijn vrienden verlaten.

Op dit punt begint het spel Dan Dare. We zien hem aan de oppervlakte van de asteroïde staan. Stripey is zich blijkbaar niet bewust van het gevaar, want hij dartelt vrolijk over de planeet rond. Af en toe rolt hij zich op en rolt hij een eindje over de oppervlakte. Soms komt hij daarbij echter op zijn kop terecht. Dit doet hem blijkbaar geen pijn, want hij staat dan eventjes om zijn eigen stommiteit te grinniken.



De eerste gevangene is gevonden

Dan heeft echter niet al te veel tijd om met zijn kameraadje te spelen. De asteroïde zal om 1 uur precies zijn bestemming bereikt hebben. Aangezien het reeds 5 over half 12 is, heeft Dan niet al te veel tijd om Mekon te vernietigen. Ongeduldig draait hij zijn gezicht naar de speler om hem tot spoed te manen.

Het spel ziet er grafisch uitermate fraai uit. Zonder al te veel overdrijving zou men het zelfs een computertekenfilm kunnen noemen. Het spel zit vol fraaie details. Zo werpen bijvoorbeeld de ladders in het ondergrondse complex hun schaduw op Dan als deze er achter langs loopt. Een ander zeer fraai effect krijg je te zien wanneer Dan met een fakkel door donkere ruimten loopt.

De besturing van Dan geschiedt geheel met behulp van de joystick. Uiteraard kun je hem heen en weer laten lopen door de joystick naar links of rechts te bewegen.



De laser

Ook kan hij ladders en trappen afdalen en beklimmen.

Hiervoor beweeg je de joystick naar beneden of naar boven. Wanneer er geen ladder of trap in de buurt is, kun je Dan ''het beeld in'' laten lopen.

Dan is bewapend met handgranaten. Deze kan hij werpen zolang hij boven de grond is, of tot de kamer van Mekon is doorgedrongen. (De locaties in de grotten worden als bovengronds beschouwd.) Om een handgranaat te werpen moet je om te beginnen de vuurknop indrukken. Een handgranaat kan dan vervolgens in drie verschillende richtingen worden gegooid door de joystick te bewegen terwijl je de vuurknop ingedrukt blijft houden. De richting waarin je de joystick moet bewegen is afhankelijk van de richting waarin Dan kijkt. Wanneer hij naar links kijkt, beweeg je de joystick naar rechts om een granaat rechtuit te gooien. Wanneer je de joystick schuin rechtsomhoog beweegt, wordt de granaat omhoog gegooid. Trek je de joystick schuin rechtsomlaag, dan gooi je de granaat omlaag.

Wanneer Dan met zijn gezicht naar rechts staat moet de joystick naar links worden bewogen voor het werpen van een granaat.

(Op het moment dat we dit schrijven is het bijna Sinterklaas. Vandaar dat we alvast op deze plaats één speeltip weggeven. Spring niet al te kwistig om met de granaten. Je hebt er slechts 24 bij je. Om Mekon te doden zijn niet minder dan tien voltreffers no-

dig. Na deze eerste tip pakken we de draad van het verhaal weer op.)



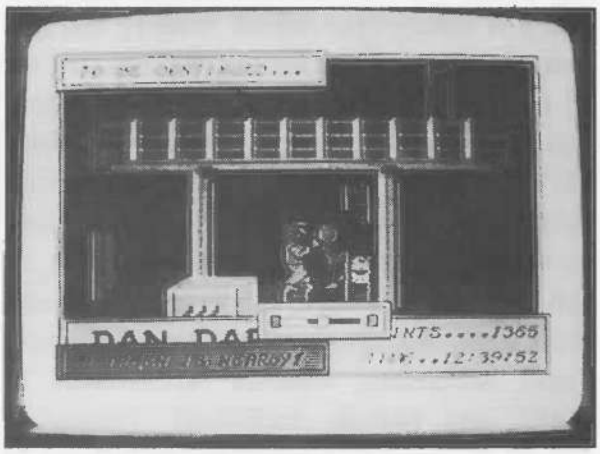
Dan Dare draagt een uniform

Op een kwaad moment zul je een Treen tegen het lijf lopen. Deze kun je ontvluchten. Het is echter ook mogelijk hem te verslaan. Dit gebeurt dan niet met behulp van allerlei nieuwerwetse fratsen, maar gewoon door middel van een eerlijk vuistgevecht.
Zodra de Treen binnen vuistbereik is gekomen, gebeuren er twee dingen op het beeldscherm. Op de eerste plaats verschijnt linksonder in de hoek een rode rechthoek. Hierin is te lezen: *"A Treen is nearby".* Bovendien verschijnt onder Dan en de Treen een rechthoekje wanneer je de vuurknop indrukt. Hierin zijn twee witte balkjes zichtbaar. Dit zijn de energiemeters. Na iedere rake klap wordt deze meter iets korter. Wanneer het witte balkje verdwenen is, is de Treen (of, in een erger geval, Dan) overleden.
Het toedienen van een vuistslag gaat ongeveer hetzelfde in zijn werk als het gooien van een handgranaat. Druk de vuurknop in en beweeg de joystick naar rechts als Dan met zijn gezicht naar links staat.
Hij kan zich ook verdedigen tegen de klappen van een Treen. Hiervoor druk je de vuurknop in en duw je de joystick omhoog. Je kunt de dekking van Dan ook laten zakken door de vuurknop in te drukken en de joystick naar beneden te trekken.
De hoogte van de dekking bepaalt hoe Dan zijn tegenstander probeert te raken. Wanneer hij zijn gezicht dekt, slaat hij een Treen op zijn kaken. Beschermt Dan zijn lichaam, dan geeft hij de Treen een klap net boven de gordel.

We hebben inmiddels dus kennis gemaakt met een belangrijke manier waarop het spel aangeeft dat er iets staat te gebeuren. Dit zal in de loop van het spel vaker voorkomen. Als Dan namelijk op een plaats komt waar hij een nuttige actie kan ondernemen verschijnt linksonder in beeld een gekleurde rechthoek. Hierin is dan bijvoorbeeld te lezen dat Dan iets heeft gevonden, of bij een deur staat. Als dit gebeurt moet je de vuurknop indrukken, waarna rechtsonder in beeld een tweede rechthoek verschijnt. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog of omlaag. In deze tweede rechthoek lees je dan welke acties Dan kan ondernemen.
Zodra je de vuurknop loslaat, wordt de gekozen actie uitgevoerd. Linksboven in beeld verschijnt vervolgens een derde rechthoek waarin je het resultaat van de actie kunt aflezen.

Tijdens zijn tocht zal Dan een aantal voorwerpen tegenkomen. Al deze voorwerpen zijn behulpzaam bij het oplossen van het spel. Er zijn geen dwaalsporen.
Het spel kent niet al te veel problemen die moeten worden opgelost. Het grootste probleem is eigenlijk de beschikbare hoeveelheid tijd.
Een andere puzzel dien je bij het laserkanon ergens in het ondergrondse complex op te lossen. Links van de laser zul je een dozijn kamers vinden, verspreid over vijf verdiepingen. In deze kamers staan spiegels waarmee je de laserstraal kunt ombuigen. Door deze spiegels goed te richten moet je proberen de drie computers, waardoor de asteroïde wordt bestuurd, te vernietigen. Pas als dit is gebeurd, gaat de deur naar het heilige der heiligdommen, de kamer van Mekon, open. Voordat je hier naar binnen gaat moet je echter wel Professor Peabody en Digby hebben bevrijd.
Wanneer je uiteindelijk tot de kamer van Mekon bent doorgedrongen zul je hem in hoogsteigen persoon mogen aanschouwen.

Wacht dan niet te lang met het gooien van de granaten. Mekon schiet namelijk vuurballen op je af die de energie van Dan als sneeuw voor de zon laten smelten.



Dan in gevecht met een Treen

Nadat de koepel van Mekon is opgeblazen is de strijd nog niet gestreden. In zijn onmetelijke doortraptheid heeft Mekon namelijk nog een verrassing voorbereid. Zodra de koepel is opgeblazen, wordt een tijdbom in werking gesteld die na precies twee minuten de hele asteroïde opblaast. Voor die tijd zul je de weg terug naar de Anastasia moeten hebben afgelegd. Om dit wat makkelijker te maken gaat ergens in het complex een geheime deur open die je moet proberen te vinden. Door van deze nooduitgang gebruik te maken, snij je een heel stuk van de weg af. Een andere voorwaarde waaraan je moet voldoen om het spel tot een geslaagd einde te brengen is het vinden van alle drie de toegangsluiken tot het ondergrondse complex.

In dit prima spel hebben wij slechts twee kleine foutjes kunnen ontdekken. Eén daarvan is storend. Wanneer je namelijk een Treen in het ondergrondse complex bevecht moet je oppassen dat je hem niet door een deuropening naar achteren drijft. Gebeurt dit wel voordat hij is gedood, dan is hij volgens het programma niet meer aanwezig. Hij verspert echter wel de toegang tot de aangrenzende kamer. Dit is lastig omdat je dan eerst even de kamer moet uitlopen via een andere deur. Wanneer je daarna weer binnenkomt kun je de Treen verder onder handen nemen.
Door het tweede foutje zijn wij lichtelijk gaan twijfelen aan het gezichtsvermogen van Dan Dare.
Waarschijnlijk is hij aan een bril toe want hij ziet Digby en Professor Peabody aan voor Treens als hij de deur van hun cel heeft geopend en naar binnen loopt.

Gelukkig kan het spel worden gepauzeerd door het indrukken van de toets <SHIFT LOCK>, zodat je de bijgeleverde kaart op je gemak kunt raadplegen wanneer je bent verdwaald.
Als je er van overtuigd bent dat Dan aan een vruchteloze reddingspoging bezig is, kun je het spel opnieuw starten door de toets <RESTORE> in te drukken.
Over de kaart willen we nog even het volgende opmerken.
Sommige locaties sluiten op elkaar aan. De letters naast die betreffende locaties verwijzen daarnaar.



Mekon is bijna uitgeschakeld

Speeltips

Het is niet noodzakelijk om alle puzzels op te lossen om het spel te voltooien. Ook is het niet nodig om alle Treens tot pulp te verwerken. Dit kost alleen maar tijd.

Het is aan te raden om het eerste spel dat je speelt te gebruiken als oefening in het granaat gooien. Op deze wijze kun je enige *feeling* ontwikkelen voor dit belangrijke onderdeel. Als de granaten op zijn, start je het spel gewoon opnieuw en ga je serieus aan de gang.

Sommige Treens in het gevangenis-complex dragen veiligheidspasjes bij zich. Nadat je ze hebt gedood, raap je hun pasje automatisch op. Je hebt in ieder geval drie van deze pasjes nodig om het spel uit te kunnen spelen.

Om het water in en uit te gaan is het handig als je weet dat naast de ladders een trap loopt. Deze trap wordt aan het zicht onttrokken door het water.

Betreedt de kamer waarin twee Treens staan uitsluitend als je bent gekleed in het Treen uniform.

Je begint het spel ergens aan de oppervlakte van de asteroïde. Tot nu toe hebben we drie verschillende startposities gezien. Deze zijn op de kaart aangegeven met de nummers 1 tot en met 3. Startpositie 1 komt het vaakst voor en positie 3 het minst.

Om het spel op te lossen kun je het beste de volgende route volgen:

Voor startposities 1 en 2 geldt: Loop naar links totdat je de eerste Treen tegenkomt. Versla deze en daal via het luik af naar beneden.

Vanaf positie 3 loop je ook naar links alleen moet je nu twee Treens in de pan hakken. Ga daarna verder naar links totdat je bij de trap uitkomt die naar startpositie 2 leidt. Beklim deze en loop naar links totdat je de volgende Treen het lijf loopt. Deze schakel je uit en je daalt door het luik de ladder af. Vanaf dat moment blijft de te volgen route voor elk van de drie mogelijke startposities hetzelfde.

Stap onder aan de ladder het water in en je zult wat rietstengels *(reeds)* zien. Pak deze op en ga verder het water in. Al spoedig zal Dan protesteren omdat hij onder water niet kan ademhalen. Gebruik het riet als snorkel en zwem naar links. Onderduiken kun je het makkelijkste doen door eerst iets naar rechts te bewegen en de joystick naar je toe te trekken. Onder de ladder op het volgende scherm zul je een hard voorwerp aantreffen. Pak het op. Het blijkt een koevoet *(crowbar)* te zijn. Klim hiermee de ladder op en loop naar rechts. Loop net zolang door totdat je de trap naar beneden ziet (bij startpositie 2). Deze ga je af.

De treen die hier rondloopt kun je het beste uitschakelen, aangezien je nog een paar keer langs deze locatie moet. Loop naar links en je zult wat vegetatie *(vines)* tegenkomen. Klim via de rechter rank naar beneden en loop naar de linker stengel. Deze snij je af. Loop naar rechts en bindt de twee delen aan elkaar, waarna je verder naar beneden klimt. Loop naar rechts om de volgende locatie te betreden. Hier zie je een stuk fruit liggen. Haal dit op want hiermee kun je Stripey later overhalen om iets voor je te halen. Loop terug naar links en klim dan weer in de plantenstengel omhoog tot de op één na hoogste etage. Je moet dan op gelijke hoogte staan met het enige deel dat van de linker *vine* resteert. Sla rechts af en blijf doorlopen totdat je niet verder meer kunt *(Too narrow for you to pass)*. Je ziet iets verderop een fakkel *(torch)* liggen. Deze kun je bemachtigen door het fruit ernaar toe te werpen. Stripey rent er dan achteraan en neemt op de terugweg de fakkel voor je mee. Ga nu weer terug naar links, klim via de *vines* omlaag en open het luik dat je daar ziet. Je hoeft hier geen koevoet te gebruiken. Ga door het luik naar beneden en je zult in een donkere ruimte terechtkomen. Dit is een goed moment om te kijken of de fakkel wil branden.

Nadat je deze hebt ontstoken wordt een deel van de omgeving door een flauw schijnsel verlicht. Via een tweetal trappen kun je naar

de linker benedenhoek van deze ruimte lopen. Hier haal je de oliespuit *(oil can)* op, waarmee je weer naar boven klimt. Naast de ladder kun je naar rechts lopen. In deze eveneens donkere ruimte kun je via een trap afdalen naar een luik. Dit verroeste luik kun je niet openen voordat je er olie overheen hebt gegooid. Nadat dit luik open is, zoek je de *vines* weer op. Klim erin tot de op één na hoogste etage. Snij dan de stengels af en loop naar de *vines* links. Hier bind je een stuk aan vast en je klimt naar beneden. Op deze plaats bind je het laatste deel van de *vines* dat je hebt weer vast.

Je kunt nu verder omlaag klimmen. Loop naar links, sla de Treen op zijn gezicht en beklim de ladder.

Je staat nu weer aan de oppervlakte. Loop zover mogelijk naar links en je zult nog een gesloten luik vinden.

Breek dit open en daal de ladder af. Volg de paden naar beneden totdat je in de volgende locatie bent terecht gekomen. Verlaat deze locatie naar links, Hier ligt een tak *(branch)*. Deze pak je op en je loopt terug naar rechts en weer naar boven. In de rechter benedenhoek van deze locatie zie je weer een gesloten luik. Je kunt dit luik niet met de koevoet openbreken aangezien het onder stroom staat. Daarvoor heb je de tak nodig. Hout geleidt immers geen electriciteit. Wanneer het luik open is daal je de ladder af.

Aan de onderzijde van de volgende locatie loop je naar links naar het volgende scherm. Geheel in de linker benedenhoek ligt een bewusteloze Treen. Je moet deze eerst fouilleren, waardoor je het eerste pasje vindt. Vervolgens trek je zijn pak aan. *Dan* vindt dit niet zo'n fris idee angezien het pak nogal bezweet is. Heb hier echter lak aan want het voordeel is dat je nu langs de Treens kunt lopen zonder dat deze je lastig vallen. Sterker nog, ze springen onmiddellijk voor Dan in de houding en ze blijven net zo onverstoorbaar staan als de wachtposten voor Buckingham Palace, die dagelijks door talloze toeristen worden lastig gevallen.

Gekleed in het Treen uniform zul je overigens nog een aardig detail zien. *Dan* probeert regelmatig het onfrisse kledingstuk uit te doen. Hij blijft (voorlopig tevergeefs) aan zijn helm rukken.

Loop weer naar rechts naar de ladder. Het luik boven je is inmiddels hermetisch gesloten, dus je zult verder omlaag moeten. Via de lange ladder kom je in de enige kamer met twee Treens. Dankzij het uniform overleef je de ervaring ongeschonden. In zijn eigen kloffie heeft Dan geen schijn van kans.

Vanaf dit punt moeten we je even aan je lot overlaten. Je moet nu namelijk zo snel mogelijk minstens twee extra pasjes organiseren (legertaal voor stelen). Aangezien niet in ieder spel dezelfde Treens een pasje hebben, kunnen we je hiervoor geen kant en klare oplossing geven. De enige weg waarlangs je de kamer met de twee Treens kunt verlaten is echter via de ladder omlaag. Daarna kun je alleen maar naar links. Pas op, want in deze kamer verkleedt Dan zich weer. Hij doet dit heel discreet achter de computer die je passeert als je de kamer door de deur aan de linkerzijde wilt verlaten. In de volgende kamer word je door een Treen opgewacht, dus wees op je hoede. Klim naar boven tot je op de bovenste etage in deze kamer bent aangeland. Ga even naar rechts om kennis te maken met de volgende Treen. Na de beleefde slagenwisseling ga je terug naar links. Als de vorige Treen geen pasje heeft opgeleverd kun je het beste naar de kamer hieronder gaan, want daar loopt nog een Treen. Had de vorige Treen je wel een pasje nagelaten, dan klim ja naar boven. Je komt dan in een kamer met drie ladders naast elkaar. Loop links het beeld uit en sla desnoods de Treen in elkaar. De deur aan de linkerkant van deze kamer kun je nog met de koevoet openbreken. Daarna is het met de koevoet gedaan. Vanaf hier heb je pasjes nodig om de deuren te openen. Scharrel nog wat rond door het complex totdat je de benodigde drie pasjes hebt. Vergeet niet dat je er al één had gevonden in het uniform van de bewusteloze Treen.

Daal nu af naar de onderste etage. Hier zul je de twee cellen vinden waarin Digby en Professor Peabody gevangen zitten. Open beide celdeuren met behulp van een pasje. Het derde pasje heb je nodig om de deur aan de rechterzijde van de verduisterde kamer te openen. Nadat je je beide kameraden hebt bevrijd, loop je via de donkere kamer naar links totdat je de laser ziet staan. Dit kan niet missen want het apparaat is twee verdiepingen hoog. Wacht nog even met het indrukken van de knop van de laser. Eén foutje en alle moeite kan voor niets zijn geweest. Wanneer een spiegel namelijk verkeerd staat wordt deze door de laser opgeblazen.

Raadpleeg de kaart en je zult drie computers zien, genummerd van 1 tot en met 3. Deze moeten in oplopende volgorde worden vernietigd. Dit kan via het kleine gat dat je in de wand voor de computers ziet.

Loop langs de spiegels. Je kunt deze draaien wanneer linksonder in beeld een rechthoekje met de woorden *"Leaping lasers!"* verschijnt.

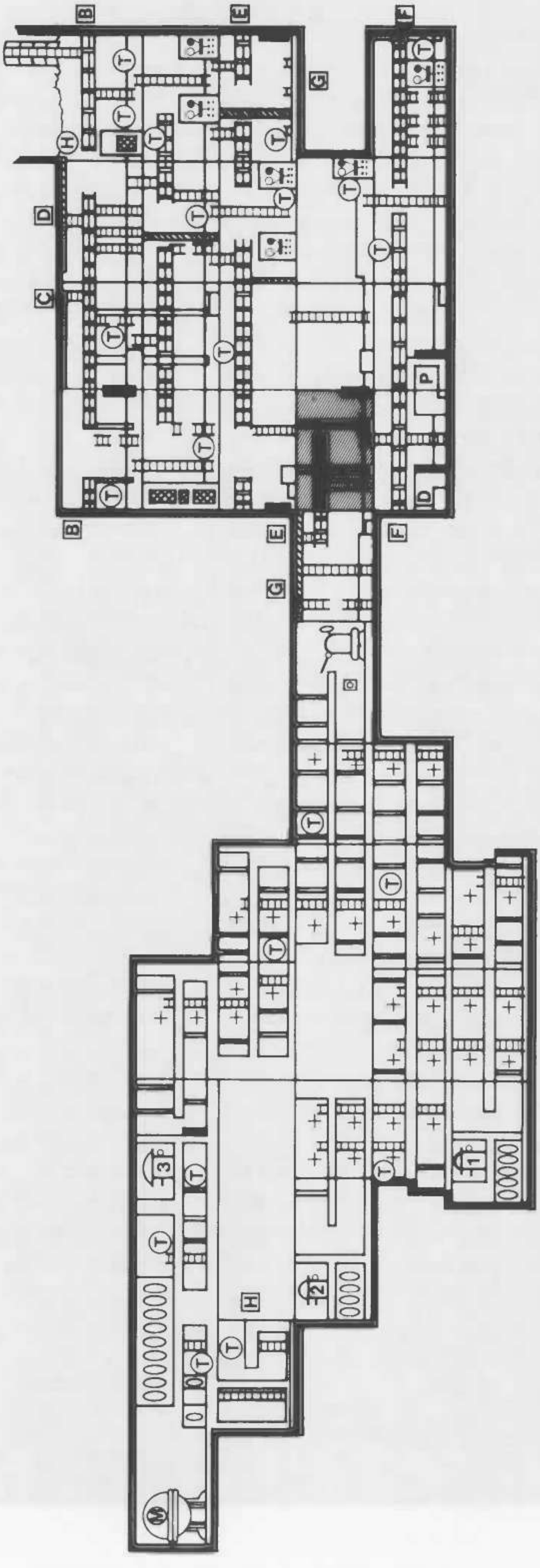
De Treens hoeven overigens geen probleem op te leveren als je eerder bij een spiegel bent dan hij (zij?, het?). Houdt gewoon de vuurknop ingedrukt zodra het rechthoekje met de woorden *"Leaping lasers"* verschijnt. De Treen loopt dan dwars door je heen zonder je op te merken. (Misschien toch een derde foutje in het programma?)

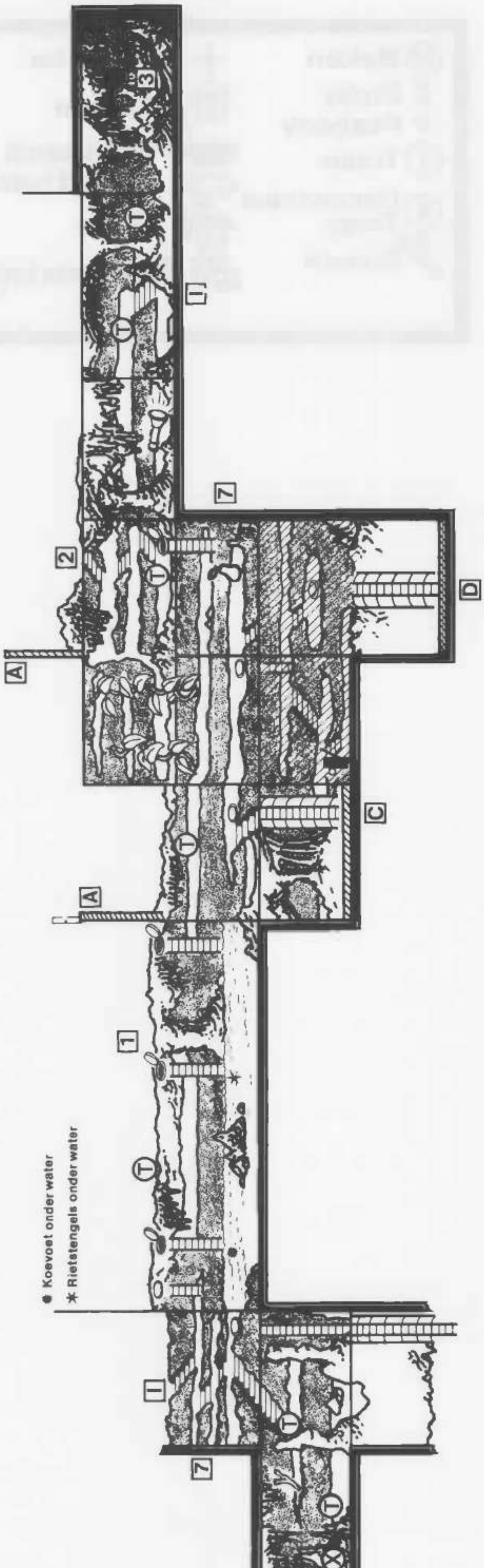
Nadat je een serie spiegels in de goede stand hebt gezet moet je terug lopen naar de laser. Dit kun je het beste doen door het spoor van de omgezette spiegels terug te volgen. Het is geen omweg en je kunt bovendien als laatste controle nog eens nagaan of alle spiegels echt goed staan. Druk dan de knop van de laser in. Herhaal deze exercitie drie keer, zodat alle computers er uitzien als een goedkope joystick na een avondje *Decathlon* spelen.

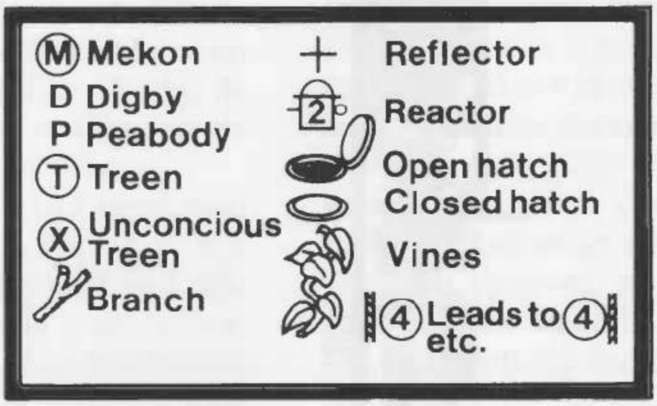
Onder de treurige resten van de derde computer is nu een deur opengegaan. Deze leidt naar het bolwerk van Mekon, zoals je waarschijnlijk al raadde. Ontwijk indien mogelijk de Treens die je tegenkomt, want waarschijnlijk raak je al aardig in tijdnood. Het kost minder tijd om even op een andere etage te wachten totdat de Treen voorbij is gegaan, dan om hem te doden.

Zodra je de kamer van Mekon bent binnengedrongen moet je goed op je tellen passen. Je moet de koepel namelijk voldoende naderen om de voet ervan met een granaat te kunnen raken. Al die tijd schiet Mekon vuurballen op je af die, wanneer je erdoor geraakt wordt, een rampzalige uitwerking hebben op je energiepeil. Zoals we al eerder vermeldden, moet je de voet van de koepel tien maal met een granaat raken. Een voltreffer wordt duidelijk aangegeven. Het scherm wordt wit en er verschijnt in grote letters *BOOM* in beeld. De beste methode is de zogenaamde *hit and run* methode. Loop tot ongeveer halverwege het beeldscherm wanneer Mekon net een vuurbal heeft afgeschoten. Werp dan een granaat en maak dat je weg komt, desnoods naar de locatie rechts. Herhaal deze handelswijze totdat de koepel is vernietigd.

Nu de koepel is opgeblazen heb je nog maximaal twee minuten de tijd voordat de tijdbom tot ontploffing komt. Het is daarom verstandig om de nooduitgang te zoeken. Deze vind je bij de letter *H.* Je komt dan weer terecht in de kamer waar eerder in het spel twee wachtposten stonden. Het is nu alleen nog maar zaak om terug te keren naar het ruimteschip om de missie tot een succesvol einde te brengen en de Aarde te redden.

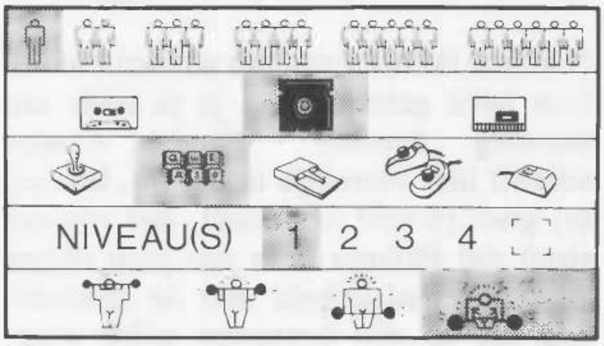

B
E
F
G
H
D
C
P
D
B
E
F
G
H

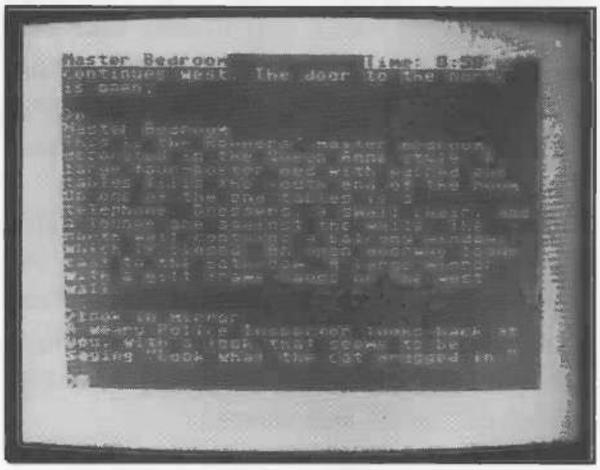

● Koevoet onder water
✶ Rietstengels onder water


M Mekon
D Digby
P Peabody
T Treen
X Unconcious Treen
Branch
Reflector
2 Reactor
Open hatch
Closed hatch
Vines
4 Leads to 4 etc.

DEADLINE

Infocom Marc Blank





Doel

In dit tekstavontuur moet je een moordzaak oplossen. Mocht je er niet in slagen dit binnen de vastgestelde tijd te doen dan word je uit je functie als detective ontheven.

Beschrijving

De gebeurtenissen spelen zich af in het stadje Lakeville, Connecticut. Op 7 juli 1982 is het levenloze lichaam van Marshall Robner in diens bibliotheek aangetroffen. Uit het autopsierapport blijkt dat hij is overleden aan een overdosis Ebullion (een middel tegen depressiviteit). Er is alleen een kleine buil links op het voorhoofd geconstateerd. Men gaat ervan uit dat deze is ontstaan door de val uit de stoel waarin hij zat. Naast de omgevallen stoel is onder andere een theekopje gevonden. Na onderzoek in het laboratorium zijn hierin geen sporen van Ebullion gevonden. Naast het slachtoffer is ook nog een flesje gevonden met een aantal Ebullion tabletten. De conclusie die uit de autopsie- en laboratoriumrapporten, alsmede uit de verklaringen van de huisgenoten, valt te trekken is dat er sprake is van zelfmoord.

Na het openen van de spelverpakking treft men hierin weer alles aan wat men zo langzamerhand van Infocom kan verwachten. In de eerste plaats een handleiding voor het spelen van het spel. Daarnaast een situatiefoto van het slachtoffer. Voorts het autopsierapport, een laboratoriumrapport, een memo van detective Anderson, de verslagen van de verhoren en een brief van het advocatenkantoor Coates, Shavely & Coates. De beschrijvingen van de gebeurtenissen en de vertrekken zijn weer als vanouds.

Door de complexiteit van het spel wordt het in verschillende delen geladen. Daarom dient de diskdrive aan te blijven staan met de diskette er in.

Uit de verhoren komen als belangrijkste punten naar voren dat mevr. Robner 's ochtends naar de bibliotheek was gegaan omdat haar man daar wel vaker tijdens zijn werk in slaap viel. Omdat er geen antwoord kwam op haar kloppen en de deur van binnenuit was gesloten, stelde Mrs. Rourke (de inwonende huishoudster) voor om de politie te bel-

len. Ondanks het feit dat Marshall Robner de deur altijd van binnenuit sloot was mevr. Robner ongerust. Nadat de politie was gearriveerd braken zij de deur open en vonden het lichaam.
Marshall was de laatste tijd depressief omdat zijn bedrijf slecht liep. Aan zijn opmerkingen over zelfmoord had zijn vrouw nooit veel aandacht geschonken, omdat hij daarna altijd weer begon over het redden van zijn zaak. Volgens haar had hij geen vijanden.
Hun zoon George is volgens het verslag balsturig en had vaak hooglopende ruzies met zijn vader. Hij geeft toe dat zijn vader dreigde hem te onterven, hoewel hij beweert zeker te zijn dat zijn vader dit nooit zou doen.
De andere huisgenoot is Ms. Dunbar. Zij is de secretaresse van Robner. Ms. Dunbar en Ms. Robner wonen daar al sinds het huis zes jaar geleden werd gebouwd. Volgens de verklaring van Mrs. Rourke had Ms. Dunbar om elf uur 's avonds thee gebracht naar Mr. Robner. George was ongeveer tien minuten later naar zijn kamer gegaan. Zij weet dit zeker, omdat ze nog tot vroeg in de ochtend had liggen lezen, en aangezien de trap ontzettend kraakt had ze iedereen die naar boven kwam moeten horen.
Ms. Dunbar verklaart dat ze inderdaad om ongeveer elf uur 's avonds thee had gebracht. Mr. Robner scheen haar toen nogal nerveus toe. Zij heeft het water opgezet en toen ze de ketel hoorde fluiten in de keuken de thee gezet. Volgens haar waren toen George en Mrs. Robner nog op. Zij vertelt bovendien de indruk te hebben dat het huwelijk niet zo goed was en dat Mrs. Robner haar eigen vriendenkring had. Tenslotte zegt ze dat ze die avond om half elf was thuisgekomen na een avondje uit met een vriend.
De laatste verklaring is van de zakenpartner van Robner. Mr. Baxter was al sinds 25 jaar de partner van Marshall Robner. Het zijn echter nooit goede vrienden geweest. Baxter is gisteravond alleen naar een concert geweest dat tot ongeveer 10 uur heeft geduurd. Daarna is hij naar huis gegaan. Hij gelooft niet dat iemand Robner wilde vermoorden, behalve misschien George. Hij vertelt van de regelmatige ruzies tussen vader en zoon, hoewel hij deze hoogstens twee of drie keer heeft meegemaakt. De rest heeft hij van horen zeggen.

Nadat je de brief van het advocatenkantoor hebt gelezen voel je je toch wat onrustig worden. Warren Coates schrijft hier namelijk in dat hij, hoewel hij geen moord vermoedt, het vreemd vindt dat Robner hem een paar dagen daarvoor had gebeld met de mededeling dat hij zijn testament wilde wijzigen. Hij dringt aan op een nader onderzoek, al is het alleen maar om de roddels tegen te gaan. Hij kondigt tenslotte aan dat hij de volgende dag om twaalf uur 's middags het bestaande testament zal voorlezen ten huize van de Robners.
Om 8 uur 's ochtends arriveer je bij het huis van de familie Robner. Nadat je hebt aangeklopt opent Mrs. Robner de deur. Ze laat je binnen en laat je verder alleen zodat je rustig aan het onderzoek kunt beginnen. De enige voorwaarde is dat je uiterlijk om 8 uur 's avonds het huis weer verlaten hebt. Je hebt dus precies twaalf uur de tijd voor je speurwerk.
Iedere actie kost tijd. Door het huis lopen kost minder tijd dan het onderzoeken van voorwerpen en kamers. Behalve de gebruikelijke commando's herkent dit programma ook nog een aantal die het onderzoek vereenvoudigen. De belangrijkste hiervan zijn het zoeken naar vingerafdrukken ("FINGERPRINT" iets), personen voorwerpen laten zien ("SHOW" iets "TO" iemand), hen ermee confronteren ("CONFRONT" iemand "WITH" iets). Als dat nog niet het beoogde resultaat oplevert kunnen ze beschuldigd worden ("ACCUSE" naam).

Het sneller laten verstrijken van de tijd kan op drie manieren gebeuren. Ten eerste kan de komst van iemand of een bepaalde gebeurtenis worden afgewacht ("WAIT FOR" iemand of iets). De tweede mogelijkheid is het wachten tot een bepaald tijdstip ("WAIT UNTIL" tijd). Tenslotte is het mogelijk om een bepaald aantal minuten te wachten ("WAIT FOR" aantal "MINUTES").
Om een voorwerp door het laboratorium te laten onderzoeken dient het commando "ANALYZE" voorwerp. Wanneer men een bepaalde uitkomst van dit onderzoek verwacht kan men een voorwerp ook op de aanwezigheid van iets specifieks laten testen ("ANALYZE" voorwerp "FOR" iets). Na deze laatste twee opdrachten verschijnt je trouwe assistent Duffy ten tonele om het voorwerp naar het laboratorium te brengen. Enige tijd later komt hij terug met het voorwerp en een rapport van het onderzoek.
Voorts is het mogelijk om met personen te spreken. Dit kan op twee manieren gebeuren. De eerste, en meest beleefde, manier is de naam van de aangesproken persoon in te tikken, gevolgd door een komma en het onderwerp van gesprek (naam, "TELL ME ABOUT" iets of iemand). De tweede manier is "ASK" iemand "ABOUT" iets of iemand. Heeft men éénmaal de aandacht van een persoon getrokken, dan hoeft de naam niet te worden herhaald.
Normaal worden de beschrijvingen van de locaties alleen uitvoerig gegeven wanneer men deze voor het eerst betreedt, samen met een opsomming van de voorwerpen en personen die zich er bevinden. Door het commando "VERBOSE" bereikt men dat altijd een volledige beschrijving wordt gegeven. Het tegengestelde hiervan wordt met het commando "SUPERBRIEF" bereikt. Nu wordt uitsluitend de naam van de locatie gegeven. Wanneer men een printer heeft aangesloten op de Serial (ronde) bus van de diskdrive kan door het geven van de opdracht "SCRIPT" een verslag van de vorderingen worden uitgeprint. Het printen kan worden gestopt door "UNSCRIPT" in te geven.
Ben je er tenslotte van overtuigd wie Marshall Robner heeft vermoord (er is uiteraard geen sprake van zelfmoord, anders was er niet veel te spelen overgebleven) dan kun je deze perso(o)n(en) arresteren. Er bestaan diverse mogelijke manieren waarop het spel tot een einde kan komen. Het einde is afhankelijk van de hoeveelheid verzameld bewijs, het gevonden motief en, niet in de laatste plaats, van wie je hebt gearresteerd.
Om het spel tot een goed einde te brengen is het noodzakelijk om op een aantal plaatsen te zijn op de juiste tijdstippen. Het tekenen van een plattegrond vormt een belangrijk hulpmiddel. Het huis bestaat uit twee verdiepingen en beslaat samen met de gazons en de tuinen ongeveer 50 locaties. In vergelijking met het eerdere Infocom spel "Witness" moet worden gezegd dat Deadline vele malen moeilijker is op te lossen. Dit komt vooral doordat naast de timing een aantal acties in een bepaalde volgorde moet worden ondernomen om de gewenste bewijsstukken in handen te krijgen.
De grappen zijn niet van de lucht in dit spel. Probeer bijvoorbeeld eens iemand te kussen, het zilveren bestek te pakken of te wachten tot een tijdstip dat ligt voor de tijd die de klok aangeeft. Het is ook mogelijk om de whisky van George te drinken, maar dit moet je niet te vaak doen. Een andere uitmuntende grap is de reactie op de poging om de "RED HERRING" (dwaalspoor) van George op te eten. Informeer voor de aardigheid ook eens naar de behaalde score.
WAARSCHUWING!!! LEES NIET VERDER ALS JE DE MOORDZAAK ZONDER HULP WILT OPLOSSEN. HIERNA VOLGEN DIVERSE TIPS EN ANTWOORDEN.

Speeltips

1. Bekijk alle gevonden geneesmiddelen goed en lees de etiketten.

2. Wie belt er omstreeks negen uur met Mrs. Robner?
Ten eerste kun je zelf de telefoon oppakken wanneer deze rinkelt. Degeen die opbelt hangt dan echter weer op. Ten tweede kun je proberen om in een andere kamer via een tweede toestel mee te luisteren. Het is niet mogelijk om meer van het gesprek te horen.

3. Valt er iets te doen met het notitieblok?
Na zorgvuldig onderzoek blijkt dat de notities op het vorige blad een flauwe afdruk hebben achtergelaten. De inhoud kan op twee manieren zichtbaar worden gemaakt. Het blad kan tegen het licht worden gehouden of met het potlood zwart worden gemaakt ("RUB"). Als je het notitieblok aan Baxter laat zien zegt deze de brief nooit te hebben ontvangen.

4. Wat te doen met de bureaukalender?
Sla het blad om naar 8 juli ("TURN TO JULY 8"). De aantekening op deze bladzijde toont aan dat er een nieuw testament moet bestaan. Laat de kalender aan George zien en let op zijn reactie.

5. Is de inhoud van de prullemand belangrijk?
Het enige opvallende is de afwezigheid van het blad van het notitieblok, terwijl Baxter zegt dit nooit te hebben gezien.

6. Waarom krijg ik de enveloppe niet van Mrs. Robner?
De enige manier om de enveloppe in handen te krijgen is deze te onderscheppen voordat Mrs. Rourke deze ophaalt. De post wordt om ongeveer tien uur bezorgd, en blijft dan een uur liggen. Om de brief te lezen zal het postgeheim moeten worden geschonden.

7. Waarom is de tuinman vanaf 11 uur zo boos?
Om hierachter te komen moet je met hem praten en goed luisteren. Vraag hem dan om je de plaats des onheils te laten zien. Onderzoek de bodem dan zeer nauwkeurig, en je zult een porceleinen scherf vinden.
Wanneer je niet onmiddellijk met McNabb meegaat, is hij niet meer bereid je in een later stadium te helpen, en de belangrijke scherf komt nooit meer boven water.

8. Waarom is de scherf belangrijk?
Na het schoonmaken blijkt het een deel van het servies te zijn. Het is best mogelijk dat het kopje dat in de bibliotheek is gevonden daar later is neergelegd. Onderzoek door het laboratorium toont restanten van een onbekende chemische stof aan. In de badkamer van Ms. Dunbar staat een flesje met een buitenlands geneesmiddel. Het ligt dus voor de hand het fragment op sporen van deze stof te laten analyseren. Met dit rapport kun je vervolgens Ms. Dunbar confronteren. Als je haar daarna volgt wordt ze nerveus en laat iets vallen.

9. Wat staat er in de krant?
De krant wordt omstreeks 11 uur bezorgd. Het loont de moeite om beide delen goed te lezen. De beursberichten weten te melden dat er een fusie op komst is tussen Robner Corp. en Omnidyne.

10. Waar bewaarde Robner zijn belangrijkste papieren?
In de brandkast. De brandkast bevindt zich in een geheime kamer.

11. Waar is de geheime kamer?
Deze kamer ligt tussen de bibliotheek en de slaapkamer van de familie Rob-

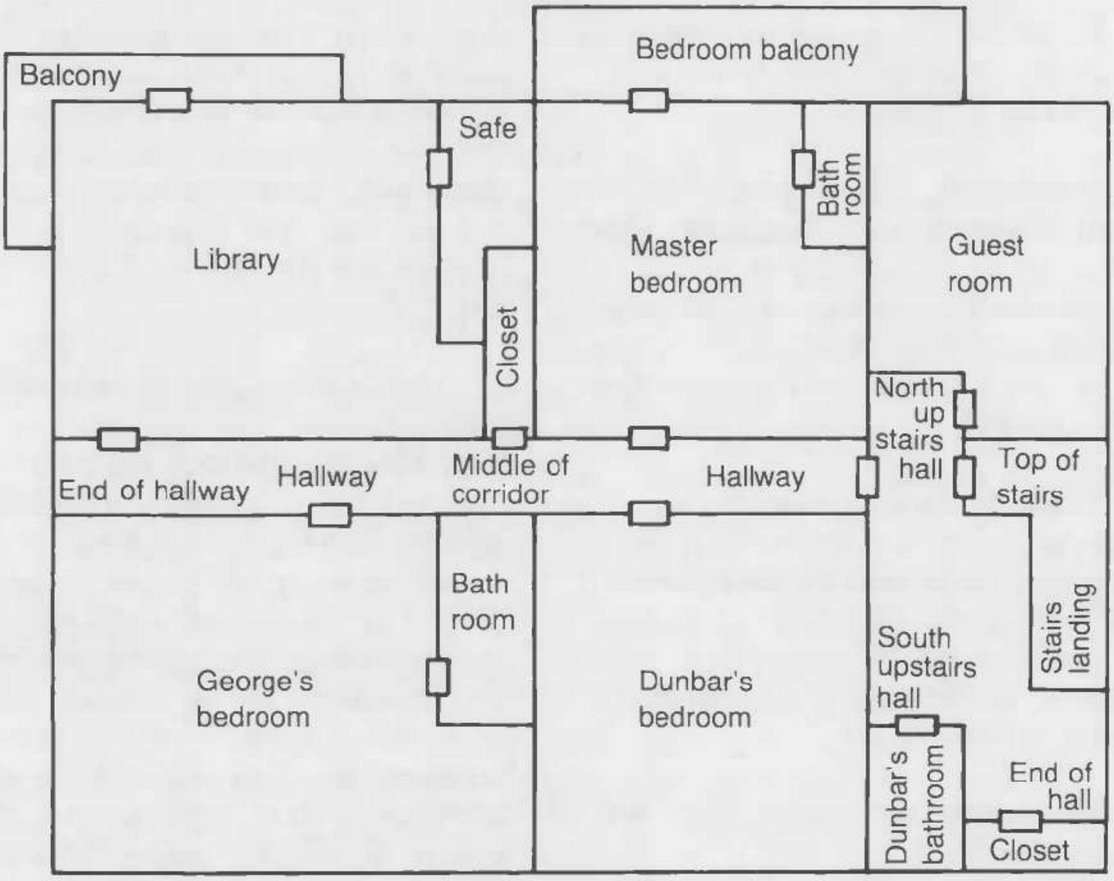
ner. De manier om de kamer binnen te komen is alleen te achterhalen nadat George hier is geweest.

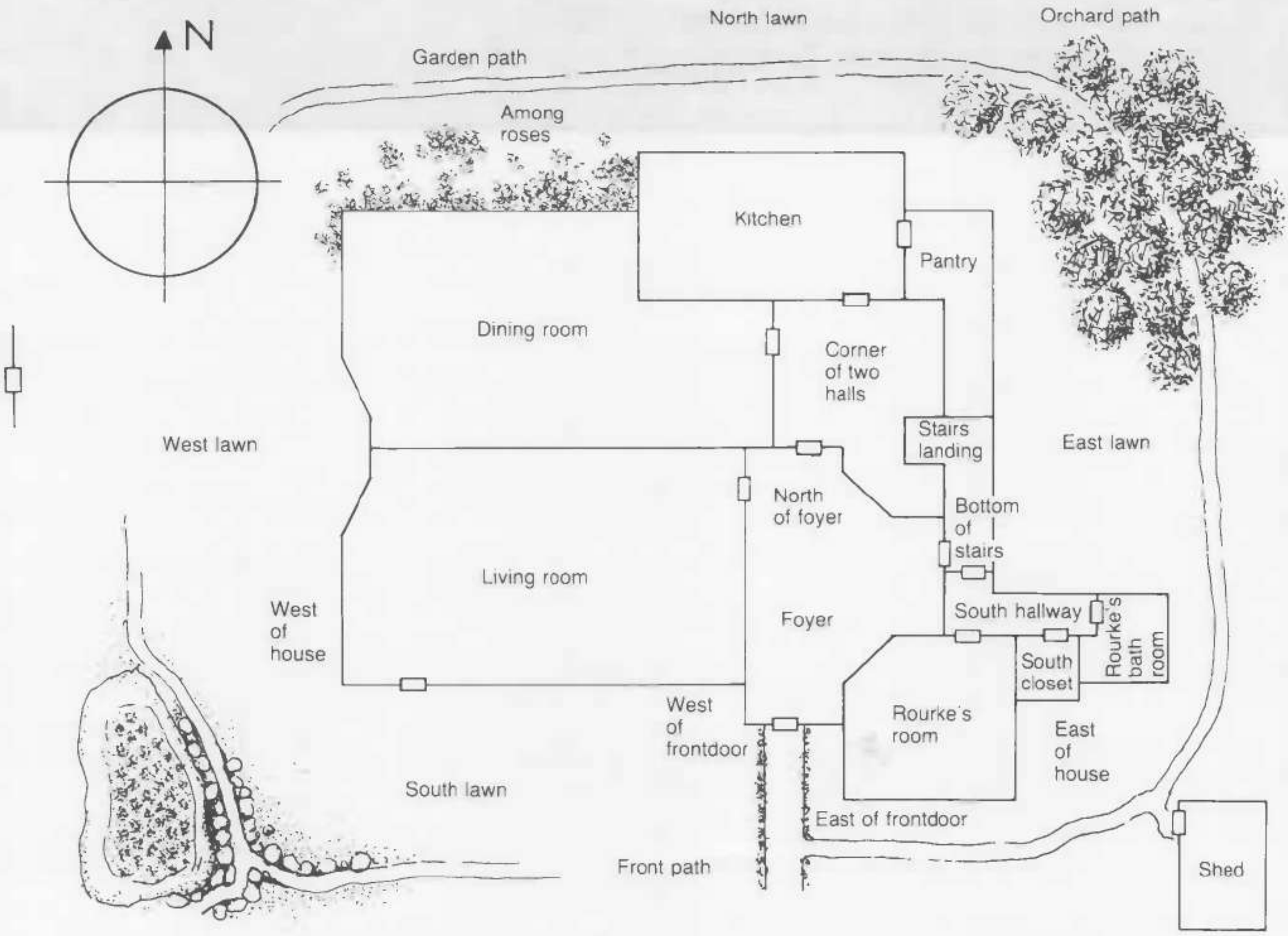
12. Hoe krijg ik de safe open?
Helaas ken je de combinatie niet. Bovendien beweert iedereen deze niet te kennen. Het blijkt dat George de enige is die de combinatie kent. Hij is echter niet van plan je deze te vertellen. (zie verder punt 15.)

13. Waarvoor dient de ladder?
Nadat je de ladder tegen het balcon hebt gezet kun je naar boven klimmen. Deze actie is noodzakelijk om te kunnen bewijzen dat de moordenaar buitenom de bibliotheek is binnengegaan en weer verlaten heeft.

14. Waar dient het kaartje van Ms. Dunbar voor?
Als je het haar laat zien zonder dat Baxter in de buurt is bekent ze dat ze regelmatig met Baxter uit ging, ook de nacht dat Mr. Robner is overleden. Ze is toen door Baxter naar huis gebracht. Baxter reageert op het kaartje met het verhaal dat ze inderdaad samen naar het concert waren, maar dat Ms. Dunbar zich niet lekker voelde en in de pauze met een taxi naar huis is gegaan. Dit is dus in strijd met zijn eerder gegeven verklaring.

15. Hoe kom ik achter de inhoud van de safe?
Volg George wanneer hij naar boven gaat nadat hij is geconfronteerd met de agenda. Verstop je in de kast halverwege de gang op de eerste etage. Als George de bibliotheek is binnengegaan wacht je hierin ongeveer tien minuten. Ga vervolgens de bibliotheek binnen, en je ziet George voor de geopende brandkast met wat papieren. Neem deze af, en vergeet vooral niet in de safe te kijken. In de safe liggen documenten die voor Baxter belastend zijn. In de papieren is sprake van het bedrijf Focus.

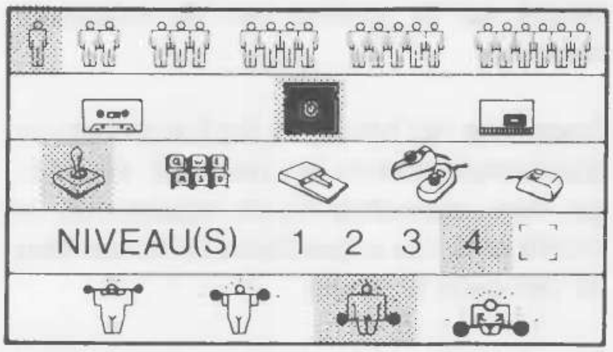

Balcony
Bedroom balcony
Safe
Bath room
Library
Master bedroom
Guest room
Closet
North up stairs hall
Top of stairs
End of hallway
Hallway
Middle of corridor
Hallway
Bath room
Stairs landing
South upstairs hall
George's bedroom
Dunbar's bedroom
Dunbar's bathroom
End of hall
Closet


N
North lawn
Orchard path
Garden path
Among roses
Kitchen
Pantry
Dining room
Corner of two halls
Stairs landing
West lawn
East lawn
North of foyer
Bottom of stairs
Living room
South hallway
Rourke's bath room
West of house
Foyer
South closet
West of frontdoor
Rourke's room
East of house
South lawn
East of frontdoor
Front path
Shed

DEFENDER OF THE CROWN

D

Mindscape, Inc. Master Designer Software Home Software Benelux





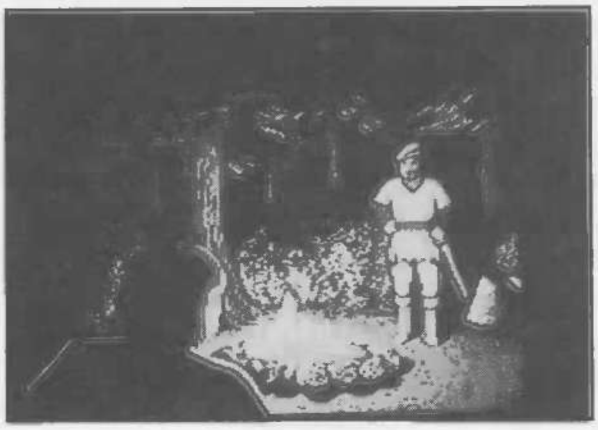
Doel

In het spel *Defender of the crown* moet de speler proberen de verschillende graafschappen in het zuiden van Engeland te verenigen, en zodoende een einde te maken aan de oorlog tussen de Normandiërs en de Angelsaksen.

Beschrijving

Er zullen slechts weinig mensen zijn die nog nooit van de legendarische Robin Hood en Ivanhoe hebben gehoord.
In deze periode nu speelt het verhaal van het spel *Defender of the crown.*
We hebben hier te maken met een soort spel dat door de makers ervan wordt aangeduid als *Cinemaware,* een samentrekking van film en software. Het programma werd geïntroduceerd op de nieuwste telg uit de Commodore familie, de Amiga. *Defender of the crown* veroorzaakte door de perfecte grafische uitvoering nogal wat opschudding in het computer-wereldje.
Gelukkig hoef je niet langer een Amiga aan te schaffen om jezelf te vergapen aan dit wonderbaarlijke staaltje van programmeer techniek. Het spel is nu namelijk ook uitgebracht op de Commodore 64.
Waarschijnlijk is daarbij het meest opvallende feit dat de omzetting naar de ouwe trouwe 8-bits machine weinig afbreuk heeft gedaan aan de, inmiddels beroemde, grafische kwaliteiten van het spel.

Het scenario van *Defender of the crown* is als volgt:
Gedurende de 11e, 12e en 13e eeuw organiseerden de Christenen de zogenaamde kruistochten, met als doel het heroveren van het Heilige Land op de Moslims.
Nadat de koning in 1149 met zijn trouwe manschappen terugkeerde van de tweede kruistocht beloonde hij de moedigste strijders door ze tot ridder te slaan. Behalve deze eervolle titel kregen ze een eigen kasteel en een daarbij behorende provincie.



Als blijk van dank voor deze gulle geste van de koning kunnen de nieuwbakken ridders natuurlijk moeilijk weigeren om aan een nieuwe kruistocht deel te nemen.
Zodra je bent teruggekeerd van de derde kruistocht breng je een bezoekje aan je oude trouwe vriend Robin of Locksley (beter bekend als Robin Hood).
Uit zijn mond hoor je het rampzalige nieuws dat Koning Richard I (met de bijnaam Richard Leeuwenhart) tijdens jouw aanwezigheid werd vermoord. Richard I had geen zoon die hem kon opvolgen.
Vandaar dat zijn broer John ("Lackland", oftewel Jan Zonderland) zijn kans schoon zag en zichzelf tot koning van Engeland liet kronen. De bijnaam Lackland "dankte" hij overigens aan het feit dat hij geen land had veroverd op het vasteland van Europa.
Een ander belangrijk kenmerk van Koning John was het feit dat hij een uitermate slecht heerser over het land was. Het volk zuchtte onder hoge belastingen en het gepeupel begon heftiger en vaker in opstand te komen. Hierdoor dreigde het land ten onder te gaan aan een bloedige burgeroorlog.
De enige die een burgeroorlog nog kan voorkomen ben jij. Indien je besluit deze gevaarlijke taak op je te nemen kun je drie maal op mijn hulp rekenen, zegt Robin.

Na het laden van het eerste gedeelte van kant 1 van de dubbelzijdige speldiskette, is de eerste actie die de speler moet ondernemen het kiezen uit het karakter dat hij of zij op het beeldscherm wil vertegenwoordigen. De keuze die je maakt heeft invloed op het verdere verloop van het spel. Elke ridder heeft namelijk sterke en zwakke punten. De drie categorieën die hierbij onderscheiden worden zijn:
Leadership (leiderschap), *Jousting* (steekspel) en *Swordplay* (zwaardvechten).
Elk van deze drie eigenschappen kan slecht of goed ontwikkeld zijn. Deze bekwaamheden worden, van weinig naar goed ontwikkeld, aangeduid met de woorden *Weak, Average, Good* en *Strong.*
Voordat we verder gaan met het behandelen van de overige opties, lijkt het ons verstandig om even in het kort op de invloed die de verschillende eigenschappen van de ridders op het spel uitoefenen in te gaan.

Leadership heeft een invloed op de mate van leiderschap tijdens veldslagen. Hoe beter deze eigenschap is ontwikkeld, des te groter is de kans op een overwinning. Uiteraard is de uitkomst van de veldslag voor een belangrijk deel afhankelijk van de gekozen taktiek en de grootte van de strijdende legers.

Jousting is van belang bij het kiezen van een tegenstander tijdens het steekspel. Hoe hoger deze eigenschap bij de tegenstander is ontwikkeld, des te moeilijker is het om hem uit het zadel te stoten.

Swordplay bepaalt voor een deel de kansen die je in een man tegen man gevecht hebt.

Door de joystick nu naar links of naar rechts te bewegen kun je de volgende vier ridders selecteren:

Naam	Leadership	Jousting	Swordplay
Wilfred of Ivanhoe	Good	Good	Good
Wolfric the Wild	Average	Weak	Average
Cedric of Rotherwood	Average	Strong	Average
Geoffrey Longsword	Weak	Average	Strong

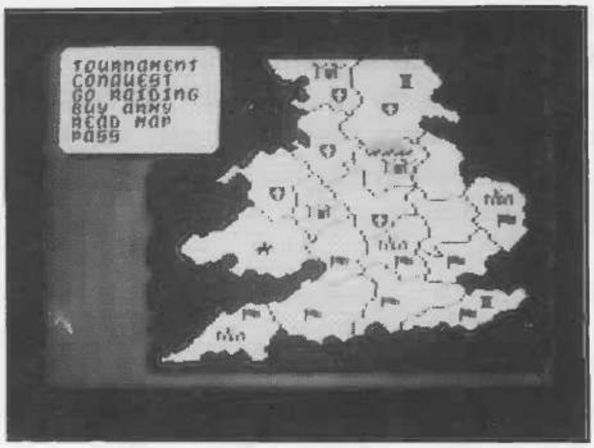
Wanneer je een keuze hebt gemaakt, druk je de vuurknop in om dit te bevestigen. Hierna wordt het volgende deel van het programma geladen en moet de diskette worden omgedraaid. Na het omdraaien moet je nogmaals op de vuurknop drukken om het eerste gedeelte van het eigenlijke spel te laden.
Zodra dit gebeurd is, krijg je voor de eerste maal het statusscherm te zien.
Hierop staat in de linker bovenhoek het portret van de ridder die je vertegenwoordigt.
Het vak in de rechter bovenhoek is nog leeg. Hier zal echter later in het spel, nadat je getrouwd bent, het portret van jouw vrouw komen te staan.
Midden boven in het beeldscherm is af te lezen dat het spel begint in oktober 1199.

Het inkomen (in aantal goudstukken) wordt vermeld, met daaronder de inhoud van de schatkist.
Het onderste gedeelte van het beeldscherm laat nog eens de mate van ontwikkeling van de verschillende eigenschappen zien, met daarnaast de samenstelling en grootte van het leger dat door de ridder op de been is gebracht. Op de onderste regel wordt tenslotte vermeld uit hoeveel manschappen het garnizoen bestaat dat het eigen kasteel tegen eventuele aanvallen moet verdedigen.

Na verloop van enige tijd, of na het indrukken van de vuurknop, wordt de kaart van het zuiden van Engeland zichtbaar. Dit is het onderdeel van het spel dat je het meeste zult zien. Het land is verdeeld in 18 graafschappen.
(Zie onze kaart voor de namen van deze graafschappen. Ook hebben wij op deze kaart vermeld hoeveel vazallen je er kunt aanwerven voor het leger en uit hoeveel goudstukken de maandelijkse belasting opbrengst bestaat.)
In zes van deze graafschappen staat een kasteel.
De drie kastelen in de zuidelijke graafschappen *Cornwall, Buckingham* en *Norfolk* behoren toe aan de Normandiërs. Om het spel te winnen zul je deze drie kastelen op de vijand moeten veroveren.
Wat meer naar het noorden zie je in de provincies *Clwyd, Nottingham* en *Cumbria* de drie Angelsaksische kastelen.
Tussen de graafschappen *Nottingham* en *Yorkshire* zie je een groot bos. Dit is *Sherwood Forest,* de schuilplaats van Robin Hood en zijn kameraden.
De gebieden die door de Normandiërs zijn ingenomen, worden aangeduid met een gekleurde vlag. De graafschappen die in handen zijn van de Angelsaksen worden aangegeven door gekleurde wapenschilden.
In het gebied waar jouw leger zich bevindt, staat een afbeelding van een ridder te paard.

In de linker bovenhoek van het beeldscherm is een menu zichtbaar. Hieruit kan, door met behulp van de joystick een pijltje te bewegen, een onderdeel worden aangewezen. Wanneer je dan op de vuurknop drukt, wordt de aangewezen optie geactiveerd.
Bij wijze van uitzondering zullen we de beschikbare opties niet in de op het beeldscherm genoemde volgorde aanhouden. Het is namelijk verstandig om te beginnen met het verkennen van de omgeving en het ontdekken van de identiteit van de overige ridders.

Read map



Je kunt dus het beste beginnen met het selecteren van de optie *"read map".* Op de plaats van het menu verschijnt dan de vraag welk graafschap je wilt onderzoeken. Hiervoor beweeg je het pijltje naar het gebied waarover je informatie wilt krijgen. Het belangrijkste is om erachter te komen wie de tegenstanders zijn. Beweeg daarom het pijltje naar een van de vijandelijke kastelen en druk op de vuurknop. Je krijgt dan informatie te zien over de ridder die het betreffende kasteel bezit.
Naast zijn portret worden zijn kwaliteiten opgesomd.
Onder het portret wordt de naam van het graafschap genoemd en de naam van de eigenaar ervan. Op de onderste twee regels staat het aantal aan te werven vazallen en de belasting opbrengst gemeld.
Vazallen zijn overigens uitsluitend te werven in gebieden waarin geen kasteel staat en nog niet door iemand anders zijn ingenomen.
Wij raden de spelers aan om alle kastelen te onderzoeken en de namen van de bewoners

te noteren, alsmede de kleur van hun vlag of wapenschild. Het kan tijdens een steekspel of een veldslag van doorslaggevend belang zijn om te weten met wie je te maken hebt. Je hebt namelijk niet in elk spel met dezelfde bondgenoten en vijanden te maken. De computer kiest steeds twee bondgenoten en drie tegenstanders.
Nadat je de informatie hebt bestudeerd, druk je de vuurknop in om de kaart en het menu weer op te roepen.
Volledigheidshalve hebben wij hieronder de namen van de vijf mogelijke tegenstanders, compleet met hun kwaliteiten aan het begin van het spel, opgesomd.
Let er op dat de verschillende kwaliteiten van de karakters tijdens het spel kunnen veranderen, als gevolg van de uitkomst van schermutselingen.

Naam	Leadership	Jousting	Swordplay
Reginald Front de Boeuf	Average	Good	Strong
Edmund the Grim	Strong	Average	Good
Brian de Bois Guilbert	Good	Strong	Good
Philip Malvoisin	Good	Good	Average
Roger Falconbridge	Good	Good	Good

Go raiding

Behalve uit belasting opbrengsten kun je ook geld krijgen door het leeg plunderen van de schatkist van een tegenstander of een bondgenoot. Wanneer je zelf niet al te veel land (meer) bezit, kun je overwegen deze optie te kiezen om het eigen vermogen uit te breiden. Na het activeren van deze optie verschijnt de vraag welk kasteel je met een bezoekje wilt vereren. Wijs het betreffende kasteel aan met het pijltje en druk op de vuurknop.
Het is ook mogelijk om hier de hulp van Robin Hood in te roepen. In plaats van een kasteel wijs je met het pijltje Sherwood Forest aan. Na het indrukken van de vuurknop word je verwelkomd door Robin, als je tenminste nog niet drie maal eerder zijn hulp hebt ingeroepen.
Wanneer je nogmaals op de vuurknop drukt, verschijnt de kaart weer, waarop je het te overvallen kasteel aanwijst.
In beide gevallen wordt nu een ander deel van het spel geladen. Nadat dit is gebeurd, sta je samen met een handlanger op de binnenplaats van het kasteel. Vanaf de rechterzijde komen twee bewakers aangesneld om korte metten te maken met de indringers. Jouw handlanger houdt een bewaker bezig, zodat je zelf alle aandacht kunt vestigen op het neersabelen van de andere wachtpost. Je kunt de ridder over het beeldscherm laten lopen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Je kunt de tegenstander ook terugdringen door de joystick naar boven te duwen. Als de grond je wat te heet onder de voeten wordt, kun je jezelf, al verdedigend tegen slagen, terugtrekken door de joystick naar achteren te trekken.

Om zelf een klap uit te delen moet je stilstaan en op de vuurknop drukken.
Onder aan het beeldscherm zie je twee energie balken. De linker balk geeft aan hoeveel energie jijzelf nog hebt, terwijl de energie van de tegenstander af te lezen is aan de rechter balk. Zodra jouw balk verdwenen is, is de strijd afgelopen. Je wordt gevangen genomen en pas na het bealen van een losprijs weer vrijgelaten. Dit losgeld bedraagt de helft van de inhoud van jouw schatkist. Het vrijkopen gebeurt geheel automatisch, zoals je aan de inhoud van de schatkist kunt zien.
Als je er in slaagt de bewaker te doden, moet je naar de deur aan de rechterzijde van het beeld lopen. Je stapt dan de hal van het kasteel binnen, waar je door een andere wachtpost wordt tegengehouden. Nadat de energiebalk van deze tegenstander tot nul is gereduceerd, moet je de soldaat geheel naar de rechterzijde van het beeldscherm terugdringen voordat hij uitgeput ter aarde stort. Loop dan door naar rechts en je bent in de schatkamer beland.

Let overigens eens op de wonderschone schaduwen die door de flakkerende toortsen op de achtergrond van de hal worden geprojecteerd.

Conquest

Kies dit commando om andere graafschappen in te nemen en om vijandelijke kastelen te belegeren. In de plaats van het hoofdmenu verschijnt dan een ander menu, waaruit je drie keuzen kunt maken. Ten eerste kun je kiezen om nog even de gegevens van het aan te vallen gebied op te vragen *(Read map)*. De tweede en derde optie regelen het overhevelen van manschappen en het bewegen van de troepen *(Transfer* en *Move army)*.
Voordat je de troepen kunt bewegen, zul je eerst een leger moeten uitrusten. Dit doe je door de optie *Transfer* te kiezen. In beeld verschijnt dan een overzicht van het totale aantal manschappen waarover je kunt beschikken. In de linker kolom wordt het aantal dat ter verdediging van het eigen kasteel (het garnizoen) beschikbaar is genoemd. In de rechter kolom komt het aantal manschappen dat deel uitmaakt van het aanvals leger.
De verschillende leger onderdelen zijn *soldiers* (het voetvolk), *knights* (cavalerie) en *catapults*.
Beweeg het pijltje naar de naam van het onderdeel dat je wilt overplaatsen en druk op de vuurknop. De naam van het gekozen onderdeel licht op en door de joystick naar rechts of links te bewegen kunnen manschappen worden overgeheveld van het garnizoen naar het leger en omgekeerd.
Druk nogmaals op de vuurknop wanneer je hiermee klaar bent. Vervolgens kun je een ander onderdeel kiezen om over te plaatsen. Als alles naar wens is, verlaat je dit onderdeel van het spel door aan te geven dat je klaar bent en op de vuurknop te drukken.
Het is goed om te weten dat het aanvals leger over minstens één katapult moet beschikken om een kasteel te kunnen belegeren.

Om het leger in beweging te zetten kies je vervolgens voor de optie *Move army*, waarna het programma vraagt waar het leger naar toe moet.
Ook in dit onderdeel van het spel is het mogelijk om de hulp van Robin Hood in te roepen. Wijs daarvoor eerst *Sherwood Forest* aan en daarna het gebied dat je wilt aanvallen.
Het verplaatsen van troepen is onderhevig aan de volgende regels:
Wanneer het leger aankomt in een graafschap dat nog door niemand, of door een vijandelijke ridder, werd bezet is de bewegingsfase daarmee afgelopen.
Kom je terecht in een gebied dat door een bondgenoot wordt beheerst, dan wordt gevraagd of je deze bondgenoot wilt aanvallen of dat je een vrije doortocht prefereert.
Indien je aanvalt is de bewegingsfase voorbij. Wanneer je een vrije doortocht vraagt, kun je verder lopen.
Indien je door een gebied trekt dat reeds door jou wordt gecontroleerd, kun je zonder meer verder wandelen met het leger totdat de opmars wordt gestuit door een tegenstander of tot je in een onbezet gebied terechtkomt.
Aangezien het niet mogelijk is om manschappen achter te laten in gebieden waar geen kasteel staat, betekent dit automatisch dat een gebied waar je uit wandelt niet langer verdedigd wordt. Het gebied blijft behoren tot het rijk van de ridder die het heeft ingenomen, totdat een ander leger binnentrekt.
Het is echter wel mogelijk om in een gebied dat je hebt veroverd een kasteel te bouwen. Zie hiervoor onder het onderdeel *"Buy army"*.
Nadat ook de door de computer bestuurde troepen zijn verplaatst, worden (voor zover dat van toepassing is) de veldslagen geleverd. Om graafschappen die nog niet door een ander waren bezet hoeft niet te worden gestreden. De heerschappij van het binnenvallende leger wordt zonder meer geaccepteerd en de in het gebied aanwezige vazallen sluiten zich aan bij het bezettings leger.
In die gevallen waarin wel om een graafschap moet worden gestreden, komt de kwaliteit van jouw leiderschap om de hoek kijken. Voordat de strijd begint, krijg je de naam van de tegenstander te zien, zodat je ook weet hoe het met het leiderschap van hem is gesteld.

Nadat de vuurknop is ingedrukt word je verplaatst naar het slagveld. In het bovenste deel van het beeldscherm zie je de twee legers tegenover elkaar staan. Jouw leger staat links en dat van de vijand staat rechts. De figuren stellen een aantal manschappen voor. Een infanterist stelt 25 soldaten (of een gedeelte van dit aantal) voor, terwijl een afbeelding van een ruiter staat voor 10 manschappen.
Links onder in beeld zijn de precieze aantallen waaruit jouw leger en dat van de vijand bestaan.
In het vakje rechts onder in beeld wordt een aantal mogelijk taktieken opgesomd. Hieruit selecteer je de gewenste door de joystick omhoog of omlaag te bewegen en op de vuurknop te drukken. De gekozen taktiek licht helder wit op. Het is dan mogelijk om alvast een andere taktiek aan te wijzen voor het geval dat het nodig is de vijand op een andere manier aan te pakken. Het gekozen alternatief wordt geel gekleurd en daadwerkelijk uitgevoerd door het indrukken van de vuurknop. De verschillende leger onderdelen hebben een verschillende slagkracht, die soms ook nog afhangt van de gekozen taktiek en het verschil in leiderschaps kwaliteit van de beide veldheren. In onderstaand overzicht kun je die slagkracht voor elk onderdeel per taktiek zien.

Taktiek	Infanterie	Cavalerie	Katapults
Ferocious attack (woeste aanval)	1	8	0
Stand and fight (standhouden en vechten)	1	6	0
Bombard (bombarderen)	1	6	16
Outflank (omtrekkende beweging)	1	6	0

Tijdens de strijd zul je zien dat de infanteristen sneller in de pan worden gehakt dan cavalaristen, vooral als het leger van de vijand over meer ruiters beschikt dan jouw leger.

De uitkomst van het gevecht wordt weliswaar voor een belangrijk deel bepaald door het aantal manschappen dat beide legers op de been hebben gebracht, het is echter niet het enige criterium voor het vaststellen van de winnaar. De strijd wordt namelijk mede beïnvloed door de gekozen taktiek en de kwaliteit van het leiderschap.
De doelmatigheid van een leger wordt door een sterke leider met de helft verhoogd. Naarmate het leiderschap slechter is, wordt de stimulerende werking die hiervan uitgaat minder.
Het heeft uiteraard alleen zin om de *bombard* taktiek te kiezen wanneer je over een katapult beschikt.
Wanneer je als sterke leider de strijd aanbindt tegen een wat zwakkere strateeg, kan het een goed idee zijn om de optie *outflank* te kiezen. Deze taktiek zorgt ervoor dat het effect van het leiderschap wordt verdubbeld. Indien je als zwakke leider tegenover een sterke leider staat, zal het uitermate moeilijk worden om het gevecht in jouw voordeel te beslissen. Je kunt dan nog twee dingen proberen. Ten eerste kun je kiezen voor een woeste aanval. Dit blijft echter een enorme gok, aangezien jouw hele leger binnen een mum van tijd kan zijn vernietigd. De tweede mogelijkheid is om het hazenpad te kiezen door het selecteren van de optie *retreat*. De manschappen uit jouw leger trekken zich dan terug naar het gebied waaruit ze gekomen zijn.
Indien dit niet mogelijk is, bijvoorbeeld omdat dit gebied inmiddels door een ander is bezet, verzamelen de soldaten zich in het eigen kasteel.

Wanneer je een gebied aanvalt waarbinnen een kasteel is gevestigd, dan zal je eerst het kasteel moeten belegeren. Hiervoor dient het aanvals leger over een katapult te beschikken, zodat je een bres kunt schieten in de kasteelmuur. Indien je er niet in slaagt om de muur te beschadigen, zal het verdedigende leger daar morele steun uit putten. Ze worden dan ongeveer twee maal zo sterk als normaal, waardoor het zeer moeilijk zal zijn de strijd in jouw voordeel te beslissen.

Hoe groter het gat is dat je in de muur hebt weten te schieten, des te minder tegenstand bieden de vijandige soldaten in de uiteindelijke veldslag.
Bij het begin van de belegering toont het beeldscherm hoeveel dagen deze nog duurt en hoeveel manschappen het kasteel verdedigen. Daaronder wordt een menu gegeven waaruit je kunt kiezen uit het werpen van rotsblokken *(stones),* rottend vlees *(disease)* en brandbommen *(Greek fire).*
Voordat je deze twee laatste rampen op de vijand kunt loslaten, dien je echter eerst een gat in de muur te hebben geschoten met stenen.
Wijs dus met het pijltje de optie *stones* aan en druk op de vuurknop. Het beeldscherm wordt nu ingenomen door een uitzicht op het kasteel met daarvoor een aantal troepen en katapulten. Trek de joystick naar achteren en laat deze los als je denkt dat de steen met voldoende kracht wordt geworpen om het bovenste deel van de muur weg te slaan. Naarmate de muur erger beschadigd is, heeft het gebruik van *disease* en *Greek fire* meer effect.

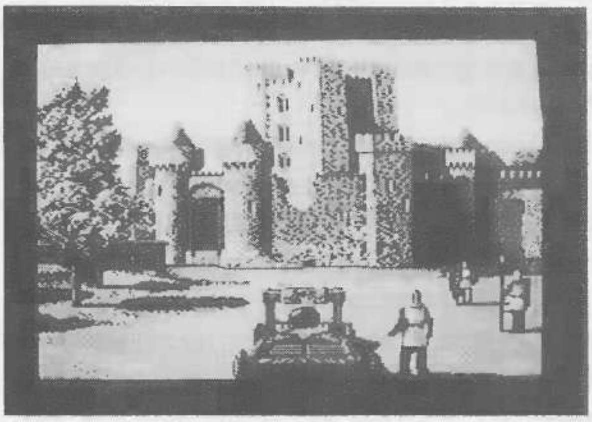
Wanneer je de belegering voortijdig wilt opgeven kun je kiezen voor de optie *cease firing.* Het strijdtoneel wordt dan verplaatst naar het slagveld.
Indien je erin slaagt om het kasteel dat de thuisbasis van de vijand vormt in te nemen, dan is deze ridder definitief uitgeschakeld. Al zijn bezittingen, inclusief graafschappen en kastelen, worden bij jouw rijk gevoegd. Wanneer jouw thuisbasis wordt ingenomen, is het spel uiteraard afgelopen.
We moeten hierbij een duidelijk onderscheid maken tussen een kasteel dat aan het begin van het spel aan een ridder toebehoort en een kasteel dat later werd ingenomen of werd gebouwd. In deze laatste gevallen is het verlies van het kasteel niet direct fataal.

Buy army

Het zal iedereen inmiddels duidelijk zijn geworden dat het van het allergrootste belang is om een sterk leger op de been te brengen en dit zo goed mogelijk in stand te houden. Hiervoor dient de optie *buy army.* Nadat deze optie is geactiveerd, toont het beeldscherm een overzicht van de hoeveelheid goudstukken die je kunt uitgeven. Hieronder staan de beschikbare onderdelen vermeld. Er heerst geen schaarste aan te werven strijdkrachten. De enige beperking die hier van kracht is, is de goudvoorraad. Je kunt vier verschillende onderdelen aanschaffen. In onderstaand overzicht hebben wij ook de prijs die je er voor moet betalen vermeld.

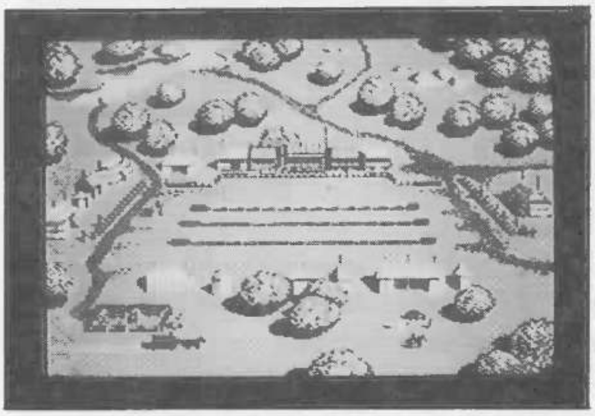
Soldiers (infanterie)	1	goudstuk
Knights (cavalerie)	8	goudstukken
Catapults	15	goudstukken
Castle	20	goudstukken

Om personeel of catapults aan te schaffen wijs je het gewenste onderdeel aan, waarna je de vuurknop indrukt.
Duw vervolgens de joystick naar rechts om soldaten te werven totdat het gewenste aantal is bereikt. Het is mogelijk om, zolang de vuurknop nog niet is ingedrukt, alsnog het aantal aangetrokken manschappen te verminderen door de joystick naar links te duwen. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt kun je het aantal manschappen voor een bepaald onderdeel niet meer wijzigen. Het is echter wel mogelijk om een ander onderdeel te kiezen.



Bij het aanschaffen van een kasteel wordt een iets andere procedure gevolgd. Nadat je te kennen hebt gegeven dat je een kasteel wilt bouwen komt de kaart weer in beeld. Hierop moet je met het pijltje aanwijzen

waar het kasteel moet worden opgetrokken. Als je dit hebt gedaan en op de vuurknop drukt, is het graafschap verrijkt met een kasteel. Het programma keert dan weer terug naar de mogelijkheid om soldaten te kopen.
Wanneer je alles hebt aangeschaft wat je wilt, binnen de perken van het beschikbare budget natuurlijk, geef je dit aan, waarna je de kaart weer in beeld krijgt.
De ronde is hiermee voor jou afgelopen.



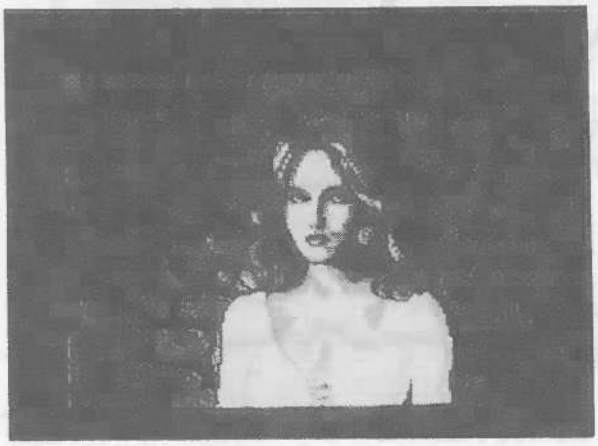
Tournament
Een toernooi bestaat in dit spel uitsluitend uit het steekspel. Twee ridders stormen, gezeten op een paard en gewapend met een lans en een schild, in volle vaart op elkaar af. De bedoeling van deze activiteit is het uit het zadel stoten van de tegenstander door zijn schild op het juiste moment en op de juiste plaats te raken. Het organiseren van een toernooi kan zowel door jezelf als door een door de computer bestuurde ridder worden gedaan.
Wanneer een ridder een toernooi uitschrijft, zijn de andere ridders het aan hun stand verplicht tot het bijwonen daarvan. Zodra de computer een toernooi organiseert wordt een volgend deel van het programma geladen, waarna je automatisch deelneemt aan de krachtmeting. Je kunt ook zelf de ridders bijeen roepen voor het deelnemen aan een toernooi. Voor de organisatie ervan dien je echter wel over minimaal vijf goudstukken te beschikken om de kosten te kunnen betalen.
Wie het toernooi ook moge uitroepen, het is natuurlijk geen vrijblijvende bijeenkomst. Indien jij een graafschap bezit waarin geen kasteel is gebouwd, dan mag je kiezen of je om een gebied of om de roem wilt strijden. Indien je een stuk land op het spel wilt zetten, wijs je een stuk land aan van de ridder tegen wie je de strijd wil gaan aanbinden. Het graafschap dat je aanwijst moet wel door een andere ridder zijn ingenomen en er mag geen kasteel in staan. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, kiest de tegenstander het graafschap dat hij van jou overneemt indien hij het steekspel wint.
Vervolgens komt de toernooiplaats in beeld. Je maakt jezelf klaar voor de ontmoeting en je rijdt het paard langzaam naar het startpunt. Na het startteken stormen beide paarden op elkaar af. Wanneer de ridders elkaar dicht genaderd zijn, verandert het beeldscherm en zie je onder in beeld de lans en het hoofd van jouw paard. Door de joystick te bewegen moet je proberen de lans in evenwicht te krijgen. De kunst is nu om op het midden van het schild van de tegenstander te richten en op het juiste moment op de vuurknop te drukken. Wanneer je te vroeg drukt word je gewaarschuwd door een kort geluidssignaal.
Het effect van de verschillende eigenschappen die de ridders hebben komt ook in dit onderdeel van het spel tot uitdrukking. Een ridder die goed is in het steekspel hoeft namelijk minder nauwkeurig het midden van het schild van de tegenstander te raken om deze uit het zadel te wippen.
Een ridder die niet zo goed is op dit onderdeel moet het schild van de tegenstander daarentegen exact in het midden raken om zegevierend uit de strijd te komen.
Als je er in bent geslaagd om de overwinning te behalen, win je het stuk land dat je bij de tegenstander had aangewezen. Hierna doe je mee aan de volgende ronde van het toernooi. Wederom wordt gevraagd of je om land of om de eer wilt strijden. Het hele toernooi duurt maximaal drie ronden.

Het laatste onderdeel uit het hoofdmenu vereist de minste uitleg. Door het activeren van *Pass* geef je te kennen dat je de beurt als beëindigd wilt beschouwen. Dit onderdeel van het menu kies je bijvoorbeeld wanneer je na wat troepen bewegingen binnen de eigen graafschappen geen aanval op de vijand wil lanceren.

Sommige opties uit het spel kun je ongelimiteerd uitvoeren. Een aantal opties betekenen echter het einde van de ronde. Dit zijn het kopen van manschappen, het organiseren van een toernooi en het overvallen van een kasteel. De eigen aanvalstroepen kunnen daarentegen ongelimiteerd door bevriend gebied worden verplaatst.

Mocht je per ongeluk een verkeerde optie selecteren uit het hoofdmenu, dan kun je het menu meestal weer oproepen door het pijltje in het bruine gedeelte langs de landkaart te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Wanneer er geen pijltje zichtbaar is kun je gewoon op de vuurknop drukken om terug te keren naar de vorige situatie.

Behalve de hiervoor genoemde onderdelen, die door de speler zelf kunnen worden gekozen, heeft *Defender of the crown* nog een paar verrassingen in petto. De tijdstippen waarop deze gebeurtenissen plaatsvinden worden door de computer *random* bepaald.



Zo kan het bijvoorbeeld voorkomen dat hij een noodkreet doet uitgaan omdat zijn schone dochter door de boosaardige Normandiërs werd ontvoerd. Je wordt dan verzocht om een reddingspoging te ondernemen. Indien je er in slaagt om de jonkvrouwe uit de handen van de vijand te redden, word je rijkelijk beloond. Niet alleen wordt de schone deerne hartstochtelijk verliefd, met een bruiloft als gevolg, ook het koninkrijk van de ridder wiens dochter je hebt gered mag je het jouwe noemen.
Het redden van het meisje is overigens een getrouwe kopie van het programma onderdeel *go raiding,* met uitzondering van het feit dat je niet de hulp van Robin Hood kunt inroepen.
Een gebeurtenis die minder frequent plaats vindt is een roofoverval op jouw eigen kasteel. Wanneer dit echter gebeurt, verlies je nogal wat goudstukken en, wat erger is, een graafschap.
Ook komt het wel eens voor dat Robin Hood op eigen houtje een roofoverval heeft gepleegd op een kasteel van de Normandiërs. Een deel van de buit wordt dan onder de Angelsaksiche ridders verdeeld. Meestal krijg je dan een bedragje van 25 goudstukken toegestopt om de strijd tegen de vijand te financieren.

Voordat we nu de indruk wekken dat er op het spel *Defender of the crown* niets is aan te merken, mogen we een onvervalste *"bug"* natuurlijk niet onvermeld laten.
Zoals we in het begin van dit verhaal reeds hebben vermeld, wordt jouw aanvalsleger op de kaart gesymboliseerd door een zwarte ruiter. Het overhevelen van manschappen uit het garnizoen kan uitsluitend gebeuren als het aanvalsleger zich in hetzelfde graafschap bevindt als het garnizoen dat een kasteel verdedigt. Dit is uiteraard geen *"bug"* doch een spelregel.
De bewuste *"bug"* steekt echter zijn afzichtelijke kop om de hoek wanneer de volgende situatie is ontstaan.
Na een harde strijd op het slagveld (in de *conquest* optie) worden beide legers tot de allerlaatste man uitgeroeid. Nu zijn er uiteraard geen manschappen meer die zich kunnen terugtrekken. Het gevolg is nu dat het zwarte symbool van de ruiter niet meer kan

worden verplaatst omdat zich geen manschappen in het aanvals legers bevinden. Voordat de ruiter kan worden verplaatst moeten er dus soldaten worden overgeheveld. Het probleem is echter dat binnen dat graafschap geen manschappen meer in leven zijn. Kortom, je kunt geen enkele aanvals actie meer ondernemen omdat je geen manschappen uit het verdedigings leger kunt overhevelen naar het aanvals leger.
Gezien het feit dat het erg lang kan duren voordat het gebied waarin het bloedbad plaatsvond door een andere ridder wordt aangevallen heeft de ridder die namens de computer tegen jou ten strijde trok met hetzelfde probleem te kampen.

Je kunt in zo'n geval drie dingen doen. Om te beginnen kun je natuurlijk de computer uitzetten en het spel opnieuw laden. Het behoeft waarschijnlijk weinig betoog dat dit niet de meest bevredigende oplossing is. Ten tweede kun je iedere beurt besteden aan het kopen van nieuwe militairen, totdat het gebied waarin jouw spookleger staat door een ander wordt aangevallen. Dit kan echter geruime tijd duren, met als gevolg dat alle andere gebieden die je al had bezet verloren gaan, waardoor je de inkomsten ziet slinken als sneeuw voor de zon.
Gelukkig hebben wij na lang experimenteren een bevredigende uitweg uit dit dilemma gevonden. Het enige wat je nodig hebt is vijf goudstukken om een toernooi te organiseren. Op de vraag of je om land of om roem wilt strijden kies je de roem. Vervolgens zorg je ervoor dat je het toernooi verliest, waarna de ruiter weer naar het eigen kasteel wordt terug getrokken en je het spel verder kunt spelen.



Speeltips

Controleer regelmatig de status van de verschillende eigenschappen van de andere ridders, aangezien deze tijdens het spel kunnen veranderen.

Volg de troepenbewegingen van de andere ridders zo goed mogelijk. Hierdoor kun je met een redelijke mate van zekerheid bepalen waar het aanvals leger van de vijand zich bevindt. Wanneer een nog niet eerder bezet graafschap wordt ingenomen door iemand, dan staat daar vanzelfsprekend zijn aanvals leger.

Zodra je ziet dat twee legers om een gebied vechten, dan heb je een redelijke zekerheid dat in dat gebied en het daaraan grenzende de aanvals legers van de twee kemphanen staan.

Sherwood Forest telt in het spel niet mee als een locatie. Het is dus zonder meer mogelijk om van *Yorkshire* naar Nottingham te reizen.

Neem geen onnodige risico's door het eigen kasteel leeg achter te laten. De vijand hoeft dan alleen maar binnen te wandelen om het in te nemen.

De karaktereigenschap *Leadership* kan worden verbeterd door het winnen van alle drie ronden van een toernooi waar je steeds hebt gestreden om de roem.

Verlies je echter, dan bestaat de kans dat de leiderschaps kwaliteiten afnemen.

Wanneer je weigert de dochter van een Angelsaksische bondgenoot te redden, heeft dit zo goed als zeker een nadelige uitwerking op jouw leiders capaciteiten.

Indien je tijdens een zwaardgevecht teveel energie kwijt bent geraakt, kun je altijd nog besluiten om de aftocht te blazen. Trek je hiervoor terug naar de linkerzijde van het beeldscherm.

Een goede manier om je te bekwamen in het zwaardvechten is om de ridder Geoffrey Longsword te selecteren. Met hem voer je dan een serie aanvallen uit op de andere kastelen.

Op gelijke wijze kun je de nodige ervaring opdoen in het steekspel door Cedric of Rotherwood te kiezen.

Uit veiligheidsoverwegingen moet je er voor zorgen niet te veel goudstukken te bezitten. Het risico dat jouw kasteel wordt overvallen wordt hierdoor groter.

Ook is het verstandig om, indien je daarvoor tijd genoeg hebt, eerst al het goud dat je bezit om te zetten in troepen voordat je een kasteel van iemand anders probeert leeg te roven. Mocht je gevangen worden genomen, dan kost het niet zoveel goudstukken om je eigen vrijheid weer terug te kopen.

De prijs voor het bouwen van een nieuw kasteel lijkt erg hoog. Onthoudt echter dat bij deze prijs tien soldaten zijn inbegrepen.

Stel nooit een te hoog vertrouwen in je bondgenoten. Het risico blijft aanwezig dat je door hun leger wordt aangevallen. Zoals de handleiding fijntjes opmerkt:

''Ridderlijkheid was een club. Niet iedereen was daar echter lid van.''

Bescherm de ruiters in jouw leger door te zorgen voor voldoende voetvolk. Een goede richtlijn, zeker voor minder ervaren spelers, is om drie infanteristen te hebben voor iedere cavalarist.

Het is tamelijk zinloos om ruiters in te zetten in het garnizoen dat het eigen kasteel moet verdedigen. Ze zijn nagenoeg onbruikbaar op de kantelen.

Bouw nieuwe kastelen in strategisch belangrijke gebieden. Hierdoor voorkom je dat de vijand jouw eigen kasteel snel in kan nemen.

Hevel in de eerste beurt van het spel alle manschappen over naar het aanvals leger en val het aangrenzende gebied binnen dat het meeste oplevert. Koop dan extra versterkingen om het eigen kasteel te verdedigen.

Wanneer je meerdere kastelen bezit, veroverd dan wel zelf gebouwd, dan kun je in elk van die kastelen manschappen achterlaten te verdediging. Wanneer je jezelf voorbereidt op de beslissende veldslag kun je desgewenst alle manschappen uit de diverse kastelen optrommelen door te kiezen voor de optie *conquest*.

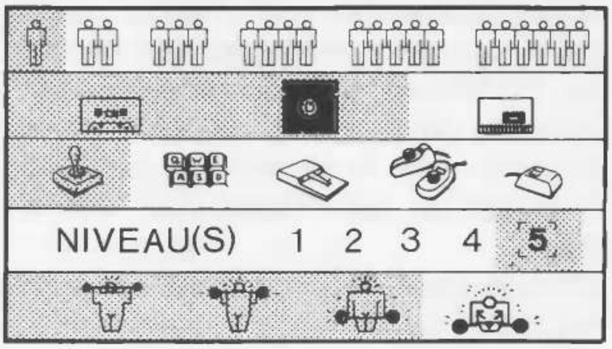
Vervolgens kies je *move army* en je beweegt

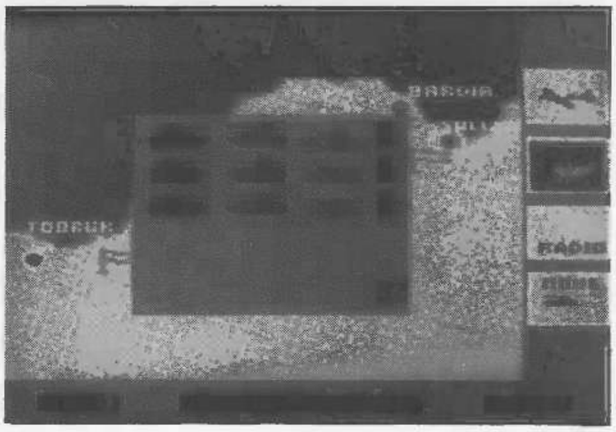
het aanvals leger naar het kasteel waar je extra versterkingen vandaan wilt halen. Hier aangekomen selecteer je *transfer* om de verdedigers van het kasteel toe te voegen aan het aanvals leger.
Hoe sneller je tijdens een belegering van een kasteel *disease* gebruikt, des te groter is het schadelijke effect daarvan op de vijandelijke troepenmacht.
Spring zorgvuldig om met de mogelijkheid om Robin Hood hulp te vragen. Nadat hij driemaal de helpende hand heeft toegestoken is hij echt onverbiddelijk. Je zoekt het verder maar alleen uit.
Wanneer je in een steekspel opzettelijk of per ongeluk het paard van de tegenstander raakt met de lans, wordt dat beschouwd als het toppunt van onsportief gedrag. Je wordt dan, voor de duur van het spel, verbannen van alle volgende toernooien. Je kunt ook zelf geen toernooien meer organiseren.
Bovendien verlies je alle graafschappen die je had veroverd en al het goud uit de schatkist.
Met de eerder in dit verhaal gesignaleerde *bug* in het achterhoofd, is de straf nog groter, omdat je dan alleen nog maar kunt afwachten hoe je in de pan wordt gehakt.
Tijdens het zwaardvechten moet je goed letten op de tegenstander. Hij is het kwetsbaarst wanneer het zwaard schuin omhoog wijst. De beste manier om de bewaker in de hal van het kasteel te verslaan is om hem achteruit te dringen tot halverwege de trap. Dit doe je door de joystick naar boven te blijven drukken. Je kunt dan niet geraakt worden. Ongeveer halverwege de trap trek je de joystick naar je toe, zodat je achteruit loopt. De bewaker komt achter je aan en vergeet heel even zijn eigen veiligheid. Sla op dit moment toe en dring hem weer terug. Herhaal dit proces totdat zijn energiebalk verdwenen is.
Wanneer je een nederlaag lijdt in een veldslag, kan het verstandig zijn om meteen wraak te nemen door het kasteel van de tegenstander leeg te roven.
Wanneer een gebied dat aan jouw kasteel grenst wordt ingenomen door de vijand mag je geen moment aarzelen om terug te slaan.



DESERT FOX

U.S. Gold — Home Software Benelux





Doel

In dit spel moet je proberen de opmars van de Duitse Generaal Rommel te stoppen en een aantal nederzettingen uit handen van de vijand te houden.

Beschrijving

Voor het spel ''Desert Fox'' verplaatsen we ons naar de noordkust van Afrika, in het jaar 1941. Een deel van Libië en Egypte is inmiddels omgetoverd tot slagveld.

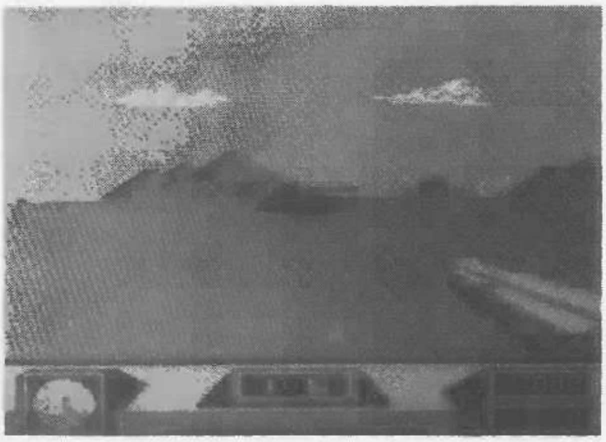
De belangrijkste deelnemers aan de strijd zijn de Italianen, strijdend aan de zijde van de Duitsers en een Brits legeronderdeel. De strijd is hevig en golft heen en weer. Soms veroverden de Italianen een stuk woestijn of een nederzetting. Soms werden de Italianen teruggedreven door de Britten.

De twee belangrijkste Britse commandanten uit deze veldslag waren Sir Archibald Wavell en Luitenant-Generaal Richard N. O'Connor. Onder het commando van Wavell voerde O'Connor het bevel over ongeveer 50.000 Britten. De Italianen beschikten over zo'n 500.000 man.

Sir Winston Churchill drong aan op spoedige actie tegen de Italianen. Wavell wachtte echter rustig af totdat alle omstandigheden precies waren zoals hij dat wenste.

De wetenschap dat de Engelse tanks zeer goed bestand waren tegen de Italiaanse antitankwapens zorgde natuurlijk voor wat meer gemoedsrust bij Wavell. In de nacht van 7 op 8 december 1940 zette Wavell de opmars naar het Italiaanse kamp in. De volgende nacht wisten zij de Italianen met deze verrassingsaanval in en rond het dorpje Sidi Barrani te verslaan. Na deze slag werd het grootste deel van de Britse troepen teruggetrokken en vervangen door veel minder ervaren Australische militairen. Onder leiding van O'Connor veroverden ze op 3 januari 1941 het stadje Bardia. Hierop besloot Adolf Hitler een grote troepenmacht naar dit gebied te zenden. Deze macht, het *"Afrika Korps"* stond onder bevel van de inmiddels vermaarde Rommel. Vanaf dat moment werd de strijd veel onoverzichtelijker. Zowel Britse als Duitse troepen verdwaalden in de woestijn of kwamen zonder brandstof te zitten.

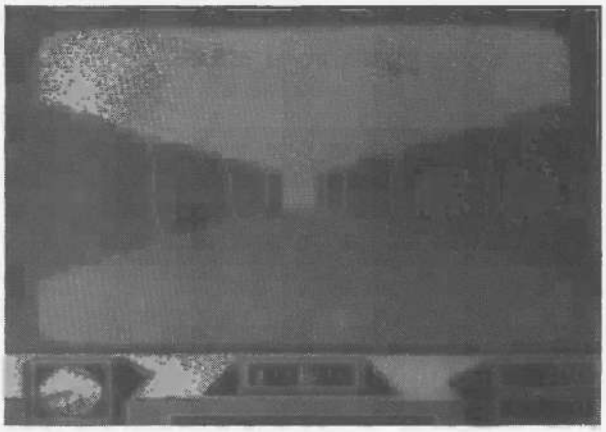
In de nacht van 13 op 14 april zette Rommel de aanval in op de stad Tobruk. De Australische troepen hielden echter het hoofd koel en sloegen de aanval af. Na de volgende mislukte poging, die begon op 30 april en duurde tot 2 mei, besloot Rommel, noodgedwongen, te wachten op versterking. De Duitsers hadden inmiddels een groot aantal tanks verloren. Ook Britse versterkingen



Tank duel

waren onderweg. Op sterke aandrang van Churchill werd operatie *"BATTLEAXE"* ingezet. Dit moest de beslissende slag worden voor de Britten. Beide partijen leden zware verliezen en de strijd werd tijdelijk gestaakt, met de Duitsers als voorlopige winnaar. Niet alleen waren de Duitsers in staat een groot deel van hun achtergelaten tanks terug te krijgen, ook een groot aantal verlaten Engelse tanks viel in Duitse handen.

Intussen was een andere Britse Generaal, Sit Alan Cunningham, aan het front verschenen. Op 18 november 1941 werd de volgende veldslag ingezet. Deze operatie *"CRUSADER"* blonk uit in tegenstrijdige bevelen en algehele chaos. Aan het einde van deze slag op 6 januari 1942 was niet het beoogde doel bereikt. Rommel was nog steeds niet uit Afrika geschopt.



Stuka attack

Na de hevige strijd om El Alamein, die woedde van 1 juli tot en met 27 juli 1942, werden grote verliezen toegebracht aan het Duitse leger. Intussen was een verse commandant de Britse gelederen komen versterken. Zijn naam was Generaal Claude Auchinleck. Deze Generaal, "The Auk", werd de grote man achter de uiteindelijke overwinning op Rommel. Hij bracht de Duitse opmars definitief tot staan. Hij ontwierp tevens een plan om de volgende aanvallen van Rommel te weerstaan. Na deze daad werd hij op 15 augustus 1942 van zijn commando ontheven en vervangen. Zijn opvolger, Generaal Bernard L. Montgommery, streek uiteindelijk met de eer toen Rommel op 12 februari 1943 definitief verslagen werd. Tot zover een korte samenvatting van de zware strijd in dit deel van de wereld, waar ook het spel "Desert Fox" zich afspeelt.

Het spel draait voornamelijk om snel schieten, maar enig strategisch inzicht is toch wel vereist om het tot een goed einde te brengen. Het hoofdmenu biedt de keus uit een aantal mogelijkheden. In de linker kolom wordt een vijftal oefeningen genoemd. Wij raden aan jezelf op alle onderdelen terdege voor te bereiden voordat je aan een van de vijf scenario's uit de rechter kolom een keuze maakt.

Voordat het spel begint kun je na het indrukken van de toets <F1> het geluid aanpassen naar eigen wens. Houdt de joystick enige tijd naar boven of naar beneden gedrukt totdat de juiste toon is gevonden. Druk daarna op de vuurknop om het spel te beginnen.

Laten we de verschillende onderdelen die je moet beheersen om de Duitsers te verslaan eens onder de loep nemen. We volgen hierbij gemakshalve de volgorde van het menu.

STUKA ATTACK

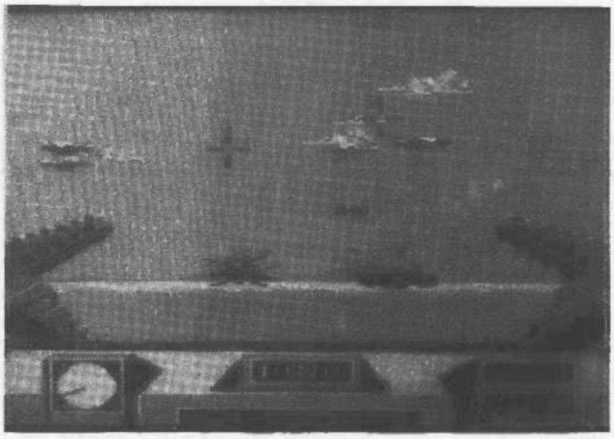
Een aanvalsgolf van deze duik-bommenwerpers bestaat altijd uit vijf vliegtuigen. Met de joystick kun je het kruisvizier bewegen om te richten. Links beneden is een radar aangebracht waarop de naderende toestellen worden gesignaleerd door middel van een stip. Middenonder in beeld is een kompas zichtbaar, met daaronder een lange balk. Naarmate de tank die je bestuurt meer schade heeft opgelopen wordt de rode balk

langer.
Rechtsonder zie je nog twee tellers. De bovenste houdt het aantal punten bij dat je in dit onderdeel van de strijd hebt behaald, dus niet de totaalscore. Het getal in het onderste vakje geeft aan hoeveel uur een bepaalde nederzetting nog stand kan houden. Op dit laatste gegeven komen we echter nog terug bij het bespreken van de verschillende scenario's.
Zodra je een toestel in het vizier hebt, vuur je het geschut af door een druk op de vuurknop. Iedere Stuka die je neerhaalt levert 1000 punten op. Het opnieuw laden van het kanon duurt even, dus het afvuren van een salvo is er niet bij. Derhalve moet je zorgvuldig richten.

TANK DUEL
De bewapening van jouw tank is identiek aan die in het vorige onderdeel. Je strijdt nu echter niet tegen Stuka's maar tegen Duitse Tiger tanks. Ook nu weer moet je vijf exemplaren opblazen om het gevecht te winnen. Elke vernietigde tank levert weer 1000 punten op.

MINEFIELD
Wanneer jouw tank, de *Lone Wolf,* in een mijnenveld terechtkomt, moet je proberen dit zo snel mogelijk te verlaten en zo weinig mogelijk schade op te lopen. Je kunt de tank met de joystick naar links en rechts sturen. De joystick naar voren bewegen staat gelijk aan gas geven en naar achteren trekken laat de tank remmen. In het kompas is een blauw streeepje zichtbaar. Dit streepje moet je in het midden van het kompas proberen te houden om zo snel mogelijk uit het mijnenveld te komen. Je kunt de mijnen onschadelijk maken met het snelvuurkanon.

AMBUSH ATTACK
Jouw Sherman tank rijdt nu door een ravijn. Links en rechts zijn vijandelijke stellingen aangebracht. Deze stellingen zijn bemand door met mortieren bewapende Duitsers. Je moet proberen de stellingen uit te schakelen met je machinegeweer voordat zij teveel schade aanrichten.



Convoy attack

CONVOY ATTACK
Dit is het moeilijkste schietonderdeel van het spel. De tank is ditmaal uitgerust met twee machinegeweren. Beide machinegeweren zijn uitgerust met automatische richtapparatuur. Onder in het beeld zie je een convooi vrachtwagens voorbij rijden. Deze vrachtwagens voeren verse voorraden naar de Britse stellingen. De Duitsers willen natuurlijk voorkomen dat deze voorraden aankomen. Zij vallen de vrachtwagens aan met Stuka's. De Engelse luchtmacht is ook actief in de strijd tegen de Stuka's.
Het is nu de bedoeling om alleen de (rode) Stuka's uit de lucht te halen, terwijl je de (groene) Spitfires ongemoeid laat. Een neergeschoten Stuka levert 100 punten op. Haal je in het heet van de strijd echter per ongeluk een Spitfire neer, dan worden 300 punten van de score afgetrokken. Het afvuren van de machinegeweren vereist de nodige oefening. De linker mitrailleur wordt afgevuurd door de joystick naar links te bewegen, de rechter uiteraard door de joystick naar rechts te bewegen.
Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het gekozen scenario moet je respectievelijk 5000, 5200, 5400, 5600 of 5800 punten halen om dit onderdeel winnend af te sluiten. Wanneer een convooi een nederzetting bereikt zorgen de nieuwe voorraden ervoor dat deze nederzetting langer stand kan houden tegen de vijandelijke aanvallen.

De verschillende scenario's wijken niet zoveel van elkaar af. Het enige verschil is het

aantal nederzettingen en de bevoorrading daarvan. Hoe hoger het speelniveau, des te meer nederzettingen en des te korter kunnen ze nog uit handen van de vijand worden gehouden.
Het terrein waar zich de strijd afspeelt blijft echter onveranderd.
Op de kaart worden de nederzettingen aangegeven door middel van (grijze) vlaggen. Een blauwe vlag betekent dat die nederzetting inmiddels is gered uit handen van de Duitsers. Een rode vlag betekent, behalve het feit dat deze nederzetting door de Duitsers is veroverd, dat het spel afgelopen is. Eén door de Duitsers veroverde nedezetting is hiervoor namelijk genoeg.
Een tank geeft jouw positie aan, terwijl een rood kruis verschijnt op de plaats waar Rommel zich bevindt. Rommel zal altijd proberen jouw Sherman in te halen en te vernietigen, dus wees op je hoede.
Onderaan het scherm zie je van links naar rechts de behaalde score, de opgelopen schade en het aantal uren dat een nederzetting nog stand kan houden tegen de Duitse aanvallen. Dit kun je per nederzetting controleren door het *icon "ZOOM"* te activeren. Na een druk op de vuurknop verandert de kleur van rood in groen. Met de joystick kun je dan de grote cursor naar de verschillende vlaggen bewegen. Wanneer je daarna weer de vuurknop indrukt wordt voor deze nederzetting de belangrijkste informatie getoond. De rode tanks geven het aantal Duitse Tiger tanks aan, terwijl de Sherman tanks van de geallieëerden in blauw worden afgebeeld. Het aantal olievaten staat voor de beschikbare hoeveelheid brandstof. Samen met de groene tenten zorgen deze voor het herstellen van (een deel van de) schade aan jouw tank wanneer je de nederzetting hebt ontzet.
Tevens wordt vermeld hoeveel uren de nederzetting nog stand kan houden voordat deze in handen van de vijand valt. Bestudeer deze informatie niet al te lang want de Duitse opmars gaat intussen gewoon door. Om de kaart weer op te roepen moet je nogmaals de vuurknop indrukken.
De bovenste afbeelding kun je gebruiken voor het uitvoeren van een luchtaanval. Ga hiertoe echter alleen over wanneer je een bedreigde nederzetting niet meer op tijd kunt bereiken, want je kunt deze actie slechts één maal uitvoeren. Door middel van het pijltje dat op de kaart verschijnt na het activeren van dit *icon* wijs je aan waar de aanval moet plaats vinden. Mocht je je bedenken dan kun je de keuze ongedaan maken door het pijltje langs alle vlaggen te bewegen.
Het derde *icon* is dat voor de radio. Hiermee kunnen de vijandelijk radiosignalen worden opgevangen. Een stem meldt dan (met een heus Duits accent) wat voor tegenstand je verderop kunt verwachten. Je kunt de richting van de antenne met de joystick veranderen. Als je alleen maar ruis hoort betekent dat dat er geen vijandelijke troepen in die richting zijn.
De onderste afbeelding dient om jouw tank te verplaatsen. De tank beweegt altijd in dezelfde richting als waarin de antennes zijn gericht. Als je dus een andere koers wilt aannemen zul je eerst via het *"Radio" icon* de antennes anders moeten richten.

Het is zaak in dit spel je aandacht goed over de verschillende nederzettingen te verdelen. Snel handelen is ook noodzakelijk want gedurende de tijd die je nodig hebt om beslissingen te nemen gaat de Duitse opmars onverstoorbaar door. Het spel kan echter wel worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Om het spel te hervatten moet je nogmaals de <SPATIEBALK> indrukken.
Een andere factor waar je terdege rekening mee moet houden is het feit dat elk treffen met de vijand 24 uur duurt. Tijdens de gevechten zal eerst de duisternis vallen, gevolgd door de nacht. 's Nachts wordt het zicht uiteraard nogal belemmerd. Vooral de stellingen in het onderdeel *"Ambush attack"* zijn in het donker zeer moeilijk waar te nemen. Voor de tanks geldt hetzelfde, zij het in iets mindere mate.

Speeltips

Bij het gebruiken van je radio moet je goed luisteren.

Je kunt dan precies bepalen welke vijand je waar tegen zult komen. Zo'n radiosignaal kan bijvoorbeeld als volgt klinken: een korte ruis, gevolgd door *"STUKA!"*, daarna weer ruis en *'MINEFIELD!"*. Dit betekent dan dat de eerste ''zet'' je niet in contact met de vijand zal brengen. De tweede ''zet'' mondt uit in een confrontatie met de Stuka's; de derde is weer veilig, terwijl de vierde je midden in een mijnenveld brengt.

Het is belangrijk een convooi te redden. Dit verhoogt niet alleen de tijd dat een nederzetting nog stand kan houden, het zorgt er ook voor dat meer schade aan je tank kan worden hersteld.

Wanneer Rommel je inhaalt moet je zijn tank maar liefst acht maal op een voltreffer tracteren voordat hij is uitgeschakeld.

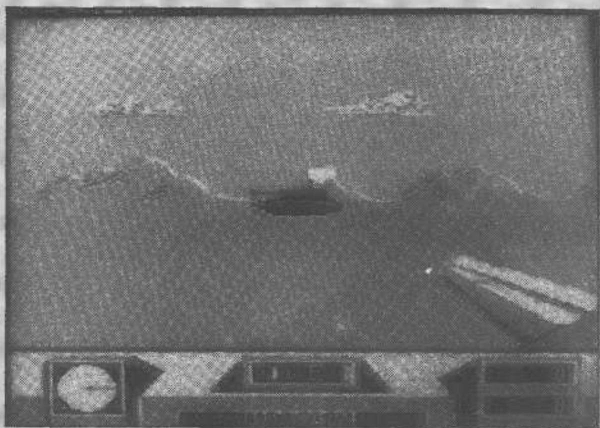
Ben je in een mijnenveld terecht gekomen dan kun je door het stuk schieten van de mijnen de inmiddels opgelopen schade aan de tank verminderen.

Indien je de aanval van een Stuka niet hebt weten af te slaan dan vliegt deze over de tank heen. Draai je geschut dan 180 graden en schiet het wegvliegende toestel alsnog neer.

In de strijd met Tiger tanks klinkt regelmatig een geluidssignaal ten teken dat je onder vuur wordt genomen.

Het programma maakt overigens een vreemde denkfout die uitsluitend door computers kan worden gemaakt. Wanneer je namelijk een Tiger tank, nadat deze een granaat heeft afgevuurd, vernietigt verdwijnt ook de vijandelijke granaat als bij toverslag. Het programma controleert namelijk regelmatig het beeldscherm. Waarschijnlijk volgt het programma de volgende gedachtengang: ''Eens even kijken, de Tiger tank is er nog steeds. Laat ik dan maar eens een granaat afvuren.'' Nadat de Tiger vernietigd is schrikt het programma wakker uit zijn sluimering en zet het denkproces als volgt voort:''He, verroest ik zag net toch die tank? Waar is die zo snel gebleven. Oh, oh er vliegt wel een granaat door de lucht. Dat kan natuurlijk niet. Hmmm, zeker ergens een foutje gemaakt. Ik zal die granaat maar snel weghalen voordat iemand mijn stommiteit merkt.''

Het kanon van jouw tank heeft een ongelooflijk lange loop. Hierdoor is het mogelijk om ook nog nadat een schot is afgevuurd de richting van het projectiel te wijzigen. Handig als de onder vuur genomen Tiger of Stuka van plaats is veranderd.

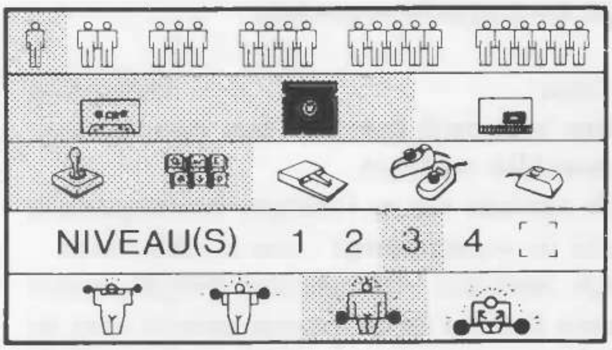


Rommel zwaait met de witte vlag

DESTROYER

Epyx

Ariolasoft





Doel

Destroyers zijn kleine, snel varende schepen die in de Tweede Wereldoorlog voor verscheidene opdrachten ingezet werden.
In dit spel is men de kapitein van een *Destroyer.*
De begeleiding van handelsschepen, assistentie verlenen bij invasies en het uitvoeren van reddingsoperaties zijn slechts enkele voorbeelden van de missies die men kan kiezen.
Als men een opdracht aanvaard heeft, moet men de missie met succes trachten te volbrengen zonder dat het schip tot zinken wordt gebracht.

Beschrijving

''Destroyer'' is de toepasselijke naam voor het nieuwste spel van de firma ''Epyx''. Toepasselijk omdat dit spel vernietigend uithaalt naar alle oorlogssimulaties die de laatste tijd de softwaremarkt overspoelen.
De grafische vormgeving is ongetwijfeld de sterkste kant van het spel.
De ontwerpers hebben er zelfs voor gezorgd dat men een half verbrande kaart te zien krijgt als de navigatiepost beschadigd is.
Door de veelheid aan commando's appeleren de spellen van dit genre vaak aan een klein publiek. De ontwerpers van ''Epyx'' hebben dit struikelblok weten te vermijden door ervoor te zorgen dat men de meeste instructies met de joystick kan invoeren.
Al met al is ''Destroyer'' één van die spellen die niet in de verzameling van een verwende softwareofiel mogen ontbreken.
Het opmerkelijke schip dat de hoofdrol vertolkt in dit adembenemende spel wordt vanwege zijn afmetingen ook wel ''tin can'', ''greyhound'' of ''small boy'' genoemd.

Destroyers waren manusjes van alles gedurende de Tweede Wereldoorlog. Ze werden onder andere ingezet om vijandelijke bommenwerpers neer te halen, duikboten op te sporen en soms leverden ze zelfs zeegevechten met heuse oorlogsschepen. De torpedo's, dieptebommen en kanonnen zijn de voornaamste offensieve wapens aan boord van dit schip. Tot de defensieve uitrusting behoren de machinegeweren en het afweergeschut.
In het spel kan men een keuze maken uit 7 verschillende missies.
Iedere missie bestaat uit één of meerdere opdrachten. Om het schip operationeel te houden moet men regelmatig reparatiewerk uitvoeren. De verschillende instrumenten werken niet optimaal zolang ze niet helemaal gerepareerd zijn. Als men erin slaagt

alle herstellingen uit te voeren, wordt men beloond met een nieuwe munitievoorraad. Dit geldt echter niet voor de torpedo's waar men bijgevolg zuinig mee moet omspringen. Het schip zinkt als tien of meer commandoposten beschadigd zijn. In dat geval heeft men alle inspanningen tevergeefs geleverd... Zo'n catastrofe kan men echter voorkomen door de beschrijving goed te lezen en vooral door veel te oefenen
Om het laden te versnellen moet men de <SPATIEBALK> indrukken zodra het presentatiescherm met het beeld van de *Destroyer* verschijnt.
Alvorens men met het spel kan beginnen moet men het schip een naam geven van maximaal 18 karakters en de <RETURN> toets indrukken. De naam van de kapitein wordt vervolgens op dezelfde wijze ingevoerd.
Na deze formaliteit verschijnt een menu om de missie *(Mission),* de moeilijkheidsgraad *(Level)* en de aanvang *(Start)* van de missie in te voeren.
Bij het opstarten worden standaard de eenvoudigste missie *(subhunter)* en het beginnersniveau *(easy)* ingesteld.
Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men een andere missie selecteren en een andere moeilijkheidsgraad instellen.
Er zijn drie moeilijkheidsgraden: *easy* (eenvoudig), *intermediate* (middelmatig) en *advanced* (gevorderd).

In totaal kan men kiezen uit 7 verschillende missies, te weten:

Subhunter — Onderzeebootjager
In het gebied waar men patrouilleert is een vijandelijke duikboot gesignaleerd. Met behulp van de sonar moet men de duikboot opsporen.
Als men erin slaagt om de *Destroyer* boven de duikboot te manoeuvreren, kan men de onderzeeër met dieptebommen bestoken!
Tijdens deze missie maakt men gebruik van de sonar en dieptebommen.

Screen — Bescherming
De gecombineerde strijdmacht bevindt zich ten zuiden van de *Destroyer.*
Vanuit het noorden naderen vijandelijke vliegtuigen die het op de vrachtvaarders gemunt hebben. Deze schepen moet men te allen prijze beschermen. De radar kondigt de vijandelijke vliegtuigen aan alvorens deze de *Destroyer* bereiken zodat men het luchtafweergeschut tijdig kan bemannen. Tijdens deze missie maakt men gebruik van de radar en het luchtafweergeschut.

Scout — Verkenning
Een belangrijk konvooi moet door een verraderlijke zeeëngte.
De kapitein van de *Destroyer* heeft opdracht om de voorgenomen route te verkennen.
Als men een controlepunt bereikt, wordt men hiervan op de hoogte gesteld. Om de vijand in het ongewisse te laten omtrent de bedoeling van de verkenningstocht moet een algehele radiostilte in acht worden genomen. Tijdens deze missie maakt men gebruik van de sonar, de radar en alle wapensystemen (afhankelijk van de vijandelijke eenheden die men ontmoet).

Bombardment — Bombardement
Om de marine, die in amphibievaartuigen op een eiland landt, ruggesteun te bieden moet men sleutelposities op het eiland bombarderen.
Manoeuvreer de *Destroyer* dicht onder de kust om flikkeringen van vijandelijke geschutsstellingen te ontwaren. Met de kanonnen kan men deze stellingen vervolgens tot zwijgen brengen. Vijandelijke vliegtuigen die de invasie belemmeren moeten vernietigd worden met het luchtafweergeschut. Tijdens deze missie maakt men gebruik van het observatiedek, de radar, het luchtafweergeschut en de kanonnen.

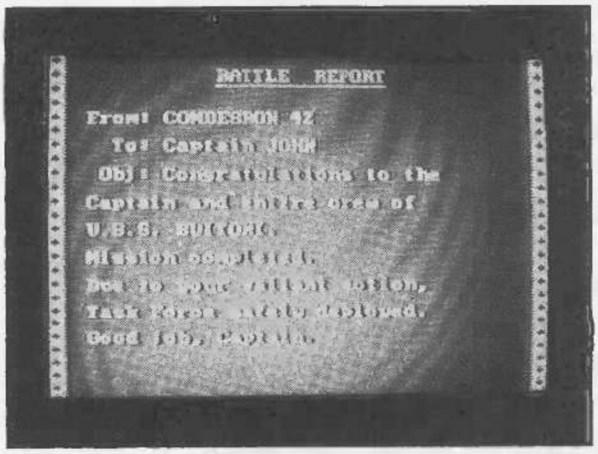
Blockade Runner — Doorbreken van een blokkade
Vijandelijke strijdkrachten hebben een eiland omsingeld dat als buitenpost gebruikt wordt. Het garnizoen dat op het eiland is gelegerd, heeft dringend behoefte aan bepaalde voorraden om stand te kun-

nen houden.
Men moet er dus in slagen om snel een doorbraak te forceren.
Vijandelijke gevechtsvliegtuigen, schepen en duikboten zullen echter alles in het werk stellen om de blokkade intact te houden!
Dit betekent dat alle commandoposten een optimale efficiëntie zullen moeten ontplooien. Tijdens deze missie maakt men gebruik van de kanonnen, torpedo's, radar, sonar en luchtafweergeschut.

Convoy Escort Konvooi begeleiding
Een konvooi trage handelsschepen moet geëscorteerd worden tijdens de reis naar een belegerde buitenpost die zich diep in vijandelijk territorium bevindt. De positie die men moet innemen is linksvoor van het konvooi. De zusterschepen hebben opdracht gekregen om in andere gebieden te varen. Indien nodig moet de *Destroyer* een afleidingsmanoeuvre maken zodat het konvooi veilig, en op tijd, de haven bereikt.
Tijdens deze missie worden alle wapens en alle instrumenten gebruikt.

Rescue Reddingsoperatie
In het gebied waar men patrouilleert is het vliegtuig van een bevriende piloot naar beneden gehaald. De piloot is erin geslaagd om een groep kleine eilandjes te bereiken. De reddingsoperatie moet zo snel mogelijk worden uitgevoerd, daar zijn signaalbaken snel zwakker wordt.
Omdat de piloot zich achter de vijandelijke linies bevindt moet de operatie snel en omzichtig worden uitgevoerd. Zodra de piloot de *Destroyer* ontwaart, zal hij een S.O.S. signaal uitzenden met een spiegel. De flikkeringen kunnen echter ook afkomstig zijn van vijandelijke geschutsstellingen! Tijdens deze missie worden alle wapens en alle instrumenten gebruikt.
Bovendien moet men een onderscheid leren maken tussen de signalen die door de piloot worden uitgezonden en de flikkeringen van vijandelijke geschutsstellingen.

Als men één van deze missies gekozen heeft, moet men de gele optiebalk over "start" plaatsen en de vuurknop indrukken.



De opdracht

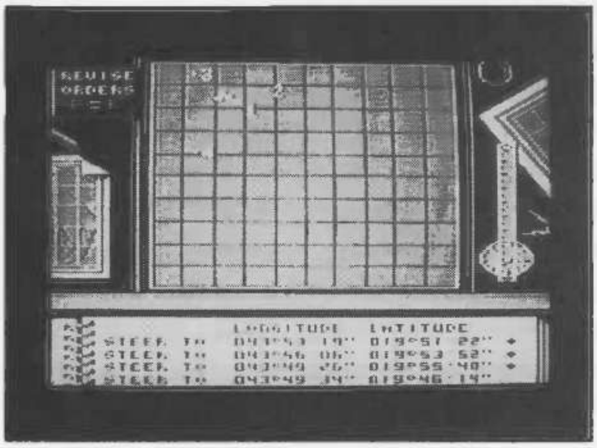
Om vertrouwd te raken met het spel kan men het beste de makkelijkste missie *(Subhunter)* en de eenvoudigste moeilijkheidsgraad *(easy)* instellen.
Daarna verschijnen de strijdorders op het scherm. Deze orders kan men echter alleen naar behoren opvolgen als men het schip kan besturen en een *Destroyer* is nu eenmaal geen roeiboot.
Om de besturing van het schip te vereenvoudigen heeft men alle controle mogelijkheden in aparte commandoposten ondergebracht, die op verschillende schermen getoond worden. Om toegang te verkrijgen tot een commandopost, moet men een tweeletterige code intikken en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.
In de verschillende stations kan men alle instructies door middel van de joystick invoeren.
De smalle balk in het onderste gedeelte van het scherm is de communicatiebalk waarop men de ingevoerde instructies kan controleren. Op deze balk verschijnen ook eventuele antwoorden en berichten.
In het volgende hoofdstuk hebben we alle codes opgenomen die via het toetsenbord moeten worden ingevoerd om de verschillende stations te bereiken.
Daarna zullen we de bedieningsinstructies in de stations nader toelichten.

DE CODES
"NA" *(Navigation)*
Navigatiekamer
"BR" *(Bridge)*

Commandobrug
"OB" *(Observation deck)*
Observatiedek
"DA" *(Damage control)*
Reparatiekamer
"RA" *(Radar)*
Radarkamer
"SO" *(Sonar)*
Sonarkamer
"GF" *(Guns Forward)*
Kanonnen op de voorsteven
"GA" *(Guns Aft)*
Kanonnen op de achtersteven
"AP" *(Anti-aircraft guns Port)*
Luchtafweergeschut bakboord (linkerkant van het schip als men naar de boeg kijkt)
"AS" *(Anti-aircraft guns Starboard)*
Luchtafweergeschut stuurboord (rechterkant van het schip als men naar de boeg kijkt)
"TP" *(Torpedoes Port)*
Torpedo's bakboord
"TS" *(Torpedoes Starboard)*
Torpedo's stuurboord
"DC" *(Depth Charges)*
Dieptebommen

Twee codes worden onder bepaalde omstandigheden gebruikt:
"TR" *(Targetting Radar)*
Radar op doel instellen.
Zie hoofdstuk *Guns Forward, Guns Aft.*
"AB" *(Abandon ship)*
Verlaat het schip
Als het schip zoveel averij heeft opgelopen dat de missie niet meer kan worden uitgevoerd kan men het schip verlaten door deze code in te voeren.

"NA" Navigatie
In dit station wordt de route op de kaart uitgestippeld die door de kwartiermeester (de matroos die aan het roer staat) gevolgd moet worden.
De kaart bestaat uit 100 vierkanten die een afstand van 5000 yards per zijde voorstellen (1 yard = 0,914 meter).



Het uitstippelen van de koers

Het Noorden bevindt zich altijd aan de bovenkant van de kaart.
De positie van het schip wordt gemarkeerd met een knipperende witte stip. Als het schip de navigatiekaart verlaat, is het onherroepelijk verloren.
Eilanden worden als kleine stilstaande witte vierkantjes voorgesteld en bewegende witte vierkantjes duiden op de aanwezigheid van bevriende schepen.
De thuisbasis wordt door een symbool van vijf witte stippen aangeduid.
De route die men op deze kaart uitstippelt mag maximaal 4 bestemmingspunten bevatten.
Om een route uit te stippelen moet men eerst de vuurknop indrukken. Daarna moet men punt 1 met de joystick naar de gewenste bestemming bewegen. De bestemming wordt daadwerkelijk ingevoerd als men de vuurknop nogmaals indrukt.
In het onderste deel van het beeldscherm, rechts naast de invoer van de coördinaten, wordt de invoer van een bestemming door een pijltje bevestigd. Om de overige bestemmingen in te voeren, moet men deze procedure herhalen.
Een tweede pijltje verschijnt zodra men de plaats van bestemming bereikt heeft. Men wordt hiervan via de communicatiebalk op de hoogte gehouden met de mededeling: *"Point 1, 2, 3, 4 reached* (Bestemming 1, 2, 3, 4 bereikt). Indien men de uitgestippelde routes en bestemmingen wil wijzigen moet men de vuurknop tweemaal indrukken, waarna men nieuwe coördinaten kan invoeren.

De coördinaten van de ingevoerde bestemmingen verschijnen in het onderste deel van het scherm. De locaties van de bestemmingen worden in lengte- en breedtegraad gemeten (*Longitude* = lengtegraad, *Latitude* = breedtegraad).
Als men de navigatiepost na het invoeren van één of meerdere bestemmingen wil verlaten, moet men de code van een ander station intikken en de <RETURN> toets indrukken.
Om de uitgestippelde routes te volgen moet men zich naar de *"bridge"* reppen.

''BR'' Commandobrug
De brug is het brein van het schip. Vanuit deze commandopost kan men automatisch functies voor de stations instellen en kan men de koers en de snelheid van het schip wijzigen.
Bovendien kan men rapporten van de verschillende stations opvragen.
In het onderste deel van het scherm bevindt zich de stuurinrichting *(Helm)* die voornamelijk uit meetinstrumenten bestaat.
Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door vier rijen schakelaars. Om een rij schakelaars van het instrumentenpaneel te activeren, moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen, totdat het groene lampje rechts naast de gewenste rij schakelaars knippert.
Vervolgens kan men één van de schakelaars in een rij selecteren door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en het blauwe lampje naast een schakelaar te laten knipperen. Om een schakelaar aan- of uit te zetten moet men de vuurknop indrukken.
Als de schakelaar aan staat is het lampje geel.
REPORT- Sonr, Radr, Dmg Ctrl:
De bovenste rij schakelaars wordt gebruikt om statusrapporten op te vragen van de sonarpost *(sonar),* de radarpost *(radar)* en de schadecontrolepost *(damage/control).*
Over de toestand van deze posten wordt via de communicatiebalk verslag uitgebracht.
HELM-Pur, Eva, Aut, Man:
Met deze rij schakelaars kan men orders aan de stuurinrichting doorgeven.

Pursuit (achtervolg)
De *Destroyer* volgt automatisch de dichtstbijzijnde duikboot zodat men zich kan concentreren op het tot zinken brengen van de onderzeeër.
Evasive Action (ontwijkende manoeuvre)
Vaar een grillige koers zodat het voor vijandelijke schepen, vliegtuigen en duikboten, moeilijker wordt om de *Destroyer* te treffen.
Automatic (automatische besturing)
Als men een route heeft uitgestippeld in de navigatiepost moet men deze schakelaar aan zetten om de geplande koers te volgen. Terwijl het schip automatisch de juiste koers volgt kan men poolshoogte nemen in de overige posten.
Manual (handmatige besturing)
Om bijzondere manoeuvres te maken kan men de automatische besturing onderbreken. De manuele besturing van het schip kan bijvoorbeeld noodzakelijk zijn om torpedo's in de juiste richting te lanceren of om dieptebommen te droppen. Als men de *"Aut"* schakelaar weer aanzet vervolgt de *Destroyer* de eerder uitgestippelde route.
In het hoofdstuk *"De Stuurinrichting",* wordt de manuele besturing van het schip nader toegelicht.
CREW STATUS-GQ, Cond 2, Cond 3
Met deze rij schakelaars kan men de bemanningen van de vier bewapende posten verschillende opdrachten geven.
General Quarters
Dit commando brengt alle bewapende posten in de hoogste staat van paraatheid. Zodra vijandelijke eenheden het schip dicht genoeg naderen zal het vuur automatisch worden geopend.
Wanneer men zelf één van de bewapende posten bemand, moet men deze post manueel bedienen.
Condition 3
Met deze instructie kan men alle wapens tegelijkertijd uitschakelen.
Condition 2
Met dit commando kan men specifieke wapens inschakelen.

De selectie van de gewenste wapens gebeurt door middel van de laatste rij schakelaars.

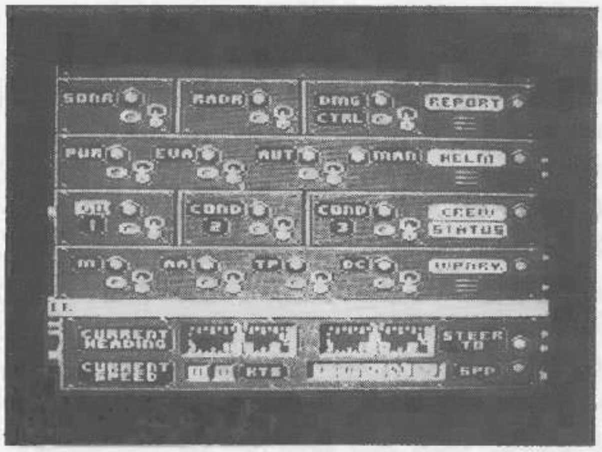
WEAPONRY-M, AA, TP, DC
Met de onderste rij schakelaars kan men specifieke wapenstations automatisch controleren. Vergeet daarbij niet dat dubbele wapensystemen zoals de kanonnen, het luchtafweergeschut en de torpedo's per paar worden in- of uitgeschakeld. Als men één van deze wapensystemen selecteert, schakelt men automatisch *Condition 2* in.

M (surface guns) kanonnen
De kanonnen worden gebruikt om vijandelijke schepen aan te vallen en vijandelijke batterijen die op de kusten zijn opgesteld te beschieten.

AA (anti-aircraft guns) luchtafweergeschut
Vijandelijke vliegtuigen kan men alleen met behulp van het luchtafweergeschut neerhalen.

TP (torpedoes) torpedo's
Torpedo's kunnen uitsluitend effectief gebruikt worden tegen vijandelijke schepen.

DC (depth charge) dieptebommen
De lanceerinstallatie voor dieptebommen staat op de achtersteven opgesteld. Dieptebommen kunnen alleen gedropt worden op vijandelijke onderzeeërs.



De instrumenten op de brug

De Stuurinrichting
Vier van de eerder vermelde stations; het observatiedek, de commandobrug, de radarkamer en de sonarkamer, beschikken over één stuurinrichting. Vanuit deze posten kan men de snelheid en de koers van het schip instellen.
Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men het groene lampje naast de gewenste instructie laten knipperen.

Steer To Draai naar
Als het groene licht naast het *Steer To* commando knippert, kan men een vaarroute uitzetten. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men de wijzerplaat van het kompas naar links of naar rechts bewegen.
De nieuw uitgezette koers verschijnt dan onder de wijzer in het middelpunt van de wijzerplaat.
Om de automatische besturing in- en uit te schakelen moet men de vuurknop indrukken. Als de automatische besturing is ingeschakeld, wordt de achtergrond van de wijzerplaat van het kompas zwart en hebben de bewegingen die men met de joystick maakt, geen effect op de besturing.
De automatische besturing wordt uitgeschakeld door de vuurknop een tweede maal in te drukken.

Current Heading Huidige koers
Op deze wijzerplaat wordt de kompasrichting van de boeg aangeduid.
Als men een nieuwe koers uitzet zal deze meter langzaam naar de nieuwe kompasrichting draaien.

SPD (Speed) Snelheid
Als het groene licht naast het *SPD* commando knippert kan men de snelheid van het schip instellen:
(F)ull (volle kracht), *(H)alf* (halve kracht), *(S)low* (langzaam), *(ST)op* (motoren uit), *(S)low reverse* (langzaam achteruit).

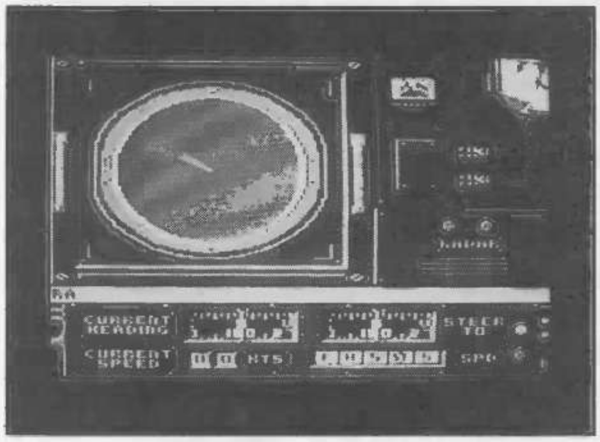


Het observatiedek

Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men het gewenste motorvermogen instellen.

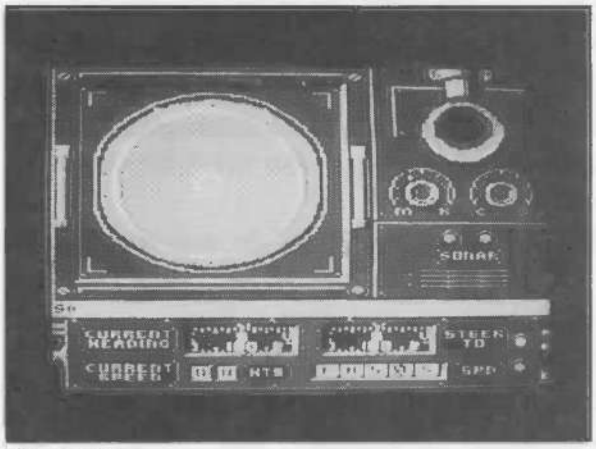
Current Speed Huidige snelheid
Op deze indicator wordt de huidige snelheid van het schip in knopen weergegeven.

''OB'' Observatie dek
Vanaf dit dek kan men de omgeving in alle richtingen aanschouwen.
Met de perimeter, het instrument dat op de communicatiebalk geplaatst is, kan men de gezichtshoek instellen zonder dat de vaarrichting van het schip daardoor beïnvloed wordt.
Om de perimeter in te schakelen moet men de joystick eerst naar boven bewegen.
Daarna kan men de gewenste gezichtshoek instellen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.
Om de perimeter op het kompas van de stuurinrichting af te stemmen, moet men de vuurknop indrukken. Men kijkt dan in de richting waarin het schip vaart. Door de vuurknop opnieuw in te drukken kan men de perimeter weer draaien.



Raadpleeg regelmatig de radar

''RA'' Radar
''Radar'' is een algemene naam voor toestellen waarmee door uitzending van radiogolven, die door een (ver) verwijderd voorwerp worden teruggekaatst, richting en afstand van dit voorwerp kunnen worden bepaald.
De verschillende radarsystemen werden tijdens de Tweede Wereldoorlog ontwikkeld.
In dit spel wordt de radar gebruikt om de afstand en de richting van vijandelijke schepen en vliegtuigen ten opzichte van de *Destroyer* te peilen. De peilradius bedraagt circa 13.500 yards (1 yard=0,914 meter).
De radarpost is ook voorzien van een stuurinrichting zodat het mogelijk is om vanuit deze post, indien nodig, de koers te corrigeren.
Eilanden worden op het radarscherm als witte vierkantjes weergegeven, schepen als witte lichtpuntjes en vliegtuigen als witte ruitjes.
Het noorden ligt altijd in de bovenkant van het radarscherm.
Als men een doel in de linker benedenhoek van het radarscherm waarneemt, dan bevindt het doel zich dus ten zuidwesten van de *Destroyer.*



De sonar

''SO'' Sonar
De sonar is het enige instrument waarmee men de positie van een duikboot onder water kan vaststellen. Een sonar zendt geluidsgolven door het water en berekent de tijd die de geluidsgolven nodig hebben om terug te keren nadat ze door een vijandelijke duikboot worden weerkaatst.
De richting van de sonar antenne bepaalt de afstand tot de vijandelijke onderzeeër.
Op de sonar aan boord van de *Destroyer* kan men de positie van vijandelijke onderzeeërs en de ligging van eilanden peilen tot op een afstand van 13.500 yards in de omtrek.
Duikboten worden op het sonarscherm als witte lichtpuntjes weergegeven, eilanden als witte vierkantjes en torpedo's als snel naderende witte lichtpuntjes.
Net als op de radar bevindt het noorden zich altijd aan de bovenkant van het scherm.
''DC'' Dieptebommen

Een dieptebom is een bom die wordt afgesteld om onder water op een bepaalde diepte te ontploffen. Dieptebommen kunnen alleen gebruikt worden om vijandelijke onderzeeërs te vernietigen.
Door wijzigingen aan te brengen in het patroon, en door de bommen op verschillende dieptes te laten ontploffen, moet men trachten de vijandelijke onderzeeër in te sluiten en tot zinken te brengen.
Na het invoeren van de code verschijnt de achtersteven in beeld.
Op de achtersteven staan de vier lanceerinstallaties voor dieptebommen opgesteld. Twee kanonnen, (1 en 4), kunnen dieptebommen lanceren vanaf de stuurboord- en bakboordzijde van het schip. Op de uiterste punt van de achtersteven staan 2 lanceerrekken (2 en 3) opgesteld die de dieptebommen over de achterplecht van het schip kunnen rollen.
De instrumenten onder de communicatiebalk worden gebruikt om de ontsteking van de dieptebommen af te stellen.
Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men één van de vier lanceerinrichtingen selecteren. Het knipperende blauwe lampje geeft aan welke lanceerinrichting geselecteerd werd.
Om de bom op een bepaalde diepte te laten ontploffen moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen.
Door de joystick naar boven te bewegen vermindert men de diepte-instelling. Om de diepte-instelling te vermeerderen moet men de joystick naar beneden bewegen. De diepte waarop de bom ontploft kan men onder het cijfer van de lanceerinrichting controleren.
Om een dieptebom af te werpen moet men de vuurknop indrukken.
Het tuig wordt dan in het water gedropt om even later op de ingestelde diepte te ontploffen.
Zolang het rode lampje van de lanceerinrichting brandt, is deze niet operationeel.
Om een volgende bom met dezelfde lanceerinrichting af te werpen moet men wachten totdat het groene lampje gaat branden.
Vlak boven het cijfer van de lanceerinrichting kan men het resterende aantal dieptebommen controleren.
Als een lanceerinrichting beschadigd is, branden de lampjes boven en onder het nummer van de lanceerinrichting.

''AP'' Luchtafweergeschut bakboord
''AS'' Luchtafweergeschut stuurboord
Het luchtafweergeschut kan uitsluitend gebruikt worden om vijandelijke vliegtuigen neer te halen.
Het scherm toont de omgeving van de stuurboord- of bakboordzijde van het schip. De vijandelijke vliegtuigen verschijnen in beeld zodra ze voldoende genaderd zijn.
Als men de joystick naar boven of naar beneden beweegt kan men de hellingshoek van het geschut instellen. Om het geschut naar links of naar rechts te draaien, moet men de joystick naar links of naar rechts bewegen.
Om een vliegtuig neer te schieten, moet men het vizier op het vijandelijke vliegtuig richten en de vuurknop indrukken.
De meters die onder de communicatiebalk geplaatst zijn verstrekken informatie over het luchtafweergeschut.
Point Hellingshoek
Het aantal graden van de hellingshoek van het geschut ten opzichte van de horizon.
Train Correctiefactor
Het aantal graden waarin het geschut afwijkt vanaf het middelpunt van het schip. Positieve waarden (+) geven de afwijking naar rechts aan en negatieve waarden (-) geven de afwijking naar links aan.
(R)ounds per minute Aantal kogels per minuut.
Op deze meter kan men zien hoeveel kogels men per minuut afvuurt.
De schietfrequentie vermindert als men het geschut zonder onderbreking gebruikt. Naarmate men meer kogels per minuut afvuurt, stijgt de temperatuur van het geschut. Als het geschut oververhit is, brandt het rode lampje onder de *Point* meter.
Om het geschut te laten afkoelen, moet men het vuren tijdelijk staken totdat het gele- of het groene lampje gaat branden.
Scoreboards Scorebord
Links en rechtsonder het scherm wordt het

totaal van het aantal neergehaalde vliegtuigen opgetekend.

"GF" Kanon op de voorplecht
"GA" Kanon op de achtersteven

De kanonnen worden gebruikt om vijandelijke schepen tot zinken te brengen en vijandelijke batterijen onschadelijk te maken. Met deze laatste actie kan men de marine ondersteunen bij haar poging een eiland in te nemen.

Het bovenste deel van het scherm biedt uitzicht op het kanon en de oceaan zoals deze kunnen worden waargenomen vanaf de voorplecht of de achtersteven. Het gedeelte onder de communicatiebalk wordt gevuld door een aantal meters, instrumenten en een radar die een doel kan oppikken zodat men het kanon accurater kan bedienen.

Om het kanon te bedienen moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen om de hellingshoek *(Point)* in te stellen. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men het kanon draaien zodat men de correctiefactor *(Train)* kan invoeren.

Een kanonskogel wordt afgevuurd door de vuurknop in te drukken.

Het herladen van het kanon neemt enkele seconden in beslag.

Terwijl het kanon opnieuw geladen wordt, brandt het rode *Load* lampje aan de rechterkant van het instrumentenpaneel. Als het groene *Fire* lampje brandt, kan men de volgende kogel afvuren. Het resterende aantal kanonskogels kan men op de teller in de rechterbenedenhoek van het instrumentenpaneel controleren.

De radar bevindt zich links onderaan het beeldscherm en het gebruik van dit hulpmiddel verhoogt de trefkans aanzienlijk.

Om de radar in te schakelen moet men eerst de code "TR *(Targeting Radar)* invoeren en de <RETURN> toets indrukken.

Zodra het instrument is ingeschakeld, brandt het blauwe lampje onder de radar en op het radarscherm verschijnt een witte afstemlijn.

Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, kan men deze lijn op één van de lichtpuntjes, die men waarneemt als een vijandelijk schip zich binnen het bereik van de radar bevindt, plaatsen.

Als men de afstemlijn op het doel geplaatst heeft moet men de vuurknop indrukken.

Terwijl de radar de berekeningen uitvoert, brandt het gele lampje.

Zodra het groene lampje brandt kan men de positie van het kanon in overeenstemming brengen met de hellingshoek en de correctiefactor van de radar. Door de joystick naar links, rechts, boven of beneden te bewegen kan men de bovenste naalden van de *Point* en *Train* meters afstemmen op de onderste naalden die door de radar gecontroleerd worden.

Als de naalden op elkaar afgestemd zijn, moet men de vuurknop indrukken om een kanonskogel af te vuren.

De *Range* meter geeft in yards de afstand aan van het doel waarop de radar is ingesteld.

De *Target* meter geeft de afwijking van de kanonskogel ten opzichte van het doel aan.

Om een volgend schot te lossen is het niet nodig om de hele procedure te herhalen, het volstaat dan om alleen de naalden op elkaar af te stemmen en de vuurknop in te drukken.

Als het rode lampje brandt, is de radar beschadigd en zal men het kanon eigenhandig in stelling moeten brengen.

"TP" Torpedo's bakboord
"TS" Torpedo's stuurboord

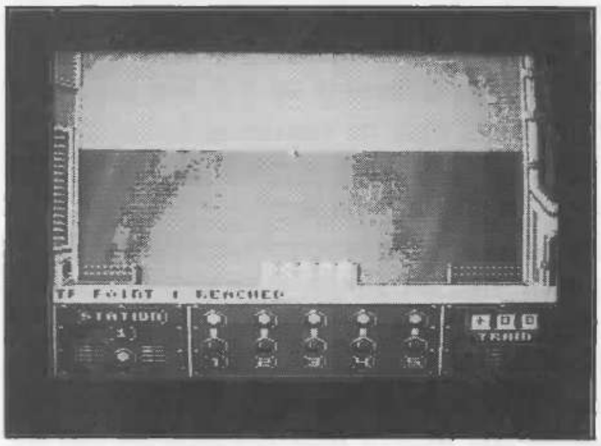
Een torpedo is een projectiel dat boven of onder water wordt afgeschoten om een vijandelijk schip te vernietigen.

Torpedo's werden vooral gebruikt om slagschepen tot zinken te brengen daar kanonskogels het plaatstaal niet konden penetreren.

Daar er geen herbevoorrading plaatsvindt van deze projectielen tijdens een missie moet men de 10 torpedo's spaarzaam gebruiken.

Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, kan men het vizier op een vijandelijk schip richten.

Om een torpedo te lanceren moet men de vuurknop indrukken.



De torpedobuizen

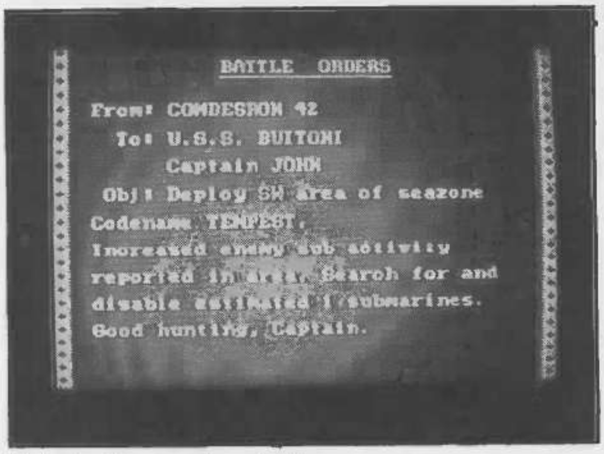
Indien het doel ver van de *Destroyer* verwijderd is, moet men het vizier vóór het vijandelijke schip richten om de baan van de torpedo te corrigeren.
Onder de communicatiebalk bevinden zich de controlelampjes van de lanceerbuizen.
Als men een torpedo afvuurt, wordt het lampje onder de torpedo rood. Om de volgende torpedo te lanceren moet men wachten tot het groene lampje brandt.
Het lampje onder het cijfer van de torpedopost geeft aan of de lanceerinrichting al dan niet beschadigd is.
De torpedokamer is operationeel als het groene lampje brandt.
Indien de lanceerinrichting beschadigd is, brandt het rode lampje.

''DA'' Reparatie controlepost
De reparatieploegen treden automatisch in actie als het schip door vijandelijke aanvallen averij heeft opgelopen.
Maar om dringende reparaties met een hogere prioriteit te laten uitvoeren kan men de vier reparatieploegen ook zelf bevelen hun activiteiten in een bepaalde post te ontplooien.
Deze bevelen worden vanuit de reparatie controlepost doorgegeven.
Boven en onder de afbeelding van de *Destroyer* worden alle belangrijke posten aangegeven.

Onder de communicatiebalk staan de namen van de verschillende reparatieploegen: *Alpha, Baker, Charlie* en *Delta.*
De *Alpha* ploeg voert de reparatiewerkzaamheden het snelst uit, de *Delta* ploeg werkt het langzaamst.
Om een team te selecteren moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen totdat het blauwe lampje naast de gewenste ploeg knippert.
De post waar het team reparatiewerkzaamheden moet verrichten selecteert men door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. De gewenste post verandert dan in de kleur van het reparatieteam.
Om een statusrapport van een post op te vragen moet men de vuurknop indrukken.
Via de communicatiebalk wordt men dan op de hoogte gesteld van de toestand van de desbetreffende post.
Indien nodig kan men de overige teams naar andere beschadigde posten sturen.
Om en team terug te roepen moet men eerst de kleur van het team selecteren en vervolgens moet men de lijst van de verschillende posten velaten via de linkerbovenkant of de rechteronderkant van het scherm.
Als alle reparaties zijn uitgevoerd, zorgen de teams automatisch voor een nieuwe munitievoorraad (torpedo's uitgezonderd).

Score:
Na een mislukte missie verschijnt een brief op het scherm waarin de oorzaak van het fiasco wordt medegedeeld.
Een opdracht die succesvol werd uitgevoerd, wordt beloond met een felicitatiebrief.
Als men de vuurknop na het lezen van de brief indrukt verschijnt een rapport met de strijdresultaten. Onder *Enemy Forces* worden de verschillende strijdkrachten vermeld die door de vijand werden ingezet en in het rooster onder *Enemy Disabled* kan men controleren hoeveel vijandelijke eenheden men vernietigd heeft.

Om een volgende opdracht te kiezen moet men de vuurknop indrukken.



Het einde van de missie

Speeltips

Tracht de besturing van het schip zoveel mogelijk aan de automatische piloot over te laten. Op die manier heeft men de handen vrij om de overige posten te bedienen.

Als men een onderzeeër met dieptebommen tracht te vernietigen moet men letten op de aanwijzingen die op de communicatiebalk verschijnen.

In een missie waar duikboten kunnen opdoemen kan men alvast de lanceerinrichtingen op verschillende diepten instellen.

Combineer het gebruik van de kanonnen zoveel mogelijk met het gebruik van de radar.

Als men torpedo's lanceert moet men er rekening mee houden dat zowel de *Destroyer* als het vijandelijke schip bewegen en dat beide schepen niet parallel varen ten opzichte van elkaar.

Om vitale posten snel te laten repareren moet men het rode *Alpha* team inzetten om de klus te klaren.

Vaar niet te dicht langs de kust van de eilanden.

Daar het zo goed als onmogelijk is om vijandelijke batterijen op eilanden tot zwijgen te brengen zonder de radar te gebruiken, moet men aan dit instrument een hoge reparatieprioriteit verlenen.

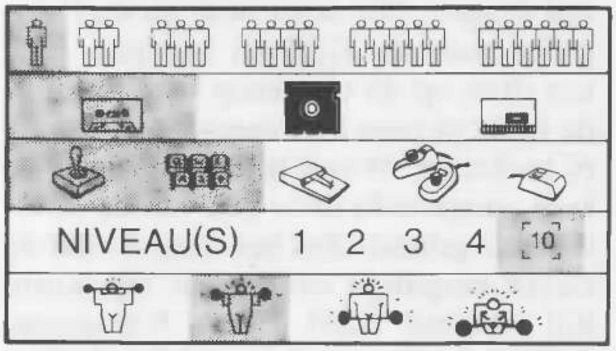
Als men vanaf de commandobrug alle wapensystemen inschakelt, mag men niet vergeten om ze, zodra dit mogelijk is, uit te schakelen. Doet men dit niet, dan zal de bemanning uiteindelijk bezwijken onder de aanhoudende druk die de hoogste staat van paraatheid met zich meebrengt. Als gevolg daarvan zullen ze slechte strijdprestaties leveren.

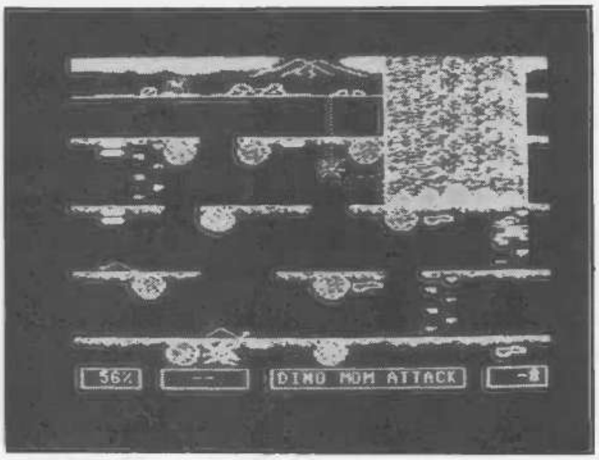
Als men in de *Convoy* missie geen enkele actie onderneemt, gebeurt het regelmatig dat, na verloop van tijd, de gebruikelijke felicitatiemededeling op het scherm verschijnt. Luie spelers kunnen dus ook een opdracht volbrengen!

DINO EGGS

D

Micro Fun/Micro Lab Inc. David Schroeder





Doel

In Dino Eggs dien je tien velden te doorlopen waarbij je dinosaurus eieren of jonge dinosauri moet oprapen/vangen en in veiligheid brengen. Je wordt dwars gezeten door diverse soorten prehistorische beesten zoals spinnen, slangen etc. maar het grootste ongemak wordt wel veroorzaakt door Moeder Dino die haar beste beentje voorzet om je taak onmogelijk te maken.

Beschrijving

Dino Eggs is één van de mooiste voorbeelden hoe een vakantie op grote misere uit kan lopen. Het enige wat Tijdheer Tim wilde was rustig het Mesozoicum en de flora en de fauna bestuderen. Het Tijdmuseum had hem gewaarschuwd: ,,Laat je ontsmetten voordat je gaat''. Tijdheer Tim, ongeduldig als hij was om op vakantie te gaan, liet dat na. Met als gevolg dat hij op vakantie ging met een fikse portie mazelen virus onder de leden.
De Mesozoische dinosauri hadden daar geen afweerstoffen tegen en een gigantische mazelen epidemie deed de dinosauri uitsterven. Het antwoord op een reeds lang bestaand wetenschappelijk meningsverschil is daarmee gegeven. De dinosauri stierven uit door de mazelen.
Tijdheer Tim kon niet leven met de schuld van wat hij veroorzaakt had. Hij besloot een oplossing te vinden. Na lang denken werd in overleg met het Tijdmuseum besloten dinosaurus eieren uit het verre verleden over te brengen naar een nog te bepalen tijd in de toekomst. Daar konden de eieren uitkomen en zouden de dinosauri voort kunnen bestaan in een speciaal reservaat. Samen met de geleerden van het Tijdmuseum perfectioneerde hij de Tijdsprong (Time Warp) en ontwikkelde hij een Tijdkooi. Met een Tijdkooi kon hij jonge, net uit het ei gekropen dinosauri vangen en naar de toekomst transporteren.

Het platformspel Dino Eggs geeft vorm aan deze spectaculaire reddings-actie. Het spel bestaat uit tien platformvelden (zogenaamd heuvels) met een toenemende moeilijkheidsgraad. De velden zijn bij ieder spel anders zodat Dino Eggs een uitdaging kan blijven.

Tijdheer Tim kan bestuurd worden met een joystick of het toetsenbord. Ook bij Dino Eggs blijkt dat toetsenbord besturing in feite nutteloos is. Slecht reagerende toetsen of ongelukkige plaatsing van de besturings-toetsen zijn vaak de oorzaak van totale onspeelbaarheid.

Tijdheer Tim moet zoveel mogelijk dinosaurus eieren of pas geboren dinosauri naar de toekomst brengen. Eieren worden door de dinosaurusmama vaak onder rotsblokken verborgen. Deze moet Tim verwijderen wil hij de eieren kunnen oprapen. Het stelen van de eieren wordt Tim natuurlijk niet in dank afgenomen. Moeder Dino zal alle mogelijke moeite doen om het (in haar ogen) kleine mormel onder haar enorme poten te verpletteren. Gelukkig hoor je haar al van verre aankomen. Je kunt je verdedigen want ze is doodsbenauwd voor vuur. Je kunt een vuur maken door twee stukken hout bij elkaar te zoeken en deze op ouderwetse wijze tegen elkaar aan te wrijven (doet Tim vanzelf wanneer je de stukken hout bij elkaar legt). Moeder Dino zal je iets minder snel lastig vallen wanneer het vuur opflakkert.

Een ander gevaar is het rondzwervend Mesozoisch wild. Slangen, spinnen en dergelijk oer-geweld zijn schadelijk voor tijdheer Tim's gezondheid. Ze verzwakken Tim's gestel en hebben een nog niet nader verklaard effect op hem. Na aanraking treedt een onbekend biologisch effect op waardoor Tim's biologische tijdklok terug gaat lopen (van 100 naar 0). Wanneer de klok op 0 staat de-evolueert Tim totdat hij een protospin is. Kort hierna overlijdt hij. Deze omgekeerde evolutie is in strijd met alle theorieën aangezien de mens zeer beslist niet van de spinnen afstamt. Een verklaring is nog niet gevonden.
De enige manier om dit biologisch afbraakproces te stoppen is medicijnen uit de Tijdkooi te halen en deze in te nemen. Gelukkig kun je het ongedierte verpletteren onder een rotsblok, alhoewel dit niet altijd even gemakkelijk zal zijn. Kijk uit dat je een rondlopend dino-jong niet onder een rotsblok verplettert! De spinnen kun je onschadelijk maken door hun webdraad kapot te lopen.

Tijdheer Tim kan drie eieren tegelijkertijd dragen. Hij moet deze zo snel mogelijk naar de Tijdkooi brengen. Met een druk op de vuurknop verplaatst hij de tijdkooi naar het reservaat in de verre toekomst. Wordt hij op weg naar de kooi aangeraakt door een van de rondlopende griezels dan betekent dit dat de eieren vergiftigd worden en Tim korte tijd verlamd raakt. Tim's biologische tijdklok begint eveneens terug te lopen.

Af en toe bloeit een Krachtbloem op. Het opeten van een Krachtbloem maakt Tim supersterk. Hij kan een onbeperkt aantal eieren dragen totdat hij door een rondlopend beest aangeraakt wordt. Door de kortstondige verlamming die daardoor optreedt verliest hij zijn superkracht weer.

Zo nu en dan zal een dinosaurus ei uitkomen. Een klein, fragiel dino'tje wankelt rond. Om een baby dino te vangen moet Tim over hem heen springen. Vanaf veld 4 kunnen de spinnen een baby dino ontvoeren.

Het enige wapen dat Tim tot zijn beschikking heeft is het vuur. Een stuk hout op een ander stuk leggen zal automatisch een vuur doen ontbranden. Onder het vuur verschijnt een teller die aangeeft hoe lang het vuur zal branden. Een rokend vuur kun je weer aanwakkeren door nieuw hout op het vuur te leggen. Je legt nieuw hout op een vuur door over het vuur heen te springen. Je moet uiteraard wel eerst een stuk hout opgeraapt hebben.

Kijk uit dat je niet per ongeluk in een oplaaiend vuur wandelt. Je loopt terstond dodelijke brandwonden op.

Je kunt op ieder moment opgeraapte eieren of gevangen baby dino's naar de toekomst brengen door in de Tijdkooi te gaan staan. Trek de joystick naar je toe en druk de vuurknop in. Wanneer je eieren, hout of baby dino's bij je hebt zul je naar de toekomst getransporteerd worden. Even later kom je op een andere plaats in het landschap weer terug. Sta je zonder iets op zak in de tijdkooi en je start het transport dan word je gevraagd of je de heuvel ("cliff") verlaten wilt. Druk de vuurknop in om dit te bevestigen. Op dat moment verlaat je deze pre-historische heuvel (veld) en ga je naar een volgend veld (hogere moeilijkheidsgraad). Alle eieren en eventueel rondlopende baby dino's gaan voor je verloren.

Nadat je met LOAD"DINO EGGS", 8 het spel ingeladen hebt verschijnt een zeer fraaie titelpagina. Een gigantisch rotsblok (met inscriptie) komt naar beneden vallen. Eenmaal tot rust gekomen zie je van achter het rotsblok langzaam letters omhoog komen kruipen over het scherm. Voor je ogen ontvouwt zich het verhaal van Tijdheer Tim.

Druk de vuurknop op de joystick (poort 2) of de <RESTORE> toets in om het spel te starten. Met <RESTORE> kun je tijdens een spel eveneens opnieuw beginnen.

Op het scherm verschijnt de eerste heuvel. Je ziet eieren (een soort witte sigaren), in de rots uitgehouwen trappen, rotsblokken en stukken hout: jouw schouwtoneel van heldenmoed.

Met de <RUN/STOP> toets pauzeer je het spel zodat je het veld kunt bestuderen. Met de <SPATIEBALK> zet je het spel voort.

Onderin het scherm wordt de administratie bijgehouden. Uiterst links de biologische tijdklok. Normaliter staat deze op 100%. Daarnaast een vak waarin bijgehouden wordt wat je bij je draagt: hout ("wood") of eieren ("egg"). In het midden worden boodschappen doorgegeven, zoals "leg een vuur aan" ("start a fire") of "Dino moeder in aantocht" ("Dino mom coming"). Uiterst rechts het spelniveau waarop je bezig bent.

De joystick beweegt Tim links/rechts/omlaag/omhoog. Indrukken van de vuurknop laat Tim springen. Echter alleen wanneer je de joystick NIET tegelijkertijd naar je toe trekt.

Afhankelijk van de situatie gebeurt het volgende wanneer je de joystick naar je toe trekt en de vuurknop tegelijkertijd indrukt:
- rotsblok omlaag duwen
- eieren oprapen of neerleggen
- hout oprapen of neerleggen
- Krachtbloem eten
- Tijdkooi transport starten

Je kunt ook de volgende toetsen gebruiken:

<A> = omhoog
<:> = naar links <;> = naar rechts
<Z> = omlaag

<:> tegelijk met <SPATIEBALK> = naar links springen
<;> tegelijk met <SPATIEBALK> = naar rechts springen
<Z> samen met de <SPATIEBALK> is gelijk aan de joystick naar je toe trekken en de vuurknop indrukken.

Puntentelling
Dino Eggs is een van de weinige spellen waarbij megascores onbereikbaar zijn. Niet omdat het spel te moeilijk zou zijn, de reden is dat je meestal met 1 of 2 punten beloond wordt; bovendien worden strafpunten met kwistige hand rondgestrooid.

Ei, naar de toekomst gebracht:	2 punten
Ei, achtergelaten of vergiftigd:	-1 punt
Baby dino, gevangen en naar de toekomst gebracht:	
Eerste dinosaurus	6 punten
Tweede dinosaurus	8 punten
Derde dinosaurus	12 punten
Baby dino, verbrand, achtergelaten, vergiftigd, verpletterd	-10 punten
Spin te pletter laten slaan	1 punt
Slang etc. verpletteren	1 punt
Een veld leegmaken en overleven: veld 0-8	10 punten
Een veld leegmaken en overleven: veld 9	50 punten

Je begint het spel met drie levens. Je krijgt pas bij 200 punten een extra leven.

Speeltips

Je kunt Tijdheer Tim nooit te pletter laten vallen. Van een platform afspringen is niet dodelijk voor hem.

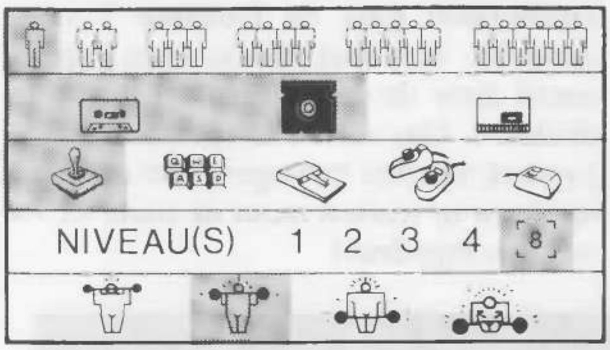
Het is mogelijk aan de zijkant het beeld uit te wandelen. Je komt aan de andere zijde van het scherm weer terug. Denk hieraan wanneer een veld onmogelijk lijkt.

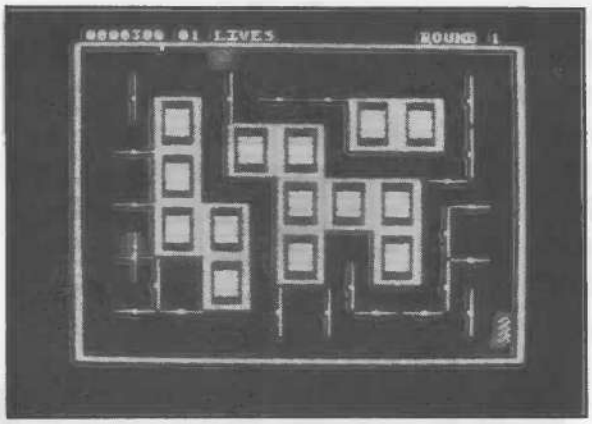
De aankondiging "Dino mom coming" (dino moeder in aantocht) moet serieus genomen worden. Ieder moment kan een gigantische poot je verpletteren. Twee remedies zijn mogelijk: leg een vuur aan of maak dat je wegkomt met de Tijdkooi.

DRELBS

D

Synapse Software | Ariolasoft



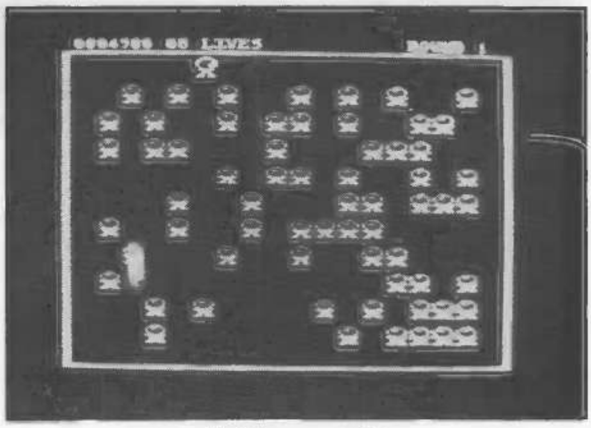


Doel

Doel van het spel is het vormen van vierkanten uit kantelbare muren en intussen moeten zoveel mogelijk Drelbs worden bevrijd.

Beschrijving

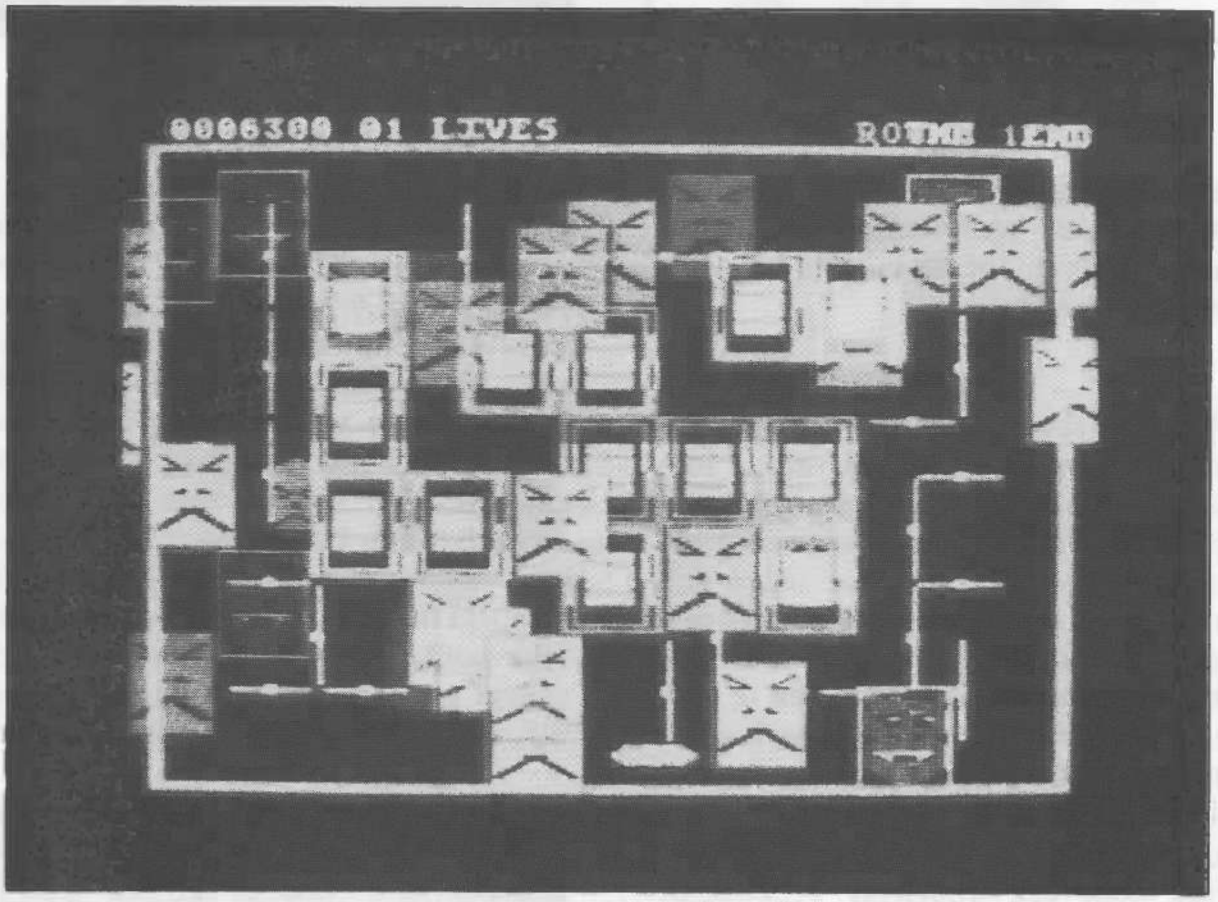
Nadat het spel is geladen wordt dit gestart door op de vuurknop van de joystick te drukken. Boven in het beeld verschijnt dan het figuur dat je door het doolhof moet sturen. Door tegen een muur te lopen draait deze een kwartslag. De bedoeling is om op deze manier zoveel mogelijk vierkanten te vormen. Om het vierkant te vormen is het noodzakelijk om het laatste element van buitenaf dicht te draaien. Tijdens deze werkzaamheden word je achtervolgt door een dodelijke Trollaboar. De Trollaboar is ook in staat om muurtjes te verdraaien zolang een vierkant nog niet is afgesloten. Ze kunnen echter niet een vierkant voltooien. Het is mogelijk om een Trollaboar in een vierkant te vangen. Hij is dan korte tijd uitgeschakeld, waarna hij weer weet te ontsnappen. Het tweede gevaar dat in het doolhof op de loer ligt is de Screwhead Tank. Deze tank patrouilleert langs de rand van het speelveld en vuurt projectielen af. Aanraking met de tank of een projectiel betekent het verlies van één van de vijf levens. Op gezette tijden verschijnt er een hartje in de gangen. Als je hier overheen loopt wordt de Trollaboar vijf seconden uitgeschakeld. Nadat alle mogelijke vierkanten zijn afgesloten worden deze gevuld met Gorgolytes en Drelbramen. De Gorgolytes hebben twee functies in het spel. Van tijd tot tijd verschijnt hun grote afschuwelijke gezicht in een reeds gevormd vierkant. Ze zijn nu niet dodelijk, maar vernietigen wel het vierkant.



Het bonusveld

Hun tweede wapen gebruiken ze in de Duistere Tunnel. Deze gang kun je betreden nadat alle mogelijke vierkanten in het doolhof zijn gevormd. In sommige van de vierkanten verschijnt een bewegende afbeelding. Wanneer je nu vlug genoeg dit vierkant binnenloopt, kom je in de Duistere Tunnel. Hier wordt een aantal Drelbs gevangen gehouden, en bewaakt door een Gorgolyte. De Drelbs kunnen worden bevrijd door ze aan te raken, maar je mag niet worden aangeraakt door de Gorgolyte. Nadat alle Drelbs zijn gered word je naar het bonusveld gebracht. Hier krijgt men voor ieder gevormd vierkant een bonus van 250 punten. Na het bonusveld word je getransporteerd naar het volgende deel van het doolhof. Soms verschijnt er in een vierkant het lieve gezichtje van een aantrekkelijk meisje. Door haar op tijd een kusje te geven verschijnt het bonusveld weer.

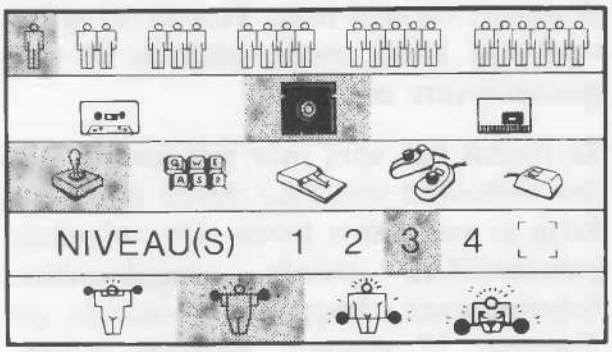
Tenslotte verschijnt er af en toe ergens in het doolhof een magische diamant. Als je deze kunt pakken wordt er een Drelb-raam naar de Duistere Tunnel geopend. Het spel kan worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Om verder te spelen moet de joystick worden bewogen. Om een spel opnieuw te starten moet de toets <F7> worden ingedrukt.



Het spel is verloren

DROL

Brøderbund | Aik Beng | Aackosoft



Doel

Drol is een soort schietspel waarbij drie velden doorlopen dienen te worden. Het aardige daarbij is dat het geen recht toe recht aan schietspel is, maar dat het hoofddoel is per niveau een aantal personen en/of dieren te vinden. Schieten moet je daarbij om je te verdedigen tegen rondhangend ongedierte.

De grafische kwaliteit van Drol is zeer goed. De bewegingen van de hoofdpersonen en het ongedierte zijn van tekenfilm kwaliteit.

Beschrijving

Een jong onschuldig meisje, haar broertje en hun tamme hagedis en krokodil zijn verdwaald geraakt in een vreemde droomwereld. Hun moeder (waarschijnlijk had zij het idee opgedaan bij de film Poltergeist van producer Steven Spielberg) volgde hen. Maar een tovenaar verknoeide de reddingspoging van mama. Met als gevolg dat dochter, zoon, moeder, de tamme hagedis en de krokodil gedoemd zijn ten eeuwige dagen in de lange gangen van de droomwereld rond te zwerven. De hagedis en de krokodil zijn hierbij wel het beste af, zij zwerven rond met een soort jet-motor op hun rug. De kinderen en moeder verslijten heel wat dure schoenen.

Hier nu is jouw kans om te bewijzen dat jij geen slaapkop bent. Red het gezin en de beestjes en jouw naam zal hoog prijken in de score lijst. Aangezien de zeer goede grafische weergave van ieder niveau zeer grote hoeveelheden data benodigt (ongeveer 12Kb) is het niet mogelijk alle niveaus voortdurend in het computergeheugen te hebben. Drol laadt ieder niveau van disk in. Dit is ook de reden dat Drol niet op cassette leverbaar is. Na het inladen van het programma verschijnt de titelpagina op het scherm.

De titelpagina is ook het startscherm van het eerste niveau. Op het eerste gezicht is Drol een platformspel. De vier boven elkaar liggende gangen lopen links en rechts het beeld uit. Er is geen duidelijke zichtbare verbinding tussen de gangen.

Bovenin het scherm wordt de administratie van het spel bijgehouden. Uiterst links het behaalde aantal punten, daaronder het aantal levens (je begint met 5 levens) en het niveau waarop je speelt (L:00). Uiterst rechts de hoogste, tijdens dit spel gehaalde, score. Het spel slaat weliswaar de vijf hoogste scores op de disk op maar laadt deze niet opnieuw in. Je kunt de hoogste scores te allen tijde bekijken door de toets <H> in te drukken.

Wanneer je de joystick aanraakt begint het spel. Je bent gekleed in een futuristisch ruimtepak met straal-motor op je rug. Je beschikt over een laser pistool dat per schot twee vuurballen afvuurt. Je kunt door de gang lopen maar ook zweven. Druk hiervoor de joystick van je af. Je kunt naar een andere gang gaan door een soort valluiken. Dit zijn de witte stukken vloer of plafond in de gangen. Ga erop staan of eronder zweven en druk de joystick in de gewenste richting. De deur zal open gaan en je kunt naar de andere gang gaan.

Zoals gezegd kent het spel drie velden of niveaus. Voor ieder niveau geldt een specifieke opdracht.

Niveau 1: opdracht 1: het kleine meisje en haar hagedis redden. Je vijanden hier zijn schorpioenen en in het rond flapperende kalkoenen. Op hogere spelniveaus komen ook nog levensgevaarlijke stofzuigers (hoe verzinnen ze het!) tevoorschijn.

Niveau 2: opdracht 2: red de jongen en zijn krokodil. Hier word je dwars gezeten door magneten, hoppende monsters en de tovenaar.

Niveau 3: opdracht 3: breng de moeder in veiligheid. Tomahawks en speren suizen om je oren, bovendien worden de gangen onveilig gemaakt door grote slangen.

Na het verlies van een leven materialiseer je als een rode kauwgombal weer waar je gedood was alhoewel in de bovenste gang. Wanneer je de drie opdrachten vervuld hebt, kom je terug bij opdracht 1 met meer, snellere en nog gevaarlijkere monsters.

Je begint het spel met vijf levens. Na het voltooien van elke derde opdracht krijg je een extra leven. De volgende puntentelling wordt aangehouden: Schorpioenen, hoppende monsters en slangen: 35 punten. Dolken, tomahawks, speren, ballon, helikopter en tovenaar: 100 punten. Redden van het meisje, de jongen, de hagedis of de krokodil: 300 punten. Redden van de moeder: 500 punten. Opdienen van de kalkoen: 500 punten. Mocht je score hoog genoeg zijn om in de Hoogste Score lijst opgenomen te worden dan kun je vanaf het toetsenbord je naam (maximaal 7 letters) intikken. De Hoogste Score lijst wordt altijd naar disk weg geschreven.

Speeltips

Algemeen

Houd de radar bovenin goed in het oog. Je kunt weliswaar niet zien waar het meisje of haar broer en hun beesten zijn, de vijanden zijn des te beter te zien. Naarmate je langer in een gang blijft zal de concentratie monsters en andersoortig kwaadaardig tuig groter worden. Wissel derhalve regelmatig van gang.

Mocht je even willen pauzeren: het indrukken van de <RUN/STOP> toets onderbreekt het spel.

Blijf uit de buurt van de uiteinden van de gangen. Daar verblijven is een geslaagde poging tot zelfmoord.

Met <RESTORE> start je het spel opnieuw op.

Opdracht 1

Schorpioenen kun je alleen raken wanneer je loopt. Vliegend zul je een schorpioen altijd missen. Schorpioenen komen meestal in paren, maar een enkele keer ook alleen of met drie exemplaren tegelijk. Het derde exemplaar zit meestal verstopt achter het tweede. Vuur snel twee keer achter elkaar zodat je vier kogels afvuurt.

Het is nutteloos achter de tamme hagedis (geldt ook voor de krokodil in opdracht 2) aan te gaan wanneer je hem een verdieping lager ziet. Zo vlug als jij op de goede verdieping komt schrikt het arme beest en vliegt weg zo snel als zijn raket-motortje versnellen kan.

Kalkoenen moeten meestal meer dan een keer getroffen worden voordat ze gebraden zijn en geserveerd kunnen worden.

Opdracht 2

De magneten voorkomen dat je kunt schieten. Je kunt aan de kant waar een magneet zit niet meer schieten. Twee magneten aan je pak en je bent 'monddood'. Magneten kun je alleen kwijt raken door naar een andere gang te gaan. Ook daar zullen ze na enige tijd weer opduiken. Blijf zoveel mogelijk in beweging.

De hoppende beesten (wie er een goede naam voor weet steke zijn vinger op) kunnen alleen vernietigd worden wanneer je op gelijke hoogte met ze bent. Het is zaak snel te reageren en op te stijgen of op de grond te gaan staan. Oefen hier goed op, het is de enige manier om ze uit de wereld te helpen.

De tovenaar is wel te vernietigen maar dit gaat niet gemakkelijk. Probeer zoveel mogelijk uit zijn buurt te blijven. Hij zal wanneer je naar een andere gang gaat in de grond wegzinken en in de gang waar je naartoe gegaan bent, weer terugkomen. Dit duurt echter enige tijd. In die tijd kun je je gang gaan.

Opdracht 3

Op de bovenste gang zul je al snel een soort draaiende tomahawks naar je hoofd krijgen. Deze komen aangezoefd in groepjes van vier. Nadat ze door jouw schot getroffen zijn zullen ze omlaag zweven naar de bodem van de gang. Totdat ze op de grond liggen blijven ze schadelijk voor je gezondheid.

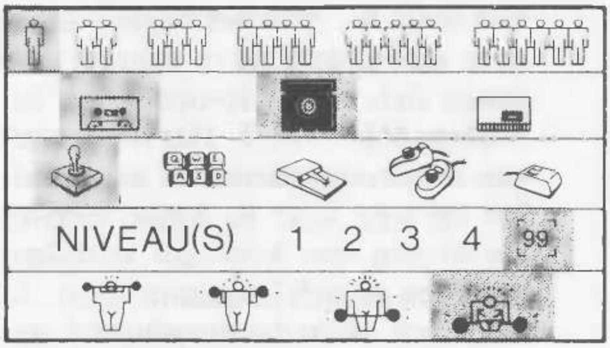
De slangen zijn met een welgemikt schot eenvoudig te vernietigen. Dit geldt minder voor de speren die langs schieten. Ontwijken is daar de enige remedie.

De stofzuigers zijn onverwoestbaar. Hier op schieten heeft dan ook geen enkel nut.

DROPZONE

D

U.S. Gold | Archer Maclean | Home Soft Benelux

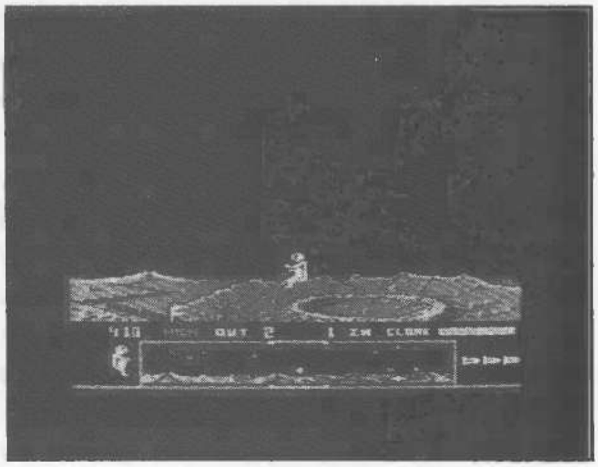


Doel

Dropzone is een van de snelste arcade schietspellen op de Commodore 64. Je taak is een aantal in het landschap rondzwervende bemanningsleden van maanbasis Io op te pikken en naar de basis terug te brengen. Dit wordt je bijna onmogelijk gemaakt door een achttal actief rondvliegende slechties, bovendien kun je af en toe vuurspuwende vulkanen onder je zien opbloeien.

Beschrijving

In de donkere tijden dat computerspellen nog relatief onbekend waren (we praten nu echt over de bijna Antieke Oudheid) vermaakten enkelen zich stiekem thuis met de overgrootvader van alle spelcomputers, de Atari VCS2600. Een van de meer populaire spellen op de VCS2600 was een spel dat ook in de amusementshallen grote furore maakte: Defender. De amusementshal versie van Defender werd op de markt gebracht door Williams Electronics Inc. Aan dat spel moesten we sterk denken toen we voor de eerste keer Dropzone opstartten. Basisidee, uitwerking en zelfs sommige grafische details zijn voor 100 procent terug te voeren op Defender. En net als Defender is Dropzone onuitstaanbaar moeilijk.



Met moeilijk wordt niet bedoeld ingewikkeld. Dropzone is eerder simpel te noemen. De actie in het spel is echter dermate snel dat menig reactievermogen niet tegen het geweld opgewassen zal blijken. Dropzone is bij uitstek een spel voor de schiet- en actiefanaten onder ons.

De grafische weergave van Dropzone is zeer goed. Ondanks de zeer snelle bewegingen is nauwelijks een spoortje van flikkeren, beeldopbreking etc. merkbaar. Wat de grafische weergave betreft is Dropzone topklasse.

Het begeleidend verhaal bij Dropzone murmelt wat over robotoorlogen die gestreden en verloren zijn. De Aarde is als gevolg hiervan niet langer een leefbare planeet voor de kleine groep overlevenden. De enige hoop op overleven voor het restant van de mensheid is de Tachyon sterremotor. De aardse bevolking kan daarmee blijkbaar en masse emigreren naar graziger weiden. Uiteraard is een zeldzame brandstof noodza-

kelijk, zogenaamde Quark kristallen (neen, geen melkprodukt). Deze Quark kristallen komen uitsluitend voor op een maan van Jupiter, Io. De drie nog steeds actieve vulkanen op Io produceren grote hoeveelheden Quark kristallen wanneer ze lava uitwerpen. Men bouwt op deze maan een basis en gaat aan de slag. Gedurende enkele jaren wordt hard gewerkt op Io totdat op zekere dag alarm geslagen wordt door de Ruimte Verkenningsdienst. Onbekende schepen naderen Io. Het uitspansel wordt overdekt met naargeestige ruimteschepen. Het zit de mensheid niet bepaald mee. Want zonder opgaaf van reden, ja zelfs zonder dat enige vorm van communicatie mogelijk geweest is, vallen de onbekenden aan. En wederom moet de de mensheid zich verdedigen tegen een nimmer versagende vijand.

Het is van het grootste belang dat onderwijl het verzamelen van de kristallen doorgaat. Dappere mannen en vrouwen wagen hun leven op het oppervlak van Io. Jouw taak is het om hen ongedeerd op te pikken en terug te brengen naar de basis zodat de voorraad Quark kristallen gestaag kan groeien. Dankzij jouw vervaardheid zal op een goede dag de mensheid vanaf een nieuwe planeet omhoog kunnen blikken en terugdenken aan de strijd die hun helden op Io gestreden hebben. En je kleinkinderen zullen je hologram vereren. Voordat je die plaats in de geschiedenis verdiend hebt, zul je hard moeten werken.

Diep ademhalen, klaar? Joystick in poort 2, Dropzone inladen! Op de Dropzone titelpagina verschijnen na enkele seconden je medespelers in deze historische gebeurtenis: de "Dropzone Adversaries" (tegenstanders). Linksboven staan de belangrijkste: MAN, je medehelden. De rest zijn de slechties en de natuurrampen. Naast ieder staat aangegeven hoeveel punten ze opleveren bij vernietiging. Naast ANDROID staat evenals bij MAN een vraagteken. Het aantal punten bij deze twee is afhankelijk van de situatie. We komen hier straks op terug.

Het is misschien verstandig om nu alvast even te bekijken met wie je te maken krijgt.

1. MAN: je mede-bemanningsleden van basis Io. Aan het begin van iedere aanvalsgolf zie je hoeveel personen zich op het Io-oppervlak bevinden: MEN OUT. Het is het eind van de ploegendienst en ze zijn allen op weg naar de basis. Bepakt als ze zijn met kostbare kristallen bewegen ze zich langzaam voort. Je kunt een mede-bemanningslid oppikken door hem aan te raken. Hij klampt zich vast aan de onderzijde van je vliegpak en je kunt hem droppen op het landingsplatform van de roodgekleurde basis. Je kunt slechts 1 persoon per keer vervoeren. Iemand kan alleen gedropt worden als de vrachtlift (het gele kruis) op het landingsplatform zichtbaar is. Wanneer een bemanningslid bedreigd wordt door een ANDROID (zie aldaar) geeft hij een alarmsignaal. Dit fluitsignaal is duidelijk te horen. Je moet zo snel mogelijk de ANDROID zien te vernietigen.

2. PLANTER en ANDROID: We weten niet veel over de onbekende aanvallers. Het meest voorkomende type is de PLANTER. PLANTERs zijn machines die hoog boven het oppervlak zweven en bemand worden door ANDROIDen. We noemen ze PLANTERs omdat zij ANDROIDen neerplanten op het Io oppervlak. PLANTERs vuren kleine, witte projectielen af; deze zijn nauwelijks zichtbaar en zeer verraderlijk. De roodgekleurde ANDROID zal, wanneer hij een

bemanningslid ziet, onderaan de PLANTER gaan hangen en naar het Io oppervlak afdalen. Nadat hij geland is geeft hij een Kamikaze signaal aan de PLANTER door en valt vervolgens het bemanningslid aan. De PLANTER verandert in een NEMESITE.

3. NEMESITE: Na het Kamikaze signaal dat de ANDROID doorgeeft als hij geland is, verandert de PLANTER in een NEMESITE. Een NEMESITE is een dodelijk doelzoekend projectiel met slechts één opdracht: totale vernietiging. Een NEMESITE zal je blijven achtervolgen totdat hij met je in botsing komt.
4. BLUNDER STORM: Deze lokale atmosferische storingen zijn gevaarlijker dan ze lijken. Zonder enig geluid zweven ze hoog in de Ionosfeer. Een BLUNDER STORM kan alles vernietigend zuur regenen of een proton bliksemschicht afvuren. Beide zijn dodelijk.
5. NMEYE: NMEYEs worden ingezet om je verzet te breken. NMEYEs bewegen razendsnel en hun topsnelheid ligt hoger dan jouw maximum snelheid. Dankzij ingebouwde zwaartekrachtcompensatoren kunnen ze met een hoge snelheid zeer scherpe bochten maken zonder hun passagiers te verpletteren onder de G-krachten. Houd hier rekening mee! Een NMEYE schiet een voortdurende stroom plasma bommen op je af.
6. SPORE: Een SPORE zweeft over het algemeen rustig rond. SPOREs worden pas gevaarlijk wanneer je ze beschiet. De SPORE ontploft en verandert in vier TRAILERs.
7. TRAILER: TRAILERs komen vrij bij een ontploffende SPORE. TRAILERs zijn uitermate moeilijk te raken door hun geringe afmetingen. Sommige TRAILERs zullen direct de achervolging inzetten, andere lummelen wat rond.
8. ANTI MATTER: ANTI MATTER ontstaat wanneer ieder bemanningslid op Io vernietigd is. SPOREs en ANDROIDen smelten samen tot ANTI MATTER. Dit veroorzaakt enorme aardbevingen (meer correct zou zijn Io-bevingen) en de vulkanen werpen dodelijk magma uit.

Verschijnselen van (al)gemener aard zijn vulkanen en bommen.

9. VULKANEN: Normaliter houden de drie vulkanen zich rustig. Af en toe werpen ze wat kleine klompen magma uit. Deze kun je in de verte door de Io atmosfeer zien vallen. Op het moment dat alle bemanningsleden van basis Io gedood zijn wordt het maanoppervlak instabiel en zullen vulkaan erupties het gevolg zijn.
10. PLANTERs, NEMESITEs, ANTI MATTERs en NMEYEs schieten kleine witte bommen op je af. Niet veranderen van richting of vliegsnelheid zal fataal voor je zijn, deze bommen zullen je altijd inhalen en vernietigen.

Nu je weet wat je te wachten staat is het misschien verstandig je te vertellen wat je er tegen in kunt brengen. Met een druk op de vuurknop (joystick poort 2) start je het spel. Druk nu meteen functie toets <F1> in om het spel te pauzeren. Voor je zie je een weids uitzicht over Io, sterren twinkelen in het zwarte uitspansel. In het midden een wit figuurtje in een ultra modern ruimtepak. De held! (Jij dus).

Op het scherm zie je onder het uitzicht over Io het instrumentenpaneel. Van links naar rechts:
SCORE: behaalde punten
RUIMTEPAKKEN: aantal levens, maximaal drie levens worden weergege-

ven. Maximale aantal levens in reserve: 128.
MEN OUT: bemanningsleden buiten de basis op het Io oppervlak.
MEN IN: door jou opgepikte en veilig teruggebrachte bemanningsleden.
PIJL: tussen MEN OUT en MEN IN zal af en toe een rode pijl verschijnen. Deze pijl geeft de richting aan waarin je moet vliegen om een door een ANDROID aangevallen mede-bemanningslid bij te kunnen staan.
CLOAK: de rode balk geeft aan hoeveel energie nog beschikbaar is voor de CLOAK generator. Drie seconden voordat de energie uitgeput zal zijn, weerklinkt een waarschuwings-signaal. De CLOAK generator wekt een ondoordringbaar afweerschild op. Vijanden kunnen je niet treffen met hun vuur of je zien. Indrukken van een willekeurige toets op het toetsenbord schakelt de generator aan of uit. Het afweerschild geeft je ruimtepak een grijze kleur.
STRATA BOMMEN: maximaal drie STRATA BOMMEN worden weergegeven, alhoewel je een grotere voorraad hebben kunt. STRATA BOMMEN vernietigen alles wat op het scherm (niet de radar!) zichtbaar is met uitzondering van ANDROIDen. TRAILERs hebben een kleine kans een STRATA BOM explosie te overleven. Indrukken van de <SPATIEBALK> brengt een STRATA BOM tot ontploffing.
RADAR: Het meest belangrijke instrument voor het slagen van je missie. Het hele oppervlak van Io en de bovenliggende ruimte wordt verkleind weergegeven. Het witte kruis is de thuisbasis, het rode magma meer is duidelijk zichtbaar. De positie van je (blauwgekleurde) medemensen en vijanden is duidelijk zichtbaar. Het in het scherm zichtbare gedeelte van Io wordt op de RADAR met de witte balken aangegeven.

ACTIE

Met een lichte tik tegen de joystick hef je de pauze op. Beweeg de joystick en je stuurt je held over het oppervlak van de maan Io. Je snelheid neemt toe naarmate je de joystick langer in een richting geduwd houdt. Je laserpistool afvuren gebeurt door de vuurknop in te drukken. Je schiet zowel bij het indrukken als het loslaten van de vuurknop. Verticaal schieten is onmogelijk, de vuurrichting is over het algemeen gelijk aan de vliegrichting alhoewel met heel veel oefening achteruit schieten ook mogelijk is. Vlak voordat je de vuurknop indrukt geef je een lichte tik (tegengesteld aan de vliegrichting) tegen de joystick. Veel oefening baart hier kunst.

De zwaartekracht van Io, hoe gering ook, is de oorzaak dat je voortdurend je hoogte in het oog moet houden. Je zult regelmatig je vlieghoogte aan moeten passen. Gelukkig kun je niet op het oppervlak te pletter slaan. Tegen een (blauw) medebemanningslid aanvliegen betekent dat je hem oppakt. Probeer hem zo snel mogelijk te droppen op het landingsplatform van de basis. Geen gemakkelijke taak overigens. Je enige verdediging in feite is je reactievermogen en joystickbeheersing. Doel is zoveel mogelijk tegenstanders te vernietigen. Kijk uit: je kunt ook je vrienden met je laserschot vernietigen.

Je begint aan je moeilijke taak met acht bemanningsleden verspreid over Io, 15 seconden energie voor de CLOAK generator, 3 levens en 3 STRATA BOMMEN. Voor iedere 10.000 behaalde punten (zie puntentelling) krijg je een extra leven en een extra STRATA BOM. De CLOAK generator krijgt bovendien voor 7 seconden extra energie. Je kunt maximaal 128 levens en STRATA BOMMEN hebben. Na 1.000.000 punten (vage hoop) worden geen extra levens etc. meer toegekend.

De vijand valt aan in golven. De vol-

gende golf zal pas aanvallen wanneer alle tegenstanders van de voorafgaande golf vernietigd zijn en je alle bemanningsleden naar de basis teruggebracht hebt. Aan het eind van een aanvalsgolf krijg je per gered bemanningslid een aantal bonuspunten (100 maal het nummer van de golf: eerste golf 100 punten, vijfde golf 500 punten per persoon) met een maximum van 500 punten per bemanningslid. Een tijdens de aanvalsgolf gered bemanningslid levert eveneens 500 punten op. Lukt het om de acht bemanningsleden in veiligheid te brengen dan zullen de ANDROIDen geen verdere aanvallen meer uitvoeren. Breng je echter ALLE bemanningsleden in veiligheid, MAAR niet alle acht zijn meer in leven dan zal af en toe een ANDROID op het landingsplatform neerdalen en de basis weten binnen te dringen. De gevolgen behoeven geen verklaring!

Dropzone kent ook magische verschijnselen. Het feit dat jij neergeschoten wordt terwijl je een bemanningslid vervoert zal niet de dood van dat bemanningslid tot gevolg hebben. Op miraculeuze wijze zal hij/zij terugkeren naar het maanoppervlak. Na vijf golven komt een nieuwe ploeg bemanningsleden aan, zodat je weer op volle sterkte zit. Vlak voordat de reservetroepen aankomen verdubbelt de vijand zijn inspanningen en voert met een groot squadron TRAILERs een invasie uit, althans dat proberen ze. 99 totaal verschillende aanvalsgolven moet je zien te overleven, na golf 99 zullen golf 95 tot en met 99 herhaald worden.

Aan het eind van een spel bestaat een kleine kans dat je opgenomen wordt in de HALL OF FAME. Maximaal 8 helden kunnen met de joystick hun naam graveren (links en rechts bewegen voor het kiezen van letters) in de gedenksteen van de HALL OF FAME. Hiervoor heb je 45 seconden de tijd.

Afhankelijk van je prestatie (minimaal 10.000 punten) word je (al dan niet postuum) een rang toegekend. Je maakt kans op faam door de eeuwen heen wanneer je de rang van MEGASTAR haalt. Dit is weggelegd voor die unieke persoonlijkheden die 1.000.000 of meer punten scoren.

PUNTENTELLING

Bemanningslid:	100-500	redding tijdens een golf
Bemanningslid:	100-500	wanneer hij/zij de golf overleeft
Bemanningslid:	0	wanneer hij/zij gedood wordt
Android:	50	vernietigd hangend aan een PLANTER
Android:	50	vernietigd tijdens een achtervolging
Android:	500	wanneer neergeschoten vallend van een vernietigde PLANTER
Planters:	250	
Anti matter:	150	
Spore:	750	
Nmeyes:	100	
Nemesites:	150	
Blunder Storm:	250	
Trailer:	250	

Als troost bij het verliezen van een leven: 10 punten

Speeltips

Wacht totdat ANDROIDen vanaf hun PLANTER naar beneden vallen voordat je ze vernietigt. Ze zijn op dat moment een gemakkelijk doelwit.

Je kunt ook het redden van je vrienden als prioriteit stellen. Je loopt in dat geval een grote kans dat een NMEYE op je afgevuurd wordt.

Houd je oren gespitst voor het alarmsignaal. Raadpleeg de alarm indicator (pijl tussen MEN OUT en MEN IN) en spoed je te hulp. Raadpleeg de RADAR regelmatig. De positie van iedere vijand wordt daarop weergegeven.

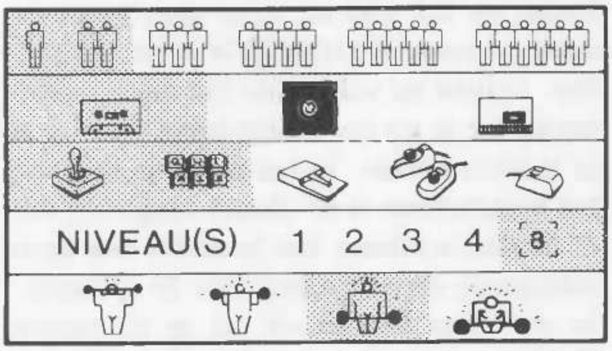
De CLOAK generator stelt je in staat door grote concentraties vijanden heen te vliegen. Eveneens kun je zonder veel risico je vrienden onder de neuzen (indien aanwezig) van de vijand vandaan rukken. Gebruik de CLOAK generator op die momenten dat het niet anders kan. Wees zuinig op de voorradige energie voor de generator.

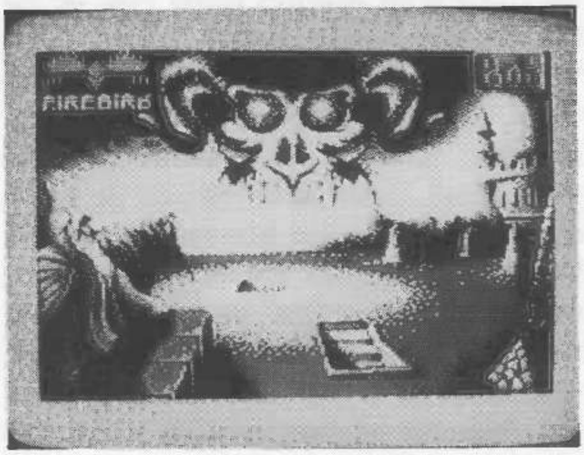
Vlak voordat een BLUNDER STORM zuur gaat regenen of een bliksemschicht produceert zal hij van kleur veranderen. Een teken om rap je ruimtehielen te lichten.

In het ongelukkig geval dat de vulkanen actief worden kun je het beste uit de buurt blijven en in het laagland tussen de vulkanen je missie proberen te voltooien. Dit wordt niet gezien als een laffe houding.

DRUID

Firebird | Andrew Bailey & Dene Carter | Ariolasoft





Doel

Het doel van dit spel is het vernietigen van de schedels van de vier Prinsen der Duisternis. Alleen op deze wijze kunnen de gewelven van de Boze Prinses Acamantor van alle kwaad worden gezuiverd.

Beschrijving

Druid speelt zich af in het rijk van Belorn. Nog niet al te lang geleden heerste in het rijk een serene rust. Deze rust werd echter wreed verstoord door de boze prinses. Zij bouwde op magische wijze een zes verdiepingen tellende toren. Het vreemdste aan deze toren was ongetwijfeld het feit dat deze niet vanaf de aardbodem verrees, doch steeds verder de diepte invoerde. In deze toren, en in de directe omgeving ervan, heerste het Kwaad.
De Prinses bezit voldoende magische krachten om op elke gewenste plaats een geest of een ander wezen te laten verschijnen. Deze wezens dienen als extra bescherming voor de schedels van de vier prinsen, die het rijk in hun macht houden. De enige die de magische krachten kan doorbreken is een Keltische priester, een druïde.
Hij begint zijn tocht ergens in een uitgestorven landschap. Hij voelt direct dat het hier niet pluis is.
Er is in de wijde omgeving geen levend wezen te bespeuren. Over aandacht van geesten heeft hij echter niets te klagen. De druïde die de eer te beurt is gevallen om het kwaad uit te roeien, en aldus de vrede te herstellen, is tevens de laatste nog in leven zijnde. De keuze was dus niet echt moeilijk. Faalt hij in zijn opdracht, dan kan niets de wereld nog behoeden voor de duistere krachten die Prinses Acamantor over het land zal brengen.
De druïde heeft een aantal verschillende toverspreuken tot zijn beschikking, waarmee hij de gevaren het hoofd moet zien te bieden. Her en der verspreid in de toren liggen kisten. Hierin kan de druïde spreuken en sleutels vinden.
De spreuken heeft hij nodig om zijn snel slinkende voorraad aan te vullen. De sleutels zijn echter minstens zo belangrijk om deuren te openen. Wanneer de druïde voor een gesloten deur staat zonder sleutel, is het voor hem onmogelijk om zijn opdracht te voltooien.
Tijdens de confrontatie met de verschillende wezens die de toren bevolken, merkt de druïde al snel dat de spreuken niet allemaal even effectief zijn in de strijd tegen de verschillende wezens. Hij moet daarom voortdurend zijn strijdwijze afstemmen op de vijanden die hij ontmoet. Eén van de spreu-

ken roept een *golem* op, een van klei vervaardigde kunstmens. Deze golem dient de druïde als een soort lijfwacht. Wanneer de druïde de golem wil oproepen, dient hij wel over voldoende energie te beschikken.
De golem kan zowel door een tweede speler als door de druïde zelf worden bestuurd. In het eerste geval bestuurt speler twee de golem met een tweede joystick.
Wanneer de golem door de druïde wordt bediend, kan hij hem drie verschillende opdrachten geven met behulp van het toetsenbord. Zowel de druïde als de golem hebben een beperkte hoeveelheid energie. Iedere aanraking met een wezen vermindert de hoeveelheid energie. In de onderaardse toren zijn bovendien een aantal plaatsen te vinden die de druïde maar beter kan mijden. Wanneer hij deze betreedt, wordt zijn energie namelijk ook geabsorbeerd. Wanneer de energie verbruikt is, overlijdt de druïde of de golem. Aangezien de druïde de laatst levende is, is het spel daarmee gelijk afgelopen. Zolang de tovenaar nog leeft kan hij echter wel een nieuwe golem oproepen, mits hij nog over de daarvoor benodigde spreuk beschikt. Hier en daar zijn magische vijfhoeken *(pentegrams)* te vinden. Hier kan de druïde zijn energie weer aanvullen tot het maximale niveau.
Uiteindelijk zullen alle vier de schedels moeten worden vernietigd om het land van het kwaad te zuiveren.



De verschillende tegenstanders

Nadat het spel is geladen staat de druïde in een angstaanjagend woud. Hij kan zich hierdoor voortbewegen door de joystick in de gewenste richting te duwen. Een spreuk kan hij gebruiken wanneer jij de vuurknop indrukt. Deze opdrachten kun je ook via het toetsenbord verstrekken. De daarvoor te gebruiken toetsen zijn:

<Z> = Naar links
<X> = Naar rechts
<;> = Naar boven
</> = Naar beneden
<SPATIEBALK> = Schieten

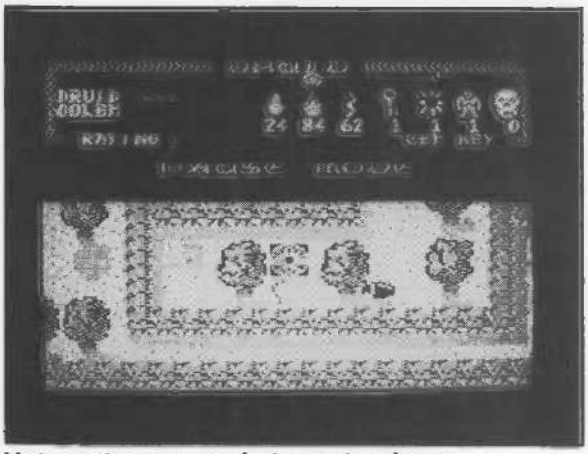
Laten we het spel nu eerst even pauzeren door de toets <RUN/STOP> in te drukken. Je hebt nu voldoende tijd om de informatie, die je op het beeldscherm ziet, op je in te laten werken. In het onderste deel van het beeldscherm is de directe omgeving van de druïde zichtbaar. Het bovenste deel geeft informatie over de status van de speler(s).
In de linker bovenhoek zie je de namen Druïde en Golem. Achter Druïde is een rode balk zichtbaar. Deze geeft de resterende hoeveelheid energie aan. Wanneer de golem is opgeroepen verschijnt achter zijn naam een dergelijke rode balk, die zijn energiepeil duidelijk maakt. Achter het woord *rating* zul je, naarmate je verder in het spel vordert, een steeds langer wordende groene balk zien verschijnen. Hoe langer deze balk, des te verder ben je doorgedrongen in het spel. Het spel kent namelijk geen puntentelling zoals dat gebruikelijk is. De speler krijgt daarentegen een titel toegekend.
Deze titels lopen uiteen van *Halfwit* (bij een volkomen mislukte poging) tot *Light Master* (de maximaal te bereiken titel).
Wat verder naar rechts zie je zeven verschillende symbolen, met daaronder een getal. Deze symbolen stellen de verschillende spreuken en dergelijke voor. Van links naar rechts zijn dit:
Water, vuur, electra, sleutels, onzichtbaarheid, golem en chaos. Het getal onder het symbool geeft de hoeveelheid spreuken aan die je in de verschillende categorieën bezit.
De spreuken zijn verder nog onder te verdelen in twee groepen, namelijk de spreuken die je afvuurt (Water, vuur en electra) en de spreuken die je afroept (Onzichtbaarheid, golem en chaos).
Rechtsonder zie je tenslotte nog de status

van de golem. Zolang je nog geen golem hebt opgeroepen, staat hier de tekst *No golem.* Het woord joystick op deze plaats geeft aan dat de golem wordt bestuurd door een tweede speler.
Standaard neemt het programma aan dat een opgeroepen golem door de druïde zelf wordt bestuurd. Indien dit door een tweede speler gebeurt, moet deze het spel pauzeren en vervolgens op toets <P> drukken.

Zoals we al eerder hebben verteld, werkt niet iedere spreuk even effectief tegen de verschillende wezens. Dit geldt overigens alleen voor de water-, vuur- en electraspreuken.
Je kunt zelf bepalen welke van de drie hier genoemde spreuken je tegen een wezen wilt afvuren. Je kunt de te gebruiken spreuk alleen via het toetsenbord selecteren, en wel door het een of meerdere malen indrukken van toets <P>. Een klein symbooltje boven de afbeelding van de spreuk geeft aan welke je hebt geselecteerd.
Het afvuren van een spreuk gebeurt altijd in de richting waarin je de joystick het laatste had bewogen voordat je de spreuk afvuurde.

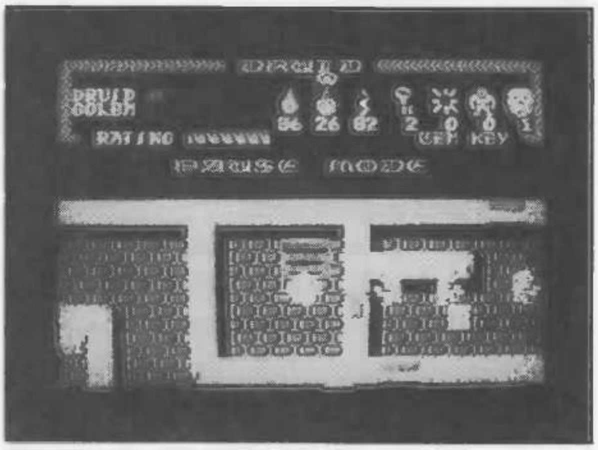
De drie andere spreuken zijn veel machtiger. Onzichtbaarheid zorgt ervoor dat de wezens je niet kunnen zien. Ze kunnen echter nog wel energie aan de druïde onttrekken wanneer deze tegen de wezens aanloopt. De toestand van onzichtbaarheid duurt ongeveer 25 seconden.
Wanneer je een golem hebt opgeroepen, zul je ook voor hem een energiebalk zien verschijnen. De golem heeft niet de beschikking over spreuken. Hij doodt alle wezens die hij aanraakt, hetgeen natuurlijk wel langzaam maar zeker zijn eigen energievoorraad aantast. Uiteindelijk sterft de golem.
De besturing van de golem kan zowel door een tweede speler als via het toetsenbord gebeuren. Gebruik voor het besturen door een andere speler de joystick die op poort twee is aangesloten.
De besturing van de golem door de druïde gebeurt door middel van het toetsenbord. De druïde kan de golem drie verschillende opdrachten geven, namelijk: *Follow* (volg mij), *Send* (loop voor mij uit) of *Wait* (wacht hier). De richting waarin de golem zich beweegt tijdens het uitvoeren van de opdrachten *Follow* en *Send* hangt af van de richting waarin de druïde kijkt. Met andere woorden, wanneer de druïde naar links kijkt zal de golem ook naar links lopen, totdat hij niet verder kan. Deze commando's worden gegeven door het één of meerdere malen indrukken van de <CBM> toets.
Wanneer de golem te ver van de druïde afdwaalt, kan hij niet meer worden bestuurd door de tovenaar. Dit is uiterst vervelend, want er kan geen tweede golem worden opgeroepen zolang de eerste golem nog in leven is.
De laatste toverspreuk die de tovenaar kan uitspreken is die voor de chaos. Deze spreuk doodt alle wezens in de directe omgeving van de druïde. De chaos blijft, nadat deze is afgeroepen, ongeveer 20 seconden bestaan. Een neveneffect van de chaos spreuk is het feit dat de energie van de druïde weer tot het maximale peil wordt aangevuld.
Spring echter niet te kwistig om met het gebruiken van de chaos spreuk, aangezien je hem hard nodig zal hebben op bepaalde plaatsen.
De vier hierboven behandelde spreuken kunnen alleen via het toetsenbord worden afgeroepen. De te gebruiken toetsen zijn achtereenvolgens:

<+>	= Sleutel
<->	= Onzichtbaarheid
<£>	= Golem
<CLR/HOME>	= Chaos



Het pentagram op het eerste niveau

Wanneer je de pauze nu opheft, door het nogmaals indrukken van de toets <RUN/STOP>, kun je het landschap wat gaan verkennen. Het zal niet lang duren voordat het eerste wezen door de Prinses tot leven wordt gewekt.
Aarzel dan geen seconde en vernietig het door een spreuk af te vuren. (In de speeltips geven we een overzicht welke spreuken het meest effectief zijn tegen de verschillende wezens).
Niet al te ver van de plaats waar je de tocht bent begonnen, zie je, binnen de nog overeind staande muren van een ruïne, een gele kist staan. Wanneer je hier van onderen af in het midden tegen aanloopt, wordt de inhoud ervan onthuld. Helaas ontsnapt niets aan de aandacht van de Prinses, zodat je slechts één spreuk of sleutel uit de kist kunt halen. Hierna wordt de kist door haar vernietigd. Overweeg dus zorgvuldig welke spreuk je het beste kunt gebruiken in dat stadium van het spel. Natuurlijk is het ook nooit weg als je wat verder kijkt dan de neus van de druïde lang is en een spreuk kiest die je later van pas kan komen.
Het maximale aantal dat je van iedere spreuk bij je kunt hebben is 99. Dus, wanneer je bijvoorbeeld reeds 65 vuurspreuken hebt, en je vindt in een kist 50 nieuwe vuurspreuken, dan krijg je toch slechts 99 vuurspreuken wanneer je de 50 nieuwe spreuken erbij neemt.
De spreuk die je uit de kist wilt nemen selecteer je door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen.
Je pakt de spreuk door de vuurknop in te drukken, waarna het spel weer verder gaat.
De aanval van de wezens is uitermate hevig. Desondanks moet je toch proberen de trap naar de volgende etage te bereiken, met als einddoel het vernietigen van alle vier de schedels. Jij bent de enige die de mensheid nog kan redden uit de klauwen van Prinses Acamantor. Onze laatste hoop is op jou gevestigd, dus stel ons niet teleur.



Pas op voor de skeletten

Speeltips

Het besturen van de golem werkt het beste wanneer dit door een tweede speler gebeurt. Hij kan de golem dan op het naderende gevaar afsturen terwijl de druïde bijvoorbeeld een deur of een kist probeert te openen.

Wanneer de druïde de golem zelf bestuurt, kan hij deze het beste gebruiken door hem vlak achter zich aan te laten lopen. De golem dient dan als schild tegen het achteropkomende gevaar.

Om een deur te openen moet de druïde daar, op de juiste plaats, met zijn gezicht naartoe staan.

In de eerste kist die je op niveau één tegenkomt zit een sleutel. Het is absoluut noodzakelijk om deze mee te nemen. In de andere kisten op het eerste niveau zul je verder geen enkele sleutel vinden. Zonder deze sleutel kun je de deur die het kleine vertrek van de rest van het tweede niveau scheidt niet openen. Je kunt dan niet verder in het spel komen.

Water onttrekt in een zeer hoog tempo energie aan de druïde. Gebruik de brug in niveau één om de rivier over te steken.

De magische vijfhoeken *(pentagrams)* kunnen ongelimiteerd gebruikt worden om energie bij te laden. Maak, waar dit mogelijk is, hiervan gebruik voordat je naar het volgende niveau afdaalt. Je moet echter wel op precies de juiste plaats op het *pentagram* staan. De voeten van de druïde moeten op de middellijn van de vijfhoek staan, terwijl het lichaam van de druïde zich in de rechter bovenhoek ervan moet bevinden.

Het bijladen van energie gebeurt in een hoger tempo dan de wezens deze aan de druïde onttrekken. Op deze regel bestaat echter één uitzondering. Wanneer een wezen de voeten van de druïde aanvalt, kan hij ook overlijden terwijl hij op een *pentagram* staat.

Wanneer je een golem hebt opgeroepen moet je voorzichtig zijn met het afdalen naar een volgend niveau. Laat de golem de druïde op de voet volgen. Stuur de druïde dan langzaam de trap af. De golem zal dan meegaan naar het volgende niveau. Indien de afstand tussen de druïde en de golem te groot is wanneer de tovenaar de trap afdaalt, gaat de golem onherroepelijk verloren.

Je kunt beter te veel sleutels bij je hebben dan te weinig. Overweeg dus steeds zorgvuldig of je de extra water-, vuur- of electraspreuken harder nodig hebt dan de sleutel.

Een andere spreuk die je uitermate veel diensten kan bewijzen is de chaos spreuk. Wij raden je aan om zoveel mogelijk van deze spreuken te verzamelen.

De schedels kunnen namelijk alleen met behulp van de chaos spreuk worden vernietigd. Om een schedel te vernietigen moet je daar tegenaan staan wanneer je de chaos spreuk gebruikt.

Wanneer je op een bepaald niveau van het spel het meeste hebt aan bijvoorbeeld waterspreuken, moet je deze uiteraard nemen. Laat je daar dan niet van afhouden als het maximale aantal van 99 zou worden overschreden en het meerdere daardoor verloren gaat. Kies in dat geval voor de kwaliteit van de spreuken in plaats van voor de kwantiteit.

Aarzel geen moment om een chaos spreuk te gebruiken wanneer je dreigt te overlijden. Niet alleen worden alle wezens in de omgeving direct vernietigd, ook het energiepeil van de druïde wordt hierdoor weer tot het maximum verhoogd. Pas echter wel op dat je na het gebruik van de spreuk niet wordt ingesloten door nieuw opgeroepen wezens.

Door de energieverhogende werking van de chaos spreuk is het zelfs mogelijk om door water te lopen, nadat deze spreuk is afgeroepen. Je kunt dan eenvoudigweg niet overlijden.

Wanneer je het spel met twee spelers speelt, kun je het afroepen en wisselen van de spreuken en het openen van deuren het beste aan de tweede speler overlaten.

Naarmate je verder in het spel bent doorgedrongen, krijg je de volgende titels toebe-

deeld:

Half wit	=	Halve gare
Apprentice	=	Leerling
Acolyte	=	Assistent
Seer	=	Profeet
Lore seeker	=	Zoeker van kennis
Spirit master	=	Geestenbezweerder
Conjurer	=	Magiër
High Priest	=	Hogepriester
High druid	=	Hogedruïde
Light master	=	Heerser over het licht

Aan de hand van deze titels kun je ongeveer zien hoever je in het spel bent gevorderd. De hoogste eer wordt uitsluitend toegekend aan de druïde die alle kisten heeft geopend. Bovendien moet elk denkbaar wezen minstens één keer met elke beschikbare spreuk zijn vernietigd. Geesten moeten dan bijvoorbeeld zowel met behulp van water-, vuur- en electraspreuken zijn vernietigd.

Overzicht van de spreuken

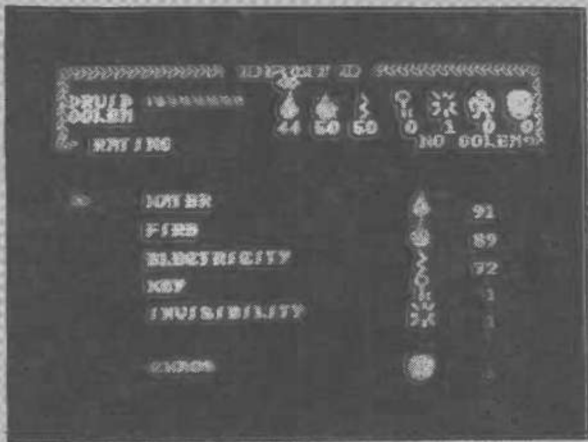
Wezen		Aantal benodigde treffers		
		Water	Vuur	Electra
Geest	(Ghost)	1	1	2
Kever	(Beetle)	3	1	2
Geraamte	(Skeleton)	1	3	2
Slang	(Snake)	3	1	2
Tovenaar	(Ralack)	1	2	3
Spook	(Wraith)	3	2	2
Slijm	(Slime)	3	1	2
Duivel	(Devil)	3	3	1

Route beschrijving

(Raadpleeg de bijgeleverde kaarten)
Begin op niveau één met de waterspreuk. Loop langs de rivier naar de ruïne, waar je de eerste kist vindt.
Open deze en pak de sleutel. Verlaat de ruïne en ga naar boven. Loop lang de muur naar rechts tot je niet verder kunt. Ga dan weer naar de rivier. Nu ga je schuin omhoog naar kist 2. Baan je verder een weg naar rechts, totdat je alle kisten boven de rivier hebt geopend. Neem het maximale aantal vuurspreuken mee uit de kisten.

Voordat je de rivier oversteekt schakel je van de waterspreuk over op de vuurspreuk. Je zult nu namelijk veel kevers tegenkomen. Steek de brug over. In de ruïne ten zuiden van de brug vind je een *pentagram*. Vul hier de energie tot het maximum aan.
Als dit gebeurd is, verlaat je de ruïne en loop je naar links. (N.B. de kist naast het *pentagram* laat je nog even met rust. De spreuken die hierin zitten neem je pas mee als je op weg gaat naar de trap).
Voorbij de eerste rij bomen onder je, ga je schuin naar beneden tot je niet verder kunt. Loop nu naar de kist in de rechterhoek. Wandel terug naar links en dan schuin omhoog naar de rivier. Open de twee kisten die je langs het water ziet staan. Ga vervolgens terug naar het *pentagram* om de energie weer op peil te brengen.
Vergeet niet hierna de laatste kist op dit niveau te openen.
Vervolgens zoek je de trap op in de linker beneden hoek.
Pas op dat je niet klem komt te zitten tussen de bomen.
Op het tweede niveau aangekomen sta je voor een deur. Open deze en houdt de vuurspreuk in de aanslag. Wanneer je nog voldoende energie over hebt, loop je naar de bovenste kamer. In de kist die daar staat zit een sleutel. Pak deze en loop dan naar de kamer rechts.
Gebruik de sleutel om een van de beide deuren te openen.
Haal de drie kisten die je in deze, en de daaronder gelegen ruimte aantreft leeg. Ga nu naar het *pentagram* voor nieuwe energie. Vergeet niet de kist in het kamertje hier beneden te openen. Nu loop je weer terug in de richting van de deur waardoor je het tweede niveau bent binnengekomen. Onderweg zul je waarschijnlijk de nodige duivels tegenkomen. Je zult dan razendsnel moeten wisselen tussen de vuur- en de electraspreuk, afhankelijk van de tegenstander. Loop langs de onderste muur naar de rechter benedenhoek.
Onderweg kom je een klein geel vierkant te-

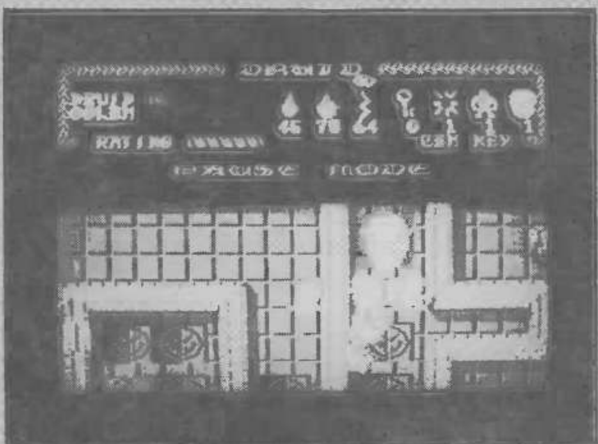
gen. Loop daar niet overheen, want dat kost veel energie. Ga de twee kamers zonder deur binnen. Iets verder naar links zie je op de kaart een smalle kamer met vier kisten. Om deze te bereiken heb je twee sleutels nodig. Voorts is het voor het veilig terugkomen in de gang haast onvermijdelijk om twee maal een chaos spreuk te gebruiken. Als je deze niet hebt, kun je de vier kisten beter overslaan.
Via de smalle, zich rondslingerende gangen, baan je jezelf een weg naar de kamer rechts in het midden. Open de kist en vervolg de wandeling naar de rechter bovenhoek. Wanneer je nu naar links loopt, kom je de twee laatste kisten op dit niveau tegen. Zorg ervoor dat je minstens één sleutel bij je hebt, anders kun je de deur die naar de uitgang voert niet openen. In de kamer midden boven op de kaart kun je nog even de energie aanvullen voordat je de trap naar het derde niveau afdaalt.
Bezoek eerst de kamers boven in het midden van de kaart en open de kisten. Ga dan terug naar de plaats waar je het derde niveau bent binnengekomen. Het grootste probleem dat je hier te wachten staat is de grote watermassa die je moet oversteken. Het veiligste is om hier een chaos spreuk te gebruiken. Wanneer je in het gelukkige bezit bent van een onzichtbaarheids spreuk kun je deze ook gebruiken om het linker *pentagram* te bereiken. Het is ook mogelijk om beide spreuken gelijktijdig te gebruiken.
Vul het energiepeil weer aan voordat je verder naar links gaat. Onderzoek de vier kisten die je in deze helft van het derde niveau kunt vinden en keer terug naar het rechter *pentagram*. Laadt weer energie en verzamel de inhoud van de kisten in het rechter gedeelte. Voordat je de trap naar het vierde niveau afdaalt, moet je de waterspreuk selecteren. Op het vierde niveau word je namelijk razendsnel bestormd door geraamten. Nog veiliger is het om een chaos spreuk te gebruiken op het moment dat de woeste horde zich op de druïde dreigt te storten. Ga naar links tot je bij een trap aankomt. Deze trap leidt naar een deel van het vijfde niveau. Op het vijfde niveau zul je het meeste hebben aan de waterspreuk. Dit vijfde niveau zul je overigens een aantal malen moeten bezoeken wanneer je de hoogste titel wilt verdienen. Open alle kisten in dat deel van het vijfde niveau dat nu bereikbaar is.



Een kijkje in een schatkist

Desgewenst kun je nieuwe energie halen. Ga daarna weer terug naar het vierde niveau. Loop naar de kamer in de linkerhoek van niveau vier en ga naar beneden. Onderweg zie je overigens een aantal symbolen die uiterlijk iets weg hebben van *pentagrammen*. Laat je niet in de luren leggen, want het zijn tegels die de beschikbare energie angstwekkende snel doen slinken.
Ga naar beneden en haal de kist in de kamer leeg. Loop nu nog verder naar beneden en open de kisten links en rechts van de trap. Daal de trap af naar het vijfde niveau en leeg de daar bereikbare kisten, voordat je weer terugkeert naar niveau vier.
Verlaat de kamer op niveau vier en ga omhoog. Loop dan snel over de energie verslindende tegels en sla rechtsaf bij de eerste gelegenheid. Ga diagonaal omlaag naar de kamer met het *pentagram*. Haal nieuwe energie en ga via de linker trap nogmaals naar niveau vijf. Neem niet de rechter trap, anders kom je midden tussen een aantal wezens in het water terecht, zonder een snelle ontsnappingsroute. Pure zelfmoord dus. Sla wederom op het vijfde niveau je slag en keer op je schreden terug naar niveau vier. Haal

energie en manoeuvreer je een weg naar de trap rechtsboven in niveau vier. Hier daal je voor de laatste maal af naar het vijfde niveau.
Houdt er overigens wel rekening mee dat wanneer je van het ene naar het andere niveau gaat, de reeds geopende deuren bij terugkomst weer gesloten zijn.
Op het vijfde niveau kun je hoogstwaarschijnlijk wel weer nieuwe energie gebruiken, dus loop eerst naar het *pentagram*. Ga vanaf dit tankstation helemaal naar beneden en open de kist die je daar vindt. Ga nu naar de lange smalle kamer aan de rechterzijde. Hier moet je oppassen dat je de vele energie verslindende tegels ontwijkt. Bovenin deze kamer, vlak naast de trap, zie je de eerste schedel. De schedel spuugt vuurballen uit in de richting van de druïde. Het maakt niet veel uit of je hier een water-, een vuur- of een electraspreuk gebruikt. Loop in de richting van de schedel en schiet op de vuurballen die hij afvuurt. Ren naar de trap, maar ga deze nog niet af. Draai het gezicht van de druïde in de richting van de schedel en zorg ervoor dat hij deze aanraakt. Gebruik nu een chaos spreuk om de schedel te vernietigen.

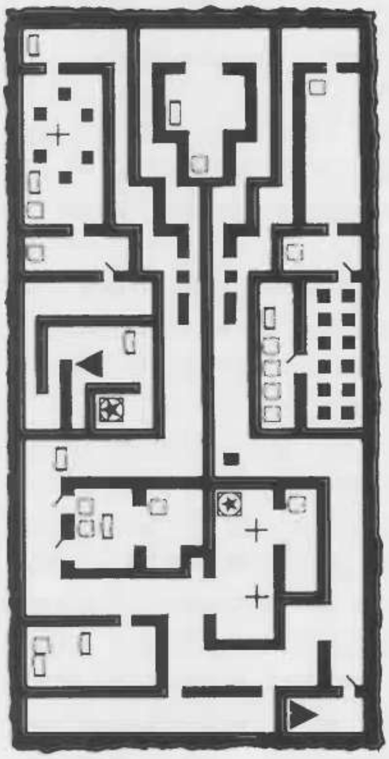


De eerste schedel

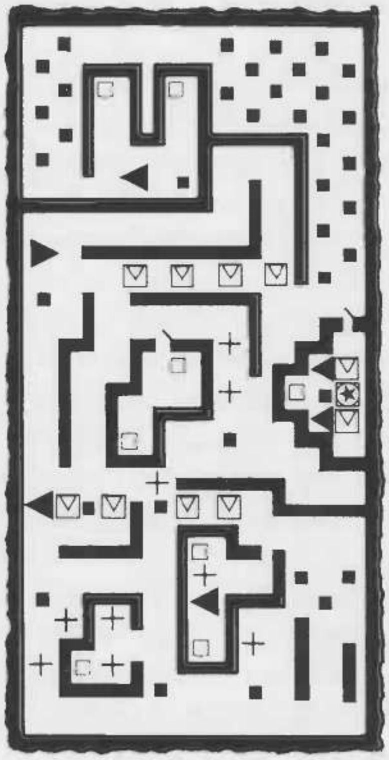
Voordat je naar niveau zes afdaalt selecteer je de electraspreuk, want je wordt opgewacht door duivels.
Nadat deze uit de weg zijn geruimd, schakel je weer over op de vuurspreuk. Volg de gang naar beneden en open alle kisten die je kunt vinden. Nu moet je helemaal naar links. Vergeet niet de twee kisten in de kamers te openen. Als dit is gebeurd, volg je de slingerende gang naar de linker bovenhoek. Daal echter nog niet af, want je moet nog een schedel vernietigen. Probeer op weg naar deze schedel de energie verslindende tegels zo veel mogelijk te ontwijken. Voor het opblazen van deze schedel kun je eigenlijk niet zonder twee chaos spreuken. De eerste gebruik je op het moment dat je de kamer met de schedel binnengaat. Ren naar de schedel tot je deze kunt aanraken en gebruik de tweede chaos spreuk.
Verder naar rechts staat nog een kist. Tevens bestaat daar de gelegenheid tot het opnemen van nieuwe energie. Pas als dit allemaal gedaan is, kun je terugkeren naar de linker bovenhoek, waar je de trap naar het zevende niveau afdaalt.
Op het zevende niveau aangekomen, loop je een klein stukje naar beneden, tot de eerste gang naar rechts. Loop deze in en open de kist in de kamer boven je. Zoek de schedel op. Deze schedel kun je beste onschadelijk maken op dezelfde wijze als die op niveau vijf. Op dit niveau zul je een groot aantal geraamten tegenkomen. Selecteer dus de waterspreuk om ze te vernietigen. Nadat je de bovenste helft van het zevende niveau hebt uitgekamd, moet je weer helemaal terug naar de linker bovenhoek. Van hieruit ga je omlaag om de kist in de grote kamer linksonder te openen. Vervolgens loop je een heel eind naar rechts. De gang die je nu door moet ligt vol met energie vretende tegels. Passeer deze zo snel mogelijk en maak de deur open. Een chaos spreuk voordat je over de tegels heenrent is natuurlijk welkom.
Ga nu naar links en open de kist. Iets rechts van deze kist kun je gelukkig weer een *pentagram* vinden. Na een kort oponthoud op deze levensredder loop je naar boven, waar je rechts afslaat. In de rechter benedenhoek zul je de laatste kist van dit niveau vinden. Open deze en loop naar de trap die je naar het laatste niveau zal brengen.
Wanneer je op het achtste niveau bent aan-

gekomen zul je merken dat je in een klein afgesloten kamertje staat. Je zult echter niet al te lang alleen blijven, dus open de deur zo snel mogelijk. (Hoe bedoel je, ik heb geen sleutels meer?)
Schuim eerst de onderste helft van dit niveau af op zoek naar kisten. Na deze uitgebreide rooftocht loop je terug naar rechts en je beweegt je in de richting van de rivier. Sla links af, en je vindt drie kisten. Nog verder naar links kom je bij een brug. Steek de rivier over en ga naar de uiterste linker hoek, waar je weer een kist zult vinden. Nadat je deze hebt geopend, loop je zo snel mogelijk langs de bovenrand van niveau acht naar rechts. Bij dit *pentagram* verzamel je de benodigde energie voor de laatste fase van de strijd.
Loop vervolgens langs de muur naar beneden in de richting van de rivier. Aan de andere kant van de muur loop je weer omhoog tot net boven de eerste muur aan je rechterhand. Ga tussen de muur en de gevaarlijke tegels door naar rechts, tot je niet verder meer kunt. Je ziet dan waarschijnlijk al de laatste schedel in beeld verschijnen. Val deze echter niet meteen aan. In de kamer rechts ervan ligt namelijk nog een kist voor je.
Pas nadat je deze allerlaatste kist hebt geopend ontsluit je de deur van de kamer waarin de laatste schedel zich bevindt. Zodra je de kamer binnen bent, gebruik je een chaos spreuk. Ren dan zo snel mogelijk naar de schedel toe. Vernietig deze tenslotte met de allerlaatste chaos spreuk.
Om de hoogst bereikbare titel te krijgen moet je ervoor zorgen dat je geen spreuken meer overhebt en dat het energiepeil zo laag mogelijk is voordat je de laatste chaos spreuk gebruikt.
Wanneer je het belangrijker vindt om het spel uit te spelen en je niet al te zeer bekommert over de te behalen status, kun je het volgende doen.
Het is niet strikt noodzakelijk om steeds tussen niveau vier en vijf heen en weer te lopen. Je kunt ook alleen de trap rechtsboven in niveau vier gebruiken om af te dalen.
De snelste manier om de schedel op niveau acht uit te schakelen vereist drie sleutels en drie chaos spreuken. Open met de eerste sleutel de deur van het kleine kamertje en ga omhoog. Open de deur die je scheidt van de rivier. Gebruik een chaos spreuk en loop dwars door het water naar de overkant. Open dan de deur van de kamer waarin de schedel zich bevindt en gebruik de tweede chaos spreuk. De derde chaos spreuk gebruik je wanneer de druïde de schedel kan aanraken.





2



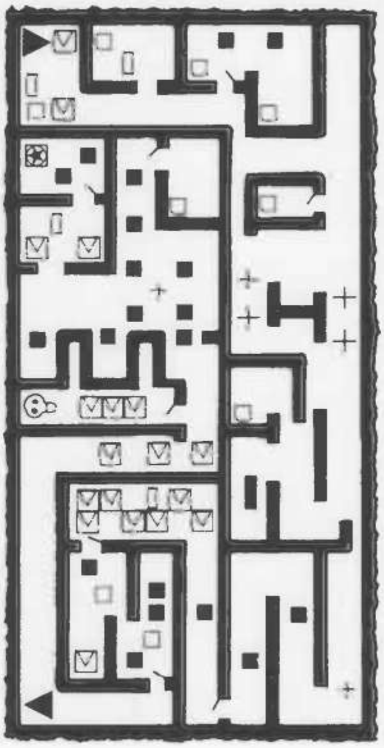
4



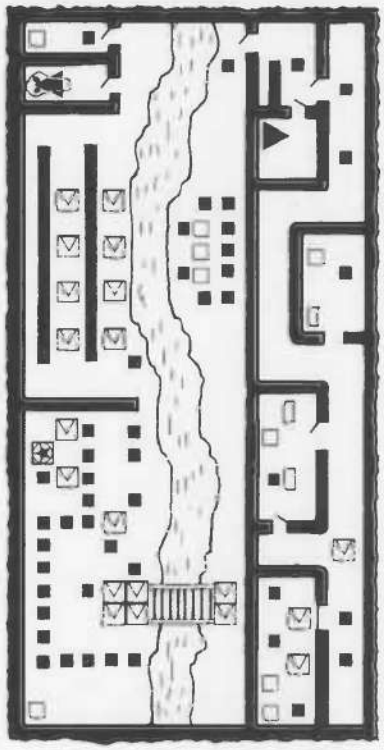
1



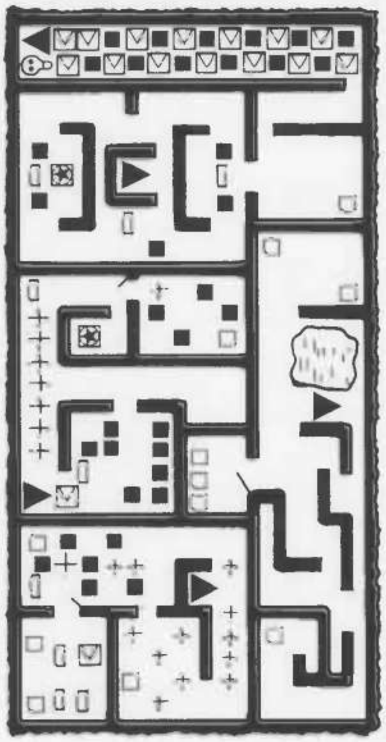
3



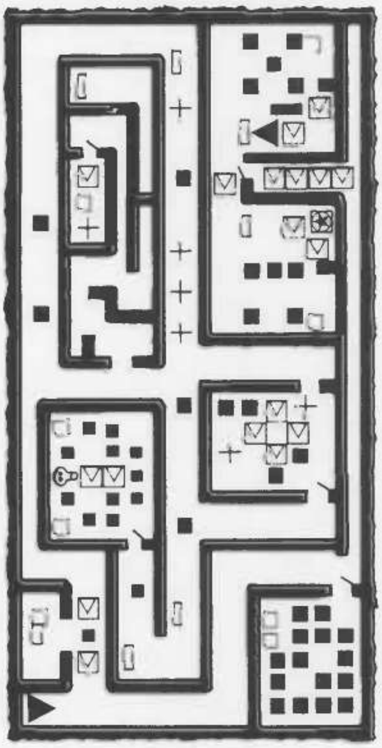
6



8



5

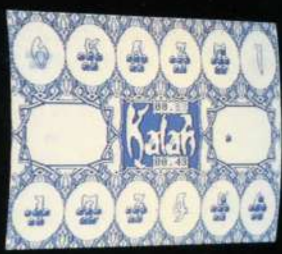


7

Het zwaardere werk op de Commodore 64

Een opbouwwerk met duidelijke tekst en uitleg, plattegronden en speeltips voor de moeilijkste spellen (met een knipoog naar Apple en Atari)



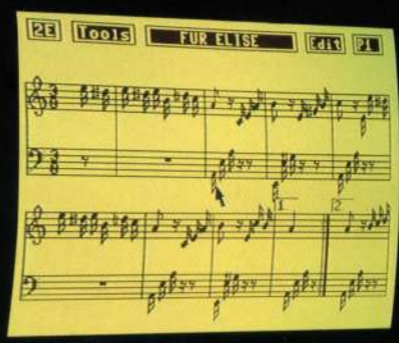




















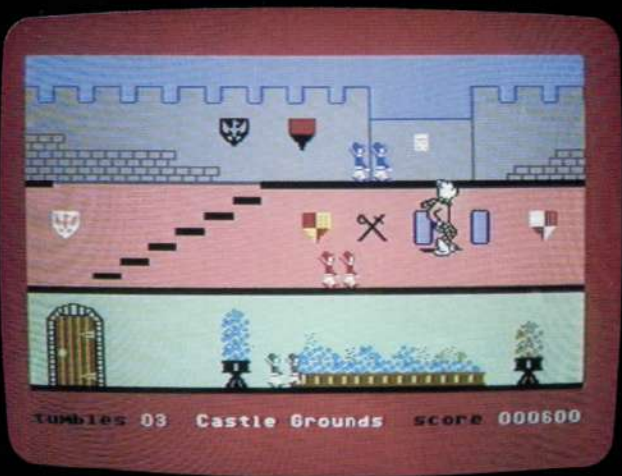
In de vijfde aanvulling o.a.:
LEADER BOARD
RMS TITANIC
A VIEW TO A KILL
SOUTHERN BELLE
HESGAMES
SILENT SERVICE
SPY VS SPY II
SYNTRON DIGIDRUM



Piloot gered in
RESCUE ON FRACTALUS.



Een blik op PARADROID.



RUPERT AND THE
TOYMAKERS PARTY.



De titelpagina van
REVS.



De dungeons in
QUESTRON.

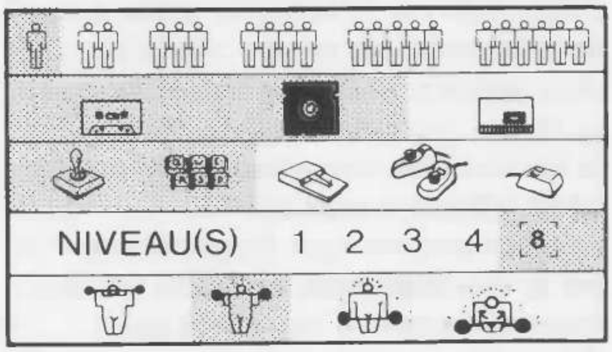


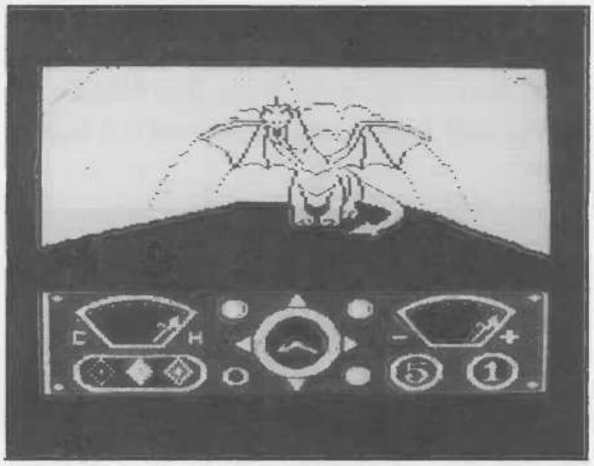
Een kathedraal in
QUESTRON.

THE EIDOLON

E

Activision Lucasfilms Ariolasoft





Doel

In dit spel begeeft de speler zich aan boord van een unieke 18e-eeuwse machine naar de diepste gewelven van de menselijke geest. In die grotten waren monsters rond die men kan doden door te experimenteren met energie sferen van verschillende kleuren. De toegang naar een lager gelegen gewelf wordt steeds versperd door een draak. Om alle gewelven te onderzoeken moet men in totaal 8 grotten verkennen.

Beschrijving

Het ontwerp voor de ''Eidolon'' is afkomstig uit de filmwereld en aan de kwaliteit van de graphics is dat ook duidelijk te merken. De speelbaarheid en originaliteit van het spel verheffen de ''Eidolon'' boven het gemiddelde software product. Het Engelse computerblad ''Zzap'' bekroonde het spel naar onze mening dan ook terecht met de ''Gold Medal Award''.

Snelle spelers kunnen meteen aan de slag door de volgende commando's te gebruiken. De overige spelers kunnen deze instructies gebruiken nadat ze kennis genomen hebben van het verhaal.

Om de Eidolon te besturen moet men de joystick in één van de vier richtingen bewegen: vooruit, achteruit, links of rechts.

Vuurballen kan men gebruiken door eerst de kleur van de vuurbal te kiezen: <1> Rood, <2> Goud, <3> Groen, <4> Blauw.

Om te vuren moet men de rode knop van de joystick indrukken.

Vuurballen kan men opvangen door ze in het ruitvormige vizier de manoeuvreren en dan de <SPATIEBALK> in te drukken.

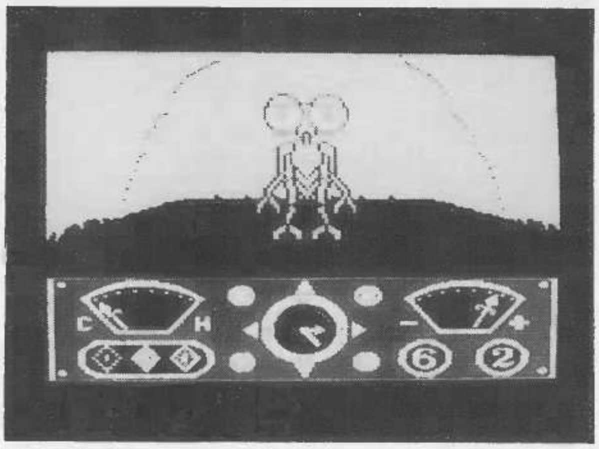
Om een drakenbarrière te verpulveren moet men de versperring naderen. Als men het juiste juweel bezit, verdwijnt de barrière. Als men het juiste sierraad niet bezit, neemt de versperring de kleur aan van het juweel dat men nodig heeft.

Door de <P> toets in te drukken kan men het spel pauzeren.

Om verder te spelen moet men weer de <P> toets indrukken.

Het verhaal van de ''Eidolon'' begon meer dan een eeuw geleden in een oud Victoriaans herenhuis dat men het ''Agon'' huis noemde. Dr. Josef Vincent Agon was de bewoner. Hij was een excentrieke wetenschapper en uitvinder die zich van de buitenwereld afsloot om na te kunnen denken over de geheimen van de menselijke geest. Door andere wetenschappers werd hij algemeen erkend als de grote autoriteit in zijn vakgebied.

Jammer genoeg bleef de aard van zijn experimenten verborgen. Aan een paar zeldzame vrienden had hij alleen maar verklapt dat zijn proefnemingen een middel waren om het onderzoek naar de grenzen van het menselijke brein te verleggen. Op zekere dag verdween dr. Josef Vincent Agon spoorloos en alle opsporingspogingen van familie, vrienden en kennissen leverden alleen maar nieuwe teleurstellingen op. Voor zijn familie zat er dan ook weinig anders op dan het huis te sluiten.



Een Grep

Gelukkig kwam op zekere dag een avontuurlijke student langs die zich toegang tot het huis verschafte op een wijze die we, op straffe van gerechtelijke vervolging, niet mogen navertellen. Nadat de onbekende de sfeer van het oude huis langdurig had opgenomen door voorzichtig rond te lopen in het oude gebouw en een kijkje te nemen in de meeste kamers, opende hij de deur tot het heilige der heiligen: het laboratorium van dr. Josef Vincent Agon. Een helder wit licht straalde uit een spiegel aan de andere kant van de kamer. Voor die spiegel stond een machine. Toen hij het apparaat tot een paar passen genaderd was, straalde de spiegel zo fel dat hij de ogen moest sluiten. Hij wendde zijn gelaat af en besloot de machine grondig te onderzoeken. Door zijn ovale vorm leek het ding nog het meest op een gehalveerd ei met de afmetingen van een duikklok. De voorkant leek enigszins op een open cabine van een helikopter. Het controlepaneel, de voetsteun en de leuningen, die de uitvinding hoekig omarmden, waren van hout. Om te rijden was het apparaat niet geschikt want het stond op drie metalen poten. Vliegen kon de machine waarschijnlijk ook niet want er waren geen vleugels of propellers aan te ontdekken. Er was iets vreemds aan de hand. Door zijn solide constructie en de suurknuppel in de cabine leek het toestel ondanks alle tekortkomingen toch geschikt om er mee te reizen. De vraag was alleen: waarheen? Gedreven door pure nieuwsgierigheid wandelde hij rond de machine, zoals een biljartspeler zoekend rond de tafel loopt als hij een moeilijke stoot moet plaatsen. Maar lang slaagde hij er niet in om zijn ongeduld te bedwingen. Hij klom in het toestel en nam plaats op het comfortabele cilindervormige kussen.

Zelfs met gesloten ogen slaagde hij er niet in om in de speigel recht voor hem te kijken. Daarom draaide hij zijn hoofd opzij.

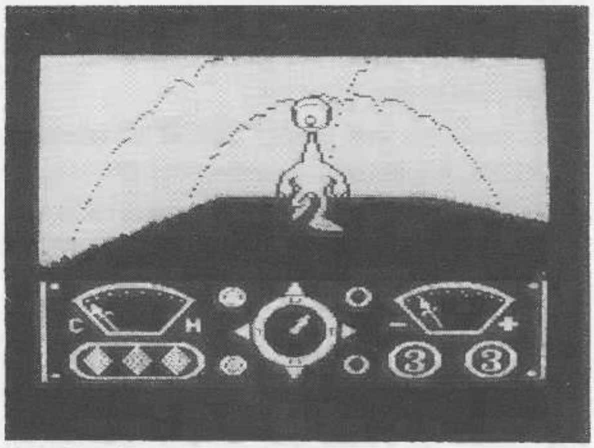
Zijn ogen moesten even wennen aan de lichtverzwakking, alvorens hij het meubelstuk in een hoek van de kamer kon onderscheiden. De brede antieke schrijftafel was hem al eerder opgevallen maar nu zag hij duidelijk de contouren van een boek waarvan de titel verborgen bleef onder het eeuwenoude stof. Misschien was de herkomst van het toestel in het boek te vinden. De brede houten leuningen verhinderden hem op een elegante wijze uit het toestel te stappen.

Onze gelukszoeker liep naar een schrijftafel en pakte het in zacht leder gebonden boek. Een waaier van stofdeeltjes dwarrelde op de plavuizenvloer toen hij het boek opensloeg. Het was het dagboek van Dr. Josef Vincent Agon. Met het boek in zijn handen liep hij terug naar de uitvinding van de schrijver. Hij wurmde zich weer in de machine en las het eerste verslag van de wetenschapper op 21 april 1850.

Op die dag had dr. Josef Vincent Agon een machine getest die hij "The Eidolon" had gedoopt. De machine was het resultaat van jarenlang onderzoek naar het nog onbekende deel van de menselijke geest. Toen de wetenschapper aan boord van het toestel was geklommen en de spiegel een helder wit licht had uitgestraald was hij meegevoerd naar een wereld van grotten die zich in ver-

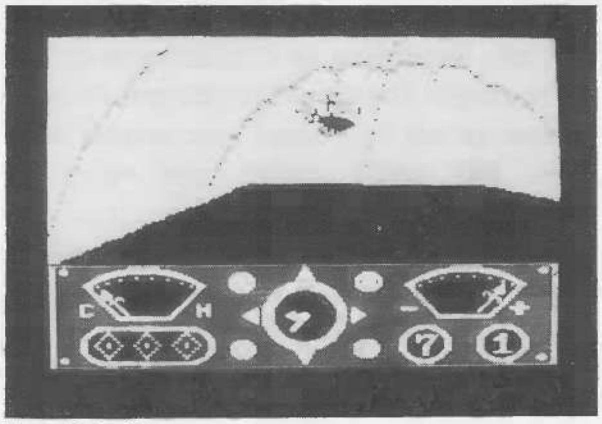
schillende richtingen splitsten. In die gewelven zweefden energie sferen in tal van kleuren.
Tijdens die eerste tocht botste hij bijna op een standbeeld van een trolachtig wezen. De stenen dwerg kwam tot leven en raakte het toestel aan. Meer had de wetenschapper die dag niet kunnen waarnemen want na dit contact was hij teruggevoerd naar zijn laboratorium. De energiereserve van de Eidolon was volledig uitgeput.
Na een aantal nieuwe reizen te hebben gemaakt, die steeds strandden bij gebrek aan energie, slaagde dr. Agon erin om enige wetenschappelijke eieren te leggen.
De kleur van een energieveld bepaalde de uitwerking.
Rode vuurballen waren het meest vernietigend. Als de Eidolon door zo'n vuurbal geraakt werd, verdween de energie van het toestel als sneeuw voor de zon.
Als dr. Agon op zijn beurt een rode energiebal afvuurde naar een bewoner van de gewelven, dan liep het wezen een tijdelijke schok op waarna het zich herstelde en opnieuw aanviel.
Goudkleurige vuurballen kon de wetenschapper op veel plaatsen in de gewelven vinden. Deze vuurballen kon hij vangen door ze te naderen. Zodoende kon hij het energieniveau van de Eilodon op peil houden.
Blauwe vuurballen hadden een vreemde uitwerking. Het verzamelen van deze vuurballen zorgde ervoor dat de tijd teruggedrongen werd. De klok in de Eidolon lichtte dan blauw op en daardoor had hij meer tijd om de grotten te onderzoeken.
Als hij een blauwe vuurbal op het wezen afvuurde dan had dit een tijdelijke bevriezing van het karakter tot gevolg. Het effect was kortstondig maar het was vaak voldoende om met een lastig wezen af te rekenen.
Groene vuurballen: Als de uitvinder een groene vuurbal op een wezen afvuurde veranderde het in een ander wezen. Of de gedaanteverwisseling een heilzame invloed had op de gedragingen van het wezen, had de doctor nog niet ontdekt.

Het afvuren van vuurballen vanaf de Eidolon putte de energiereserve van het toestel snel uit. Maar door de vuurballen te richten en te vangen kon de wetenschapper de energiereserve van het toestel weer op peil brengen. Dit goldt echter niet voor de vernietigende rode vuurballen!
Een ontmoeting met een nieuw wezen bracht zijn onderzoek weer een stap verder. Nadat hij het wezen met een rode vuurbal vernietigd had, bleef een stralend energie juweel in de lucht hangen. De wetenschapper had het gekleurde juweel aan boord van de Eilodon bewaard. De uitwerking van het sieraad was hem vooralsnog onduidelijk geweest.
Op zekere dag was dr. Agon er uiteindelijk in geslaagd om het einde van een grot te bereiken waar het standbeeld van een draak de wacht hield. Het beeld werd beschermd door een rode energiebarrière. Ondanks al zijn pogingen was hij er toen niet in geslaagd om de barrière te doorbreken.
Er ging een hele tijd van onderzoek aan vooraf voor hij het middel vond om de rode vuurballen op te vangen. Door een rode vuurbal naar een andere rode vuurbal te schieten werd de energie gecombineerd. Die samensmelting resulteerde in een ongevaarlijk goudkleurige vuurbal die wél opgevangen kon worden.



Een Bottleneck

Uit dit experiment trok hij de conclusie dat vuurballen met dezelfde energiewaarde samengevoegd konden worden. Maar vuurballen met meer energie absorbeerden hun broertjes die met minder energie geladen



Een Rotofly

waren.

Ondertussen had dr. Agon ook nog drie energie juwelen van verschillende kleuren weten te verzamelen: rood, blauw en groen. Toen hij het drakenstandbeeld naderde met de juwelen aan boord van de Eidolon verpulverde hij de beschermende barrière die in het niets oploste. Maar de draak werd wakker en zijn woedende aanval putte de energiereserve van de Eidolon in ijltempo uit. Dagen achter elkaar probeerde de doctor de draak te verslaan door verschillende combinaties van vuurballen te gebruiken. Uiteindelijk plukte hij de vruchten van zijn moeizame strijd door de juiste vuurbal te gebruiken en het monster aldus te verslaan. Op dat moment stroomde de Eidolon weer vol met energie en werd het toestel met de doctor naar een ander niveau van de gewelven gevoerd, waar de grotten zich in nog meer richtingen splitsten.

Hier vond hij een groter aantal vuurballen en stuitte hij op nieuwe wezens. De wetenschapper ontdekte dat de verschillende gewelven steeds grilliger en gecompliceerder werden, naarmate hij er verder in doordrong. De ingang naar een nieuw gewelf werd steeds versperd door een andere draak. Om de beschermende barrières te verwijderen moest hij steeds andere energiejuwelen meevoeren.

Op zekere nacht droomde de doctor dat hij het zevende niveau bereikt had en dat hij de laatste bewaker was gepasseerd.

Zijn droom was in een nachtmerrie veranderd toen hij het beeld van een veelkoppige, angstaanjagende draak had gezien.

De student had het verslag met spanning gelezen. Door zijn avontuurlijke aard was hij niet vlug bang. Maar het laatste deel van het verslag waarin dr. Agon verklaarde dat hij het steeds moeilijker kreeg om naar de echte wereld terug te keren deden zijn haren recht overeind staan.

In het boek zaten ook nog wat losse vellen met onvolledige aantekeningen over monsters. Op de laatste bladzijde van het boek werd uitgelegd hoe men de machine moest besturen. De moedige knaap had al lang besloten om het werk van dr. Agon voort te zetten. Om te voorkomen dat het avontuur verkeerd zou aflopen studeerde hij op de karakteristieken van de verschillende wezens.

Trollen: De trollen zijn niet de meest kwaadaardige wezens. Vaak kan men ze zonder veel moeite passeren.

Bijtvogels: Bijtvogels zijn echte kamikaze piloten. Zonder enige reden vallen ze aan maar men kan ze afschrikken.

Flessenhals: De flessenhals is een gevaarlijke en daarom goed bewaker. Soms kan men een confrontatie met hem vermijden maar makkelijk is dat niet.

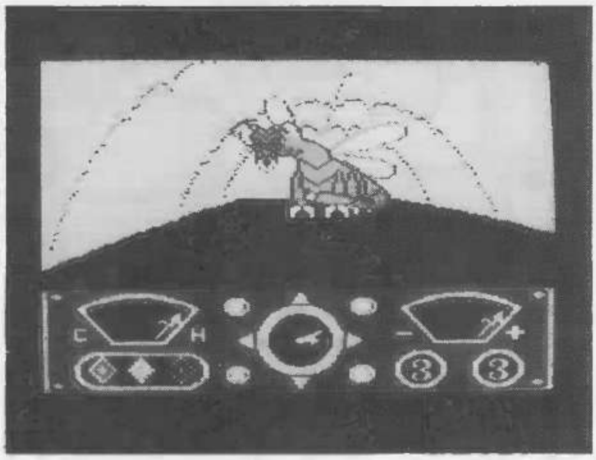
Grep: De grep is een wezen dat steeds op zijn hoede is. Daarom moet men het met fluwelen schoenzolen naderen. Van nature zijn ze bang en volkomen onvoorspelbaar.

Rotovlieg: De rotovlieg is geen gevaarlijke, maar eerder een lastige aanvaller die de vervelende gewoonte heeft om bezoekers te blijven achtervolgen.

Blaasvogels: Blaasvogels kunnen vuurballen vangen en ze terugsturen.

Er was ook nog sprake van een *Mallog* en een *Polyps,* maar de aantekeningen over deze wezens ontbraken omdat een deel van het blad was afgescheurd.

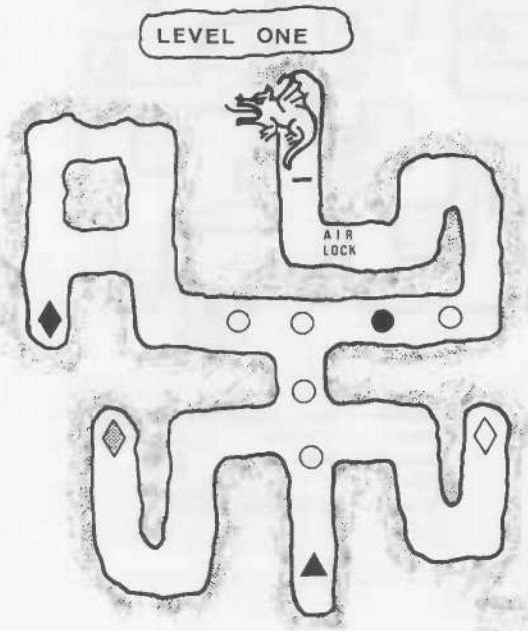
Met de gebruiksaanwijzing op zijn schoot boog hij zich over het controlepaneel. Het controlepaneel van de Eidolon was het resultaat van jaren denkwerk. Om te weten in welk gewelf hij ronddoolde had dr. Agon een niveaumeter rechtsonderaan in het controlepaneel ingebouwd. Het cijfer van de niveaumeter stemde overeen met het gewelf



De draak op niveau 3

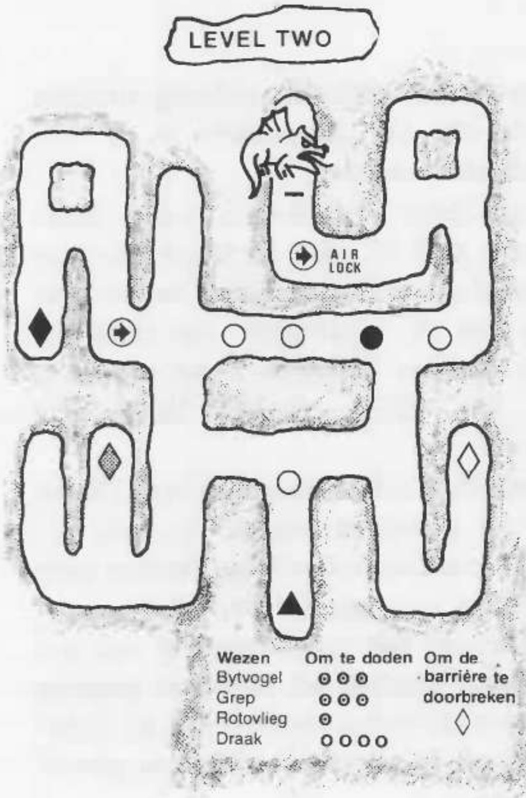
dat hij onderzocht.
Links van de niveaumeter kon men op een tijdmeter zien hoeveel hele minuten nog overbleven om het gewelf te onderzoeken. Boven deze twee cijferplaatjes bevond zich de energiemeter. Als de wijzer zich in de richting van het plusteken bewoog, dan stroomde er energie in de accu.
Bewoog de wijzer zich in de richting van het minteken dan betekende dit dat de energiereserve verminderde.
Omdat tijd van cruciaal belang was had hij nog een extra klok in het midden van het paneel ingebouwd waarop de wijzers de delen van een minuut wegtikken.
De vier driehoeken die hij rond de klok had gemonteerd fungeerden als kompas. Als de Eilodon in een bepaalde richting draaide, flikkerde één der driehoeken in de corresponderende richting.
Boven en onder de linker en rechter kompaswijzers had hij vier gekleurde lampjes ingebouwd die overeenstemden met de vier kleuren van de vuurballen. Als men een vuurbal van een bepaalde kleur gebruikte begon het desbetreffende lampje te knipperen.
Linksonderaan zat het juwelenkistje. Hierin werden de gevonden energie juwelen bewaard. Eén van de ruitvormige vlakken nam dan de kleur aan van het sieraad.
Linksbovenaan het controlepaneel was een afstandmeter ingebouwd. De wijzer bewoog zich meer naar rechts als men met de Eidolon de draak bij de uitgang van een gewelf naderde.

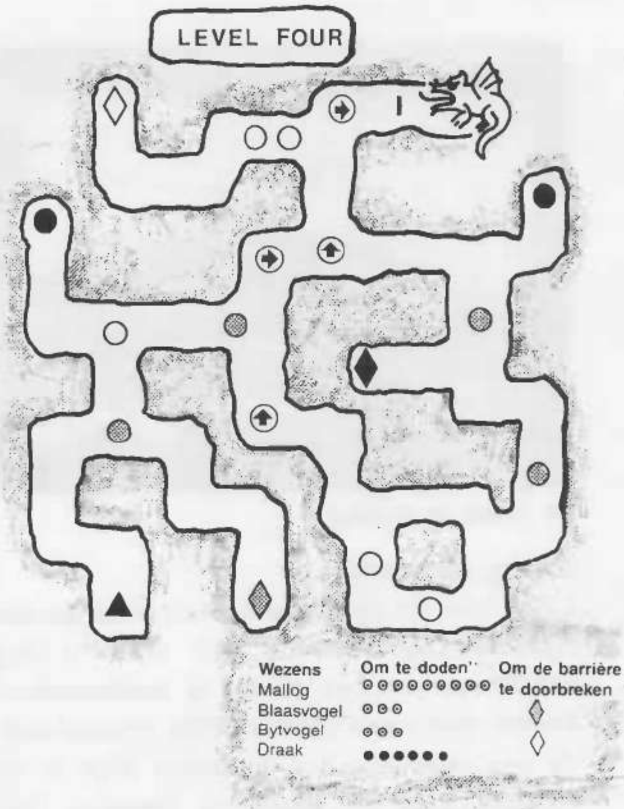
De avonturier wist genoeg. Hij zette het toestel in werking en liet zich via de spiegel naar het onbekende deel van zijn geest vervoeren.
De reis in het witte licht was nauwelijks na te vertelen.
Eén fractie van een seconde was hij zich bewust van het absolute niets en het moment daarop deinde hij in de gewelven van zijn eigen geest...

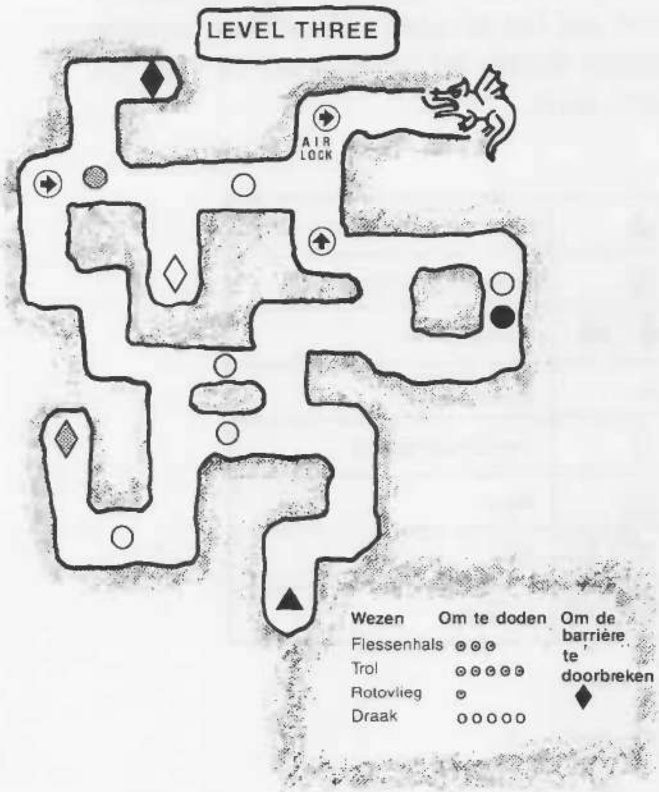


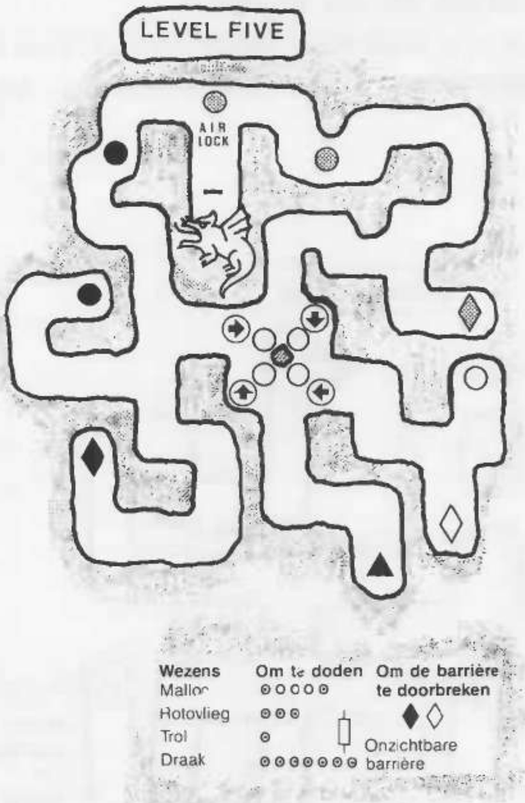
▲	Start
➔	Richting om te reizen
◆◇◈	Energiejuwelen
–	De barrière te doorbreken
	Onzichtbare barrière
AIR LOCK	Idem
	Draak
●○◉	Vuurballen

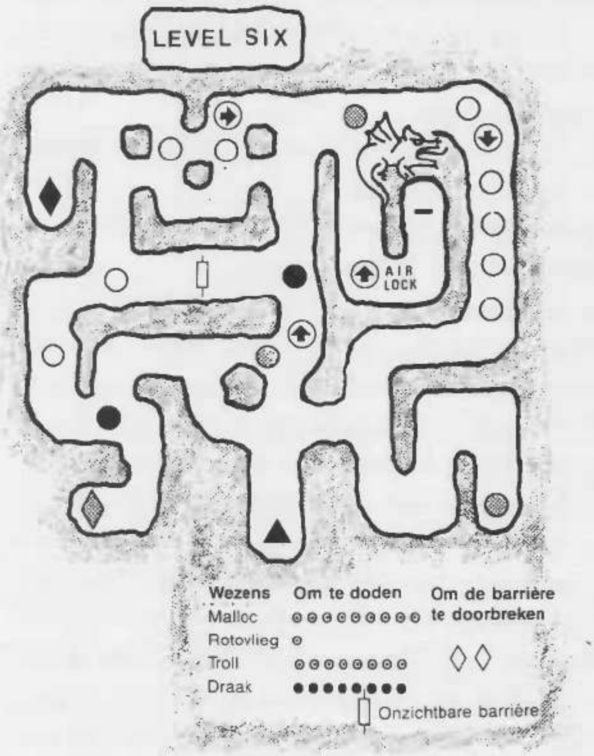
Wezen	Om te doden	Om de barrière te doorbreken
Rotovlieg	⊙	
Trol	⊙ ⊙ ⊙	◈
Bytvogel	⊙ ⊙ ⊙	
Drank	⊙ ⊙ ⊙	

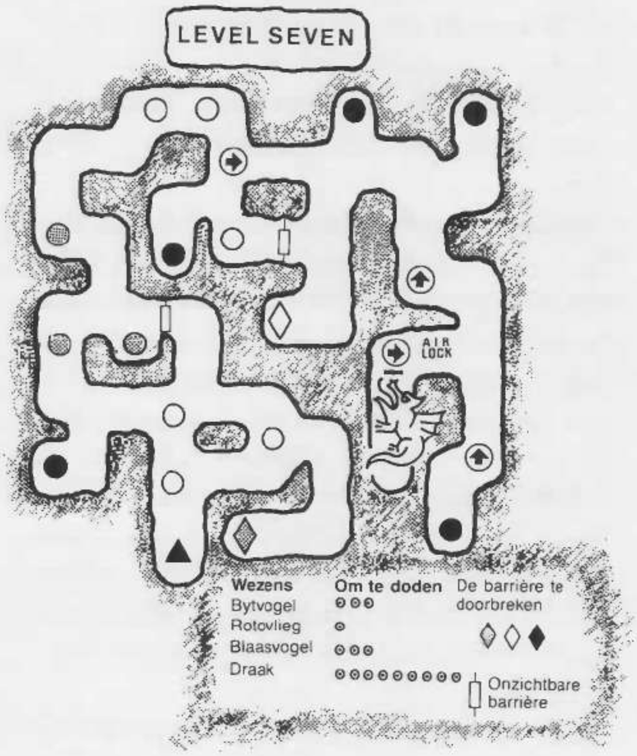

LEVEL TWO
AIR LOCK
Wezen
Om te doden
Om de barrière te doorbreken
Bytvogel
Grep
Rotovlieg
Draak

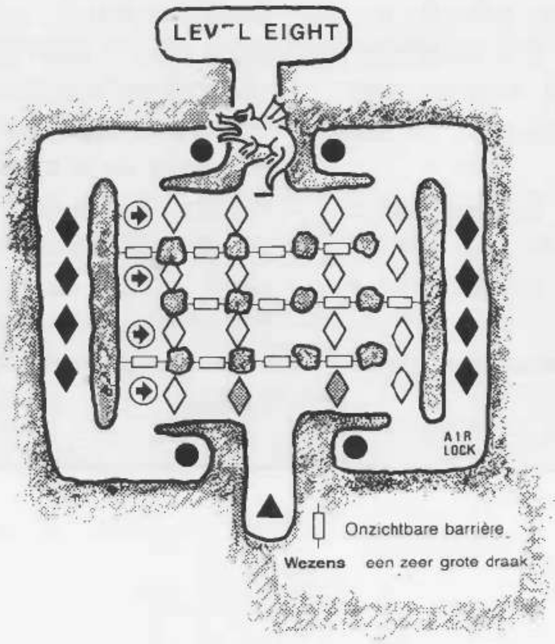

LEVEL FOUR
Wezens
Om te doden
Om de barrière te doorbreken
Mallog
Blaasvogel
Bytvogel
Draak


LEVEL THREE
AIR LOCK
Wezen
Om te doden
Om de barrière te doorbreken
Flessenhals
Trol
Rotovlieg
Draak


LEVEL FIVE
AIR LOCK
Wezens
Om te doden
Om de barrière te doorbreken
Rotovlieg
Trol
Draak
Onzichtbare barrière


LEVEL SIX
AIR LOCK
Wezens
Om te doden
Om de barrière te doorbreken
Malloc
Rotovlieg
Troll
Draak
Onzichtbare barrière


LEVEL SEVEN
AIR LOCK
Wezens
Om te doden
De barrière te doorbreken
Bytvogel
Rotovlieg
Blaasvogel
Draak
Onzichtbare barrière

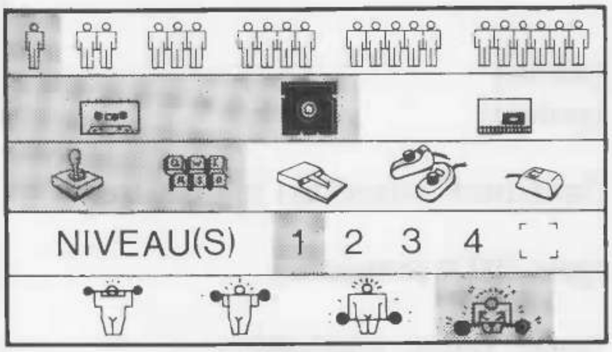

LEVEL EIGHT
AIR LOCK
Onzichtbare barrière
Wezens
een zeer grote draak

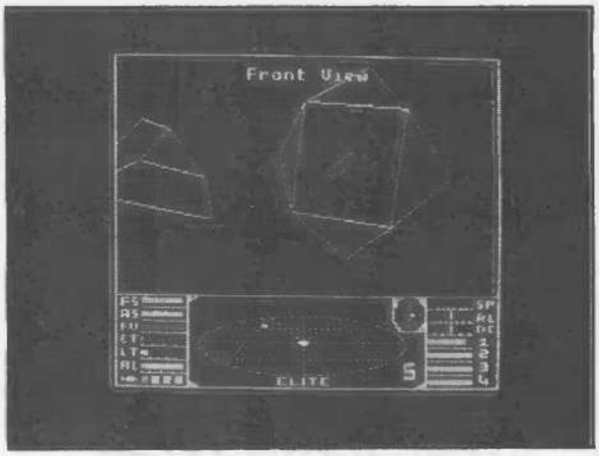
Speeltips

Tracht zoveel mogelijk juwelen en vuurballen te vangen om de energiereserve van de Eidolon op peil te brengen.
Als de Eidolon door een rode vuurbal geraakt wordt slinkt de energiereserve in hoog tempo.
Om de rode vuurballen veilig te verzamelen moet men een rode vuurbal vanuit de Eidolon afschieten naar een zwevende rode vuurbal zodat ze samensmelten en er een gouden vuurbal voor in de plaats komt. Deze gouden vuurballen kan men dan opvangen door ze in het vizier te manoeuvreren en de <SPATIEBALK> in te drukken.
Men kan de rode vuurballen ook ontwijken.
Als men een wezen bij zijn juweel vandaan kan lokken en het juweel kan opvangen zonder het wezen te doden krijgt men een hogere score.
Wacht met het afvuren van vuurballen naar de wezens tot deze tot leven komen, om verkwisting van de energiereserve te voorkomen.
Tracht in ieder geval te voorkomen dat de wezens het toestel aanraken waardoor ze de energiereserve in een dramatisch hoog tempo uitputten.
Op elk niveau zitten drie verschillende wezens. Ieder wezen bewaakt een energiejuweel van een andere kleur. Probeer alle juwelen te verzamelen alvorens de draak wakker te maken.
Als men gebruik maakt van de bijgeleverde kaarten zal het niet moeilijk zijn om alle juwelen te verzamelen en de draken snel te vinden.
Op de kaarten wordt eveneens aangegeven welke vuurballen men moet gebruiken om de verschillende wezens te doden alsmede de juwelen die men nodig heeft om de barrières te doorbreken.
Om de draken te verslaan kan men het beste als volgt te werk gaan:
Doorbreek eerst de barrière door deze te naderen met het juiste juweel.
Ga vervolgens zo ver mogelijk achteruit, gebruik de vuurknop met één hand om de vuurballen af te schieten en leg de andere hand op de <SPATIEBALK> om de vuurballen die de draak naar de Eidolon schiet op te vangen. Het opvangen van de vuurballen wordt vooral belangrijk in de moeilijkere gewelven omdat de vuurballen die de draken afschieten de energiereserve van de Eidolon razendsnel doen slinken. Door deze vuurballen op te vangen kan men de energiereserve voldoende op peil houden om de draken te doden.
De tijd is de grootste vijand in het spel. Als men de draak in één van de gewelven niet kan doden, dan kan men die grot weer onderzoeken op hetzelfde niveau.
Maar als er geen tijd meer overblijft dan moet men opnieuw vertrekken vanaf het eerste niveau.
Door blauwe vuurballen te vangen kan men het tijdsverloop bevriezen.
Als men in tijdnood komt moet men niet meer alle vuurballen en juwelen proberen te vangen. In dat geval is het beter om alleen de vuurballen op te vangen die men nodig heeft om de energiereserve voldoende op peil te houden en de juwelen te zoeken die men nodig heeft om de barrière te doorbreken.

ELITE

Firebird | Ariosaloft





Doel

Het doel van dit fantastische ruimtespel is tweevoudig:
het vergaren van kapitaal om het handels- en gevechtsschip de "COBRA-MKIII" met betere wapens uit te rusten en de hoogst mogelijke rang "ELITE" te bereiken. De lange en moeizame weg die men moet afleggen om de hoogste ruimterang te behalen voert over een gevarieerd handelspad bestaande uit acht sterrenstelsels met ongeveer 250 planeten per stelsel. Een hogere rang behaalt men door andere ruimteschepen te vernietigen.

Beschrijving

Naast de handleiding en een verhaal over een ruimtehandelsreiziger vindt men in de doos een overzichtskaart met de meest gebruikte commando's. Het mooi uitgevoerde pakket wordt afgerond met een handig kaartje om over het toetsenbord van de Commodore te leggen. Zodra het spel geladen is ziet men een roterend ruimteschip op het beeldscherm. Dit is de "COBRA-MKIII", een ruimteschip dat ter beschikking werd gesteld door de "FAULCON DELACY SPACE-WAYS". Je bent net geslaagd voor het ruimte- en interstellaire pilootexamen van het Galactisch samenwerkingsverband. Je moet dus nog een hoop ervaring opdoen. Tegelijkertijd verschijnt op het scherm de vraag "LOAD NEW COMMANDER (Y/N)?" die met nee beantwoord kan worden, totdat een spelsituatie is gesaved. Een eventuele joystick hoort thuis in poort 2. Door de <SPATIEBALK> in te drukken verschijnt de tweede titelpagina. Indien men een joystick gebruikt moet de afvuurknop nu ingedrukt worden. Als je alleen het toetsenbord gebruikt moet je de spatiebalk nogmaals indrukken. Het spel start en informatie over de beginsituatie verschijnt op het scherm.

STATUS PAGINA
(altijd op te roepen met toets <8>)

COMMANDER JAMESON

PRESENT SYSTEM	(huidig systeem)
LAVE	(planeet)
HYPERSPACE SYSTEM	(te bezoeken planeet)
LAVE	
CONDITION	(status)
DOCKED	(gedokt)
FUEL: 7.0 Light years	(brandstof, uitgedrukt in lichtjaren)
CASH:100.0 Cr.	(geld 100.0 eenheden)
LEGAL STATUS: CLEAN	(legale status, onschuldig)
RATING: HARMLESS	(rang: ongevaarlijk)
EQUIPMENT:	(uitrusting)
FRONT PULSE LASER	(vooraan gemonteerde laser).

Voorlopig ligt de "COBRA-MKIII" gedokt in het ruimtestation van de planeet Lave. Zolang geen planeet uitgezocht is die men wil bezoeken, blijft het hyperruimtesysteem aangesloten op het huidige systeem. Er zijn vier verschillende toestanden mogelijk, te weten:

1. DOCKED : Het schip ligt in een ruimtestation
2. GREEN : (groen) veilig
3. YELLOW : (geel) Vijand in de omgeving
4. RED: (rood) Zeer gevaarlijke toestand

De kondities GREEN, YELLOW en RED kunnen alleen tijdens de vlucht voorkomen. Brandstof verschilt in prijs van planeet tot planeet maar is gelukkig overal verkrijgbaar. Voltanken (7 lichtjaar) is verplicht. Geld wordt uitgedrukt in credits (eenheden). Men begint met 100.0 credits en vooral in het begin van het spel verdient het aanbeveling zuinig met het beschikbare geld om te springen. De legale status hangt af van de wijze waarop men het ruimtelijke levenspad bewandelt. Spelers met een licht criminele inslag zullen misschien geneigd zijn handel te drijven in illegale goederen zoals slaven, drugs en wapens. Als men de verlokking van het grote geld niet kan weerstaan wachten grote winsten. Zolang het duurt tenminste... Politiepatrouilles in snelle ruimteschepen doorkruisen de ruimte om het heelal te zuiveren van handelaren in illegale goederen. De jacht op piraten is het hele jaar open.

Zolang men zich verre houdt van duistere praktijken is men "CLEAN" (onschuldig). Zodra men een overtreding begaat verandert de legale status in "OFFENDER" (overtreder). De ruimtelijke overheid is echter vergevingsgezind. Als men zich een tijdlang onthoudt van illegale activiteiten verandert de status weer in "CLEAN". Mocht men besluiten het duistere gilde trouw

te blijven dan duurt het niet lang of men wordt gepromoveerd tot "FUGITIVE" (vluchteling). Voortvluchtigen worden niet alleen achterna gezeten door de politie maar moeten ook nog rekening houden met premiejagers en piraten.
Door strijd te leveren in de ruimte en piratenschepen te vernietigen kan men een hogere rang behalen.
Men begint als "HARMLESS" (ongevaarlijk). Na de eerste schermutselingen krijgt men het predikaat "MOSTLY HARMLESS" (niet helemaal ongevaarlijk). Daarna verloopt de rangorde als volgt:

POOR	Teleurstellend
AVERAGE	Middelmatig
ABOVE AVERAGE	Boven de middelmaat
COMPETENT	Bekwaam
DANGEROUS	Gevaarlijk
DEADLY	Dodelijk

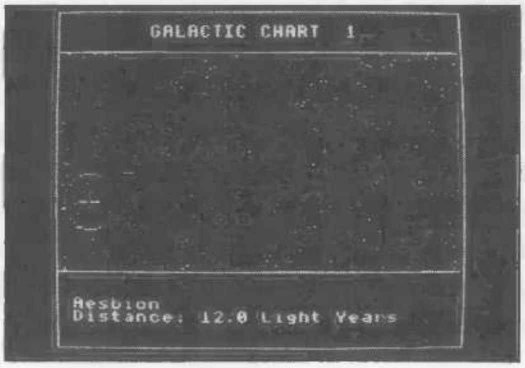
De spreuk "velen zijn geroepen, slechts weinigen uitverkoren" behoudt zijn waarde eveneens in de ruimte.
Om de rang van "ELITE" strijder te behalen zal de speler met kop en schouders boven de overige recruten moeten uitsteken.
Ter geruststelling: alle ruimtelijke verrichtingen worden nauwlettend in de gaten gehouden en gefotografeerd door leden van het "FEDERALE GALCOP GERECHTSGEBOUW". Een eventuele promotie wordt op basis van die gegevens verleend.

Om gerekend te worden tot de elitestrijders is overigens wel wat meer nodig dan een overaktieve duim op de vuurknop van de joystick.
Een goed uitgerust schip is het halve werk in dit spel.
Extra wapens en verdedigingsapparatuur kosten echter handenvol geld. Handel drijven met verschillende planeten vormt de voornaamste bron van inkomsten. Daarom is inzicht in de politieke en ekonomische verhoudingen tussen de planeten net zo belangrijk als stuurmanskunst.

Er bevinden zich namelijk nogal wat Anarchistische en Feodale staten onder de tweeduizend verschillende planeten die over acht sterrenstelsels verspreid zijn. Anarchistische planeten zijn een vrijhaven voor de ruimtelijke penoze en dienen tevens als opslagplaats voor illegale goederen. De woekerwinsten die men op deze werelden makkelijk kan verwezenlijken worden hoofdzakelijk verklaard door de angst van eerlijke handelsreizigers die zich wel tweemaal zullen bedenken voordat ze deze systemen met een bezoek vereren. Als gevolg hiervan kampen deze tweederangs staten met een voortdurend tekort aan goederen die ze zelf niet kunnen produceren. Bovendien vormen ze de thuishaven van hoog gekwalificeerde ELITEstrijders die hun nobele principes overboord hebben gezet om naar het grote geld te dingen.
Er zijn in totaal 8 verschillende regeringsvormen, oplopend van veilig naar minder veilig en van gevaarlijk tot dodelijk...

CORPORATE STATES:	(Collectieve gemeenschap)
DEMOCRACIES:	(Democratieën)
CONFEDERACIES:	(Federatieve Staten)
COMMUNIST STATES:	(Communistische staten)
DICTATORSHIPS:	(Dictaturen)
MULTI-GOVERNMENTS:	(Meerdere regeringen)
FEUDAL WORLDS:	(Feodale werelden)
ANARCHIES:	(Anarchistische planeten)

Zolang het schip onvoldoende is uitgerust met aanvals- en verdedigingswapens is het raadzaam de drie laatst genoemde werelden te mijden.



Galaktische kaart <4>
De Galaktische kaart, op te roepen met toets <4>, toont alle werelden in het eerste sterrenstelsel en de coordinaten van de speler. Om een geschikte planeet uit te zoeken kan het kruis door middel van de joystick of de cursortoetsen over het beeldscherm worden bewogen.

Wereldinformatie <6>
Als men toets <6> indrukt verschijnt op het beeldscherm informatie over de aangewezen planeet. De aldus verkregen gegevens blinken niet uit door accuratesse maar geven toch een redelijk beeld van de uitgezochte wereld. De wereldinformatie kan er op het scherm bijvoorbeeld als volgt uitzien:

Met deze gegevens kan men zich een summier beeld vormen van het systeem in kwestie en de te behalen winstmarges vooraf inschatten

Lokale navigatiekaart <5>
De lokale navigatiekaart roept men op met toets <5>. Deze kaart toont alle planeten in de onmiddellijke omgeving van de wereld waarop men zich bevindt. De cirkel omvat de systemen die men met de beschikbare brandstof kan bereiken. Rekening houdend met de beperkte hoeveelheid brandstof (7 lichtjaar), dient men de gewenste planeet met zorg uit te kiezen. Informatie over de afstand tot het systeem dat zich het dichtst bij het kruis bevindt, verkrijgt men door een druk op toets <D>.

Zoeken van planeten <F>
Planeten die elkaar op de kaart gedeeltelijk overlappen zijn vaak moeilijk te onderscheiden, in dat geval biedt de <F> toets uitkomst. Na het indrukken van deze toets volstaat het om de naam van de gezochte planeet in te voeren waarna de computer het kruis automatisch op het juiste punt plaatst.
Als men het kruis (zowel op de galaktische als op de lokale kaart) wil terug-

DATA ON LAVE

DISTANCE:	4.4 LIGHT YEARS
(Afstand gerekend vanaf de wereld waarop men vertoeft.)	
ECONOMY:	POOR AGRICULTURAL.
(ekonomie)	(arm, landbouw)
GOVERNMENT:	DICTATORSHIP.
(Regering)	(Dictatuur)
TECH. LEVEL:	6
(Technisch niveau)	
POPULATION:	3.1 BILLION.
	(BLACK FAT FELINES)
(Bevolking)	(Zwarte dikke kat-achtigen)
GROSS PRODUCTIVITY:	5200 M. CR.
(Bruto nationaal produkt)	
AVERAGE RADIUS:	6589 KM
(Omtrek van de planeet)	

brengen naar zijn oorspronkelijke positie volstaat het de <0> toets in te drukken.
Intergalactisch handeldrijven vormt, zoals reeds eerder vermeld, verreweg de grootste bron van inkomsten.
Oorspronkelijk werd de "COBRA-MKIII" ontworpen als handelsschip. De grote wendbaarheid van het schip, gekombineerd met een laadkapaciteit van 20 ton en de aanpassingen voor gevechtsdoeleinden maken de "COBRA-MK-III" tot de Rolls Royce onder de ruimteschepen. Om tijd en geld te besparen heeft men de handelsprocedure in de ruimtestations sterk vereenvoudigd. Zodra men heeft aangelegd bij een ruimtestation wordt de "COBRA-MK-III" verbonden met het Cor-Com handelssysteem.

Beschikbare goederen en hun prijzen <7>
Een druk op toets <7> geeft een overzicht van alle beschikbare goederen en prijzen in het systeem dat met het kruis is aangewezen. De meeste produkten worden per ton verkocht. Goud en platina verhandelt men per kilo. Edelstenen worden per gram verkocht. De "unit price" is de prijs per eenheid. Alvorens goederen in te kopen verdient het aanbeveling de geldende prijzen op de wereld waar men naar toe wil alvast te bekijken. Hierdoor voorkomt men met verlies te moeten verkopen.

Kopen van goederen <1>
Goederen kan men aanschaffen door toets <1> in te drukken. Om een produkt te kopen moet het gewenste aantal eenheden ingetikt worden. Handelswaar waarvoor de speler geen belangstelling heeft wordt genegeerd door de <RETURN> toets in te drukken.

Verkopen van goederen <2>
Toets <2> wordt benut om goederen te verkopen. Door ja/nee vragen te beantwoorden verkoopt men al dan niet zijn handelswaar (inclusief datgene wat men net heeft aangekocht). In de meer geavanceerde systemen kan men afgepaste hoeveelheden verkopen. Men is niet verplicht te kopen of te verkopen. Het goederen- en prijzenaanbod blijft geldig zolang men in de handelsfase verkeert. Het marktaanbod kan opgevraagd worden zodra men een nieuw systeem binnenkomt. Desondanks is het mogelijk dat de eerder getoonde prijzen blijken te verschillen bij aankomst. Aangeboden goederen en prijzen kunnen sterk variëren naar gelang het profiel van de planeet.
Na de handelsfase verschijnt op het scherm een overzicht van de ingekochte goederen en het resterende saldo. Handel drijven in de ruimte is net als op aarde afhankelijk van vraag en aanbod. Als men zich op een rijke industriële planeet bevindt koopt men bijvoorbeeld computers en machines die later verkocht kunnen worden op een planeet die hoofdzakelijk van de landbouw leeft en waar behoefte is aan hoogwaardige technologie. Omgekeerd geldt natuurlijk dezelfde strategie. Rijke planeten hebben vaak interesse in luxe-artikelen.

Inventaris <9>
Met toets <9> kan men op ieder gewenst moment een overzicht van de goederen in de laadruimte en het resterende saldo oproepen.

Aanvullende apparatuur kopen <3>
Als men (door schade en schande wijs geworden) een redelijke winst geboekt heeft, wordt het de hoogste tijd over te gaan tot de aanschaf van extra wapens en verdedigingsapparatuur. De beschikbaarheid hiervan hangt af van het technisch niveau van de planeet. Toets <3> start deze transactie.
Tot de standaard uitrusting van de "COBRA-MKIII" behoren: 3 raketten, 4 energiebanken en een pulse laser. Brandstof, raketten en extra containers

voor de lading zijn op alle planeten beschikbaar. De brandstofprijs verschilt van planeet tot planeet. Raketten kan men kopen voor 30 credits per stuk. Uitbreiding van de laadruimte kost 400 credits. Aan boord van het schip is slechts plaats voor 1 extra container. Hieronder volgt een beschrijving van alle extra wapens en apparatuur die men kan aanschaffen.

E.C.M.
Een E.C.M.systeem is verkrijgbaar op planeten met een technisch niveau van minimaal 2. De afkorting E.C.M. staat voor Electronic Counter Measures System en betekent Electronisch Anti - Raket Wapen. Voor 600 credits is men de gelukkige eigenaar van het E.C.M. systeem.

Pulse laser
Pulse Lasers zijn te koop op planeten met een technisch niveau vanaf 3, de prijs bedraagt 400 credits.
Op de voorkant van de "COBRA-MKIII" is reeds 1 pulse laser gemonteerd. Toch is het geen overbodige luxe een tweede laser van welk type dan ook op de achterkant te monteren. Men kan 4 lasers op de "COBRA-MKIII" monteren. Uit ervaring is ons echter duidelijk geworden dat lasers aan de zijkanten van het schip nauwelijks gebruikt worden.

Beam laser
Beam Lasers worden op planeten met een technisch niveau van 4 en hoger verhandeld. Oorspronkelijk werd dit type laser ontworpen om onophoudelijk te vuren. Beam lasers komen volledig tot hun recht bij frontaal gebruik. Deze laser verandert van eigenaar voor een bedrag van 1000 zuurverdiende credits.

Fuel scoops
Fuel scoops (brandstofschoepen) treft men aan op planeten vanaf technisch niveau 5 en hebben drie functies waar we na de beschrijving van de vlucht dieper op in zullen gaan. Een prijs van 525 credits wordt in rekening gebracht om in het bezit van dit apparaat te komen.

Escape capsule
Escape capsules (ontsnappingscapsules) kosten 1000 credits en worden op werelden met een technisch niveau vanaf 6 verkocht. De hoge prijs van de capsule wordt gerechtvaardigd met het oude Chinese spreekwoord: „als de nood het hoogst is, speelt geld geen rol meer". Als men een ontsnappingscapsule aanschaft hoort daar automatisch een "COBRA-MKIII" verzekering bij. Dit betekent dat wanneer men de capsule gebruikt automatisch een nieuw schip geleverd wordt in het dichtsbijzijnde ruimtestation met alle wapens en andere apparatuur die men had voor het fatale gevecht.
Alleen de lading is onherroepelijk verloren. Het registratienummer van ieder schip staat in de romp gegraveerd. Alleen aan de hand van dit nummer kan de ruimtelijke overheid jacht maken op piraten en ander tuig. Zodra een schip vernietigd is en men de reis met een nieuwe "COBRA-MKIII" voortzet heeft men opnieuw de status van "onschuldige". Het ruimtelijk wetboek is dus niet gespeend van zwarte gaten. Jammer dat die mogelijkheid op aarde niet aanwezig is... Wel moet men zich een nieuwe ontsnappingscapsule aanschaffen. Regelmatig ontsnappen capsules uit vijandige schepen. Zolang men er niet tegenaan vliegt vormen ze geen enkele bedreiging.

Energy bomb
Het afgrijselijkste en tevens meest doeltreffende wapen uit het hele arsenaal is de ENERGY BOMB, verkrijgbaar op planeten met technisch niveau 7. Dit ultieme wapen (vergelijkbaar met onze aardse atoombom) kan slechts éénmaal tot ontploffing worden gebracht. De

prijs van 900 credits zorgt er terecht voor dat men dit wapen uitsluitend in kritieke situaties gebruikt.

Extra energy unit
De EXTRA ENERGY UNIT (extra energiebank) voorziet het schip van de broodnodige supplementaire energie. De extra unit zorgt er niet alleen voor dat de verdedigingsschilden meer vijandelijk vuur kunnen absorberen. De standaard energiebanken raken ook minder snel uitgeput bij intensief gebruik van de lasers en het eerder genoemde E.C.M. systeem. Men kan deze extra energiebank kopen op werelden met een technisch niveau van minstens 8. Als de financiële situatie het toelaat is het zeker verstandig om de hiervoor benodigde 1.500 credits zonder morren neer te tellen.

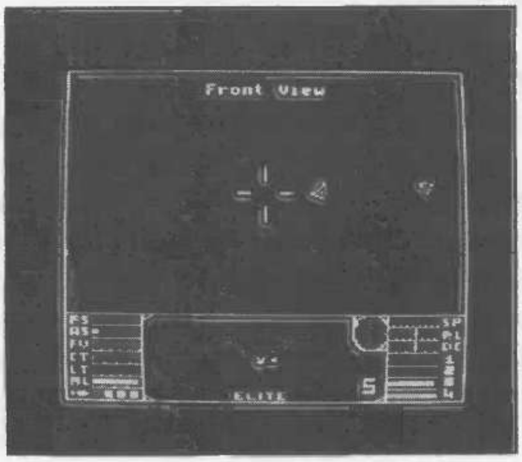
Docking computer
Snobs en spelers die blijvend moeite hebben met dokkingsmanoeuvres kunnen een dokkingscomputer aanschaffen op werelden vanaf technisch niveau 9. De prijs van 1.500 credits is niet bepaald aan de lage kant maar men is meteen verzekerd van een plaatsje in de ruimtelijke Jet-Set. Bovendien verlost het apparaat de speler van een lastig en steeds terugkerend karwei.

Intergalactic hyperdrive,
<CTRL> + <H> toetsen.
Om van het ene sterrenstelsel naar het andere te reizen heeft men een GALACTIC HYPERDRIVE (galactische hyperaandrijving) nodig. Een galactische hyperaandrijving is voorradig op werelden met technisch niveau 10. Als men alle sterrenstelsel bezocht heeft, begint men opnieuw in het eerste sterrenstelsel. De hyperaandrijving verbruikt geen brandstof en kan eveneens benut worden om uit levensgevaarlijke situaties te ontsnappen, maar de hoge prijs van 5000 credits maakt de aandrijving tot een dure noodoplossing.

Om Intergalactisch te reizen drukt men op de <CTRL> + <H> toetsen.

Mining laser
Een MINING LASER (mijnlaser) wordt als aanvalswapen en voor handelsdoeleinden gebruikt. Mijnlasers worden verkocht op planeten met technisch niveau 10 voor een prijs van 800 credits. De mogelijkheden van dit type laser worden later beschreven.

MILITARY LASER
Het meest geavanceerde en duurste laserwapen is de MILITARY LASER (Militaire laser). De hoge aanschafprijs van dit wapen, 6000 credits, wordt verklaard doordat de vraag naar het apparaat de productie ruimschoots overtreft. Natuurlijk kan men op planeten die een bepaald technisch niveau bereikt hebben ook alle wapens van een lager niveau kopen.



Een vijandelijk schip voor de boeg

Na het indrukken van de <F1> toets verlaat de "COBRA-MKIII" het ruimtestation. De toetsen <F3>, <F5> en <F7> geven respectievelijk uitzicht naar de achter-, linker- en rechterkant van het schip. Als men de <F1> toets indrukt toont het beeldscherm weer het vooraanzicht.

Na de lancering wordt het scherm verdeeld in twee hoofdsegmenten. Het bovenste segment biedt uitzicht op de ruimte. Het onderste deel van het scherm toont een uitgebreid controle-

paneel verdeeld in drie segmenten. Het linkersegment bestaat uit 7 verschillende controlepanelen die worden weergegeven door 6 horizontale balken met daaronder 4 vierkante blokjes.

FS / AS:
De twee bovenste meters geven aan hoe het gesteld is met de verdedigingsschilden aan voor- en achterkant met het schip. De letters FS en AS staan voor Fore Shield en Aft Shield oftewel voorste en achterste verdedigingsschild. Als het schip onder vuur genomen wordt verliezen de schilden, naargelang de intensiteit van de aanval, hun beschermende functie waardoor de meters van links naar rechts teruglopen.

FU:
De letters FU, afkorting van Fuel (brandstof) staan voor de brandstofmeter die zich vlak onder de schildenmeters bevindt.

CT:
Een cabinetemperatuurmeter is onder de brandstofmeter geplaatst en is herkenbaar aan de letters CT (Cabin Temperature). Zodra men in het bezit is van brandstofschoepen kan men gratis brandstof tanken door met lage snelheid boven het oppervlak van een zon te vliegen. Hierdoor is het mogelijk dat de temperatuur in de cabine schrikbarend stijgt. De cabinetemperatuur loopt van links naar rechts, naar gelang de hitteontwikkeling in de cabine. Om te voorkomen dat men in een gebraden ruimtekip verandert moet men deze meter tijdens het gratis tanken nauwlettend in de gaten houden.

LT:
Onder de cabinetemperatuur staan de letters LT (Laser Temperature). De temperatuur voor de lasers loopt eveneens van links naar rechts afhankelijk van de vuurintensiteit en het gebruikte type laser.

AL:
Omdat het niet toegestaan is op een planeet te landen maar alleen in het nabijgelegen ruimtestation, en daar deze operatie nauwkeurig moet worden uitgevoerd heeft men de beschikking over een hoogtemeter. De hoogtemeter herkent men aan de letters AL (Altimeter) en is onder de temperatuurmeter voor lasers geplaatst. Deze meter beweegt van rechts naar links. Bij de dokkingsprocedure volgt nadere uitleg over het gebruik van deze meter.

Raket:
De 4 vierkante blokjes onderaan vormen het laatste controle-instrument van het linkergedeelte. De gekleurde vakjes geven het aantal raketten aan dat wordt meegevoerd. Men kan maximaal vier raketten aan boord nemen. Na de lancering van een raket verandert één der blokjes van rood in amberkleurig. Op die manier kan men in één oogopslag vaststellen hoeveel raketten men nog over heeft.

Radar:
Het middengedeelte van het controlepaneel bevat een driedimensionale radar en een kompas. Ruimteschepen en asteroiden worden op de radar weergegeven door verticale lijnen. Naargelang er een schip boven of onder vliegt is een horizontaal balkje boven of onder de lijn geplaatst.

Kompas
In de rechterbovenhoek van het middengedeelte ziet men het kompas. Het kompas pikt het signaal van een planeet of zon als eerste op en werkt gescheiden van de driedimensionele radar. Als een ruimtestation in de buurt is wordt dit door middel van een stip op het kompas aangegeven. Wanneer het stipje klein en groen is, ligt het station achter je. Is het stipje geel en in het midden van het kompas dan moet het mogelijk zijn het ruimtestation door de voorruit van de "COBRA-MKIII" te zien.

S (Space Station) = Ruimtestation
Als de letter S oplicht op het instrumentenpaneel onder het kompas betekent dit dat men zich in de nabijheid van een ruimtestation bevindt. Vanaf dat moment verkeert men onder de beschermende invloed van het station. Mochten vijandelijke schepen alsnog in de verleiding komen de "COBRA-MKIII" aan te vallen dan snellen politievipers van het ruimtestation je te hulp.

Rechter controlepaneel
Het rechtersegment naast de driedimensionele radar en het kompas heeft 7 meters. De drie bovenste horizontale balken hebben een gekartelde vorm. Het eerste controle-instrument is de snelheidsmeter.

SP(Speed) = Snelheid
Een wereld waar men naar toe vliegt dient steeds op volle snelheid benaderd te worden. Hoe verder de meter naar rechts uitslaat, des te hoger de snelheid. Bij het naderen van een ruimtestation vertraagt men om uiteindelijk een minimale snelheid aan te houden als men het station binnenvliegt.

RL (Right/Left) = Rechts/Links
Het instrument onder de snelheidsmeter is de richtingaanwijzer. Als men de joystick naar links of naar rechts beweegt, verplaats het verticale metertje zich evenals het schip in de gewenste richting.

DC (Dive/Climb) = Duiken/Klimmen
De Duik/Klim meter functioneert op dezelfde wijze als de Rechts/Links indicator.

Energy Banks 1, 2, 3, 4.
Energiebanken 1, 2, 3, 4.
Onder de horizontale gekartelde meters bevinden zich 4 energiebanken. Het gebruik van lasers en een eventueel aanwezig E.C.M. systeem putten de energiebanken uit. Dit gebeurt in versneld tempo wanneer de verdedigingsschilden vijandelijk vuur moeten absorberen. Indien men een extra energie-eenheid bezit worden de energiebanken tweemaal zo snel opgeladen. Een extra energiebank herkent men aan het koperkleurig topje. Zodra de laatste energiebank leeg is kan een kleine vuurstoot het schip vernietigen.

Na deze korte introduktie wordt het langzaam aan tijd over te schakelen naar het echte spel.
Als men een planeet heeft uitgezocht met behulp van de lokale navigatiekaart drukt men op de <F1> toets om het ruimteschip te lanceren. Even later vliegt men in een lage baan om de planeet. Voordat men een sprong in hyperspace waagt moet men de snelheid tot het absolute minimum terugbrengen.

Hyperspace <H>:
Toets <H> start de hyperaandrijving. Even later bevindt de "COBRA-MKIII" zich in het nieuwe systeem op aanzienlijke afstand van de uitgekozen wereld. Met behulp van het kompas kan men de planeet zeer snel in het vizier manoeuvreren. De besturing van het ruimteschip gebeurt met de joystick of het toetsenbord.

	Joystick	Toetsenbord
KLIMMEN	Joystick omhoog	<X>
DALEN	Joystick omlaag	<S>
RECHTS	Joystick naar rechts	<>>
LINKS	Joystick naar links	<<>
VUREN	Joystick afvuurknop	<A>

Om het schip nauwkeurig te besturen verdient het aanbeveling dit te doen als men uit de voorruit kijkt. Indien de speler niet gelukkig is met de keuze van de besturingstoetsen of de joystickcommando's dan biedt het spel de mogelijkheid het toetsenbord en de joystick te herprogrammeren. Geluidseffecten, muziek tijdens het dokken en grafische vormgeving der planeten kunnen even-

eens naar believen gewijzigd worden. Eerst drukt men op de pauzetoets (INST/DEL), daarna kan men eventuele veranderingen aanbrengen.

<A> Toets
Na het indrukken van de <A> toets, oefent een beperkte klim of rechterbeweging geen invloed meer uit op de duik en linkerbewegingen of omgekeerd.

(RUN/STOP) Toets
Als deze toets wordt ingedrukt stabiliseert het schip zichzelf na elke klim, duik, en zwenking naar rechts of links.

<Y> Toets
Met deze toets verandert men de controle over de klim- en duikbeweging. Als men de joystick naar beneden drukt resulteert dit in een klimbeweging en omgekeerd.

<J> Toets
De <J> toets keert de linker- en rechterbewegingen van de joystick om.
De <Y> en <J> toetsen kan men desgewenst in kombinatie gebruiken.

<M> Toets
Indien men een dokkingscomputer gebruikt wordt men vergast op een melodietje tijdens de dokkingsprocedures. Met bovenvermelde toets kan men de muziek afzetten.

<Q> Toets
Geluidseffecten af.

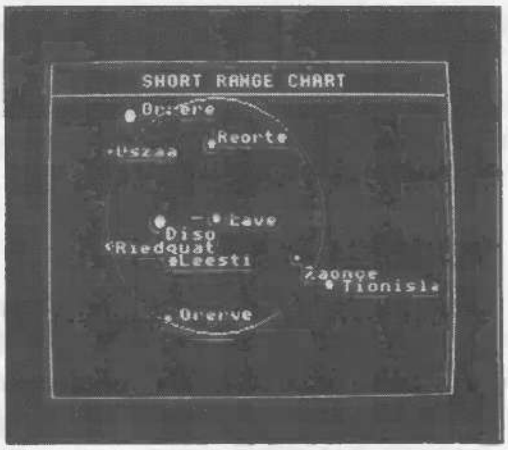
<S> Toets
Geluidseffecten aan.

<F> Toets
Deze toets zorgt ervoor dat numerieke informatie beter leesbaar wordt voor spelers met zwart-wit of groene monitoren.

<P> Toets
Zorgt voor het verschijnen of verdwijnen van de poolcirkels op de planeten.

<←> Toets
Als men het pijltje naar links indrukt start het spel opnieuw.

Ruimtesprong <J>
Zelfs op de veiligste werelden loeren onzichtbare gevaren en moet men de planeet zo snel mogelijk naderen om onder de beschermende invloed van het ruimtestation te komen. Daarom moet de snelheid zodra men een nieuw systeem binnendringt opgevoerd worden tot het maximum waardoor men volledig gebruik kan maken van de ruimtesprong <J>. In de onmiddellijke omgeving van een zon, planeet of ander schip functioneert de ruimtesprong niet. Dit ligt niet aan uw toestel, maar is te wijten aan atmosferische storingen.



De nabij gelegen stelsels

Strijden in de ruimte

Piraten:
Er zijn verschillende manieren om een schip in de ruimte als piraat te identificeren. Piraten kunnen zich vermommen door gebruik te maken van elk type schip. Feodale en Anarchistische systemen zijn favoriete vestigingsplaatsen van het duistere ruimtegilde. Ze kunnen echter overal opduiken. Kleine schepen, die op grote afstand van een

planeet vliegen zijn meestal piraten. Grote schepen geflankeerd door een zwerm kleinere schepen eveneens.

Premiejagers:
Premiejagers zoeken voortdurend naar voortvluchtigen. Nadat zij deze hebben vernietigd krijgen de premiejagers een forse beloning. Als men als strijder een hoge rang heeft bereikt, laten ze de speler meestal met rust. Waarschijnlijk uit respect, daar ze allen het predikaat "Deadly" of "Elite" dragen. Als men echter de status van vluchteling heeft kan men verzekerd zijn van wilde achtervolgingen. De professionals onder hen verplaatsen zich in efficiënte "FER DE LANCE" schepen waarin ze vaak maandenlang bivakkeren. Net als piraten hangen ze bij voorkeur rond in gevaarlijke systemen.

Politie:
De ruimtelijke politie patrouilleert steevast met driehoekige "VIPER" schepen. Eerlijke handelslieden worden door hen beschermd, maar wetsovertreders worden zonder voorafgaande waarschuwing vernietigd. Elke afdeling bestrijdt specifieke delicten als piraterij, narcotica-, wapen-, slavenhandel enz. Elk detachement heeft zijn eigen "VIPER" vloot ter beschikking.

Thargoids:
De gevaarlijkste tegenstanders in de ruimte zijn ongetwijfeld de "THARGOIDEN", behorend tot het ras der insectoiden. Technologisch hebben ze een ruime voorsprong op alle humanoide rassen. Traditiegetrouw worden de angstklieren bij baby-Thargoiden chirurgisch verwijderd wat hun kamikazenatuur verklaart. Thargoidschepen hebben een achthoekige platte vorm. Een E.C.M. systeem behoort tot de standaarduitrusting van dit type schip. Bovendien maken ze gebruik van kleinere op afstand bestuurbare schepen, "Thargonen" genaamd. Het grootste deel van de Thargoid vloot voert oorlog tegen mensenrassen, maar af en toe start een klein slagschip een solo-actie in een uithoek van het heelal. Handelslieden die een Thargoid-schip vernietigen wacht een hoge beloning.

Na het bovenstaande te hebben gelezen kunnen wij ons voorstellen dat een aantal adspirant-ruimtehandelaren de moed in de moon-boots is gezakt. Maar niet getreurd, een scala van tegenmaatregelen is voorhanden!

Lasers: <vuurknop> of <A> toets
Alle typen lasers worden bediend met de vuurknop van de joystick of toets <A>. Dure lasers hebben uiteraard meer vernietigingskracht dan goedkopere modellen en raken in de regel minder snel oververhit.

Raketten & E.C.M. systeem:
<T, M, U> & <E>
Raketten zijn gelukkig overal verkrijgbaar want naast de laser worden ze tot de meest gebruikte wapens gerekend. Eerst moet de raket gericht worden door de <T> toets in te drukken waarna één der vierkante blokjes op de console geel van kleur wordt. Als men een doel in het midden van het laservizier gemanoeuvreerd heeft hoort men een pieptoon en wordt het gele blokje rood van kleur. De raket wordt daadwerkelijk afgevuurd met de <M> toets. Ieder afgevuurd projectiel resulteert in een amberkleurig blokje op het controlepaneel. De lancering kan eventueel onderbroken worden met de <U> toets. Raketten kunnen in elke kijkrichting afgevuurd worden indien een laser aan die zijde gemonteerd is. Als een vijandelijk schip uitgerust is met een E.C.M. systeem, en het systeem wordt geactiveerd, dan verschijnt op de console van de speler een grote letter "E". Een vijandelijke raket kan een opgeladen schild vrijwel volledig uitputten. Zodra een vijandelijke raket onderweg is volgt

de waarschuwing INCOMING MISSILE op het beeldscherm.
Behalve een pirouette in de ruimte om een afgevuurde raket te ontwijken kan men gebruik maken van het E.C.M. systeem. Om het vijandelijke projectiel te vernietigen moet de <E> worden ingedrukt.
Het Anti-raketsysteem vernietigt alle raketten in de onmiddellijke omgeving van het schip, inclusief de raketten die net afgevuurd zijn door de speler zelf.

Energy bomb: <commodore logo toets>
Een Energiebom kan slechts éénmaal gebruikt worden en vernitigt alles wat zich in de nabijheid van het schip bevindt, inclusief asteroiden en eventuele raketten. De bom wordt met de <COMMODORE LOGO TOETS> tot ontploffing gebracht.

Escape capsule: <←>
De noodcapsule wordt met de toets <←> gelanceerd en landt even later in het dichtstbijgelegen ruimtestation.

Dokken:
Het aanleggen in een ruimtestation behoort tot de moeilijkste onderdelen van het spel maar als men het eenmaal door heeft gaat het landen van een leien dakje. Men onderscheidt twee soorten Ruimtestations.
CORIOLISSTATIONS hebben een zeshoekige vorm. Ze worden echter in de meer geavanceerde systemen zo langzamerhand vervangen door de zogenaamde DODO-stations. Beide soorten stations draaien om een verticale as ten opzichte van de planeet. De ingang van het station is steeds naar de planeet gericht. Ruimtestations zijn voorzien van krachtige verdedigingsschilden en een grote vloot Viper politie schepen.
In de Stations is ruimte voor dokken, tankfaciliteiten, steden, ziekenhuizen, recreatiegebieden en bouwland. De doorsnede van een station bedraagt één standaard kilometer. Er kunnen tweeduizend schepen terecht en de bevolking bestaat uit Humanoiden (menselijken).
Eerst lokaliseert men het station met behulp van het kompas. Daarna vliegt men er met middelmatige snelheid overheen in de richting van de planeet. DENK OM DE HOOGTEMETER!
Wanneer het schip zich tussen de planeet en het station bevindt draait men het schip 180 graden zodat men uitzicht heeft op de ingang van het ruimtestation.
Als men het ruimtestation tot op redelijke afstand is genaderd dan moet de snelheid van het schip nogmaals gehalveerd worden. Op die manier houdt men voldoende tijd over om de COBRA zodanig te manoeuvreren dat de ingang van het station horizontaal ten opzichte van het schip staat. De laatste meters voor de landing moeten met uiterst lage snelheid worden afgelegd om indien nodig het schip nog enigszins bij te kunnen sturen. Het schuren langs de tunnelwand hoeft geen fatale gevolgen te hebben als de snelheid van het schip maar laag genoeg is. Wel is het mogelijk dat men hierdoor een deel van de landing en een aantal verdedigingsschilden verliest. Beginners kunnen de dok-



Overzicht marktprijzen

kingsprocedure kosteloos oefenen in het ruimtestation van de planeet LAVE. Indien men een dokkingscomputer bezit kan men het beste doorvliegen tot het station ongeveer een kwart van het scherm in beslag neemt, anders duurt

de automatische procedure wel erg lang. De dokkingscomputer wordt met de <C> toets gestart en om de manuele besturing te hervatten drukt men op de <F> toets.

Saven van een spelsituatie:
Een spelsituatie kan alleen "gesaved" worden als men heeft aangelegd in een ruimtestation! Na het indrukken van de <@> toets verschijnt het menu waaruit men een keuze kan maken. Men krijgt hetzelfde menu aangeboden als wanneer men na het laden van het spel de vraag LOAD NEW COMMANDER (Y/N) met <Y> beantwoordt. Het menu geeft eveneens de keus uit het wegschrijven naar cassette of diskette.

Spelers met een schromelijk tekort aan handelaasbloed kunnen een selectie maken uit onderstaande alternatieven.

Premiejagen:
De enige goede piraat is een dode piraat. Hij levert een premie op, evenals het vernietigen van Asteroiden die een bedreiging voor de navigatie vormen. In het laatste geval is de bonus aanzienlijk kleiner.

Piraterij:
Als men in het bezit is van brandstofschoepen kan men de containers van vernietigende schepen bergen door de lading keurig in het onderste deel van het beeldscherm te manoeuvreren en er rechtstreeks naar toe te vliegen. Containers zijn makkelijk te herkennen aan hun zeshoekige cilindervorm. Voorzichtigheid is echter geboden. Als men verdachte vrachtjes oppikt kan de legale status nadeling worden beïnvloed.

Ontginning van asteroiden:
Werkloze Engelse en Belgische mijnwerkers kunnen in dit spel weer aan de slag. Eerst vergruist men met een Mijnlaser de asteroiden waarna de waardevolle steentjes worden opgeschept door de brandstofschoepen en rechtstreeks naar de laadruimte getransporteerd worden.

Achttien verschillende ruimteschepen met hun eigen kenmerken doorkruisen het heelal. De belangrijkste onder hen werden in het verhaal beschreven. De laatste bladzijden van de handleiding geven een gedetailleerde beschrijving van ieder schip en specifikaties.

"ELITE" is een uitzonderlijk spel waar men jaren plezier aan kan beleven. Het is onmogelijk alle details in deze beschrijving op te nemen. Nadat we alle sterrenstelsels hadden bezocht kregen wij bijvoorbeeld de opdracht om een losgeslagen schip te bergen. Vooralsnog is het ons niet gelukt maar we houden je op de hoogte.

Speeltips

"Geduld is een schone zaak" zegt het spreekwoord en het is zeker van toepassing op dit uitgebreide ruimtespel. Heel wat tijd kan verstrijken voordat men een hogere kwalificatie bereikt, maar de aanhouder wint nog steeds, ook in de ruimte...

Oorspronkelijk werd "ELITE" voor de BBC computer geschreven. In de BBC versie was een snelle promotie mogelijk door de ingang van een ruimtestation te belagen en de toesnellende Politievloot meedogenloos af te slachten zodra ze het station verlieten. In de Commodore versie is dit euvel verholpen. Kwaliteit is nu belangrijker dan kwantiteit. Het BBC truukje gaat dus niet meer op voor de Commodore versie. Mocht het tegen alle verwachting in toch lukken de hele vloot van het ruimtestation te vernietigen dan wordt de toegangstunnel afgesloten en moet men elders tanken.

Zoek in het begin zo snel mogelijk naar twee winstgevende planeten en vlieg heen en weer tussen deze systemen tot de prijzen zakken.
Spelers met een kapitalistische inslag hoeven geen illusies te koesteren. Het vergaren van rijkdom heeft geen enkele invloed op de kwalificatie in de ruimtelijke rangorde. Bovendien kan men in de ruimte toch geen dikke sigaren aansteken bij gebrek aan zuurstof.
Als de winst op een bepaalde planeet niet de moeite waard is, verkoop je produkten dan elders.

Regelmatig komt het voor dat men onder vuur wordt genomen zonder zijn belagers waar te nemen op het beeldscherm omdat de afstand nog te groot is. Daarom is het handig de raketrichtprocedure voortdurend te gebruiken (<8> toets). Zodra men de pieptoon hoort die het vijandelijke schip verraadt vuurt men blindelings met de laser. Mocht het vijandelijke schip nog niet vernietigd zijn dan heeft het in ieder geval zware averij opgelopen bij aankomst.

De dokkingsprocedure kan men het best bij het ruimtestation van de planeet LAVE oefenen daar dit station geheel kosteloos een onbeperkt aantal proeflandingen toestaat.
Voer de dokkingsprocedure zo snel mogelijk uit. Regelmatig verstrekken andere schepen uit het station. Als men die schepen niet tijdig kan ontwijken resulteert dit in een botsing die als een zware overtreding wordt aangerekend.

Tijdens een aanval van Thargoids is het aan te bevelen de door hun op afstand bestuurde kleinere schepen te negeren en zich te concentreren op het moederschip. De Thargoid satellieten verdwijnen zodra het moederschip vernietigd is.
Opgepikte Thargoid containers bevatten Thargoid eieren die men winstgevend kan verhandelen.

Politie en piraten die de binnengehaalde ontsnappingscapsules bemannen veranderen in slaven en kunnen als zodanig worden verhandeld.

Spelers die (alle goede raad ten spijt) toch besluiten om te handelen in drugs doen er goed aan niet meer dan 20 ton narcotica te verstoppen tussen meer gebruikersvriendelijke goederen. Het is zo goed als onmogelijk meer narcotica veilig te vervoeren.

Aarzel niet om een ENERGY BOMB of ONTSNAPPINGSCAPSULE te gebruiken.

Als de overmacht te groot is, achtervolg dan een enkel schip zodat de aandacht van de overige aanvallers afgeleid wordt.

De laatste tip is waarschijnlijk de belangrijkste "SAVE" het spel veelvuldig!

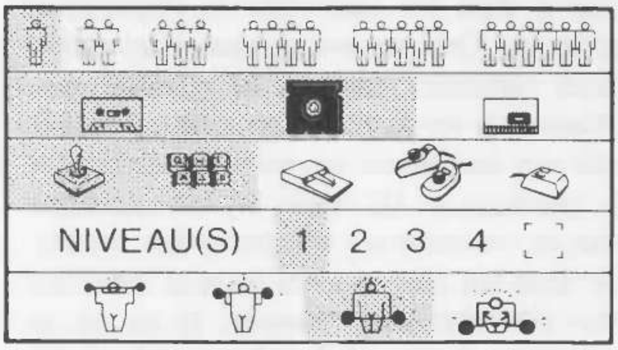
Armoedzaaiers die zich geen dokkingscomputer kunnen veroorloven kunnen toch nog enigszins de schijn ophouden.

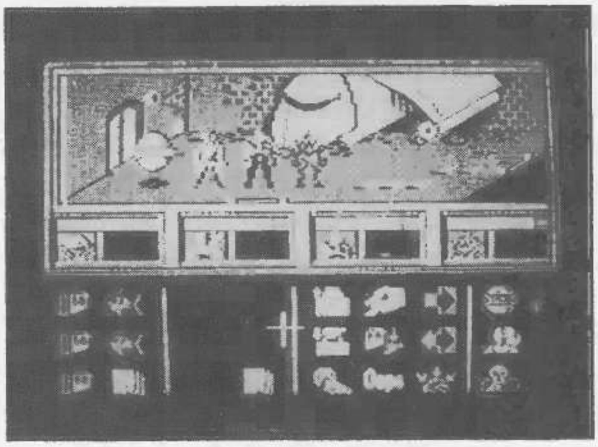
Pauzeer het spel met behulp van de toets <CLR/HOME>.
Druk dan achtereenvolgens de toetsen <X>, <C>, en <M> in.
Om weer verder te spelen druk je de toets <INST/DEL> in.



ENIGMA FORCE

Beyond | Denton Design | Home Software Benelux





Doel

Het doel van dit spel is op de eerste plaats vrede sluiten met de bevolking van een planeet. Vervolgens moet Generaal Zoff worden opgespoord en gedood.
Tenslotte moet het *Enigma Team* proberen de planeet te verlaten met het enige nog werkende ruimteschip dat er te vinden is.

Beschrijving

Enigma Force is het vervolg op het succesvolle spel *Shadowfire,* hetgeen we reeds eerder in *Het Zwaardere Werk* hebben behandeld.
Laten we eerst even, heel in het kort, het geheugen opfrissen. In het spel *Shadowfire* moest de dader van een ontvoering, Generaal Zoff, worden gearresteerd. Naar nu pas is gebleken, is het ruimteschip, waarin het Enigma Team samen met de gevangen Generaal Zoff op weg was naar huis, neergestort. Zoff was er namelijk in geslaagd het ruimteschip voor vertrek te saboteren.
Bovendien had Zoff, vlak voordat hij gevangen genomen werd, de oorlog verklaard aan de planeet waar Syylk vandaan komt.
Blijkbaar hebben twee leden van het oorspronkelijke team de crash niet overleefd. Manto en Torik, die in *Shadowfire* nog van de partij waren, spelen in *Enigma Force* geen rol meer. Na het ongeluk is Generaal Zoff er helaas in geslaagd te ontsnappen. Op de planeet waar het ruimteschip is neergestort woedt intussen een hevige oorlog tussen de bewoners en de aanhangers van Zoff.

De bevolking van de planeet bestaat uit insectoïden. Zij zijn in een felle strijd verwikkeld met de reptielachtige handlangers van Zoff.
Door de oorlog zijn de bewoners van de planeet uiteraard nogal wantrouwig geworden tegenover vreemden. Vandaar dat de leden van het Enigma Team ook als indringers worden beschouwd.
Het eerste dat gedaan moet worden, is dus de insectoïden overtuigen van de goede bedoelingen van het Enigma Team. Dit kan natuurlijk het beste door Syylk zelf worden gedaan. Als dit gebeurd is, moet de ontsnapte Generaal Zoff worden opgespoord.
Als deze is gelocaliseerd moet je hem doden, teneinde het risico voor een nieuwe ontsnapping uit te sluiten.
Na deze drastische maatregel moet je het Enigma team naar het enig overgebleven ruimteschip op de planeet leiden, waarna ze kunnen vertrekken.
Enigma Force wordt, net als het spel

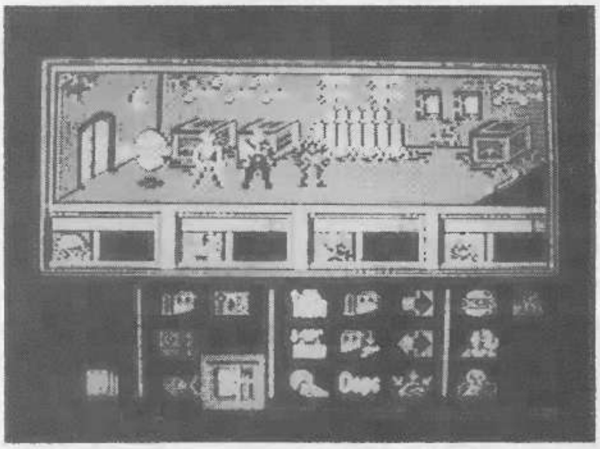
Shadowfire via icons gestuurd. In plaats van het inschakelen van verschillende monitoren, die op hun beurt weer een aantal nieuwe icons onthulden, zijn alle icons in *Enigma Force* direct toegankelijk.
Alle icons staan in het onderste gedeelte van het beeldscherm. Het zijn er echter meer dan er in dit vak passen. Daarom kan men de icons naar links en rechts laten scrollen.
Laten we, voordat we verder gaan, eerst eens het beeldscherm bestuderen. We gaan er dan even van uit dat het spel net is geladen en dat je verder nog niets hebt gedaan.
In het bovenste gedeelte van het beeldscherm zie je de vier leden van het Enigma team. Ze bevinden zich nog op de plaats waar hun ruimteschip is neergestort.
Direct hieronder zie je de vier icons die de leden van het team voorstellen. Van links naar rechts zijn dit: Maul, Sevrina Maris, Zark Montor en Syylk.
Hun kracht wordt getoond door middel van een groene balk boven hun portret. Hoe korter deze balken worden, des te minder kracht hebben de leden nog over.
Naast de portretten zie je nog een klein vakje. Hierin komen straks de commando's te staan die je een bepaald teamlid hebt gegeven. Zolang het commando nog niet volledig is uitgevoerd, blijft dit hier zichtbaar. Ieder teamlid kan maximaal acht commando's onthouden.
In het onderste deel van het beeldscherm zie je een aantal van de beschikbare icons. Beweeg nu eerst even het witte kruisvizier in de onderste helft van het scherm naar rechts. Je zult dan zien dat de icons naar links opschuiven. Manoeuvreer de icons nu zo, dat de drie blauwe afbeeldingen van kogels met een magazijn en twee rode vissen langs de rand van het beeldscherm staan. Onder de twee rode vissen zie je tenslotte nog een afbeelding van een stapeltje papier.
Bij de bespreking van de verschillende icons gaan we er gemakshalve vanuit dat je de icons inderdaad in deze positie hebt gebracht.
De icons zijn onder te verdelen in vijf groepen. Deze groepen worden van elkaar gescheiden door een verticale witte streep. Uitgaande van de groep icons die nu geheel links zichtbaar is, zijn dit:
de in het vertrek aanwezige voorwerpen, de voorwerpen die het geselecteerde teamlid bij zich heeft, de eerste groep commando icons, de icons van de in de kamer aanwezige personen en tenslotte de tweede groep commando icons.

Het selecteren van de verschillende icons doe je door het kruisvizier er overheen te plaatsen. Om het aangewezen commando heen verschijnt dan een knipperend vak. Wanneer je op de vuurknop drukt, stopt het vak met knipperen, ten teken dat deze icon is geselecteerd. Dit werkt bij het selecteren van de verschillende teamleden iets anders. Je wijst het icon van het teamlid weer aan met het kruisvizier. Wanneer je nu op de vuurknop drukt, zal de achtergrond van dit icon blauw worden. Dit geeft aan dat de commando's die je straks gaat verstrekken tot dit teamlid worden gericht.

Aanwezige voorwerpen
De blauwe icons hier staan voor ammunitie. Deze heb je nodig om het wapen dat ieder teamlid bij zich draagt te laden. De rode vissen die je hier ziet zijn ook uiterst nuttig. Ze kunnen dienst doen om de energie van een teamlid weer tot het maximum op te vijzelen.
De afbeelding van het stapeltje papier in de rechter benedenhoek stelt je in staat om te bladeren. Indien zich namelijk in een vertrek nog meer voorwerpen bevinden, worden deze op de tweede, en eventueel derde pagina getoond.
Andere icons die je, in een later stadium van het spel, in dit gedeelte van het scherm kunt aantreffen zijn (rode) sleutelkaarten, (grijze) tijdbommen, een setje gereedschap en, na het doden van Zoff, de sleutelkaart die hij bij zich droeg.

Meegedragen voorwerpen
De tweede groep icons is op dit moment nog leeg, afgezien van het symbool om te bladeren. In deze ruimte kun je in het verdere verloop van het spel zien wat het geselecteerde

teamlid bij zich draagt. De icons die hier zullen verschijnen zijn hetzelfde als die uit de vorige groep.



Het volledige team in de wapenkamer

De eerste groep commando icons

Om te beginnen zie je een tweetal handjes met evenzovele koffertjes. Het bovenste icon dien je te selecteren wanneer je iets wilt oppakken, het onderste wanneer je iets wilt laten vallen. Daaronder zie je een vinger die een knop indrukt. Met dit commando kun je voorwerpen gebruiken.

Na het selecteren van één van deze drie icons is de opdracht nog niet compleet. Wanneer je iemand opdracht geeft iets op te pakken, moet je hem, haar of het ook nog vertellen wat er opgeraapt moet worden. Het betreffende voorwerp wijs je aan in de groep icons die laten zien wat er in het vertrek ligt.

Na de opdracht om iets te laten vallen of te gebruiken, moet je aangeven om welk voorwerp het gaat. Dit voorwerp wijs je dan aan uit de serie meegedragen voorwerpen.

In de tweede kolom zie je onder elkaar weer drie icons.

Het bovenste icon in deze kolom is voor Maul anders dan voor de rest van de groep. Bij Maul staat hier een wit symbool waar bliksemschichten uitkomen. Dit is zijn wapen. Bij de overige teamleden is hier een blauwe afbeelding te zien, voorstellende een kogel met een bijpassend magazijn.

Het icon hieronder gebruik je om het wapen van een teamlid te laden. Om dit te doen, activeer je dit icon, vervolgens wijs je bij de bezittingen van het teamlid de kogel met het magazijn aan. Na een druk op de vuurknop is het wapen weer geladen en klaar voor verder gebruik.

Weer wat verder naar beneden zie je het woord *Oops*.

Dit icon activeer je wanneer je een eerder gegeven opdracht wilt herroepen. Om een reeks eerder gegeven opdrachten te herroepen moet je net zo vaak op de vuurknop drukken totdat de betreffende commando's uit het kleine venstertje naast het portret van het teamlid zijn verdwenen.

De rechter kolom van deze groep icons bestaat ook weer uit drie afbeeldingen. De bovenste afbeelding gebruik je om een teamlid opdracht te geven een vijand aan te vallen. Nadat je dit icon hebt geactiveerd, moet je een teamlid selecteren die deze opdracht moet gaan uitvoeren.

(N.B. Dit werkt dus iets anders dan de rest van de te verstrekken opdrachten, waarbij je eerst een teamlid selecteert en daarna een opdracht geeft.)

Na deze opdracht zal het aangewezen teamlid de vijand blijven bestoken. Wanneer de vijand zich terugtrekt naar een ander vertrek, wordt automatisch de achtervolging ingezet.

Het icon hieronder geeft het geselecteerde teamlid de opdracht om zichzelf te verdedigen tegen een of meerdere aanvallers. Wanneer de vijanden zich terugtrekken, zullen ze niet worden achtervolgd.

Het onderste icon uit deze serie is uitermate belangrijk. Aangezien de teamleden onder grote geestelijke druk moeten functioneren, kan het gebeuren dat ze niet precies reageren zoals je zou verwachten.

Door dit icon te selecteren, neem je echter de volledige controle over een bepaald teamlid over. Je kunt het teamlid dan geheel met de joystick besturen. Wanneer je dit icon hebt geactiveerd, kun je dit teamlid uitsluitend laten schieten en bewegen. De overige teamleden kun je dan niet van opdrachten voorzien. Om de controle over het uitgekozen teamlid op te geven moet je gelijktijdig op de vuurknop drukken en de joystick naar links- of rechtsonder trekken. Hierna wordt het kruisvizier weer zichtbaar en kun je alle

teamleden weer commando's geven.

Presentielijst

In deze ruimte zie je de afbeeldingen van iedereen die zich in dezelfde kamer bevindt als het geselecteerde teamlid. Aan het begin van het spel staat iedereen nog bij het neergestorte ruimteschip, dus je ziet hier vier portretten. Ook eventuele aanvallers die de ruimte betreden worden hier afgebeeld.

Tweede groep commando icons

Deze groep icons dient onder andere om de afzonderlijke teamleden opdracht te geven om in een bepaalde richting te lopen. Hiervoor selecteer je één van de vier pijlen die je ziet. Boven de pijlen zie je een arm, met daarnaast een groene balk. Deze balk heeft dezelfde functie als het kleine groene balkje naast het portret van de verschillende teamleden; het geeft de kracht van het teamlid weer.

Onder de pijlen zie je nog drie icons. Het linker icon dient om de muziek aan of uit te zetten. Het rechter icon vraagt een statusrapport op. Op dit rapport kun je zien hoe de lichamelijke gesteldheid van alle teamleden is, hoeveel doden er aan beide zijden van de strijdende groepen zijn gevallen, en of de insectoïden vijandig dan wel vriendelijk tegenover het Enigma Team staan.

Zolang je dit statusrapport in beeld ziet, is het spel overigens gepauzeerd.

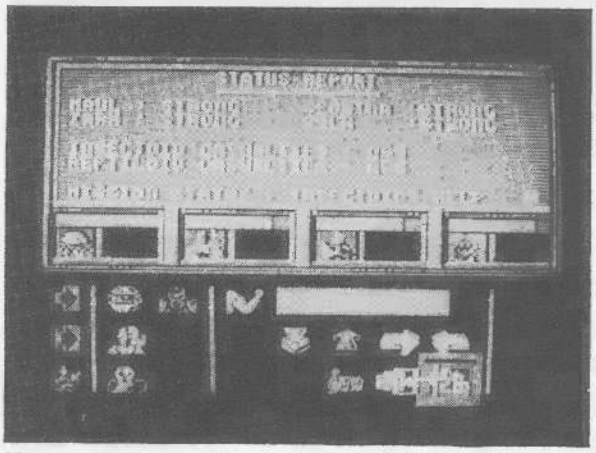
Vanuit het statusrapport kun je het spel hervatten door het kruisvizier op het rechter icon te laten staan en de vuurknop in te drukken. Wanneer je het spel wilt afbreken en opnieuw wilt beginnen, beweeg je het kruisvizier naar het middelste icon van de onderste rij.

Wanneer je nu de vuurknop indrukt, zie je alle teamleden weer bijelkaar staan op de plaats waar hun ruimteschip was neergestort.

Zoals je in het informatieblok linksboven op de eerste pagina al hebt kunnen zien, is dit spel ook te spelen via het toetsenbord. De toetsen die je dan moet gebruiken zijn:

Omhoog <Q> tot en met <↑>
Omlaag <CTRL>, of <A> tot en met <=>
Links <RUN/STOP>, of <Z>, <C>, <B>, <M>, <>>
Rechts <X>, <V>, <N>, <<> of </>
Vuurknop <F7>, of <1> tot en met <£>

Voor het opgeven van de controle over een bepaald teamlid dat je handmatig bestuurt moet je drie toetsen tegelijk indrukken, namelijk die voor omlaag, naar links en de vuurknop, of die voor omlaag, naar rechts en de vuurknop.



Het statusrapport

Tijdens het spelen zul je al snel merken dat een vertrek lang niet altijd uitgangen heeft naar alle vier de zijden. Een teamlid kan een vertrek alleen verlaten via een deur. Mocht je per ongeluk toch het commando om door een muur te lopen verstrekken aan een teamlid, dan wordt dit commando genegeerd. Je hoeft dit commando dan niet door middel van het *"Oops"* icon te herroepen.

Na het verstrekken van een opdracht aan iemand, zul je dit teamlid op het beeldscherm blijven volgen. Wanneer je de positie van iemand anders wilt bekijken, moet je eerst aangeven dat je dat teamlid een opdracht wilt verstrekken.

Geregeld zul je een rapport ontvangen van de verschillende leden van het Enigma Team. Zij kunnen je dan bijvoorbeeld melden dat alles in orde is, of dat ze door vijanden worden aangevallen.

Wanneer de grond hen te heet onder de voeten wordt, kunnen de teamleden besluiten de aftocht te blazen. Dit risico loop je als commandant eerder wanneer je de Enigma Team leden alleen laat, zonder ze één van de twee gevechtsopdrachten te geven.

Speeltips

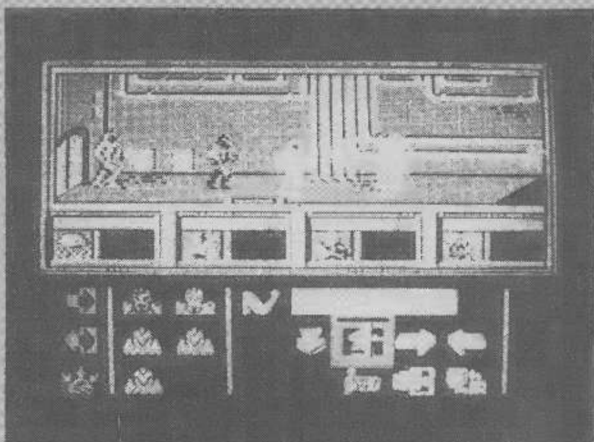
Wanneer een teamlid een vertrek betreedt waar een voorwerp ligt, is dit voorwerp op de vloer te zien, in de vorm van een gekleurde rechthoek.
De verschillende soorten tegenstanders worden allemaal in een bepaalde kleur weergegeven. Op de presentielijst worden de volgende kleuren gebruikt voor de icons:

Oranje	Commandant van de insectoïden
Paars	Insectoïde soldaten
Lichtblauw	Leider van de reptiel-achtigen
Geel	Officieren van de reptiel-achtigen
Groen	Soldaten van de reptiel-achtigen
Paars	Generaal Zoff

Niet alle deuren zul je zo maar kunnen passeren.
Sommige zijn afgesloten. Om deze deuren te openen zul je een sleutelkaart moeten gebruiken.
De enige juiste methode voor het gebruiken van explosieven is de volgende:
Selecteer het icon met de vinger op de knop. Kies vervolgens het (grijze) explosieven icon uit de lijst met voorwerpen die je bij je draagt. Laat daarna de tijdbom vallen en vlucht naar een aangrenzend vertrek. Wanneer je vergeet de bom te laten vallen, blaast het teamlid dat de bom heeft geactiveerd zichzelf op.
Raap alle vissen op die je tegenkomt. Wanneer een teamlid een vis gebruikt, wordt zijn kracht weer ten volle hersteld.
Het is ook mogelijk teamleden onderling voorwerpen te laten uitwisselen. Degene die een bepaald voorwerp bij zich heeft, moet dit dan laten vallen. Het teamlid dat dit voorwerp nodig heeft kan dit dan oprapen. De beide teamleden hoeven voor de uitwisseling van voorwerpen niet in het zelfde vertrek aanwezig te zijn. Het voorwerp blijft in de kamer liggen totdat iemand anders van jou de opdracht krijgt het op te rapen.
Het komt regelmatig voor dat teamleden elkaar in de weg lopen, bijvoorbeeld in de wapenkamer. Als een bepaald teamlid vlak bij een voorraadje ammunitie staat, kan een ander teamlid dit soms niet oprapen. Stuur dan degene die in de weg staat even de kamer uit, of ga over op handbediening.
Houdt er ook rekening mee dat de verschillende leden van het Enigma Team niet allemaal even snel lopen. De wapenrobot Maul is beduidend trager dan de rest van de groep. Dus, wanneer je alle teamleden naar hetzelfde vertrek wilt sturen, kun je het beste eerst de opdrachten aan Maul verstrekken.
Het kan soms gebeuren dat, indien meerdere teamleden naar dezelfde locatie worden gezonden, één ervan ergens onderweg blijft hangen. Dit kun je zien aan het vlakje naast het portret, waarin de verstrekte commando's zichtbaar blijven totdat ze zijn uitgevoerd. Selecteer dan de afdeling van dit teamlid, waarna het zich weer in beweging zal zetten.
Tijdens het spel zal het verschillende malen voorkomen dat je zelf de controle over een teamlid zult moeten overnemen. Dit is onder andere het geval, wanneer hij of zij wordt aangevallen. Houdt er dan rekening mee dat je ook moet richten voordat je de vijand kunt raken. Het richten doe je door het bewuste teamlid in één lijn te brengen met de vijand.
Als het wapen van een teamlid bijna leeg is, gaat het wapen-icon knipperen. Laadt dan zo snel mogelijk het wapen. Mocht je geen nieuwe ammunitie meer voorradig hebben, dan kun je beter op de vlucht slaan, via de handbediening van het teamlid.
Tijdens de periode dat je een karakter zelf bestuurt moet je ook nauwkeurig te werk gaan bij het verlaten van een vertrek. Het figuur moet namelijk precies voor een deur staan wil deze opengaan.
Pas bij het opheffen van de handbediening van een karakter op dat je niet per ongeluk een teamgenoot beschiet.

Het eerste dat je te doen staat is Syylk erop

uit te sturen om vrede te sluiten met de insectoïden. Hierna kun je jezelf concentreren op het opsporen van Generaal Zoff.
Hieronder volgt één van de manieren om het spel tot een goed einde te brengen.
Begin met het bewapenen van Syylk. Laat hem twee vissen en twee patroonhouders oprapen.
Stuur hem hierna omlaag en daarna omhoog. In het vertrek waar hij nu uitkomt ligt een sleutelkaart. Laat hem deze oppakken en keer terug naar de rest van het team. Vanuit deze locatie stuur je hem naar links en twee maal omhoog. De deur die je nu aan de linkerkant ziet, is afgesloten. Nadat de deur ontsloten is, stuur je Syylk drie maal naar links. Hij staat dan in de wapenkamer.
Als het goed is, heeft Syylk onderweg de leider van de insectoïden ontmoet. Dit zie je doordat dan de tekst *"I see queen insectoid. She is loyal to the Empire."* in beeld verschijnt. Mocht dit niet zijn gebeurd, dan moet je Syylk een stap terug laten doen naar rechts en daar even laten wachten.
Had hij inmiddels vrede gesloten, dan kun je hem in de wapenkamer laten wachten.
Stuur nu de rest van het Enigma Team ook naar de wapenkamer. Bewapen de verschillende teamleden tot de tanden. Stuur hierna één van de teamleden op weg om Zoff op te sporen. Zorg er wel voor dat dit teamlid in het bezit is van de tijdbom. Deze taak kun je het beste laten uitvoeren door Syylk of Sevrina. Maul is voor deze opdracht eenvoudigweg te traag.
Wanneer je Zoff op het spoor bent gekomen, moet je hem achtervolgen. Op een gegeven moment zal hij een vertrek binnenlopen met geen andere uitgang dan die waardoor je beiden bent binnengekomen.
Dit is het moment waarop je gewacht hebt. Activeer de tijdbom en laat deze vallen. Verlaat hierna de kamer en wacht tot de bom ontploft is. Wanneer je nu weer de kamer binnenloopt, zul je daar de *Zoff pas* vinden. Deze heb je nodig om aan boord van het ruimteschip te kunnen vertrekken.
Tijdens de achtervolging kun je het beste overschakelen op handbediening van het teamlid dat je bestuurt. Op deze manier kun je de meeste gevechten met reptiel-achtigen ontvluchten. Hierdoor loop je minder risico dat Zoff ontsnapt.
Nadat je de *Zoff pas* bemachtigd hebt, moet je terugkeren naar de wapenkamer.
Van hieruit stuur je alle leden van het Enigma Team drie maal naar rechts, twee maal omhoog, vervolgens een keer naar rechts en dan weer twee maal omlaag. Nu zend je iedereen naar rechts. De deur die je nu ziet is afgesloten, dus je moet de sleutelkaart weer gebruiken. Nu de deur open is ga je omlaag. Vergeet niet de deur weer achter je af te sluiten. Gebruik nu de *Zoff pas* om het spel te voltooien.



Een verbeten strijd



Marlena is toch nog een beetje verlegen (STRIPPOKER).



Candi heeft de strijd bijna verloren in STRIPPOKER.



De luchtaanval in BEACH HEAD in volle hevigheid.



De bunker van de Dictator is opgeblazen (BEACH HEAD).



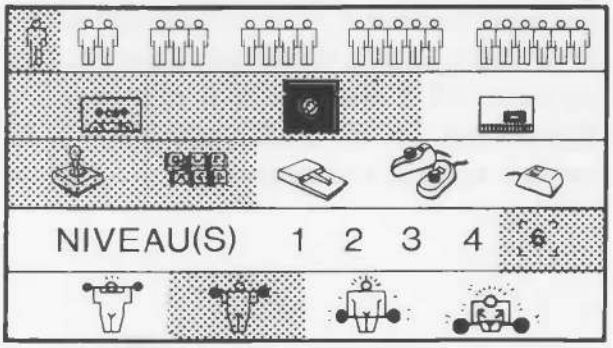
Het Kremlin wordt onder vuur genomen in RAID OVER MOSCOW.

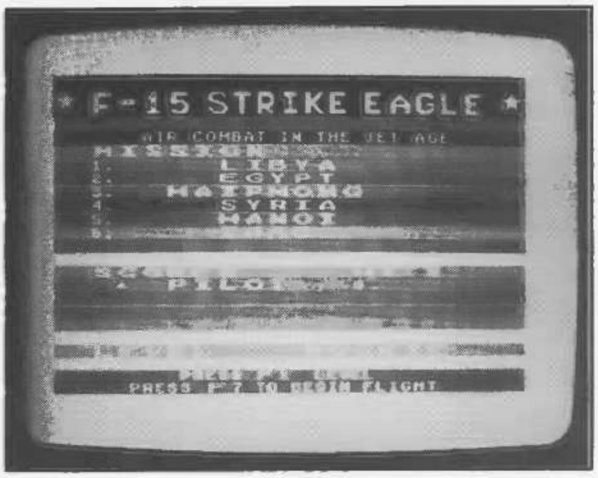


De laatste fase van de strijd in RAID OVER MOSCOW.

F-15 STRIKE EAGLE

MicroProse Software | Grant Irani | Ariolasoft





Doel

In dit spel kruip je in de cockpit van een F-15 straaljager. Het is de bedoeling een zestal missies uit te voeren. Tijdens deze missies moeten vijandelijke doelen worden gebombardeerd. Intussen word je zowel vanaf de grond als vanuit de lucht onder vuur genomen.

Beschrijving

MicroProse is vooral bekend geworden door een aantal flight simulation programma's, zoals Solo Flight en Hellcat Ace. Tegenwoordig is men ook actief op het gebied van andere simulatiespellen. Hiertoe behoren onder anderen *Silent Service* (duikboot simulatie), *Kennedy Approach* (controletoren simulatie) en *Gunship* (helicopter simulatie).

De directeur van MicroProse is "Wild" Bill Stealey. Deze vroegere majoor van de Amerikaanse strijdkrachten heeft (volgens eigen zeggen) zo'n 14 jaar ervaring opgedaan met het vliegen in gevechtsvliegtuigen. Op basis van deze ervaring heeft hij samen met Sid Meier het programma F-15 Strike Eagle geproduceerd. De conversie van het programma voor de Commodore 64 werd door Grant Irani gedaan.

F-15 Strike Eagle bootst het vliegen in een F-15 weliswaar redelijk nauwkeurig na, maar toch hebben wij het programma niet bestempeld als een flight simulator. Dit komt omdat zowel het opstijgen als het landen in dit programma niet mogelijk zijn. Alle zes de te vliegen missies in dit spel zijn gericht tegen Rusland en hun bondgenoten. Gezien de houding van de Amerikanen tegenover de Russen en de opnieuw opbloeiende koude oorlog zouden we dit programma misschien nog het beste een *Fright Stimulator* (vrees stimulator) kunnen noemen. Bij gebrek aan deze categorie spellen in Het Zwaardere Werk werd het ingedeeld onder de schietspellen.

Nadat het programma is geladen moet je, voordat je het kunt spelen, een code intikken. Het programma vraagt bijvoorbeeld *"Authenticate (2) Enter code"*. Je pakt dan de handleiding en bladert deze door tot je naast de woorden *"TOP SECRET"* de voor de Commodore 64 juiste code hebt gevonden. In dit voorbeeld dus een "H".

Merkwaardigerwijze wijken deze codes voor de Commodore 64 en de Atari versies van elkaar af. De Apple versie van het spel kent deze codes blijkens de handleiding helemaal niet.

Wees bij het intikken van de code voorzichtig. Indien je de verkeerde code invoert lijkt

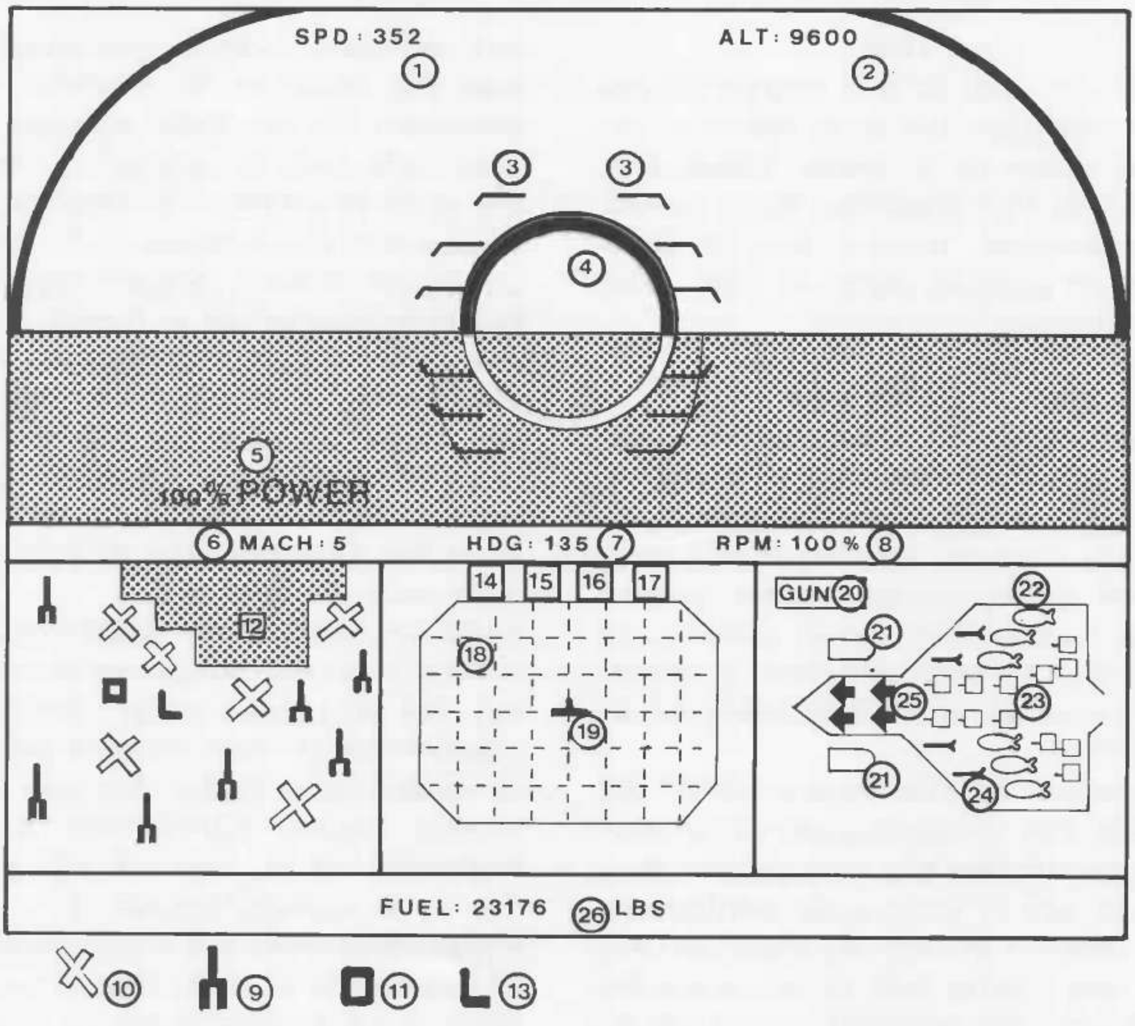
dit niet het geval is merk je op het moment dat je door de vijand wordt aangevallen. De meeste verdedigings- en aanvalwapens die je aan boord meevoert blijken dan niet te werken. Je zult het programma dan opnieuw moeten laden om de juiste code in te voeren.

De zes missies die je kunt vliegen voeren naar het Midden-Oosten en Azië. Elke missie kan op vier verschillende moeilijkheidsniveaus worden gespeeld. Enigszins geringschattend wordt het makkelijkste niveau ''*ARCADE*'' genoemd. Via ''*ROOKIE*'' (groentje) en ''*PILOT*'' wordt de hoogste moeilijkheidsgraad van ''*ACE*'' bereikt. (Ace is de bijnaam voor een piloot die minstens vijf vijandelijke vliegtuigen heeft neergehaald.)

De verschillende moeilijkheidsgraden kun je instellen door <F1> in te drukken.

De verschillende scenario's kies je door het betreffende cijfer aan te slaan. De scenario's worden steeds moeilijker naarmate het cijfer hoger is.

Wanneer dit is gebeurd kun je het spel starten door de toets <F7> of de vuurknop in te drukken. Druk vervolgens onmiddellijk op toets <P> om het spel te pauzeren. We kunnen dan op ons gemak een kijkje in de cockpit nemen. (zie tekening)



Zoals je kunt zien zijn er nogal wat instrumenten en waarschuwingslampjes die je in de gaten moet houden. Achtereenvolgens zijn dit:

1 - Airspeed (snelheid) in knopen. 1 knoop is ongeveer 1,8 km/uur.
2 - Altitude (hoogte) in voeten. 1 voet is ongeveer 30 cm.
3 - Pitch lines. Geven de verticale snelheid aan. Iedere
lijn staat voor een helling van 10.
4 - Air-to-air reticle. Kruisvizier voor luchtgevechten.
5 - Ruimte voor diverse berichten.
6 - MACH-indicatie. MACH 1.0 is de snelheid van het geluid. Wanneer deze meter MACH 8 aangeeft is dit 0,8 maal de snelheid van het geluid. Het decimaalcijfer wordt weggelaten.
7 - Heading (kompaskoers in graden).
8 - RPM (motorvermogen).
9 - SAM lanceerplatform. SAM staat voor Surface-to-Air Missile (luchtdoelraket).
10 - Vliegveld.
11 - Hoofddoel.
12 - Thuisbasis.
13 - Geeft je eigen positie weer.
14 - Radar detector. Gaat branden wanneer een radar-gestuurde raket is afgevuurd door de vijand.
15 - Infra-rood detector. Gaat branden als een hitte-zoekende raket door de vijand is afgevuurd.
16 - Waarschuwingslampje gaat branden wanneer je op geringe hoogte vliegt.
17 - Brandstofmeter. Lampje gaat branden als je minder dan 5000 lbs (pounds) brandstof over hebt.
18 - Radarscherm. Kan op drie verschillende bereiken worden ingesteld. Het bereik van de "short range" radar is 10 mijl in iedere richting, dat van de "long range" radar 40 mijl.
19 - Eigen positie.
20 - Geeft aan welk wapen geactiveerd is.
21 - Aanduiding voor extra brandstoftanks. Deze kunnen worden afgeworpen als ze leeg zijn (dit is het geval wanneer de totale hoeveelheid brandstof nog maar 13.500 lbs. is).
22 Bommen. -
23 Flares. Bieden bescherming tegen hittezoekende raketten.
24 Short range missiles. Raketten met een korte reikweidte.
25 Medium range missiles. Raketten voor de middellange afstand.
26 Brandstofmeter. -

De mogelijke berichten die je bij het cijfer 5 te lezen kunt krijgen zijn:

- *Long range, Medium range* of *Short range radar.*

Hiermee wordt aangegeven op welk bereik de radar is afgesteld. Omschakelen doe je door toets <R> in te drukken.

- *Flare released.*

Een flare is een fakkel die gedurende 5 tot 10 seconden een intense hitte verspreidt. Hierdoor kunnen hittezoekende raketten misleid worden. De flares worden afgevuurd als je de <F> indrukt.

- *ECM jamming.*

ECM betekent Electronic Counter Measure (electronische tegenmaatregelen) en geeft aan dat je aluminium stroken *(CHAFF)* hebt afgeworpen. Hierdoor worden radargestuurde raketten op een dwaalspoor gebracht doordat de stroken een radarbeeld geven. De chaff werp je af door de <E> aan te slaan.

- *Gun 8.*

Het getal achter "gun" is het aantal salvo's dat je nog met je boordgeschut kunt afvuren.

- *Bomb armed.*

Deze mededeling verschijnt na het indrukken van <B>. Behalve deze mededeling verschijnt onder de air-to-air reticle (4) nog een extra vizier. Met dit vizier kun je de bommen richten. Het gronddoel wordt eerst zichtbaar op de radar (wanneer deze op "long range" is ingesteld) en even later zie je het doel op de grond. Het is herkenbaar aan een driehoek. Het indrukken van de vuurknop zorgt ervoor dat de bommen losgelaten worden.

- *Missile armed.*

Geldt zowel voor een "short range" <S> als een "medium range" <M> raket. Deze

raketten kun je gebruiken om vijandelijke vliegtuigen uit te schakelen. Zodra een toestel ergens voor je vliegt verschijnt een vierkantje in beeld. Dit geeft de positie van het vliegtuig aan. Een tweede vierkantje met de letter "M" in het midden duidt de richting waarin de raket wordt afgevuurd aan. Medium range raketten hebben een bereik van 62 mijl. Short range raketten hebben een bereik van maximaal 10 mijl. Short range raketten zijn hitte-zoekend en kunnen ook worden afgevuurd op vliegtuigen achter je.

- *Enemy plane hit.*

Het vijandige vliegtuig is opgeblazen.

- *Target hit.*

Een gronddoel is geraakt met bommen. Dit is ook te merken aan het feit dat de bodem rood oplicht na de explosie.

- *Bombs miss.*

De bommen hebben het gronddoel gemist.

- *Bombs released.*

De bommen zijn afgeworpen.

- *Alert: air missile.*

Een vijandig vliegtuig heeft een raket afgevuurd. Deze raketten zijn altijd hitte- zoekend, dus je moet een *"flare"* afwerpen.

- *Alert: SAM launch.*

Een luchtdoelraket is zojuist op je afgevuurd. De waarschuwingslampjes (14 en 15) melden daarna of het een hitte-zoekende of een radar-gestuurde raket is.

- *Damage warning.*

De F-15 heeft schade opgelopen door een exploderende raket.



Je zit vlak achter de vijand

Verder kent de F-15 nog twee waarschuwingssignalen. Een kort signaal geeft aan dat het vliegtuig dreigt te *"stallen"*. Hierdoor wordt het toestel onbestuurbaar. Om dit tegen te gaan moet je meer gas geven. Een repeterend geluidssignaal geeft aan dat de verhouding tussen de vlieghoogte en de dalingshoek van de F-15 gevaarlijk dreigt te worden. Je moet onmiddellijk optrekken om een crash te voorkomen.

Tot zover de geavanceerde electronica aan boord. De besturing en de navigatie van de F-15 is gelukkig zeer snel geleerd.

De straaljager wordt door middel van een joystick bestuurd op de gebruikelijke wijze. Naar voren duwen om te duiken, naar achteren trekken om te klimmen en naar links en rechts bewegen om van richting te veranderen.

Om over je schouder te kijken moet je de <SPATIEBALK> indrukken.

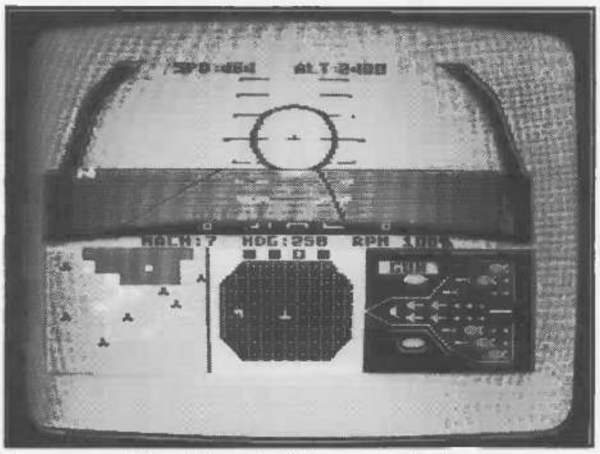
Het motorvermogen kan ook worden ingesteld. Hiervoor gebruik je de toetsen <0> tot en met <9>. Verder beschikt jouw vliegtuig over naverbranders die ingeschakeld worden door de <A> aan te slaan. Door het gebruik van de naverbrander wordt het motorvermogen ongeveer 60% hoger. Het zal geen verbazing wekken als we je vertellen dat het brandstofverbruik ook meteen een stuk hoger wordt. Wanneer de naverbrander is ingeschakeld verschijnt de mededeling *"Afterburners on"* in beeld. Het zal soms ook wenselijk zijn zeer snel vaart te minderen. Hiervoor beschikt de F-15 over *"Speedbrakes"* die worden geactiveerd door een druk op de <X>. De snelheid die je had vóór het inschakelen ervan wordt hierdoor ongeveer 25% lager. Zowel de *Afterburner* als de *Speedbrakes* kunnen worden uitgeschakeld door één van de toetsen <0> tot en met <9> aan te slaan.

Om het doel te bereiken is een speciaal navigatie-instrument ingebouwd. Door middel van de <CRSR> toetsen (al dan niet in combinatie met <SHIFT>) kun je op de kaart linksonder in beeld een zogenaamde "navigatie cursor" op het doel

plaatsen. In het uitzicht vanuit de cockpit worden dan afwisselend de letters N, A en V zichtbaar. Door deze letters in het midden van het vizier (nr. 4) te houden vlieg je recht op het doel af. Let op: de hoogte van de letters doet niet ter zake, het is alleen belangrijk de juiste richting aan te houden. Op de kaart linksonder in beeld zie je behalve het vaste land, de zee en de rivieren de verschillendende doelen. De zwarte geven de lanceerinrichtingen voor SAM- raketten aan. De witte doelen zijn vliegvelden en het zwarte vierkant met daarin een wit vlakje is het hoofddoel *(Primary target)*. Het witte vierkant is je thuisbasis.

Je hoeft niet alle doelen te vernietigen om een missie tot een succes te maken. Alleen de *Primary targets* zijn belangrijk. Nadat deze zijn gebombardeerd kun je naar de thuisbasis terugvliegen. Zoals reeds in het begin werd vermeld kun je hier niet landen. Als je er precies recht overheen vliegt wordt het beeld even wit waarna de score in beeld verschijnt. Je kunt hier ook tussentijds aanleggen om brandstof te tanken en om raketten en bommen aan boord te nemen. Tegelijkertijd wordt alle schade aan het toestel hersteld. (De mensen die op de basis werken zouden het hoogswaarschijnlijk ook goed doen in de race-wereld. Mensen die binnen een seconde een complete straaljager kunnen oplappen zijn in de pits natuurlijk nog sneller klaar met het wisselen van vier banden.)

Mocht je de basis door gebrek aan brandstof of te grote beschadigingen niet meer



Een gronddoel is zojuist vernietigd

halen, geen paniek! Je hebt dan altijd nog 50% kans dat je wordt gered door de schietstoel te gebruiken. Druk hiertoe de toets <←> in.

Als je wordt gered kun je de missie voltooien. Word je gevangen genomen, dan is het spel afgelopen.

Korte beschrijving van de missies.

Missie 1: Libya.

Tijdens oefeningen van de Amerikaanse vloot in de Golf van Sirte is de Lybische luchtmacht in staat van alarm gebracht. Zoals recentelijk nog eens is bewezen claimt Lybië dat dit water tot haar gebied behoort. De Verenigde Staten stellen zich op het standpunt dat dit open zee is. Ze menen daarom het recht te hebben hun intimiderende acties in dit water uit te mogen voeren. Het scenario begint als de F-15 (die overigens al boven het vasteland vliegt) wordt aangevallen door een Lybische jager. Uit wraak moet je ditmaal niet het onderkomen van Khadaffi opblazen, maar het commandocentrum voor de luchtverdediging.

Missie 2: Egypt.

Het is october 1973 en het Egyptische leger heeft net het Yom Kippur offensief geopend tegen Israël. De Amerikanen reiken Israël de helpende hand en besluiten het hoofdkwartier van het Egyptische Derde Leger te vernietigen.

Missie 3: Haiphong.

De Verenigde Staten hebben de bombardementen op Noord-Vietnam hervat. Tijdens een nachtelijke missie moet je proberen twee belangrijke spoorwegknooppunten te vernietigen.

Missie 4: Syria.

In Syrië worden SAM-9 raketten geplaatst. Jij moet de lanceerinrichtingen vernietigen. Het hoofddoel is echter het commandocentrum voor de luchtverdediging.

Missie 5: Hanoi.

Diep in het binnenland van Viëtnam heeft een spionage-sateliet twee olie opslagplaatsen ontdekt. Tijdens een nachtvlucht moet je deze proberen op te blazen.

Missie 6: Irak.

De geheime dienst heeft de hand gelegd op rapporten dat de kerncentrale in Irak ook geschikt is voor het produceren van kernwapens. Het is jouw opdracht om deze centrale op te blazen.

Dit zijn alle missies die het spel kent, ondanks het feit dat de handleiding op pagina 32 meldt dat er in totaal zeven missies bestaan. Of hier sprake is van een foutje of dat een zevende missie op het laatste moment uit het programma is gehaald hebben we niet kunnen achterhalen.

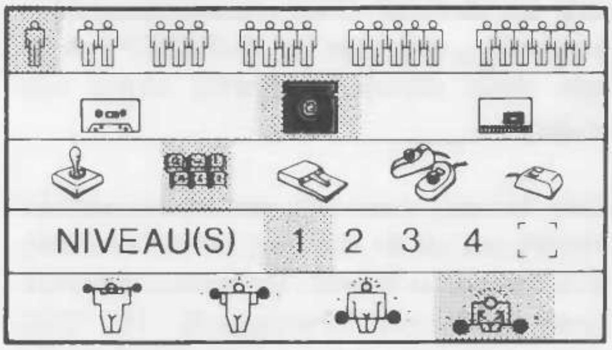
Speeltips

Er zijn twee basisstrategieën die je in dit spel kunt volgen. Ten eerste kun je proberen door laag te vliegen de radar te ontwijken. Het zal daardoor langer duren voordat je aanwezigheid is opgemerkt. Zodoende kun je dieper in vijandelijk gebied doordringen voordat de raketten op je worden afgevuurd.
Een andere strategie is om op grote hoogte te vliegen. De raketten zijn op grote hoogte namelijk lang niet zo nauwkeurig, zodat je er weinig last van zult hebben.
Bombarderen kent ook twee basistechnieken. De eerste is het afgooien van de bommen tijdens een duikvlucht. Duik hiervoor van een hoogte van 6000 voet naar beneden terwijl het toestel "rolt". Op 2000 voet aangekomen trek je het toestel horizontaal nadat je de bommen hebt laten vallen. Ideaal is het wanneer je het toestel in een hoek van 30° laat duiken.
De tweede techniek is om op een hoogte van slechts 1000 voet aan te komen vliegen. Trek vlak voor het doel op tot 3000 voet en draai het toestel ondersteboven. Duik vervolgens weer in een hoek van 30° naar beneden en laat de bommen los op 2000 voet. Trek daarna snel weer op.
Verder zal je de keus moeten maken welke gronddoelen je eerst wilt uitschakelen. Kies je voor het bombarderen van de SAM lanceerplatformen of voor de vliegvelden? Het voordeel van het opblazen van de SAM lanceerinrichtingen is dat je minder last hebt van gelanceerde SAM raketten. De kans dat je straaljagers achter je aan krijgt is dan wel iets groter.
Schakel je eerst de vliegvelden uit dan heb je niets meer te vrezen van de vijandelijke toestellen. Je mag je dan echter wel verheugen op een grote belangstelling van de SAM raketten. Deze omringen je dan als waren het jonge fans die denken dat je *"Doe Maar"* vervoert.

FAHRENHEIT 451

Trillium

Home Software Benelux





Doel

Het doel van *Fahrenheit 451* is het beschermen van de mensheid tegen haar eigen onwetendheid en angsten.
Dit moet je doen door als lid van een ondergrondse beweging de, door de machthebbers verboden, boeken van de ondergang te redden en aan de vergetelheid te ontrukken.

Beschrijving

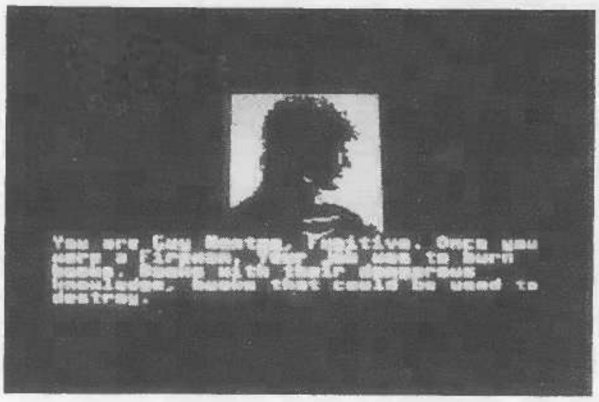
Fahrenheit 451 heeft de wereld voor het eerst aanschouwd in de vorm van een science-fiction roman. De eerste druk van het boek van de hand van Ray Bradbury verscheen omstreeks 1954.
Het computerspel *Fahrenheit 451* kan men het beste beschouwen als een vervolg op het eerdere boek. We hebben hier te maken met een al wat ouder grafisch adventure spel. Om precies te zijn uit 1984. Het spel is, in nauwe samenwerking met de auteur Ray Bradbury, ontwikkeld door Byron Preiss. *Fahrenheit 451* mag dan in computertermen al stokoud zijn, maar gezien de vele noodkreten die ons ter redactie bereiken, bestaat er nog steeds veel belangstelling voor het spel.
Wij kunnen ons dit eigenlijk ook wel voorstellen. Het is een tamelijk uitgebreid adventure dat in totaal vier diskette kanten beslaat. Bovendien is het niet al te eenvoudig om wat dieper in het spel door te dringen, laat staan om het geheel op te lossen. Reden voldoende om dit spel eens onder de loupe te nemen.
Voor diegenen die het boek van Ray Bradbury niet kennen en ook de verfilming van het boek niet hebben gezien, schetsen we even in het kort de situatie.
Guy Montag is de naam van een brandweerman. In tegenstelling tot vroeger blussen deze brandweerlieden echter geen vuur. Ze steken het zelf aan.
De achtergrond voor deze, op het eerste gezicht, vreemde handelwijze is het verbod dat de regering heeft uitgevaardigd op het bezit van boeken. Iedereen die betrapt wordt op het bezitten van een boek staat een forse straf te wachten. Allereerst wordt het boek in beslag genomen en vernietigd. Om helemaal zeker te zijn dat de dader geen boeken heeft verstopt, wordt zijn huis in brand gestoken. Tenslotte loopt de persoon in kwestie nog eens het risico ter dood te worden veroordeeld.
De reden voor het verbieden van alle boeken was dat deze informatie bevatten. De overheid was bevreesd dat deze informatie door de bevolking zou worden misbruikt en verkeerd zou worden geïnterpreteerd. Dit was

althans de officiële uitleg. In werkelijkheid was het voor de regering natuurlijk handiger om de bevolking zo dom mogelijk te houden.

Teneinde het volk een alternatief voor de boeken te bieden, heeft de regering besloten de mensheid te verdoven met constante televisie uitzendingen. In ieder huis wordt zowat elke muur in beslag genomen door gigantische beeldschermen waarop 24 uur per dag bewegende beelden te bewonderen zijn.
Guy Montag is altijd een trouwe aanhanger van het heersende regime geweest. Totdat hij op een goede dag Clarisse ontmoet. Clarisse is lid van de ondergrondse beweging die boeken wil redden uit de handen van de brand stichtende brandweerlieden. Dit doen ze door elk lid een boek uit het hoofd te laten leren, zodat de inhoud van het boek, wanneer de tijd daar rijp voor is, weer aan het geduldige papier kan worden toevertrouwd.
Op het moment dat Guy Montag tijdens het uitoefenen van zijn taak ziet dat de leden van de ondergrondse beweging als beesten worden opgejaagd en afgemaakt, vallen hem de schellen van de ogen. Geleidelijk aan begint Guy meer en meer sympathie op te vatten voor de ideeën van de beweging. Op een gegeven moment besluit hij over te lopen en zich bij hen aan te sluiten.
Op dit moment begint het computerspel *Fahrenheit 451*. Guy Montag bevindt zich in New York en we schrijven augustus 2030.
Nadat het spel door middel van het commando LOAD"DISK",8,1 is geladen, wordt het gestart met "RUN" en <RETURN>. Nu wordt de rest van het spel geladen.
Guy Montag bevindt zich aan het begin van het spel in een precaire situatie. Hij is op de vlucht voor zijn achtervolgers. Het maakt niet zoveel uit in welke richting hij vlucht; het lijkt wel of om iedere hoek de dood op de loer ligt. De ene kant op gaat hij een zekere verdrinkingsdood tegemoet, terwijl een andere richting hem in contact brengt met mechanische honden.
"Wat zijn nu in 's hemelsnaam weer mechanische honden?" horen wij de lezers nu verzuchten. Welnu, dit zijn een soort robots die door de stad patrouilleren. De mechanische honden kunnen zo worden geprogrammeerd dat ze een bepaalde persoon opsporen en doden. Om hun slachtoffer op te sporen moet in het geheugen van de honden de chemische index van de voortvluchtige worden opgeslagen. Wanneer de hond deze geur waarneemt slaat hij genadeloos toe. Uit de bek van de hond schiet een injectienaald te voorschijn, waarmee het slachtoffer een fatale dosis chemische stoffen krijgt toegediend.

Guy Montag moet dus een andere manier vinden om uit de klauwen van de mechanische honden te blijven. De beesten patrouilleren uitsluitend bovengronds. Hij kijkt eens goed om zich heen en wat denk je dat hij ziet? Een hoop bladeren. Gelukkig hebben wij in de vorige aanvulling van *Het Zwaardere Werk* de oplossing gegeven voor het spel Zork 1, zodat iedereen wel zal weten wat er meestal onder bladeren verborgen ligt. Inderdaad, ook in dit geval treft hij een *grating* (rooster) aan, dat hij gemakkelijk kan openen. Vervolgens klimt hij langs de ladder naar beneden. In de tunnelbuis kan hij kiezen uit twee richtingen. Naar het noord-westen toe is niet aan te bevelen, dus je kiest de zuid-oostelijke richting. Je arriveert dan bij een ladder die je beklimt. Hierdoor kom je weer boven de grond uit en je bevind je op een klein plein.
Van hieraf laten we je even aan je lot over omdat we in dit stadium van het spel nog niet alle geheimen willen verklappen. Bovendien moet het hoofdstuk *speeltips* ook nog vol.

Nu Guy Montag is toegetreden tot de ondergrondse beweging, moet hij natuurlijk goed op zijn hoede zijn. Hij is op slag uitgeroepen tot de meest gevaarlijke terrorist ter wereld. De regering heeft iedereen gemachtigd om eerst te schieten en pas daarna vragen te stellen.
Zoals zo vaak het geval is bij leden van geheime organisaties, hebben de leden onder-



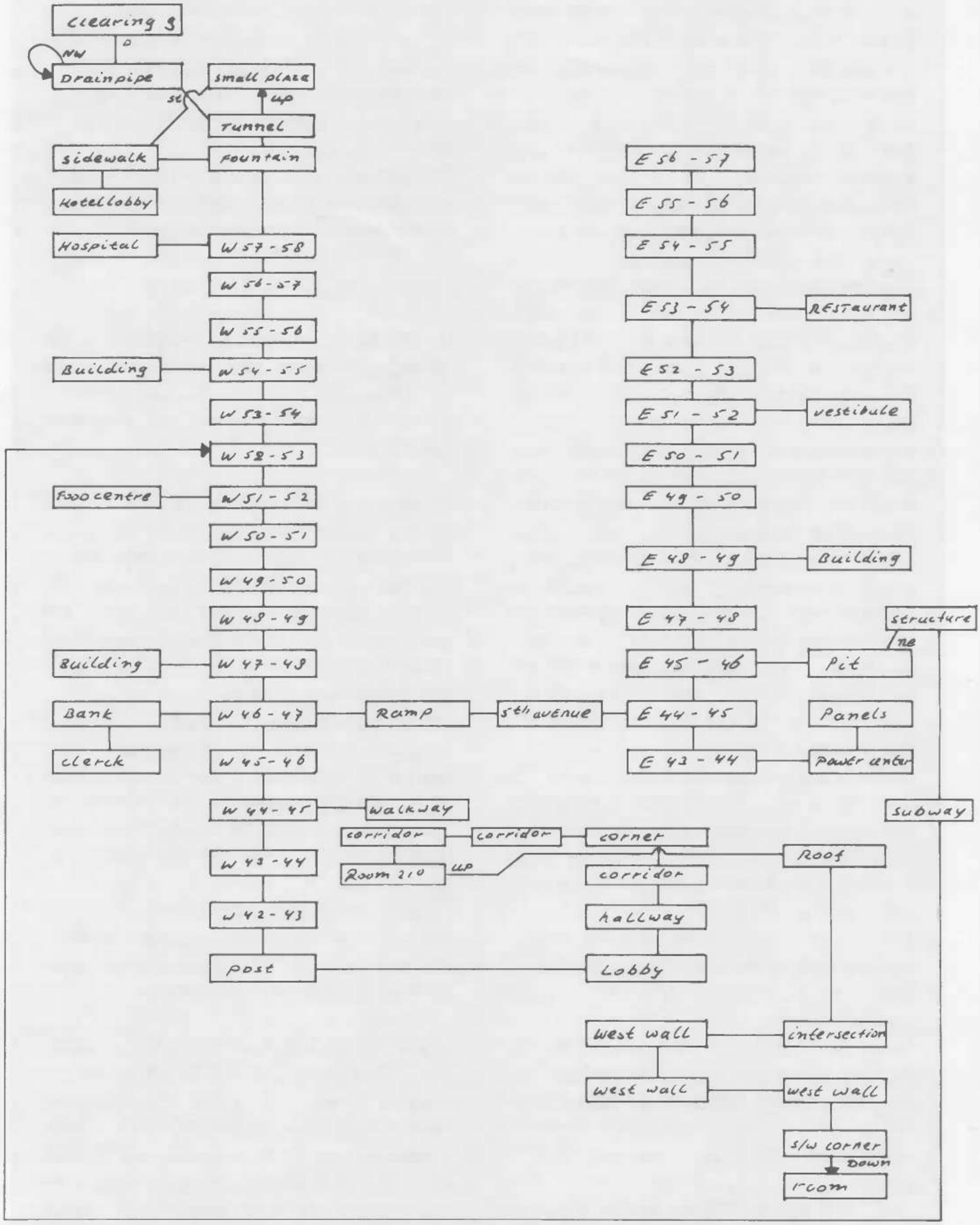
ling een systeem bedacht om elkaar te kunnen herkennen. Daarover zullen we op deze plaats nog niets verklappen. Het is echter wel noodzakelijk dat je zo snel mogelijk een oplossing voor dit probleem vindt. Anders kun je jezelf tegenover de leden van het ondergrondse Boeken Bevrijdings Leger niet kenbaar maken als gelijk denkende.
Als extra veiligheid hebben de leden van de organisatie nog een code ingebouwd. Hoe deze in elkaar steekt kunnen we op deze plaats wel prijsgeven. Bij wijze van wachtwoord communiceert men met elkaar door het citeren uit boeken.

Zoals dat wel vaker voorkomt onder een totalitair regime zijn er uitgebreide veiligheids maatregelen van kracht. Iedere burger is verplicht een identificatie bewijs (een *ID*) bij zich te dragen en dat op verzoek te tonen. Door middel van een complex systeem worden verschillende gegevens gecontroleerd. Om te beginnen wordt nagegaan of het hoofd op de foto van het identiteits bewijs overeenstemt met dat van de drager ervan. Vervolgens kan worden gecontroleerd of de vingerafdrukken van de aangehouden persoon overeenstemmen met de geregistreerde vingerafdrukken. Tenslotte zijn alle chemische eigenschappen van de burgers in grote computer netwerken opgeslagen. Het is dus van belang om ervoor te zorgen dat al deze gegevens met elkaar in overeenstemming zijn op het moment dat je door de politie wordt aangehouden voor een controle.

Voordat je verder gaat met het spel, raden wij je aan een diskette aan te maken voor het opslaan van maximaal tien spelsituaties. Dit doe je door het commando "CREATE", gevolgd door <RETURN> in te tikken. Op de op deze manier aangemaakte diskette kunnen 10 spelsituaties worden gesaved. Iedere situatie draagt een nummer van 0 tot en met 9.
Na het commando "SAVE", vraagt het programma om het plaatsen van de *save game* diskette. Doe dit en druk een willekeurige toets in. Hierna krijg je een overzicht van eventueel eerder opgeslagen spelsituaties. Om een situatie te saven tik je een nummer in, waarna je een korte omschrijving kunt invoeren. Druk op <RETURN> en de situatie wordt gesaved.
Voor het inlezen van een gesavede situatie gebruik je het <RESTORE> commando. Na het inleggen van de save diskette, en het indrukken van een willekeurige toets, krijg je weer het overzicht van opgeslagen spelsituaties te zien. Tik dan het nummer in van de situatie die je wilt binnen roepen.
Wanneer je het spel wilt beëindigen zonder de situatie te saven gebruik je het "QUIT" commando.
De huidige missie opgeven om opnieuw te beginnen kan door het invoeren van "RESTART".
Een paar andere commando's die goed van pas kunnen komen, zullen we hier ook maar meteen toelichten. Op de eerste plaats is dit "NEWDATA". Hiermee roep je een aantal toevoegingen aan het programma op die niet meer in de gebruiksaanwijzing konden worden opgenomen.
Met behulp van "REMEMBER" kun je je geheugen proberen op te frissen.
Dankzij de beruchte "snelheid" van de Commodore 1541 diskdrive duurt het laden van de nieuwe locaties nogal lang. Door middel van het commando "PICTURESOFF" kan deze laadtijd iets (zij het nauwelijks merkbaar) worden verkort. Wanneer je de graphics weer wilt zien gebruik je het commando "PICTURESON".

Het is in *Fahrenheit 451* mogelijk om met andere personen te communiceren. Dit kan

op twee manieren gebeuren. De eerste manier is door iets tegen iemand te zeggen, bijvoorbeeld SAY ''YES''. Let er hierbij op dat hetgene je wilt zeggen tussen aanhalingstekens wordt geplaatst. Je kunt ook vragen stellen, bijvoorbeeld ASK WOMAN. Hier hoeven dan geen aanhalingstekens te worden gebruikt.
Niets menselijks is Guy Montag vreemd. Vandaar dat hij op gezette tijden moet slapen (''SLEEP'') en moet eten. Het voedsel zal hij echter eerst moeten zien te vinden.
Vergeet niet dat je jezelf in Amerika bevindt. Aan alles hangt een prijskaartje. Zelfs de leden van de ondergrondse laten je grof geld betalen voor sommige diensten. Om na te kijken hoeveel geld je nog bij je hebt, kun je het commando ''COUNT MONEY'' intikken. Het is mogelijk om aan meer geld te komen langs (bijna) legale weg.
Het is te allen tijde mogelijk om achter de juiste tijd te komen door het commando 'TIME'' in te tikken. Ook de plaats waar Guy Montag zich precies bevindt kun je opvragen. Gebruik hiervoor het commando ''LOCATION''. We hebben ook al aangestipt dat het belangrijk is dat gezicht, vingerafdrukken en chemische gegevens overeenstemmen met het identiteitsbewijs dat je bij je hebt. Je kunt dit desgewenst controleren met het commando ''CHECK ID''.
Wanneer je de beschrijving van een bepaalde locatie nog eens wilt zien, kan dat ook. Tik dan ''REPEAT'' in.
Dit brengt ons vervolgens tot de kaart waar in dit spel gebruik van wordt gemaakt. Zoals we al eerder hebben verteld speelt het verhaal in de stad New York, het zal dus niemand verbazen dat alle straten loodrecht op elkaar staan. Slechts in sporadische gevallen bijvoorbeeld in gebouwen, is de kaart wat meer gecompliceerd. Zo kun je bijvoorbeeld in het hotel met de lift omhoog gaan. Ook is het mogelijk om een metro station binnen te lopen en de metro te nemen naar een andere bestemming. Je moet echter wel wachten (''WAIT'') totdat de trein komt. Vervolgens stap je in, waarna je één of meerdere haltes mee kunt rijden. Dit doe je door één of meerdere malen het commando ''WAIT'' in te voeren.


Clearing 3
D
NW
Drainpipe
small place
up
Tunnel
sidewalk
Fountain
Hotel lobby
Hospital
W 57 - 58
W 56 - 57
W 55 - 56
Building
W 54 - 55
W 53 - 54
W 52 - 53
Food centre
W 51 - 52
W 50 - 51
W 49 - 50
W 48 - 49
Building
W 47 - 48
Bank
W 46 - 47
Ramp
5th avenue
clerck
W 45 - 46
W 44 - 45
walkway
W 43 - 44
W 42 - 43
post
E 56 - 57
E 55 - 56
E 54 - 55
E 53 - 54
Restaurant
E 52 - 53
E 51 - 52
vestibule
E 50 - 51
E 49 - 50
E 48 - 49
Building
E 47 - 48
structure
ne
E 45 - 46
Pit
E 44 - 45
Panels
E 43 - 44
Power center
Subway
corridor
corridor
corner
Room 210
up
Roof
corridor
hallway
Lobby
west wall
intersection
west wall
west wall
s/w corner
Down
room

Speeltips

De bijgevoegde kaart geeft alle locaties die voor het oplossen van het spel in ieder geval moeten worden bezocht. Hij is echter niet volledig, aangezien niet alle gebouwen erop zijn vermeld.
In deze gebouwen zul je op zoek moeten gaan naar waardevolle informatie c.q. bruikbare citaten.
Het is een goede gewoonte om wanneer je iemand citeert dit ook goed te doen. Er bestaan legio voorbeelden van mensen die in grote moeilijkheden zijn geraakt doordat leden van de pers hen onjuist of onvolledig hebben geciteerd. In *Fahrenheit 451* zul je merken dat letterlijk citeren ook letterlijk betekent. Gebruik de citaten die je vond exact. Zelfs een vergeten komma of een meervoudsvorm op een plaats waar deze niet hoort leidt ertoe dat je niet begrepen wordt door de leden van de ondergrondse.
Door de hele stad staan telefooncellen. Deze kun je binnengaan om te telefoneren. Zodra je een cel binnenloopt pak je de hoorn van de haak en je kunt een nummer kiezen. De telefoons zijn alleen geschikt voor lokale gesprekken. Het juiste commando om een nummer te draaien luidt: "DIAL NYC-xxx", waarbij xxx staat voor een uit drie cijfers bestaand nummer.
Als het goed is ontmoet je bij de fontein een mysterieuze gestalte. Deze geeft je het advies om naar een gebouw te gaan dat ligt op locatie E48-49. Doe dit vooral, want je krijgt hier waardevolle informatie en een belangrijk telefoonnummer.
Het herkenningsteken van de leden van de verzetsbeweging is een brandende aansteker, deze kun je vinden in de lobby van het hotel vlak bij de fontein.
Voor het veranderen van de chemische eigenschappen heb je een *chemindexer* nodig. Deze kun je stelen uit de behandelkamer van de arts in het ziekenhuis. Je moet echter eerst voorbij de verpleegster zien te komen.
Ook voor het veranderen van de vingerafdrukken bestaat een handig apparaat, de *fingerprinter*. Deze is te koop.
Als laatste onderdeel van de vermomming kun je gebruik maken van een masker.
De mechanische honden zijn ongevaarlijk wanneer je erin bent geslaagd jouw chemische eigenschappen te (laten) veranderen.
Noteer alle citaten en namen van schrijvers die je in het spel vindt.
Teneinde niet al het speelplezier te bederven vermelden we in de speeltips, op twee uitzonderingen na, niet op welke plaatsen je de benodigde citaten kunt vinden.
Probeer deze zelf te achterhalen.

In het hierna volgende gedeelte van de speeltips geven we de complete oplossing van *Fahrenheit 451*. Lees dus niet verder als je zelf ook nog iets van het spel wilt oplossen.

Bij wijze van uitzondering wijken we in deze speeltips af van de manier waarop we in *Het Zwaardere Werk* normaal aangeven dat er iets moet worden ingetikt binnen een programma. Zie hiervoor het voorwoord. De reden dat we van deze standaard notatie zijn afgeweken is het feit dat de dingen die je tegen andere mensen moet zeggen ook al tussen aanhalingstekens moeten worden geplaatst. Het leek ons daarom duidelijker om de te gebruiken commando's tussen rechte haken te plaatsen. Tik de tekst die tussen haakjes staat precies zo in en niets staat het oplossen van het spel meer in de weg.
Vergeet niet om eerst een diskette aan te maken voor het saven van spelsituaties want het spel moet uit veiligheids overwegingen op twee punten gesaved worden.

Begin met het bekijken van de stapel bladeren <EXAMINE LEAVES>. Open het gevonden rooster <OPEN GRATING>. Daal af in de tunnel <GO DOWN>. Maak je geen zorgen om het afbreken van de ladder. Volg de tunnel in zuid-oostelijke richting <SE>. Je komt dan bij een andere ladder die je moet beklimmen <CLIMB

UP>. Guy staat nu op een pleintje, vlakbij een metro ingang. Loop hier vandaan <SW> en <S>. In de lobby van het hotel staat een display met aanstekers. Pak er één <TAKE LIGHTER> en ga weer naar buiten <N>.
Ga naar de fontein <E> en je zult waarschijnlijk een bondgenoot tegenkomen. Dit is echter niet altijd het geval. Noteer zijn adviezen. Hij vertelt je namelijk het eerste citaat *(It was a pleasure to burn)* en een belangrijk adres *(E48-49)*.
Ga naar het ziekenhuis <S> en loop naar binnen <ENTER HOSPITAL>. De verpleegster achter de receptie vraagt wat je komt doen. Antwoordt met een citaat <SAY "STAY WITH ME FLAGONS, COMFORT ME WITH APPLES, FOR I AM SICK OF LOVE">. Op de volgende vraag van de verpleegster antwoord je <SAY "YES">.
Mocht zij veinzen je niet te begrijpen dan breng je nog eens het citaat te berde en je zegt nog eens ja tegen haar. Als het goed is, zal zij een paar verplegers oproepen die je naar een behandelkamer brengen. Wacht hier op de dokter <WAIT>. Nadat deze je heeft behandeld vertrekt hij. Maak van die gelegenheid gebruik door eens rond te kijken <EXAMINE CABINET>. Je ziet dat het kastje op slot is, maar je vindt ook een paperclip op de vloer. Pak deze op <TAKE PAPER-CLIP>. <OPEN CABINET> en de dokter komt weer binnenlopen. In plaats van jezelf uit te putten in verontschuldigingen spreek je hem toe <SAY"DR.FOSTER WENT TO GLOUCESTER">, waarna hij het rijmpje afmaakt en blijkt ook tot de ondergrondse te behoren. Toon hem de indentiteitskaart <SHOW ID>. Hierna word je behandeld door Dr.Foster. Nadat hij weer is vertrokken gebruik je de paperclip om het kastje te openen en de *chemindexer* mee te nemen (<OPEN CABINET WITH PAPER-CLIP>). Verlaat het ziekenhuis en controleer het identiteitsbewijs met het commando <CHECK ID>.
Je hebt nu een stevige wandeling voor de boeg naar locatie W47-48. Met andere woorden je geeft tien maal achtereen het commando <S> in. Op de plaats van bestemming aangekomen loop je de winkel binnen <W> of <ENTER BUILDING>. Het blijkt een juwelierszaak te zijn. Op de vraag van de eigenaar antwoord je met <SAY "YES">. Vervolgens schaf je een sieraad aan met <BUY RING>. De verkoper vraagt of er een inscriptie in moet worden gegraveerd. Dit is gratis, dus het antwoord luidt <SAY "YES">. Je wordt nu naar een achterkamertje gebracht waar je jezelf openbaart als lid van de ondergrondse met de woorden <SAY "IMAGINATION BODIES FORTH THE FORMS OF THINGS UNKNOWN">.
Verlaat de kamer weer <LEAVE ROOM> en doe drie stappen naar het zuiden. Ga het bankgebouw binnen en vervoeg je aan het loket ten zuiden van de ingang. de bankemployé vraagt je om het betaalpasje. Riposteer met de woorden <SAY "NOTHING COMES AMISS, SO MONEY COMES WITHAL">. Hier heeft de bediende niet van terug. hij vertelt je jouw persoonlijke wachtwoord voor de geldautomaat en geeft je een pasje. Ervoor zorgend dat niemand anders het kan horen zegt hij ook nog dat er voor wordt gezorgd dat jouw bankrekening altijd een saldo van $ 1.000 heeft. Loop naar de geld automaat <N>. De automaat vraagt je om het wachtwoord. Antwoord met <SAY "TEMBLOR">. Hierna moet je vertellen hoeveel geld je wilt opnemen <SAY "1000">.
Verlaat de bank en doe een stap naar het noorden. Knap een uiltje <SLEEP> en wacht <WAIT> tot het 8 uur 's ochtends is. De juiste tijd kun je opvragen door het commando <TIME>. Ga het gebouw binnen <ENTER BUILDING>. De bewoners worden meteen vijandig dus je laat zien dat je geen kwaad in de zin hebt door het geheime teken van de verzetstrijders te geven <USE LIGHTER>.
Na de wederzijdse herkenning zoek je toenadering door het commando <ASK WO-

MAN>. Op haar vraag antwoordt je met <SAY "YES">. Betaal de vrouw <PAY WOMAN> voor de *fingerprinter* die zij je aanbiedt. Loop naar het oosten en gebruik het zojuist aangeschafte machientje <USE FINGERPRINTER>.

Ga hierna een maal naar het zuiden-zodat je een soort voetgangersbrug *(walkway)* ont dekt. Via deze *walkway* kom je, door twee maal naar het oosten te lopen, terecht in de oostelijke straten van New York. Doe nu vier stappen naar het noorden totdat je bent aangeland op locatie E48-49. Ga hier het gebouw binnen. In de duisternis zie je een metalig schijnsel. Onderzoek dit <EXAMINE METAL> en je ziet dat het een intercom is. Zoek contact met de gelijkgezinden door te zeggen <SAY "IT WAS A PLEASURE TO BURN">. De hele kamer beweegt nu en je komt terecht in een helder verlicht geheim vertrek. Hier staat een rode telefoon die je oppakt <TAKE PHONE>. Aan de andere kant van de lijn meldt zich een computerstem. Deze vertelt je dat hij speciaal is geprogrammeerd voor het nagaan van culturele feiten. Het programma beschikt over een uitgebreid bestand waaruit je vanuit elke telefooncel kunt putten. Je kunt hierdoor naar citaten vragen van bepaalde schrijvers. Het enige wat je hiervoor moet onthouden is het citaat van William Blake dat Ray, de computer, je vertelt. Het citaat luidt: "Some are born to sweet delight. Some are born to endless night".

Na deze mededeling sta je weer op straat. Het is inmiddels tijd geworden om een contact persoon op te zoeken. Zijn naam is Ungar en hij woont in een torenflat, wat verder noordelijk. Je loopt dus naar het noorden totdat je op locatie E51-52 bent aangekomen. Ga het gebouw binnen en druk op de juiste knop <PRESS BUTTON 43R>. De lift brengt je vervolgens naar het appartement van Ungar. <ASK UNGAR> en hij geeft je zijn identiteitskaart en wat advies, waarna je weer buiten op straat belandt. Ga verder naar het noorden tot locaties E53-54. Hier is een restaurant gevestigd dat je met een bezoek vereert <E>. Wacht <WAIT> geduldig totdat de ober de oneindige goedheid opbrengt je te serveren. Hij vraagt of hij verder nog iets voor je kan doen.

Antwoord hier op met <SAY "NO">. Verorber de onsmakelijke substantie die men hier voedsel noemt <EAT FOOD> en vergeet niet het mes per ongeluk in je zak te laten glijden <TAKE KNIFE>.

Maak dat je wegkomt uit deze ongezonde omgeving <W> en verander je identiteit, zodat deze overeenstemt met de kaart die je van Ungar hebt gekregen. <USE FINGERPRINTER> en <USE CHEMINDEXER>.

Je hebt nu weer een fikse wandeling in zuidelijke richting voor de boeg. Loop naar locatie E46-47 en je staat voor een hek dat met een hangslot is afgesloten. Bekijk het slot en je ziet dat het geblakerd is. Dit brengt je uiteraard op het idee om de aansteker op te diepen en te gebruiken <BURN PADLOCK>. Het slot reageert inderdaad op deze impuls en het springt open. Door het geopende hek kun je de *magic shop* binnengaan. Hier spreek je de woorden <SAY "THE SCENE WAS ALL CHANGED, LIKE THE CHANGE IN MY FACE">. Laat vervolgens de identiteitskaart zien <SHOW ID>. Hierna kun je jezelf een masker laten aanmeten dat niet te onderscheiden is van de foto op de identiteitskaart. Steek hiervoor je gezicht in het masker <PUT FACE IN MASK>. Loop de winkel uit en <CHECK ID>. Je zult nu zien dat alle gegevens weer met elkaar in overeenstemming zijn. Dat moet ook wel voor de volgende etappe van de reis.

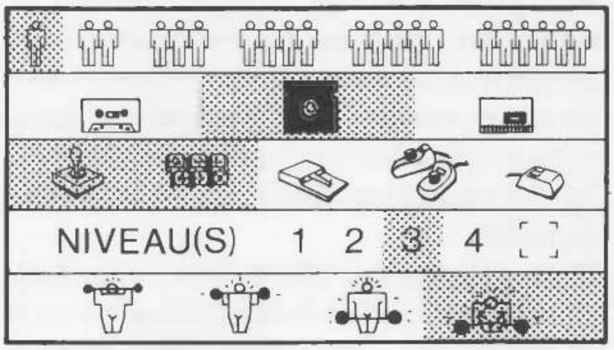
Loop drie maal naar het zuiden naar de electriciteitscentrale. Ga het gebouw binnen. Hier moet je jezelf identificeren door middel van vingerafdrukken. <PUT HAND ON PANEL>. Geef wederom het commando <ENTER BUILDING>. Je wordt nu tegengehouden door een robot. Na <SHOW ID> kun je doorlopen. Scha-

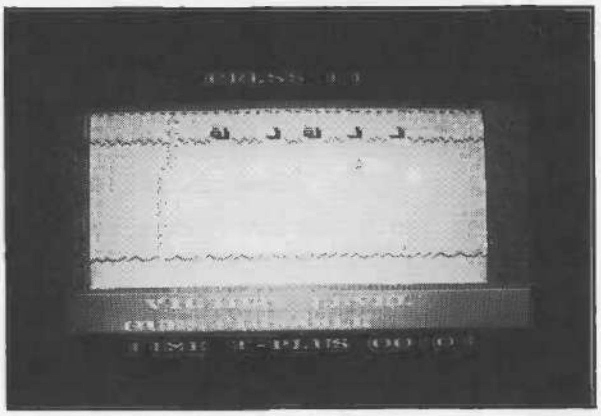
kel de robot uit door <SAY "DIE AND BE BA RIDDANCE">. <N> en je staat voor een paneel met vijf knoppen. <READ LABELS> en druk vervolgens de juiste knop in <PUSH BUTTON 5>.
Uit de muur komt nu een schakelschema voor de electrische leidingen van de bibliotheek.
Loop naar buiten en ga twee maal naar het noorden. Laat jezelf in de kuil met het boterbloempje *(buttercup)* zakken door <E> in te geven.
<GET BUTTERCUP> en ga <NE> en <D>. Na <LEAVE SUBWAY> kom je weer bovengronds op locatie W52-53.
Een stap naar het zuiden vind je het *food center.* Ga hier naar binnen om eten te kopen <ENTER CENTER>. <SHOW ID> en plaats een bestelling <ORDER FOOD>. Nadat je de geleverde goederen hebt betaald <PAY CLERK> sta je weer op straat. Loop nu drie maal naar het noorden tot locatie W54-55. Lees het bord dat hier buiten staat <READ SIGN>. Volg de instructie die het bord geeft <INSERT HAND> en <SHOW ID>. Hierna wandel je vanzelf het gebouw binnen.
In de wirwar van gangen moet je op zoek gaan naar kamer 212. De kortste weg is deze: <E> <E> <N> <N> <W> <S> <S>. Probeer vervolgens de deur te openen <OPEN DOOR 212>. Dit lukt niet direct aangezien de deur is afgesloten. Dit is nu de reden dat je het mes moest stelen uit het restaurant. <USE KNIFE> en de deur is open. Nadat je hebt gedaan waarvoor je hier gekomen bent sta je weer op straat voor het gebouw.
Loop nu tien maal naar het zuiden. Mocht je dankzij de supersnelle diskdrive de tel kwijt raken, je moet uitkomen op locatie W44-45.
Het wordt zo langzamerhand tijd voor een versnapering, dus <EAT FOOD>. Maak na het versterken van de inwendige mens gebruik van de voetgangerstunnel <ENTER WALKWAY> en loop <E>.
Begeef je weer naar de *magic shop* door twee maal naar het noorden te stappen. <BURN LOCK> en <ENTER BUILDING>. Debiteer nogmaals de volzin <SAY "THE SCENE WAS ALL CHANGED, LIKE THE CHANGE IN MY FACE">. <SHOW ID> en <PUT FACE IN MASK>. Verlaat vervolgens de winkel. Verricht de nodige administratieve handelingen <USE FINGERPRINTER>, <USE CHEMINDEXER> en <CHECK ID>.
Ga twee maal naar het zuiden en <ENTER WALKWAY>. Na <W> en vier maal naar het zuiden sta je voor een wachtpost. Op barse toon vraagt de bewaker je om een indentiteitskaart te laten zien. Doe dit met <SHOW ID> en vervolgens <SHOW PERMIT>. Hierna sta je voor de statige ingang van de bibliotheek. Behalve standbeelden van leeuwen staan hier ook mechanische honden. Dit zijn andere honden dan de beesten die door de straten patrouilleren, zie je al snel.
Je probeert ze te paaien met <SAY "A LIVING DOG IS BETTER THAN A DEAD LION">. Dit heeft inderdaad het gewenste effect want de mechanische hond neemt je op zijn rug en brengt je de hal van de bibliotheek binnen.
Save nu het spel want het gaat link worden!
Loop naar het noorden totdat je door een bewaker wordt tegengehouden. Hij vraagt je naar een papiertje dat je natuurlijk net niet hebt. Ga met de bewaker op de vuist. Na het commando <FIGHT GUARD> zie je op welke manieren je het gevecht kunt aanpakken. Mocht je het niet overleven, dan <RESTORE> je de gesavede situatie. Nadat de wachtpost buiten gevecht is gesteld loop je nog wat verder naar het noorden. Vanaf het punt waar je het spel had gesaved moet je in totaal een aantal stappen naar het noorden hebben gedaan. Let hierbij op dat wanneer je door een bewaker wordt tegengehouden je op dezelfde locatie bent blijven staan.
Raadpleeg voor het juiste aantal stappen de kaart.

Ga twee maal naar het westen en <ENTER ROOM 210>. Onderzoek de kamer <EXAMINE ROOM> en trek de aandacht van de vrouw <ASK WOMAN>.
Wanneer de vrouw eindelijk reageert zie je dat het Clarisse is. Geef haar de boterbloem <GIVE BUTTERCUP>. Hierdoor herkent Clarisse jou ook. Bij zo'n emotioneel weerzien is het natuurlijk moeilijk om jezelf in bedwang te houden. Schaam je niet en <KISS CLARISSE>.
Nadat jullie allebei weer tot zinnen bent gekomen tik je <ASK CLARISSE>. Volg haar naar het dak, via de regenpijp <U> en save het spel opnieuw.
Op het dak patrouilleert namelijk nog een mechanische hond. Na het commando <FIGHT HOUND> krijg je te zien welke taktieken je kunt toepassen om het monster uit te schakelen.
Op het dak moet je uiteindelijk de volgende route afleggen: <S> <W> <S> <E> <S> <D>. Roep de hulp van Clarisse in met <ASK CLARISSE>.
Om de gewapende schildwacht die hier staat te verschalken moet je een beetje rommelen met de electriciteit. <USE WAVER-5> *(N.B.) Let op het koppelteken tussen waver en 5!!!)*
<OPEN BOX> en vervolgens twee maal achter elkaar <ASK CLARISSE>.
<EXAMINE TRANSMITTERS> en <INSERT MICROCASSETTE>. Na korte tijd zijn alle tapes via verschillende satellieten over de gehele wereld uitgezonden en is jouw taak volbracht. Helaas worden Clarisse en jij nog net ontdekt door een wachtpost die het vuur opent. Beide gelieven worden getroffen door een verzengende lading van een vlammenwerper.

FIELD OF FIRE

Strategic Simulations Inc. | Roger Damon/Brian Fitzgerald | Homesoft Benelux





Doel

Als commandant van een bataljon kun je jouw troepen door 8 scenario's leiden. Deze scenario's kunnen zowel los van elkaar als opeenvolgend worden gespeeld. Ieder scenario heeft een eigen opdracht en een andere doelstelling. Uiteindelijk, zoals op ieder slagveld, moet de speler proberen zoveel mogelijk manschappen in leven te houden.

Beschrijving

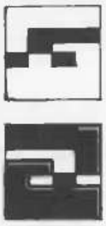
Field of fire is een oorlogsspel, waarbij de speler net als een echte commandant voor veel problemen wordt geplaatst. Je krijgt voor ieder scenario verschillende manschappen ter beschikking. Deze kun je manipuleren, laten schieten of dekking laten zoeken. Alle scenario's zijn binnen een avond te spelen, waardoor dit spel zich voor iedereen leent. De volgende manschappen kun je, afhankelijk van het gekozen scenario, tegenkomen:



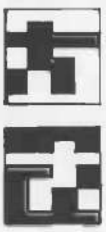
HOOFDKWARTIER (headquarters)
Dit is een goed bewapend stuk met in sommige gevallen zelfs een bazooka of veld-artillerie. Dit stuk dient wel beschermd te worden i.v.m. overwinningspunten. Alleen jij hebt een hoofdkwartier.



INFANTERIE (Rifleteam)
Deze stukken stellen niet veel voor bij beschietingen en bewegen ook niet opzienbarend. De kracht van deze stukken ligt in het persoonlijk gevecht. Jouw troepen zijn tenslotte de keur van het corps.



MACHINEGEWEREN (Machinegun crew)
Deze bataljons zijn uitgerust met automatische geweren. Gebruik deze troepen vooral bij beschietingen en laat ze niet teveel onbeschut en bloot staan aan beschietingen.



BAZOOKA'S (Bazookateams)
Deze stukken zullen voornamelijk worden ingezet tegen tanks. Soms is het echter ook mogelijk om hun explosieve kracht tegen gewone stukken te gebruiken.



ARTILLERIE (Mortircrews)
Dit zijn troepen, die in het bezit zijn van 50 MM mortieren. Ze kunnen iedere vijand op de kaart bereiken en hebben een dodelijk effect

als ze de tegenstander raken.



VERKENNERS (Forward observers)
Deze troepen doen vooral dienst als het gaat om de vijandelijke stellingen in zicht te brengen. Ze zijn snel en kunnen goed gebruikt worden om gebouwen te doorzoeken.



GENIE (Engineers)
Alleen jij hebt het beheer over genietroepen, die uitstekend dienst doen bij het bouwen van bruggen. Ze zijn in het bezit van vlammenwerpers en dynamiet en hebben op korte afstand een dodelijke klap.

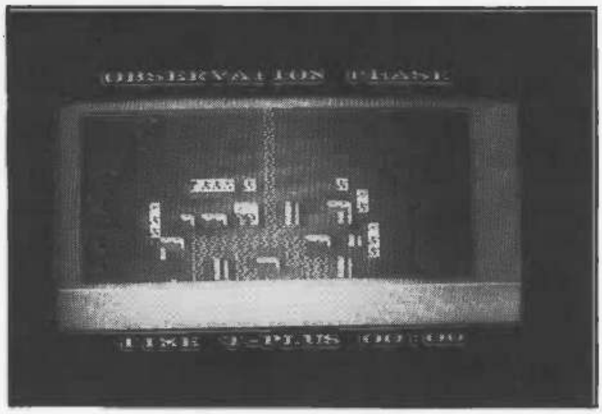



TANKS (Tanks)
Deze stukken zijn snel en levensgevaarlijk. De enige beperkingen, die op hun weg kunnen liggen zijn het terrein en anti-tankwapens, die vaak verdekt opgesteld staan.




ANTI-TANK WAPENS (Anti-tank guns)
De reikwijdte van deze wapens is behoorlijk groot en hebben een desastreuze uitwerking op tanks. Val deze stukken eerst aan met infanterie alvorens tanks binnen hun bereik te brengen.

Voordat je nu met het spelen begint kun je beter eerst een diskette formateren. Alle spellen kun je weliswaar op één avond spelen maar het kan voorkomen, dat je wordt weggeroepen waardoor je het spel moet beëindigen. Heb je een goede versie, dan kun je natuurlijk ook een volledige campagne spelen of eigen manschappen in het spel brengen. Om een diskette te formateren moet je de instructies in de Commodore handleiding volgen. Zodra het spel is geladen verschijnt het eerste menu, begeleid door de tonen van marsmuziek, op het scherm. De speler kan nu kiezen of hij de ''editor'' wil opvragen of dat hij direct met spelen wil beginnen. Omdat de ''editor'' niet goed werkt zullen wij de bespreking hiervan moeten beperken tot hetgeen in de handleiding staat. Bij navraag antwoordt S.S.I. dat de eerste versies enkele problemen kende, maar dat die in de latere versies zijn opgelost. Mocht een van onze lezers een goede versie hebben, dan horen wij dit graag. Stuur dan de lezerscontactkaart in, zodat wij zo snel mogelijk contact kunnen opnemen.
Wij kiezen dus voor ''PLAY GAME'' en starten het eerste spel op. Vervolgens krijgt de speler opnieuw een menu. Allereerst kan hij kiezen om een reeds gespeeld spel op te starten. Dit onderdeel zullen wij verderop bij het tussentijds saven van een spel behandelen.
Druk daarom de <F3> toets in en loop door de titels van de diverse scenario's heen en bekijk welke je het meest trekt. Hieronder vind je een korte omschrijving van de situatie en de doelstellingen van alle scenario's. Het eerste scenario zullen we verderop in dit verhaal stap voor stap behandelen, zodat je een goede indruk krijgt hoe snel je een bepaald resultaat kunt halen.



Masknassy wordt binnengevallen

Night Patrol.
Jouw mannen hebben de opdracht in zo weinig mogelijk tijd de vijandelijke troepen in het dorp Masknassy onschadelijk te maken. Onder leiding van luitenant Noonan heb je tien infanteristen en drie bataljons met machine-geweren ter beschikking. De herrie die ontstaat zodra je begint te schieten kan een duitse troepenmacht wakker schudden, die daardoor wellicht komt kijken. Een confrontatie met deze overmacht is

zinloos, want zij worden door een aantal tanks begeleidt.
Val het dorp dus binnen, neem zo snel mogelijk zoveel mogelijk gevangenen en verdwijn onderin het beeldscherm.

Forever road.
Nadat de eerste troepen de stranden van Frankrijk hebben verlaten komt jouw divisie op een kronkelweg terecht. Deze weg wordt behoorlijk beschermd door duitse infanteristen, tanks en anti-tankwapens. Probeer zoveel mogelijk beschietingen op de vijand te verrichten vanuit beschermde gebieden. Zowel tanks als infanteristen maken weinig kans tegen vijandelijke beschietingen vanuit de heuvels. Uiteindelijk moet je bovenin het beeld met zo weinig mogelijk verliezen de weg verlaten.

Omaha
Dit zou oorspronkelijk de eerste uitdaging moeten zijn. Maar omdat het een nogal zware opdracht is, waarbij de speler veel manschappen moet commanderen, heeft men deze opdracht verplaatst. Het is wijs om het strand in groepjes van drie divisies te verlaten.
Verspreidt ze vervolgens en veeg alle vijanden van de kaart totdat het dorp bovenin het beeld is bereikt. Later in dit spel krijgt de vijand hulp van een tweetal tankdivisies, die vanuit het dorp Balleroy naar het strand worden gestuurd. Voor die tijd moet je minstens alle bunkers hebben ingenomen en een veilige opstelling van jouw anti-tank divisies hebben gekozen.

Night of st. Anne.
In de andere drie spellen wist je waar de vijand zich bevond en kon je daarnaar handelen. In de "NIGHT OF ST. ANNE" zul je moeten afwachten waar de vijand vandaan komt. Dit vinden wij de moeilijkste uitdaging, omdat het onduidelijk blijft, als men de eerste troepen bijvoorbeeld links bovenin het beeld ziet, waar de vijand vandaan komt. De vijand kan tenslotte van links of van bovenaf in beeld komen. Je moet dus gokken, want de rest van de vijandelijke troepen is nog steeds niet zichtbaar en kan theoretisch door het dorp wandelen, zonder dat jij ze ooit ontdekt.

Up from the beach.
Dit is het minst boeiende scenario. De vijand kan alleen maar beschoten worden vanuit beperkte posities. Jij hebt drie bataljons ter beschikking en moet op een bepaald moment toch kiezen om de vijand in een man-tegen-man gevecht uit te dagen. Hierbij geef je ze een kans voor open doel en zul je behoorlijk wat troepen verliezen. In realiteit zouden jouw manschappen om ondersteuning van tanks en vliegtuigen hebben gevraagd, alvorens aan deze slachting deel te nemen. Maak intensief gebruik van de schaarse tanks.

For Aachen.
Bovenin het beeld zien we een park. Nadat alle troepen gevangen zijn genomen, moet dit park ingenomen worden om overwinningspunten te behalen. Laat de snelste troepen de huizen inspecteren en breng de tanks in stelling zodra de vijand is ontdekt. Ze zijn goed verschanst en je moet ALLE blokken zorgvuldig doorzoeken alvorens je jouw aandacht op het park richt. Als je vijandelijk troepen in de verschillende gebouwen laat zitten, kun je in de rug aangevallen worden en verlies je kostbare tijd om deze troepen alsnog uit te schakelen.

Ardennes dawn.
Een van de vele kleine slagen van de "battle of the Bulge" wordt hier uitgevochten. De slag om de Ardennen, met voor de Duitsers als doel om Antwerpen in te nemen, is begonnen en jij moet de omgeving zien te verdedigen, zodat de vijand niet in staat is jouw troepen te verdelen. Laat de vijand niet het dorp wat in beeld verschijnt, passeren en laat hem niet door de omringende bossen wegglippen anders verlies je overwinningspunten.
Om de stad te beschermen heb je niet al te veel stukken nodig. Concentreer de sterke tankbataljons aan de rand van de stad om infanteristen, verscholen in het bos, bij te

staan als de vijand aanvalt.
Roeher crossing.
Een rivier overzwemmen met volle bepakking is nooit leuk. Neem daarom één van de beide bruggen en steek de rivier over. De bruggen staan op springen dus wees voorzichtig en snel. Verlaat de kaart rechtsbovenin het beeld voor de overwinningspunten. Bestook zoveel mogelijk vijandelijke troepen vanaf jouw kant van de rivier voordat je besluit de rivier over te steken. Zodra de bulk van de troepen over is, kun je aannemen, dat de brug veilig is voor de achtervolgende troepen.
Op het scherm zie je dus verschillende kaarten waarop deze scenario's gespeeld kunnen worden. Deze kaarten bestaan uit verschillende terreinen, die vooral belangrijk zijn bij het bewegen:

* Open terrein (clear)
  De speler ziet hier alleen een open vlakte (gras, grint of zand) zonder bebouwing of natuurlijke obstakels. Alle stukken bewegen hier met normale snelheden, maar zijn behoorlijk kwetsbaar tegen beschietingen, vooral van beschermde stukken, en een hinderlaag.
* Wegen (road)
  Dit zijn grijze strepen, soms opgebroken, die door de kaarten van de verschillende scenario's lopen. Alle stukken bewegen hier sneller maar staan wederom bloot aan beschietingen en een hinderlaag.
* Bossen (woods)
  Dit zijn dicht getekende groene delen op iedere kaart. Vooral infanterie heeft veel beschutting en daardoor een extra voordeel in deze gebieden. Tanks kunnen hier niet bewegen en beweging van andere stukken in het bos is traag. Incidenteel zie je in het open veld ook een enkele boom staan, die de stukken wat extra bescherming kunnen geven
* Heuvels (hilltops en ridges)
  De grijze rondingen op een paar kaarten zijn heuvels. De onderbroken strepen zijn hellingen, die vooral veel oponthoud veroorzaken voor mobiele stukken. Ze geven ook weinig dekking.
  Eenmaal op de heuvel hebben de stukken optimale dekking en kunnen ze veel verder schieten. Obstakels, zoals huizen en bomen, worden nu genegeerd, omdat men er overheen kan kijken.
* Beekjes en rivieren (stream/river)
  Je zult het niet geloven, maar de kronkelende rivieren zijn blauw.
  Alle stukken kunnen door beekjes waden, maar blijven voor rivieren steken. Ze hebben in de beekjes natuurlijk weinig dekking en zijn ook langzamer. Om een rivier over te steken moet men gebruik maken van de beschikbare bruggen of men moet op zoek gaan naar een doorwaadbare plaats. Als een brug is opgeblazen zie je geen rechte lijnen over de rivier, maar resten van een explosie. De genie zal nu moeten aantreden om de brug te repareren.
* Bergen (mountains)
  Dit zijn donkere vlakten, die alleen in de scenario "FOREVER ROAD" voorkomen. Tanks kunnen niet over de bergen en andere stukken zullen behoorlijk worden vertraagd (zie ook beweginsfase voor een programmeerfout). De beschutting is behoorlijk maar belemmert het uitzicht.
* Heggen (hedgerows)
  De groene lijnen in "ST. ANNE" zijn een goed voorbeeld van heggen. Het duurt eeuwen om ze te passeren en tanks kunnen er überhaupt niet door. Wel kan een stuk beschietingen uitvoeren van achter deze heggen en wordt dan toch goed beschermd bij een tegenaanval.



De vijand zit stevig in bunkers verschanst

De commando's kunnen vrijwel allemaal met de joystick worden uitgevoerd. Ieder spel bestaat uit vijf onderdelen:

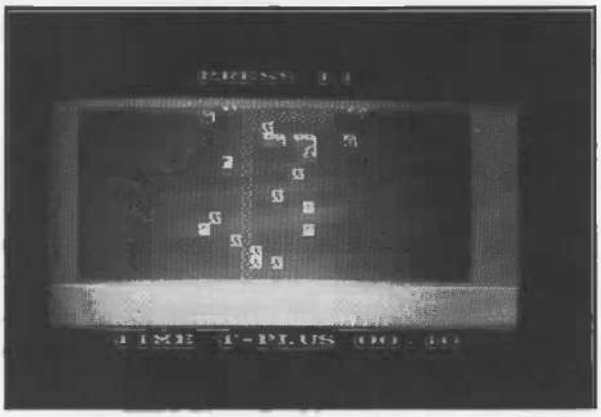
de observatie	(observation fase)
het vuren	(fire fase)
het bewegen	(movement fase)
de uitvoering	(operation fase)
het handgemeen	(assault fase)

Observatiefase
Tijdens de observatiefase kan de speler rondkijken en de situatie in ogenschouw nemen. Door de joystick in een bepaalde richting te duwen zal het beeld die kant uit bewegen. Het terrein is dus groter dan een beeldscherm. Inspecteer alle hoeken en gaten aan het begin van iedere beurt om verdwaalde of vluchtende vijanden te volgen. Neem na iedere beurt de tijd om de kaart goed te doorzoeken. In enkele spellen zul je tanks verliezen zonder dat je weet, waardoor ze geraakt zijn!!!
De klok onderin beeld simuleert de verstreken tijd en verandert alleen tijdens beweging, schieten en het handgemeen.

Vuurfase
Druk op <F1> voor het volgende onderdeel: het vuren.
In vrijwel iedere scenario zul je in eerste instantie geen vijandelijke troepen zien. Sla dan NIET direct deze fase over, maar inspecteer eerst alle betaljons. Ieder bataljon draagt de naam van een leider. Achter die naam vind je een cijfer dat aangeeft hoeveel manschappen in dit bataljon meelopen.
Zodra de vijand in beeld komt moet je vanuit de "operation fase" op de <F3> toets drukken. De computer vraagt nu of je dit spel wilt saven door op de <F3> toets te drukken of door wilt gaan door de <F1> toets in te drukken. Druk op de <F1> toets. We komen nu wederom in de vuurfase en zien in beeld een wit kruis, dat we met behulp van de joystick alle kanten uit kunnen bewegen. Plaats dit kruis op één van jouw manschappen en druk op de vuurknop. Het kruis verkleurt nu en wacht tot het verplaatst wordt. Soms verschijnt er onderin het beeld een boodschap, waardoor jouw manschappen niet kunnen vuren (SUPPRESSED). Anders zie je de boodschap "PINNED" (de troepen kunnen wel schieten maar niet bewegen) of "READY FOR ORDERS". Verplaats nu het kruis naar de vijandelijke troepen, die je wilt beschieten. Door opnieuw op de vuurknop te drukken kun je twee boodschappen krijgen. De eerste boodschap is een bevestiging dat de orders worden uitgevoerd (ORDERS ACKNOWLEDGED).
"SIGHTING BLOCKED" wil echter zeggen, dat je de vijandelijke troepen niet kunt zien en dus ook niet kunt vuren.
In de handleiding wordt dit probleem uitgelegd in het hoofdstuk "LINE OF SIGHT". In het kort wil dit zeggen, dat de computer iedere keer bekijkt of een beschieting wel mogelijk is. Vaak blijkt dat de speler een stuk wel op de kaart kan zien, maar deze niet kan beschieten. De tegenstander staat dan bijvoorbeeld achter een gebouw of in de bossen. Mocht je alsnog besluiten, dat je alle vuuropdrachten wilt wijzigen, dan kun je de <F5> toets indrukken en worden alle opdrachten geannuleerd.

Bewegingsfase
Voordat je ook maar één bataljon verplaatst, moet je allereerst besluiten met welke doelstelling je bepaalde stukken beweegt. Het is in alle scenario's onmogelijk om in een beurt een succesvolle overwinning te behalen. Daarom is het belangrijk eerst een "korte termijn" doelstelling te bepalen en dan pas stukken te bewegen.
Om een stuk te bewegen plaats je de cursor erop en druk je op de vuurknop. Het stuk begint nu te flikkeren en de cursor verandert van kleur. Als je onderin het beeld de boodschap "PINNED" of "SUPPRESSED" krijgt, betekent dit dat je het gekozen stuk niet kunt bewegen. Het is zelfs mogelijk, dat een stuk niet door jou bewogen kan worden, maar in de uitvoeringsfase toch beweegt. Dit stuk trekt dan zelfstandig in paniek terug en zal op een beschermde plaats pas weer hergroeperen. Dit stuk is dus voorlopig uitgeschakeld.
Als je onderin het beeld de boodschap

"READY FOR ORDERS" ziet, dan kun je dit stuk bewegen. Verplaats nu de cursor naar de plaats waar je wilt dat het stuk heengaat en druk opnieuw op de vuurknop. Als het terrein het toelaat, dan zullen alle opdrachten in de uitvoeringsfase worden verwerkt.
LET OP!!!
Een stuk hoeft niet perse de route te volgen, die jij met de cursor hebt aangegeven. Het kan dus een veel directere weg volgen. Dit is helaas een programmeerfout. Een stuk kan hierdoor vast komen te zitten.
Voorbeeld: Een tank neemt in "FOREVER ROAD" de scherpe kantjes van een bocht en kan zonder in de bergen te komen beschut zijn weg vervolgen. De computer zal echter voor de kortste weg kiezen, waardoor de tank verplicht wordt de bergen in te rijden. Deze keus zal de computer echter niet accepteren, zodat de tank vast komt te zitten aan het begin van het ruige terrein. Je kunt dit probleem oplossen door de tank ECHT om de bocht te leiden, zodat het niet in contact kan komen met de heuvels.
Door de <F5> toets in te drukken worden alle opdrachten geannuleerd.
Mocht een stuk nu de opdracht hebben gekregen om te schieten en te bewegen, dan zal dit twee ronden lang ook gebeuren. Daarna zal het stuk alleen nog maar bewegen. Het zal duidelijk zijn dat een stuk niet erg nauwkeurig kan schieten, terwijl het beweegt.



Nauwelijks tien minuten later...

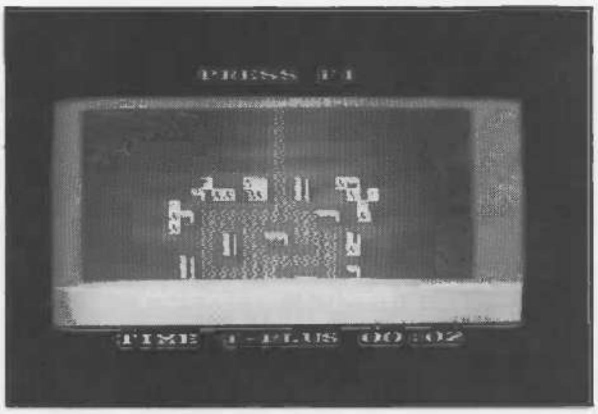
Als een mortierstuk de opdracht krijgt om te schieten en te bewegen zal het de opdracht om te bewegen negeren en alleen blijven vuren.

Uitvoeringsfase
Ondanks het feit dat je nu niets hoeft te doen, moet je zeer alert blijven en de ontwikkelingen op het slagveld volgen.
Nadat je met de <F1> toets uit de bewegingsfase bent gegaan, begint onmiddellijk de uitvoeringsfase. Zodra de situatie niet de richting uitgaat, die jij had verwacht of als je kunt overgaan tot een handgemeen, dan moet je de uitvoeringsfase stopzetten door de <F3> (vuurfase) of <F5> (handgemeen) toets in te drukken. De computer zal als je op de <F3> drukt eerst vragen of je het spel wilt saven door opnieuw <F3> in te drukken of door te gaan door de <F1> toets in te drukken.
Mocht je het spel willen saven, plaats dan de geformateerde diskette in de drive, nadat je de <F3> toets hebt ingedrukt. Geef dit spel een naam en de computer zal het saven. Als je besluit verder te spelen kom je wederom in de observatiefase en kun je opnieuw opdrachten ingeven.
Als je de uitvoeringsfase volledig laat uitlopen, dan zal de computer op een bepaald moment vragen of je het spel wilt saven door weer op de <F3> toets te drukken. Besluit je door te spelen, dan gaat opnieuw de uitvoeringsfase in werking totdat jij of de <F3> of de <F5> toets indrukt. Dit laatste brengt ons in de fase waarin het handgemeen wordt uitgevochten.

Handgemeen
Zodra een infanterie, genie of bazooka-team naast dat van een tegenstander wordt gemanoeuvreerd, kun je overgaan tot het handgemeen. Soms kun je deze fase ook gebruiken om toch nog een plaats door te schuiven met bovengenoemde stukken. In de praktijk zal echter blijken, dat je alleen in deze fase beland om een tegenstander uit te schakelen of gevangen te nemen.
Plaats de cursor over jouw stuk. In de cursor zie je nu een rode pijl, die je door middel van de joystick in de richting van de tegenstander moet draaien, waarna je de joystickknop kunt indrukken. Als alle opdrachten zijn uitgevoerd druk je de <F1> toets in en wordt ieder handgemeen door de

computer opgelost.
Deze fase moet je veelvuldig gebruiken. Tenslotte zijn jouw troepen veelal sterker dan de tegenstander en kun je zo de overmacht van de vijand (vooral op het hoogste niveau) behoorlijk uitdunnen. Doe echter geen onbezonnen dingen door bijvoorbeeld met infanteristen een tank aan te vallen. Dit is duidelijk een noodgreep en zal vaak in jouw nadeel uitvallen.

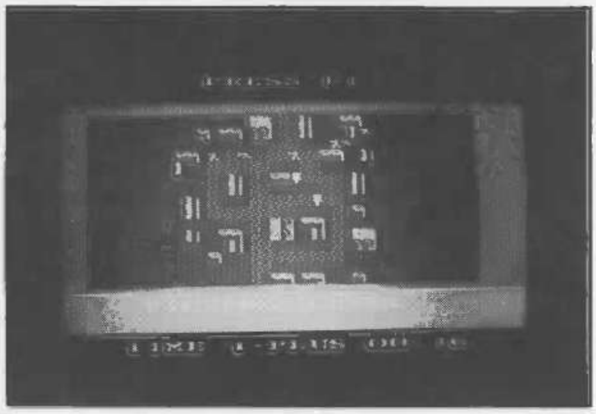
Het is spijtig dat de Commodore-versie van dit spel enige programmeerfouten kent, waardoor je met name geen eigen karakters kunt genereren en een campagnespel kunt spelen. Omdat je toch in staat bent een achttal goede en spannende avonden te vullen behoort dit spel tot de top 10 van historische spellen en is de prijs pittig maar zeker te overbruggen.



De eerste gebouwen zijn bezet

NIGHTPATROL

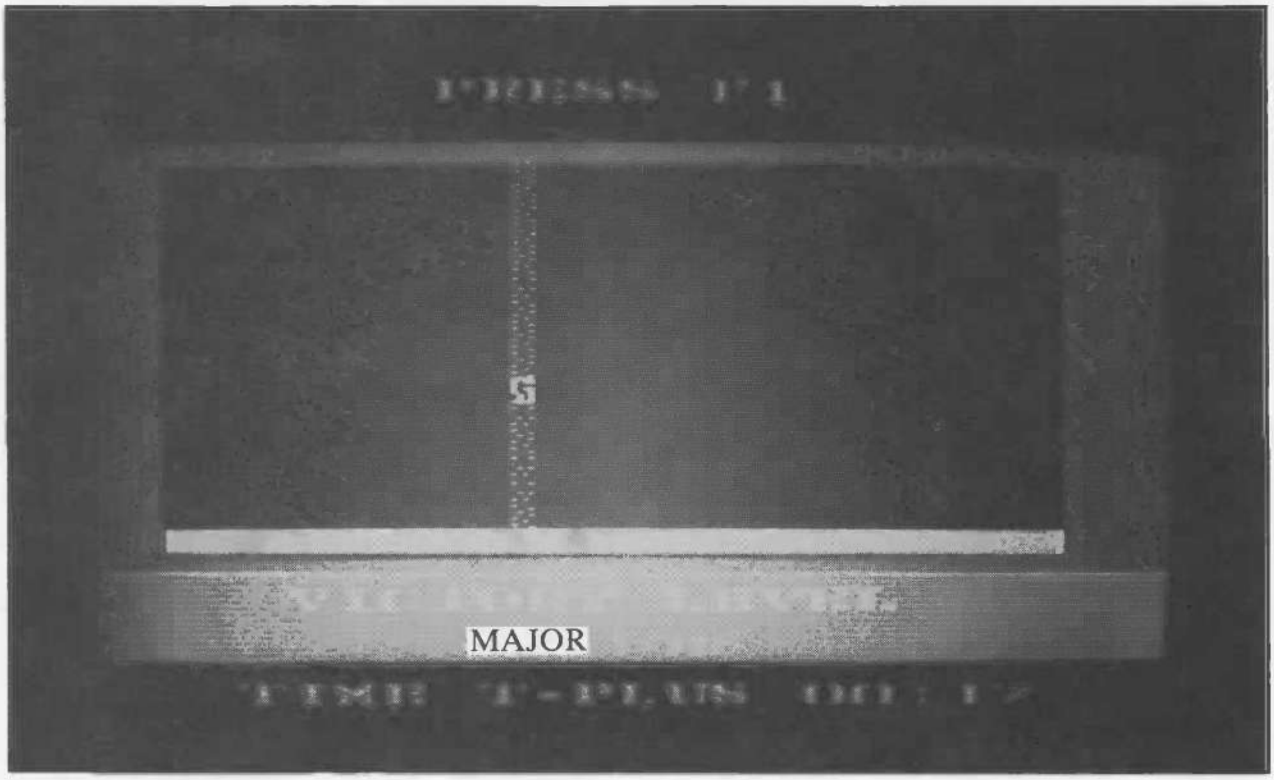
Na bijna een volle dag in de woestijn gerust te hebben is een korte schemering aangebroken, waarna weldra de nacht zal opkomen. Onder leiding van luitenant Noonan staat de divisie nu aan de rand van het dorp Masknassy met de opdracht het dorp met deze forse troepenmacht binnen te vallen en zoveel mogelijk vijandelijke troepen gevangen te nemen.
Vrijwel geruisloos hebben luitenant Noonan en zijn mannen zojuist een duitse divisie met twee tank-bataljons, die zo'n vier kilometer buiten het dorp zijn gelegerd, gepaseerd.
Het zal dan ook niet lang duren of de Duitsers zullen, gealarmeerd door de herrie, een kijkje komen nemen.
Daarom moet deze actie met de snelheid van het weerlicht worden verricht. Aarzeling door welk bataljon ook zal tot gevolg hebben, dat de overwinning en het gevangen nemen van vijandelijke troepen in gevaar komt.
De bespreking vooraf met alle bataljonleiders geeft de volgende situatie en opdracht weer. Allereerst zullen de vijf noordelijke gebouwen, hopelijk zonder al teveel herrie, worden ingenomen. Sergeant Freda, korporaal Billings, Parker en Whittacker worden belast met de linker drie gebouwen en uiteindelijk zal Noonan zijn hoofkwartier in het kleinste gebouw inrichten. Billings en Parker worden vrijwel direct beschoten, maar kunnen oprukken tot aan de buitenmuur van het gebouw en gaan over tot een handgemeen, dat ze beide winnen. De tegenstanders zijn Italianen en worden gevangen genomen.



De Duitse hulptroepen zijn te laat

De twee rechter gebouwen geven noch voor sergeant Douglas noch voor soldaat Kelly enige problemen. Maar zodra soldaat Smith zich bij hen voegt, worden ze onder vuur genomen vanuit één van de gebouwen middenin het dorp. Op het dak staat een mitrailleur verdekt opgesteld. Sergeant Douglas besluit dat hij en soldaat Smith zich met de mitrailleur zullen belasten, terwijl Kelly het andere noordelijke gebouw zal doorzoeken.
Sergeant Wild Bill, de ''sarge'' en korporaal Bayard hebben ondertussen de twee linker huizen van het dorp doorzocht, snel een mi-

trailleur buitgemaakt en een twaalftal soldaten gevangen genomen. Ze zijn inmiddels begonnen met de beschieting van een van de twee huizen onderin in het midden van het dorp.
Soldaat Bingham is samen met soldaat Mellon en sergeant Jones begonnen om de gebouwen aan de rechterkant van het dorp te doorzoeken. Bingham vindt met zijn mannen al snel een bataljon infanteristen, die zich gesteund zien door mitrailleurs. Nog geen vijf minuten later zijn deze troepen uitgeschakeld.
Freda, Whittacker, Billings en Parker belasten zich inmiddels met de middelste gebouwen. Billings is het eerst bij het linker gebouw en wordt onder vuur genomen. Samen met Whittacker bestormen zij dit gebouw en nemen een infanterie bataljon gevangen. Het gebouw blijkt ook een mitrailleur met bemanning te herbergen, die onmiddellijk het vuur opent.
Ook dit handgemeen wordt door Billings gewonnen.
Parker heeft ondertussen zijn meerdere gevonden in een patrouille genietroepen en tot schrik van Noonan wordt zijn bataljon opgerold. De wraak van Whittacker van links en Bingham, die opnieuw zojuist korte metten heeft gemaakt met een paar infanteristen, is bloedig en deze italiaanse genie divisie wordt uitgemoord.
In nauwelijks tien minuten is Masknassy schoongeveegd en hebben Luitenant Noonan en de zijnen ruim zeventig man gevangen genomen.
Ze verlaten het dorp en ook de kaart binnen vijftien minuten.
Heel ver weg horen ze het geronk van de duitse Tiger tanks, die als een razende door het dorp racen. Ze zijn te laat.

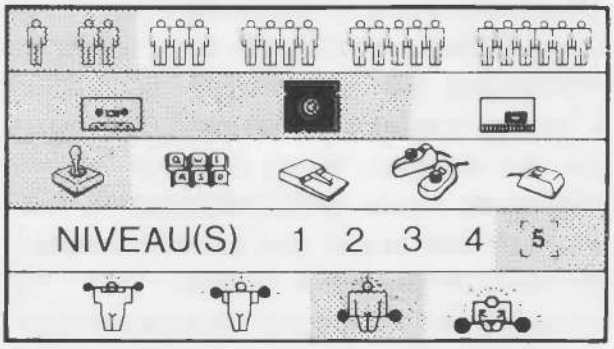


De overwinning is volledig

FIGHT NIGHT

F

Accolade — Sydney Development Corp. — Aackosoft





Doel

In dit boksspel moet je proberen de wereldtitel in het zwaargewicht te veroveren. Voordat je deze begeerde onderscheiding krijgt toegekend zul je moeten afrekenen met vijf tegenstanders, de één nog gevaarlijker dan de ander.

Beschrijving

Kung Fu is niet de enige vechtsport die met behulp van de Commodore 64 kan worden beoefend. Er is inmiddels ook een aantalboksprogramma's verschenen. Eén van deze programma's is het spel Fight Night. Het spel onderscheidt zich van de overige boksspellen door de mogelijkheid zelf boksers te ontwerpen. Bij de disketteversie van het spel kunnen deze boksers worden gesaved. Bij de cassetteversie van het spel bestaat deze mogelijkheid helaas niet. Een andere optie die bij de cassetteversie ontbreekt is de mogelijkheid een complete competitie, inclusief verschillende voorronden, af te werken. De winnaar van deze competitie mag zich dan wereldkampioen noemen.
(Waar dit van toepassing is zullen wij de verschillen tussen de cassette- en disketteversie aangeven.)
Nadat het eerste deel van het spel geladen is krijgt men het hoofdmenu te zien. Bij de cassetteversie bestaat dit uit twee onderdelen, te weten:

<1> *BOXING* en
<2> *CONSTRUCTION.*

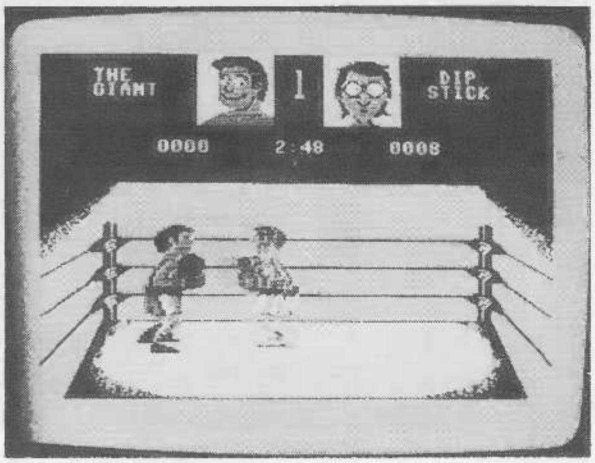
De disketteversie biedt de speler nog drie extra keuzen, namelijk:

<3> *TRAIN,*
<4> *SPAR* en
<5> *TOURNAMENT.*

De onderdelen *TRAIN* en *SPAR* zijn bij de cassetteversie ook ingebouw, maar kunnen pas worden aangeroepen als men voor *CONSTRUCTION* heeft gekozen.

Het onderdeel *TOURNAMENT* is bij de cassetteversie helaas weggelaten. Dit komt omdat hiervoor eerst een aantal boksers moet worden ontworpen die vervolgens moeten worden gesaved. Zoals reeds eerder opgemerkt is het bij de cassetteversie niet mogelijk om boksers te saven.
Kiest men uit het hoofdmenu voor optie <1>, het boksen, dan moet je eerst een naam intikken. Vervolgens wordt de eerste van de vijf tegenstanders ingeladen.
In dit onderdeel van het spel is het uitsluitend mogelijk om het tegen een computertegenstander op te nemen. De bokswedstrijd gaat over drie ronden van drie minuten.

Degeen die de tegenstander K.O. slaat heeft gewonnen. Wanneer het gevecht na drie ronden geen K.O. heeft opgeleverd wint de bokser die de meeste punten heeft verzameld. Punten worden toegekend voor ieder rake klap, afhankelijk van beide boksers. Dit zullen wij verderop behandelen bij de construction set.



Dip Stick trilt nog na

Rake klappen hebben niet alleen gevolgen voor de score. Ook de conditie van de tegenstander wordt hierdoor aangetast. Dit wordt zichtbaar gemaakt door middel van twee balken (een gele en een paarse) die onder de behaalde puntenaantallen verschijnen. Hoe langer de balk is, des te meer is de betreffende speler verzwakt door zijn tegenstander. De overige onderdelen waaruit het beeldscherm is opgebouwd zijn de namen en portretten van de boksers, het rondenummer van het gevecht en een klok.

De bokser wordt bestuurd met een joystick. Anders dan bij karate en kung-fu spellen beschik je niet over een breed arsenaal van trappen en slagen. De boksers kunnen slechts één stoot op het lichaam of op het gezicht uitdelen. Voor een stoot naar het gezicht van de tegenstander druk je de vuurknop in en beweeg je de joystick naar boven. Het naar beneden trekken van de joystick terwijl de vuurknop ingedrukt wordt laat je een slag naar de maagstreek van de tegenstander uitvoeren. Tegen beide slagen kun je jezelf uiteraard ook verdedigen. Wanneer je, zonder de vuurknop in te drukken, de joystick omhoog beweegt breng je de handschoenen naar het gezicht. Om het lichaam te beschermen trek je de joystick naar beneden.

Naar links en rechts lopen doe je door de joystick in de betreffende richting te bewegen. Wanneer je de joystick naar links of rechts beweegt terwijl je de vuurknop indrukt maak je een schijnbeweging. Naar links dreig je een stoot op het gezicht te geven en naar rechts wek je de indruk dat je de tegenstander een klap op het lichaam wilt toedienen.

De joystick besturing zal in het begin niet al te goed lijken te werken. Dit komt omdat de bewegingen uit verschillende onderdelen (''pulsen'') worden opgebouwd. Het inzetten van een stoot vormt de eerste ''puls''. Tijdens de tweede ''puls'' verzamelt de bokser voldoende kracht voor het uitvoeren van de stoot. De slag zelf is de derde ''puls''. De vierde ''puls'' wordt tenslotte gevormd door de terugzwaai van de arm van de bokser. Bij een schijnbeweging wordt alleen de eerste ''puls'' uitgevoerd. Het belang van dit onderscheid komt tot uiting in de armbewegingen van de bokser. Wanneer hij een slag uitvoert kan hij de volgende beweging pas uitvoeren nadat zijn arm is teruggezwaaid. Een schijnbeweging kan echter direct door een echte klap worden gevolgd. Wanneer de tegenstander jou een rake klap uitdeelt heeft dit gevolgen voor de ''pulsen'' en de eigen slag. Om te beginnen wordt de eigen slag niet afgemaakt. Wanneer de slag op jouw handschoenen terechtkomt kun je gedurende de tijd die een ''puls'' duurt zelf geen klap geven. Wanneer jouw lichaam of hoofd werd geraakt ben je zelfs gedurende twee ''pulsen'' niet in staat terug te slaan. Wanneer je door de onreglementaire super-stoot van je tegenstander wordt getroffen, moet je zelfs gedurende drie ''pulsen'' afzien van een vergeldingsactie.

De vijf tegenstanders die je op weg naar de top zult moeten verslaan hebben hun eigen sterke en zwakke punten. Je moet bovendien op je hoede bijven dat je niet door een gemene stoot wordt uitgeschakeld.

De boksers zijn achtereenvolgens:

Dip Stick.

Een klein tenger mannetje, maar hij kan

zeer rake klappen uitdelen. Zijn geheime wapen kan eigenlijk niet door de beugel. Wanneer hij in het nauw wordt gedreven zal hij proberen je een stoot onder de gordel te geven. Zijn kracht ligt in zijn voetenwerk. Zijn zwakheid wordt gevormd door zijn niet al te hoge boksintelligentie.

Kid Kastro.

Zijn geheime wapen staat bekend als de "castagnetten". Deze slag voert hij met twee handen tegelijk uit. Kid Kastro klapt dan enthousiast in zijn handen terwijl jouw hoofd daar nog tussen zit. Dat is een onreglementaire manoeuvre, maar de scheidsrechter is in geen velden of wegen te bekennen. Zijn sterke kant is ook weer het voetenwerk. Net als de vorige tegenstander gebruikt Kid Kastro meer zijn vuisten dan zijn hoofd.

Hu Him.

Hu Him steekt zijn oriëntaalse afkomst niet onder stoelen of banken, maar onder jouw gordel. Als hij voelt dat hij aan de verliezende hand is deelt hij een karate schop uit. Hij wil deze smerige tactieken overigens ook nog als eens toepassen als hij aan de winnende hand is. Zijn zwakke punt is dat hij snel verward raakt door schijnbewegingen. Zijn sterkste punt is zijn grote incasseringsvermogen. Vooral zijn hoofd kan zeer veel klappen doorstaan.

British Bulldog.

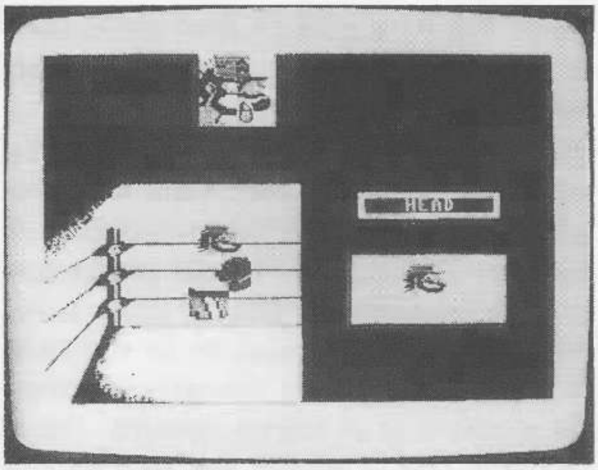
Deze bokser is Engels en hij is daar trots op. Wie anders zou het in zijn hoofd halen de ring binnen te stappen met een bolhoed op? Hij is weliswaar Brits, maar geen perfecte gentleman. Zijn gemene stoot staat bekend als de "British Rail Roundhouse". Tot zijn sterke punten moeten zijn incasseringsvermogen en grote moed worden gerekend. Zijn zwakste punt is zijn traagheid ten gevolge van overgewicht.

Bronx Bomber.

Als je denkt dat je alles hebt gehad staat de Bronx Bomber je opeens op te wachten.

Hij bergt alle kenmerken van de sterkste pugilisten in zich. Zijn sterkste punt is het totale gebrek aan zwakke punten.

Pas als je deze bokser tegen het canvas hebt gewerkt mag je jezelf een ware kampioen noemen.



De construction set

Aan het einde van elke wedstrijd wordt de winnaar bekend gemaakt. Wanneer jij hebt gewonnen wordt de volgende tegenstander geladen. Heb je echter verloren, dan kun je kiezen of je een tweede kans wilt (Rematch), of het spel weer van voren af aan wilt beginnen (Restart game).

Construction set.

Wanneer je uit het hoofdmenu voor optie <2> hebt gekozen wordt de construction set geladen. Als dit is gebeurd kun je een bokser samenstellen uit verschillende lichaamsdelen.

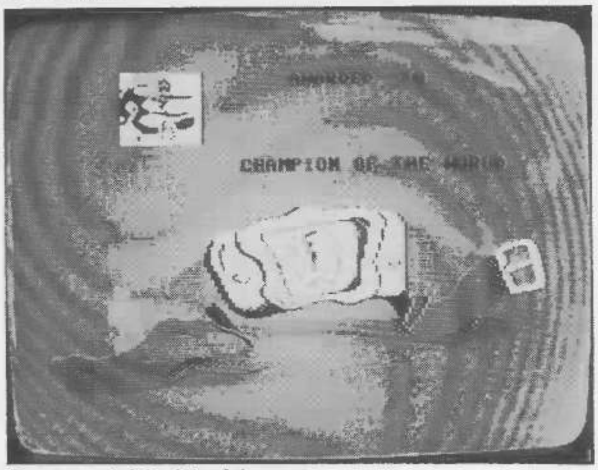
Eerst verschijnt rechts in beeld een rechthoek met een rode omranding. Wanneer je de joystick nu naar links of rechts beweegt kun je het te wijzigen onderdeel kiezen, bijvoorbeeld het hoofd of de kleur van de bokshandschoenen. Laten we gemakshalve maar de volgorde van het programma aanhouden. Het eerste lichaamsdeel is dan het hoofd. Druk op de vuurknop en er verschijnt een tweede rechthoek. Door de joystick weer naar links of naar rechts te bewegen laat je de verschillende koppen de revue passeren. Je kiest het gewenste hoofd door de vuurknop in te drukken. Vervolgens kun je op dezelfde wijze het lichaam en de benen uitzoeken. Hierna moet je een naam voor de bokser intikken, gevolgd door <RETURN>. Voor modebewuste boksers is het ook nog mogelijk de kleur van het broekje en de handschoenen uit te kiezen. Sommige kleuren passen nu eenmaal niet zo goed bij elkaar. Vandaar dat het zelfs mogelijk is de huidskleur van de bokser te veran-

deren. Wil je een paarse bokser met een witte broek, of een Hulk met rode handschoenen? Geen probleem, alles kan.
Het volgende onderdeel van de construction set is zeer belangrijk. Hier wordt om te beginnen opgegeven of de bokser menselijk of computergestuurd is. Dit wordt geselecteerd door de joystick naar links of rechts te bewegen. Nadat je nogmaals op de vuurknop hebt gedrukt kun je de belangrijkste karakteristieken voor de bokser invoeren. Om te beginnen kun je bepalen hoe sterk de slag op het gelaat van de tegenstander is ten opzichte van een slag op het lichaam. De volgende keuze is de verhouding in incasseringsvermogen voor het boven- en onderlichaam.
Wanneer de ontworpen bokser computer gestuurd is, moet bovendien nog worden aangegeven of deze eerder aanvallend of meer verdedigend vecht. Tenslotte moet voor de computertegenstander nog worden ingevoerd hoe snel hij op een situatie reageert *(BRAINS)* en hoe snel hij beweegt *(ACTION)*.
Wanneer je achteraf nog veranderingen in de bokser wilt aanbrengen kan dat. Bij de disketteversie kies je dan voor *MODIFY*. Bij de cassetteversie moet je kiezen voor *SWAP*. In beide gevallen kun je dan de bokser op de gewenste punten veranderen.
Bij de disketteversie van het spel wordt de ontworpen bokser op diskette gesaved, waarna men desgewenst nog één of meerdere boksers kan ontwikkelen. De cassetteversie van Fight Night kent deze mogelijkheid niet. Om de construction set te verlaten kies je het commando *"EXIT"* en je drukt op de vuurknop.
Je kunt nu de ontworpen bokser trainen in de sportschool.
Aangezien je bij de disketteversie meerdere boksers kunt ontwerpen en saven moet je eerst met behulp van de joystick de naam selecteren van de bokser die je wilt trainen. Bij de cassetteversie is dit niet mogelijk.
Nadat het volgende deel. van het programma is geladen moet je beslissen hoe je de training wilt gaan aanpakken. Je kunt de aanwijzingen van de trainer volgen *(FOLLOW)*, of geheel zelfstandig aan de slag gaan *(LEAD)*.
Door de joystick te bewegen kun je de andere rechthoek van een rood kader voorzien. Nu kun je de snelheid van het opeenvolgen van de bewegingen ingeven.
Wanneer je had gekozen voor *follow* moet je de aanwijzingen van de trainer volgen. Deze worden gegeven in de twee diagrammen linksboven in beeld. Links zie je de joystick commando's zonder ingedrukte vuurknop en rechts de commando's met ingedrukte vuurknop.
Zodra je de juiste beweging hebt uitgevoerd krijg je de volgende opdracht die je moet opvolgen.
Bij het vrij trainen *(LEAD)* kun je je agressie afreageren op de bokszak, zonder je ook maar ergens zorgen over te maken.
Wanneer je de training wilt afbreken druk je de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> in. Bij de disketteversie wordt het hoofdmenu weer zichtbaar, terwijl bij de cassetteversie eerst een deel van het programma opnieuw moet worden geladen.
Het is ook mogelijk een vriendschappelijk trainingspartijtje uit te vechten. Dit doe je door te kiezen voor het onderdeel *SPAR*. Dit onderdeel van het spel kan bij de disketteversie zowel door 1 of 2 spelers worden beoefend. Dit hangt af van de ontworpen boksers. Wanneer je bij het ontwerpen ervan had opgegeven dat de bokser bestuurd wordt door de computer, dan is het mogelijk deze uit te laten komen tegen een menselijke opponent. Je kunt natuurlijk ook twee computer boksers elkaar bont en blauw laten slaan.
Het *sparren* kun je alleen doen met een zelf ontworpen bokser. Aangezien de cassetteversie van Fight Night niet de mogelijkheid biedt tot het saven van een zelf ontworpen bokser, kun je alleen maar *sparren* direct na het ontwerpen van een bokser. Dit betekent ook automatisch dat beide boksers dezelfde zijn.
Bij de disketteversie is het echter mogelijk twee verschillende boksers tegen elkaar te laten uitkomen.
Dit doe je door met behulp van de joystick

de naam van de gewenste bokser te selecteren en op de vuurknop te drukken.

Alleen de disketteversie biedt tenslotte nog een andere speloptie. Het is mogelijk een compleet toernooi op te zetten. Ook hier hangt weer veel af van het feit of de ontworpen boksers door de mens of door de computer worden bestuurd. Men kan zodoende een competitie opzetten tussen een aantal spelers, twee verschillende spelers tegen elkaar, een reeks computer gestuurde boksers, of elke denkbare combinatie hiervan. De competitie wordt gestreden in twee verschillende poules. In de eerste ronde van iedere poule nemen twee boksers het tegen elkaar op. De winnaars van deze wedstrijd treden dan aan tegen hun volgende tegenstander. De winnaars van deze wedstrijden komen vervolgens in de finale tegenover elkaar te staan.

Degene die uiteindelijk deze partij wint wordt uitgeroepen tot wereldkampioen en krijgt de bij die titel behorende gordel overhandigd.



De wereldtitel is binnen

Speeltips

De meest kansrijke manieren om de verschillende tegenstanders het hoofd te bieden zijn achtereenvolgens:

Dip Stick.

Dring hem zo snel mogelijk terug in de touwen. Blijf hem op dezelfde plaats slaan totdat hij zijn verdediging aanpast. Wissel dan van slag en ga op deze manier door totdat je hem K.O. hebt geslagen.

Kid Kastro.

Blijf hem op het lichaam slaan totdat hij zijn handschoen laat zakken. Zet dan een stapje terug en probeer zijn sigaar uit te slaan terwijl je weer een stap naar voren doet.

Hu Him.

Hij beschermt meestal zijn gezicht. Zijn zwakke punt is echter zijn lichaam. Bestook hem daarom met slagen in die richting. Wanneer hij zijn dekking laat zakken geef je hem een paar klappen op zijn kaak waarna hij zijn hoofd weer zal beschermen. Schijnbewegingen zijn ook zeer effectief tegen deze bokser.

British Bulldog.

Laat je niet verleiden tot een slagenwisseling. Je zult dan meestal als verliezer uit de strijd tevoorschijn komen. Je kunt hem het beste aanpakken door beweeglijk te zijn. Kom niet te dicht bij hem in de buurt en raak hem zoveel mogelijk met slagen op het hoofd, terwijl je een stapje naar voren doet.

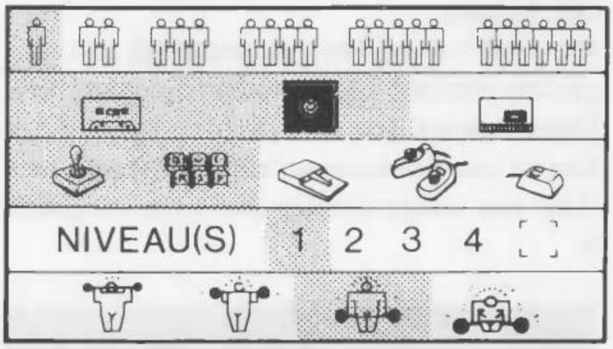
Bronx Bomber.

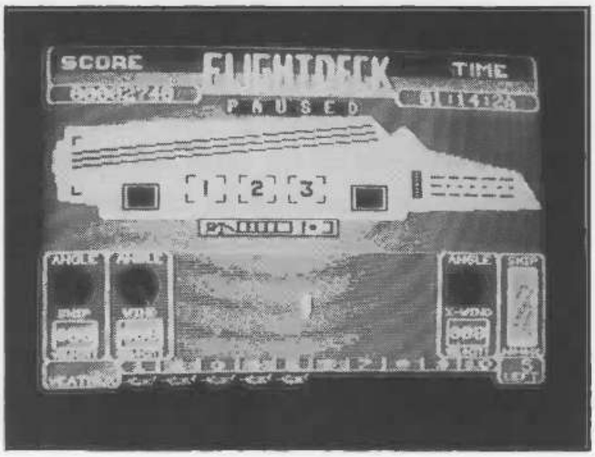
Kijk goed uit voor zijn slagen naar jouw hoofd. Beweeg veel en snel door de ring. Probeer hem uit te schakelen met stoten terwijl je een stapje naar voren zet. Trek je na een slag onmiddellijk terug om de tegenaanval te ontwijken.

Wanneer je met twee spelers speelt is het natuurlijk het leukste als je jouw eigen bokser in het geheim samenstelt. Het blijft dan voor beide spelers een verrassing wat de zwakke en sterke punten van de tegenstander zijn.

FLIGHT DECK

Bytebusters F. Nemeth, W. Hochbrückner, D. Cham Aackosoft





Doel

In het spel *Flight Deck* moet je proberen de stad New York te redden. Een terroristische organisatie heeft namelijk gedreigd een nucleaire aanslag op deze miljoenenstad te plegen. Om dit doel te bereiken heeft de speler de beschikking over een vliegdekschip waarop een aantal vliegtuigen wordt meegevoerd.

Beschrijving

Het softwarehuis Bytebusters is (voorzover ons bekend) een nieuwe ster aan het firmament. Aan de namen van de programmeurs te zien stamt Bytebusters van Duitse bodem. Hun eerste boreling, *Flight Deck,* wordt door Eaglesoft (een divisie van Aackosoft) in licentie geproduceerd.

Het verhaal achter het spel is simpel. Een groep terroristen heeft gedreigd New York in de as te leggen met een atoombom. Waarom ze dat willen doen blijft onduidelijk. Over hun eisen is niets bekend. Er zijn slechts twee dingen zeker. Het ultimatum loopt over exact 12 uur af en de terroristen houden zich schuil op een eiland in de Stille Oceaan. De Amerikanen hebben inmiddels een vliegdekschip naar het eiland laten opstomen. Aan boord van dit schip, de HMS Indispensable, bevinden zich in totaal tien vliegtuigen. Deze tien toestellen zijn onderverdeeld in drie categoriën. Je hebt de beschikking over vier verkenningstoestellen, vier gevechtsvliegtuigen en twee bommenwerpers. Met behulp van dit materiaal moet je het hoofdkwartier van de terroristen opsporen en vernietigen. Dit zal zeker geen eenvoudige taak blijken te zijn, want het eiland waar men zich verschanst wordt goed verdedigd door middel van gevechtsvliegtuigen.

Het spel begint aan boord van de HMS Indispensable. Het beeldscherm is in een aantal segmenten opgedeeld. Onder de score en de klok zie je het dek van het vliegdekschip. Het schip wijst in dit segment van het beeldscherm altijd met de neus naar rechts. Langs de bakboordzijde (de linker kant voor de landrotten onder ons) van het schip zie je de landingsbaan. Op de voorplecht is de startbaan. Aan het begin van de startbaan is een hitteschild aangebracht. Hierdoor wordt voorkomen dat het schip door de hitte uit de straalmotoren van een opstijgend vliegtuig wordt beschadigd.

Aan de stuurboordzijde van het schip zie je twee zwarte vlakken, de liften. Met de linker lift kunnen toestellen vanuit het hangarruim naar het dek worden getransporteerd.

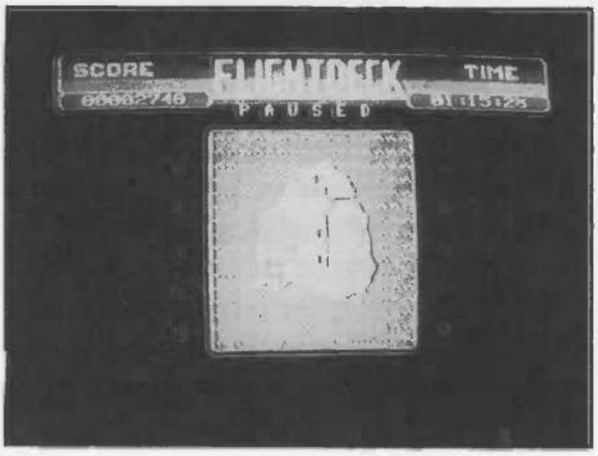
De rechter lift kan worden gebruikt om toestellen vanaf het dek naar het ruim te brengen. De toestellen die je naar het ruim terugbrengt sluiten dan weer achter in de rij aan.
Tussen deze twee liften in zie je drie genummerde vakken. In deze vakken kunnen vliegtuigen worden gestald. Het laatste voorwerp van belang aan dek is een tractor om de vliegtuigen over het dek van de HMS Indispensable te verplaatsen. Met de tractor kun je vliegtuigen uit het ruim naar dek halen en ze weer benedendeks brengen. Een vliegtuig haal je naar boven met behulp van de linker lift. Om een vliegtuig naar het hangar-ruim te transporteren moet je dit op de rechter lift zetten en de vuurknop indrukken.
Het onderste gedeelte van het beeldscherm biedt ruimte aan de belangrijkste instrumenten die voor het navigeren van het vliegdekschip en het laten opstijgen van de vliegtuigen noodzakelijk zijn.
Vanaf de linkerkant kunnen we de volgende instrumenten onderscheiden:

Kompas.
Hierop is af te lezen in welke kompasrichting de boeg van het schip wijst. Het schip zelf vormt het middelpunt van het instrument. Wanneer de wijzer naar beneden wijst betekent dit dus dat het schip, indien het tenminste in beweging is, naar het zuiden vaart.
Onder dit instrument wordt de snelheid van het schip in knopen aangegeven.

Windvaan.
Hier worden de windrichting en -kracht zichtbaar gemaakt. De windrichting wordt ook weer aangegeven vanuit het middelpunt van het instrument. Wanneer de wijzer naar rechts wijst heb je dus te maken met een westenwind. Onder de wijzerplaat kun je de windsnelheid aflezen.

Korte-afstands radar.
Dit is het grote vak middenonder in beeld. Op dit radarscherm kun je zien in welke richting het schip vaart. Ook kun je hierop naderende en vertrekkende vliegtuigen waarnemen.

Windmeter.
Deze windmeter geeft aan hoe de wind staat ten opzichte van het schip. Dit is een uiterst belangrijk gegeven, aangezien het opstijgen bij zijwind een riskante zaak is. Je loopt dan een groot risico in de golven te duiken voordat je het vliegtuig onder controle hebt kunnen krijgen.
De windrichting heeft zo mogelijk een nog grotere invloed bij landingspogingen. Een lichte zijwind kan al voldoende zijn om het toestel van zijn koers te laten afwijken waardoor een veilige landing niet meer mogelijk is.



Het eiland

Wanneer de wijzer van dit instrument recht omhoog wijst geeft dit aan dat de wind precies in de lengterichting van het schip waait. Onder deze klok wordt de windsnelheid getoond.

Deze windsnelheid zal in de meeste gevallen afwijken van de door de windvaan aangegeven windsnelheid. Dit komt omdat door de windvaan de werkelijke windsnelheid wordt aangegeven. De windmeter berekent een relatieve windsnelheid. Deze is afhankelijk van de windkracht, de snelheid waarmee het schip vaart en de koers die het schip volgt ten opzichte van de wind. Wanneer het schip bijvoorbeeld op topsnelheid recht tegen de wind invaart, zal de relatieve windsnelheid aanmerkelijk hoger zijn dan de werkelijke windsnelheid.

Naast de windmeter wordt de schade aan het vliegdekschip bijgehouden. De gele balk zal korter worden naarmate het schip meer schade heeft opgelopen. Wanneer de gele balk geheel ineen is geschrompeld is het schip vernietigd, waarmee het spel is afgelopen.

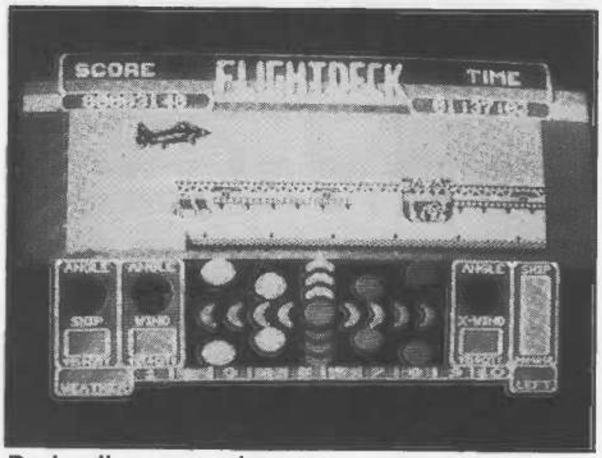
Op de onderste regel zie je vervolgens nog een vakje waarin de weersgesteldheid, een status rapport van de verschillende vliegtuigen aan boord en het totale aantal toestellen dat je nog over hebt wordt getoond. Hoe slechter het weer is, des te moeilijker wordt het om de missie tot een goed einde te brengen.
Aan het status rapport van de verschillende vliegtuigen kun je zien of het toestel klaar is om op te stijgen of niet. Wanneer de tanks van een vliegtuig nog moeten worden gevuld wordt het vliegtuig tegen een rode achtergrond afgebeeld. De vliegtuigen die je aan het begin van het spel op deze regel ziet, zijn achtereenvolgens vier gevechtstoestellen (blauw), vier verkenningstoestellen (rood/paars) en twee bommenwerpers (groen).

Het vliegdekschip kun je uitsluitend met behulp van het toetsenbord besturen. Je gebruikt hiervoor de <CRSR> toetsen, al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets.
Met de linker <CRSR> toets regel je de snelheid van het schip. De rechter <CRSR> toets dient om de koers te wijzigen.
Om te weten in welke richting je moet varen om dichterbij het eiland te komen kun je de kaart oproepen door het indrukken van toets <F3>.
Het is ook mogelijk het eiland zelf van dichtbij te bekijken. Hiervoor moet je toets <F5> aanslaan.
Bij elke wisseling van beeldscherm klinkt een (enigszins huilerige) stem die vertelt welke mogelijkheid je hebt gekozen. Dezelfde stem waarschuwt ook voor dreigend gevaar.
Om het vliegdekschip weer in bovenaanzicht in beeld te krijgen druk je toets <F1> in.

Voordat je een toestel kunt laten opstijgen moet je dit eerst aan dek hebben gebracht. Dit doe je met behulp van de tractor die zich aan boord bevindt. Je kunt de tractor alleen besturen met een joystick. Rijdt de tractor naar de linker lift en draai hem naar rechts. De achterkant van de tractor moet dan net tegen de rand van de lift staan. Druk op de vuurknop om een vliegtuig aan dek te brengen. Het vliegtuig wordt dan automatisch achter de tractor gekoppeld. Je rijdt de tractor vervolgens naar de startbaan, zodat de staart van het vliegtuig zich net voorbij het hitteschild bevindt.
Wanneer je nu nogmaals op de vuurknop drukt gebeuren er een aantal dingen. Om te beginnen zal de tractor vanzelf het toestel loskoppelen en vervolgens een goed heenkomen zoeken. De korte-afstandsradar verdwijnt. Op de plaats hiervan verschijnt het uitzicht vanuit de cockpit. Links in dit cockpitbeeld zie je een soort hoogtemeter. Deze hoogtemeter bestaat uit twee verticale balkjes. Het linkerbalkje geeft de ideale vlieghoogte aan, terwijl het rechterbalkje de werkelijke vlieghoogte aangeeft.
Het zal iedereen duidelijk zijn dat deze twee balkjes zoveel mogelijk dezelfde hoogte dienen aan te geven tijdens de start. Een tweede hulpmiddel bij het opstijgen is een klein vierkantje in het midden van het cockpit beeld. Het is tijdens het opstijgen de bedoeling dat je het afgebeelde vliegtuigje in het midden van het vierkantje houdt. Lukt dit niet, dan zal het toestel neerstorten.
De besturing van het vliegtuig tijdens het opstijgen werkt zoals je dat mag verwachten. Trek de joystick naar je toe om te stijgen en duw hem van je af om te dalen.
Naar links en rechts bewegen om de koers van het toestel te corrigeren.

Wanneer je deze test met goed gevolg hebt doorstaan kun je de kaart van de omgeving oproepen met <F3> om de juiste locatie van het eiland te bepalen. Je kunt het zojuist opgestegen vliegtuig naar het eiland dirigeren door het kruisvizier over het toestel

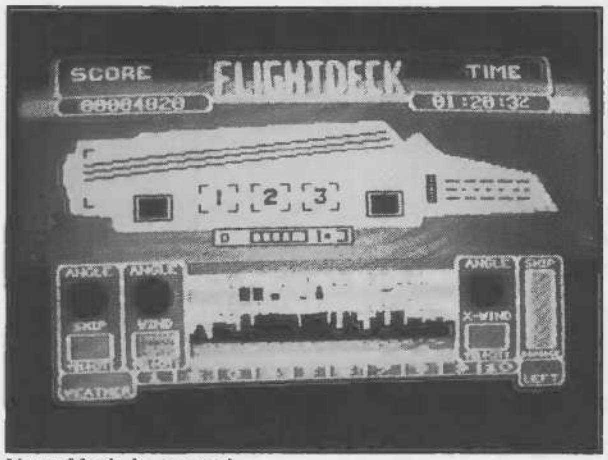
heen te plaatsen en op de vuurknop te drukken. Het kruisvizier verandert van kleur en je kunt het in de gewenste richting bewegen. Wanneer je nu nogmaals op de vuurknop drukt zal het vliegtuig in de richting van het kruisvizier vliegen.
Wanneer het vliegtuig van de kaart dreigt af te vliegen waarschuwt het stemmetje met de mededeling: *"Plane off map".* Het is dan zaak om onmiddellijk te reageren en het toestel van koers te laten veranderen. Doe je dit namelijk niet, of te laat, dan is het vliegtuig verloren.
Van tijd tot tijd zul je een ander vliegtuig over de kaart zien vliegen. Dit is een vijandelijk toestel.
Zolang je nog niet al te dicht in de buurt van het eiland bent gekomen hoef je je hierover nog niet zo veel zorgen te maken. Jouw vliegtuig wordt pas aangevallen als je het eiland tot op korte afstand bent genaderd, maar hierover straks meer.
Langs de beide zijkanten van zowel het kaartscherm als het eilandscherm zie je de cijfers 0 tot en met 9 staan.
Nadat een toestel is opgestegen kun je aan de balk die naast het cijfer staat zien hoeveel brandstof je nog over hebt. Zodra de tanks halfleeg zijn is het raadzaam om naar het vliegdekschip terug te vliegen. Hier kun je dan tanken en na een verplichte onderhoudsbeurt na enige tijd weer opstijgen.
Het landen op het vliegdekschip is zonder meer het moeilijkste deel van het spel. Ook hier komen we nog op terug.
Wanneer je het eiland tot op korte afstand bent genaderd kun je de kaart van het eiland oproepen met behulp van toets <F5>. Het wordt dan oppassen geblazen omdat je nu elk moment een aanval van de vijand mag verwachten.
Nadat je hebt overgeschakeld naar de plattegrond van het eiland zie je in het midden een stip. Deze stip kun je met behulp van de joystick over het beeldscherm bewegen.
Met deze stip kun je jouw eigen vliegtuig aanwijzen. Als je daarna op de vuurknop drukt, reageert het toestel direct op de joystick commando's. Je kunt naar links en rechts sturen. Ook kun je snelheid verhogen of verminderen door de joystick respectievelijk naar voren of naar achteren te bewegen.
De functie van de vuurknop is niet altijd het zelfde.



De landingsprocedure

Wanneer je een gevechtstoestel bestuurt, vuur je de boordkanonnen af wanneer je de vuurknop indrukt.
Tijdens een verkenningsvlucht kunnen er twee verschillende dingen gebeuren wanneer je de vuurknop indrukt. Als je wordt aangevallen door een vijandelijke jager vuur je het geschut af. Ben je alleen boven het eiland, dan fotografeer je de oppervlakte van het eiland. Dit is noodzakelijk om de juiste locatie van het hoofdkwartier van de terroristen te ontdekken.
Nadat je het hoofdkwartier hebt gevonden kun je een bommenwerper op het eiland afsturen. Wanneer je een bommenwerper boven het eiland bestuurt heeft de vuurknop slechts één functie. Wanneer je de vuurknop indrukt laat je een bom vallen. Je hoeft slechts één bom op de juiste plaats te laten vallen om het hoofdkwartier op te blazen.
Mocht jouw vliegtuig worden aangevallen terwijl je niet de plattegrond van het eiland hebt geselecteerd, dan waarschuwt de stem je met de kreet: *"Plane under attack".* Roep dan onmiddellijk het eilandscherm op en neem tegenmaatregelen.
Wanneer je het vliegdekschip te dicht bij het eiland laat komen zal dat ook door de vijand worden aangevallen. Hoe verder het schip daarentegen van het eiland verwijderd is, des te meer brandstof hebben de toestellen nodig voor de heen- en terugreis. Hierdoor kunnen ze minder tijd nuttig maken

boven het eiland. Het is dus zaak zo dicht mogelijk bij het eiland te komen, terwijl je toch buiten het bereik van de vijandelijke jagers blijft.



New York is gered

Het landen op een vliegdekschip is een vak apart. Zoals we in het begin reeds vertelden heeft de wind een uitermate grote invloed op de landingspoging. Het inzetten van de landing is uiterst eenvoudig. Om te beginnen roep je de kaart op door middel van toets <F3>.
Vervolgens plaats je het kruisvizier over het toestel dat je naar het vliegdekschip wilt laten terugkeren.
Druk de vuurknop in en verplaats het kruisvizier in de richting van het schip. Druk nu nogmaals de vuurknop in.
Je dient er overigens wel rekening mee te houden dat het vliegtuig het vliegdekschip in de lengterichting dient te benaderen. Het vliegtuig kan alleen de landing inzetten als de korte-afstands radar zichtbaar is. Is dit niet het geval omdat je net een ander toestel wilt laten opstijgen, dan blijft het toestel boven het schip cirkelen totdat dit toestel is opgestegen, is geparkeerd op het dek of naar het ruim is gebracht. De stem kondigt dan aan dat het vliegtuig kan landen door te zeggen: *"Plane landing"*. Je krijgt dezelfde mededeling te horen wanneer je vlak voor de landing de kaart of de plattegrond van het eiland bekijkt. Schakel dan over naar het overzicht van het vliegdekschip.
Zodra de landing wordt ingezet verandert het bovenaanzicht van het schip in een zijaanzicht. Ook verdwijnt de korte-afstands radar. Deze wordt vervangen door een zogenaamde *meatball*. Dit is een hulpmiddel voor het landen. Het bestaat uit een aantal lichten die aangeven of het toestel te hoog, te laag of teveel naar links of rechts vliegt. Je kunt slechts veilig landen als alleen de middelste lamp brandt. Als extra hulpmiddel zie je een aantal witte stippen tegen de blauwe hemel. Deze kun je gebruiken als leidraad bij het uitstippelen van de juiste dalingshoek. Hoewel, uitstippelen..... Voor de hele operatie heb je niet veel meer dan vijf seconden de tijd.
Een fout ingezette landing kan leiden tot een ongeluk, waarbij het vliegtuig verloren gaat. Ook het schip loopt hierbij schade op. In het gunstigste geval wordt een foutieve landing automatisch afgebroken. Het vliegtuig start dan door en je moet een nieuwe poging wagen.

Het is in dit spel mogelijk om tegelijkertijd meerdere toestellen in de lucht te hebben. Op het kaartscherm kun je deze afzonderlijke commando's geven door het kruisvizier er overheen te plaatsen en op de vuurknop te drukken. Boven het eiland vliegend werkt dit iets anders aangezien je een toestel dan direct met de joystick bestuurt. Om de controle over een ander vliegtuig te krijgen moet je eerst de <SPATIEBALK> indrukken. Hierna verschijnt de stip weer in beeld. Deze kun je vervolgens naar een ander toestel bewegen. Als je dan nogmaals de vuurknop indrukt, neem je de besturing van dat vliegtuig over.

Het spel kan, behalve tijdens het opstijgen van een vliegtuig, te allen tijde worden gepauzeerd door het indrukken van toets <P>. Om het spel weer te hervatten druk je nogmaals toets <P> in.
Je kunt het spel op ieder gewenst moment van voren af aan beginnen door het indrukken van de <RESTORE> toets.
Geheel tegen onze gewoonte in hebben wij geen kaart van het eiland bijgevoegd. Dit bleek namelijk geen zin te hebben. Het spel kent verschillende eilanden en de plaats van het vijandelijke hoofdkwartier is steeds anders.

Speeltips

Als de wijzer van de windmeter *(X-WIND)* recht omhoog wijst heb je de wind recht van achteren, de ideale toestand om op te stijgen.

Het verdient aanbeveling om, voordat je een toestel laat opstijgen, eerst de kaart te raadplegen. Indien het vliegdekschip met de voorplecht tegen de rand van de kaart aan ligt wanneer je opstijgt is het toestel namelijk onmiddellijk verloren. Je hebt eenvoudigweg niet voldoende tijd om op de waarschuwing dat het vliegtuig van de kaart af vliegt te reageren.

Wees uiterst voorzichtig met het manoeuvreren van de tractor als je één of meerdere toestellen op het dek hebt geparkeerd. Tijdens het draaien zwaaien de vliegtuigen nog verder uit dan een dubbelgelede bus in een bocht. Elke aanrijding met een geparkeerd vliegtuig betekent het verlies van dat toestel. Had je ook nog een vliegtuig achter je tractor hangen, dan is dit ook vernietigd. Wanneer je lang genoeg oefent kun je op deze wijze zelfs drie vliegtuigen tegelijk opblazen.

Het is niet strikt noodzakelijk om vliegtuigen veilig te laten landen aan boord van de HMS Indispensable. Je kunt de toestellen opofferen boven het eiland teneinde zoveel mogelijk terrein te kunnen fotograferen. Het op deze manier spelen met mensenlevens wordt echter wel tot uitdrukking gebracht in de eindscore.

Wees voorzichtig met het inzetten van een bommenwerper.

Wanneer beide bommenwerpers zijn vernietigd is het spel afgelopen.

We hebben reeds vermeld dat het mogelijk is om meerdere toestellen tegelijkertijd in de lucht te hebben. Of het raadzaam is dit te doen betwijfelen we echter. Vooral boven het eiland kan een ontmoeting met een vijandelijke jager tot paniek leiden en desastreuze gevolgen hebben.

Nadat je het eiland tot in de kleinste uithoek in kaart hebt gebracht verschijnt een kruisvizier op het eiland.

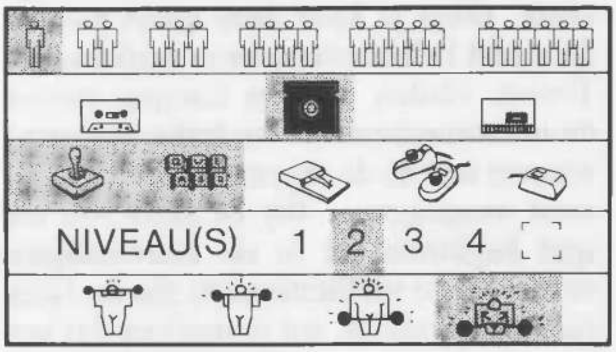
Het is dan tijd om de bommenwerper op pad te sturen teneinde de vijand de genadeslag toe te brengen.

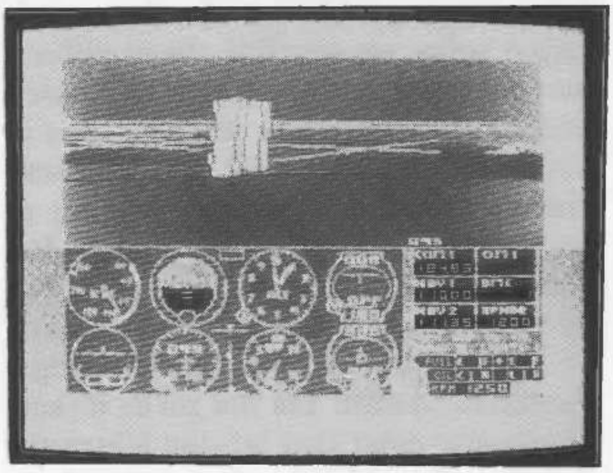
Het is niet strikt noodzakelijk om het hele eiland in kaart te brengen. Mocht het laatste verkenningstoestel door de vijand zijn neergehaald dan kun je toch een bommenwerper laten vertrekken. Het bombarderen dient dan op goed geluk te geschieden. De kans op succes is uiterst klein, maar ja, je klampt je in zo'n geval natuurlijk aan elke strohalm vast.

FLIGHT SIMULATOR II

F

Sublogic | Home Soft Benelux





Doel

Op het moment dat deze beschrijving de toetsen verlaat, is deze simulatie met enige hardware modificaties goedgekeurd om serieus te leren vliegen met een PIPER ARCHER. Sublogic's Flight Simulator mogen we dus als de eerste goedgekeurde simulatie opnemen. Dit programma stond ook model, toen het idee van dit opbouwwerk werd geopperd.

Vele duizenden computergebruikers hebben dit programma gekocht, maar vallen duidelijk over de niet al te heldere gebruiksaanwijzing. Sommigen vinden de bijgesloten literatuur ook veel te moeilijk. Anderen vinden dit leesvoer gewoon te veel. En het grootste probleem wordt waarschijnlijk wel gevormd doordat alles toch in tamelijk technisch Engels "duidelijk" gemaakt wordt. Wij zullen daarom op een andere wijze te werk gaan. Dit betekent niet dat we om de hoeveelheid informatie heen kunnen, maar dat we praktisch stap voor stap zullen proberen de complexe theorieën, die vliegen nu eenmaal met zich meebrengen, uit te leggen.

Als we het programma uit de verpakking halen vinden we allereerst de diskette met daarop het volledige programma. De beide boekwerken leggen de fundamentele technieken van vliegen uit, waarbij tevens gebruik wordt gemaakt van voorbeeld-vluchten, die op de diskette onder de "user-mode" zijn ontwikkeld. Een referentiekaart met alle commando's is ook bijgesloten.
Vervolgens vinden we twee grote dunne vellen papier met daarop vier gebieden, die ieder zo'n twintig vliegvelden bevatten. Alle communicatiegegevens en vliegveld contouren staan op deze kaarten.
Tot slot vinden we een lijstje met bezienswaardigheden en speciale instrukties, die alleen gelden voor Commodore 64 bezitters. Met al deze informatie en hulpmiddelen moet je in staat geacht worden, overal heen te kunnen vliegen. De natuurverschijnselen, zoals wind, seizoenen en de tijd hebben een duidelijk effect op de prestaties van de vliegmachine en de ervaringen van de vlieger. Andere opdrachten dan door weer en wind rond te vliegen, zijn niet

ingegeven. Voor wat meer schiet- en snelheidsamusement kun je in de "editor" functie een oorlogsvliegsimulatie terugvinden. Hierover later meer.

In het basiswerk zullen we ons beperken tot de eerste vlucht zonder al teveel bijkomstige problemen. In de aanvullingen zullen we dezelfde vlucht uitbreiden naar andere vliegvelden en komen andere problemen aan de orde. Uiteindelijk verwachten we bij de vijfde aanvulling de vluchtsimulator volledig te hebben doorgenomen. We zullen dan vervolgens aandacht gaan besteden aan de 12 nieuwe diskettes, die heel Amerika met de belangrijkste herkenningspunten laten zien. Tot slot zal de diskette, waarop maar tien bij tien kilometer dichtbevolkt gebied met een stad en verkeer worden besproken. Bij Sublogic overweegt men tevens om "scenery" diskettes uit te brengen van Europa, Engeland en Zuid-Amerika. Hier zal men pas aan beginnen als blijkt dat de twaalf Amerikaanse diskettes goed worden verkocht.

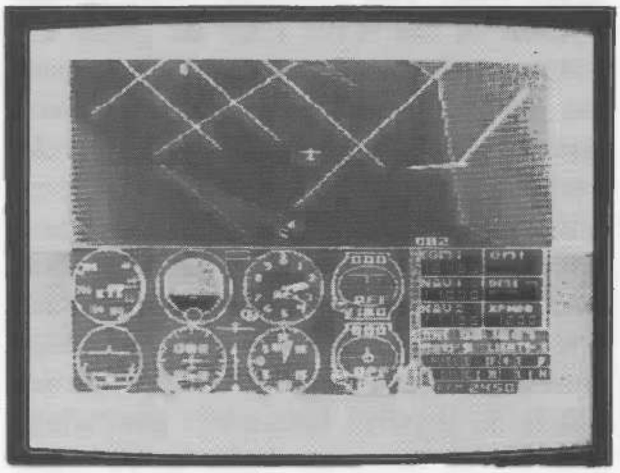
Beschrijving

Nadat de diskette op de gebruikelijke manier is ingeladen, verschijnt een menu in beeld. Allereerst moet ingegeven worden of de speler een kleuren- of een zwart-wit televisie of monitor gebruikt. Vervolgens kun je de demonstratie bekijken of direkt met de simulatie beginnen. Van de demonstratie word je niet veel wijzer, dus wij adviseren om maar gelijk van start te gaan.

Na pakweg één minuut (althans op de Commodore 64) verschijnt de cockpit in beeld en zien we door het raam aan het eind van de startbaan een boortoren. Voordat we nu gelijk opstijgen en vervolgens weer keihard naar beneden donderen, moeten we eerst alle instrumenten bespreken en een paar afspraken maken.

Uiteraard zijn de instrumenten de belangrijkste onderdelen die besproken dienen te worden. Buiten de cockpit zien we tenslotte niets meer dan visuele herkenningspunten. Wel zien we in het venster rechtsboven de instrumenten drie cijfers, die het magnetisch kompas voorstellen. Weliswaar is de reactie van dit apparaat, ten opzichte van de koerswijzigingen die jij als piloot maakt langzaam, maar je kunt deze koers wel als de meest betrouwbare bron aanhouden. Tevens vinden we een kompas tussen de instrumenten (2e van links, onderin) waarop tevens de tegengestelde richting staat aangegeven. Bij de start van dit spel beginnen we in de eenvoudigste versie. In de realiteitsversie die we later zullen bespreken, zul je merken dat het kompas tussen de instrumenten behoorlijk aan storing onderhevig is.
Linksboven vinden we allereerst een meter, die de snelheid in knopen weergeeft. De witte balk links in de meter, dient om een veilige marge te bepalen bij start en landing. De tweede meter op rij geeft de hoogte aan ten opzichte van de grond. Hierop kun je tevens zien, door de draaischijf in de buitenste ring, of het toestel in een bocht ligt. De meter met de letters ALT (altitude) geeft de hoogte waarop het toestel zich bevindt in voeten (voet = ± 30 cm) aan. Na zo'n drieduizend voet kun je tevens een klein wit streepje zien. Dit streepje geeft aan of een toestel boven de tien of zelfs twintig of dertigduizend voet vliegt. Het streepje is niet echt duidelijk zichtbaar, maar met wat getuur kun je het vast vinden. Tussen de tweede en derde meter zien we een rondje, dat verkleurt op het moment dat het toestel zijn draagkracht verliest. In vliegtermen heet dit "stallen". Dit is dus een belangrijk waarschuwingslampje. Zodra dit lampje oplicht, horen we tevens een zoemer. De vlieger moet nu het vliegtuig of steiler laten klimmen of de snelheid opvoeren, anders is neerstorten het gevolg.

Wij kijken nu naar de meter linksonder, omdat de volgende meters in rij (aan de rechterkant van het instrumenten-paneel) allemaal met elkaar te maken hebben en ze daarom gezamenlijk dienen te worden besproken.
Deze meter geeft bovenin, door middel van een naald, aan hoe scherp een bocht wordt genomen. Onderin zien we een bal in een soort goot, vergelijkbaar met een waterpas, die laat zien hoe sterk het toestel tijdens de vlucht afglijdt.
Het kompas, de volgende meter, is al genoemd. De letter D in het cirkeltje staat daar voor herkenning van het instrument. Hier komen we in de realiteits-versie op terug. Tenslotte zien we nog een meter, die van boven naar beneden de cijfers een tot en met vijftien laat zien. Deze gegevens staan in relatie tot de snelheid waarmee men stijgt of daalt.



New York, Manhattan in vogelvlucht.

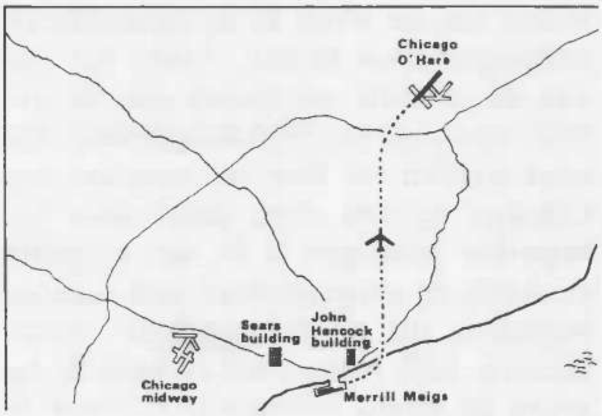
Tussen het kompas en de verticale snelheidsmeter (meter 3, onderin) vinden we drie zeer belangrijke pijltjes. De onderste en bovenste pijl bewegen van links naar rechts, terwijl de pijl in het midden van boven naar beneden beweegt. Deze bewegingen kunnen we testen. In deze eenvoudige versie, bewegen het bovenste en onderste pijltje gezamenlijk. Deze beweging kan op twee manieren worden veroorzaakt. De eerste methode is door middel van de toetsen <F>, <G> en <H> of door middel van de joystick in poort 1. Deze drie toetsen hebben tevens nog een andere functie. Daarom zullen we in het vervolg alleen de mogelijkheden met de joystick beschrijven, omdat dit de veiligste en ook de meest realistische manier is om het toestel onder controle te brengen en te houden.
De joystick in poort 1 bestuurt dus deze drie pijltjes. Deze beweging komt overeen met het roer op de staart van het toestel en met de verticale flappen op de vleugels. Vooral op de grond, tijdens het taxieën, heeft het roer een belangrijke functie.
Bewegen we nu dezelfde joystick naar boven of beneden, dan zien we het middelste pijltje bewegen. Omdat het toestel op dit moment stil staat gebeurt er verder niets. Bij de start zal dit echter veranderen. Dan zul je het pijltje omhoog zien gaan als de joystick naar achteren wordt getrokken en het toestel zal bij voldoende snelheid opstijgen.
Met de joystick in poort 2 kun je, door van beneden naar boven te bewegen, zien dat een ander pijltje, namelijk bij het lettertje T(hrottle) beweegt. Deze pijl geeft aan hoeveel gas je geeft. Dit kun je tevens controleren doordat de vier cijfers achter de letters R.P.M. (rotation per minute) oplopen. De rotatie per minuut geeft aan hoeveel omwentelingen de propellor maakt.
Alle andere instrumenten in het rechterblok behandelen we straks als we eenmaal vliegen.

We horen inmiddels de motor al lopen, dus we hoeven niet meer te starten. Voordat we echter vertrekken moeten we altijd een controlelijst afwerken om te zien of alles inderdaad werkt. In de eenvoudige versie controleren we alleen de functies van de beide joysticks. Doordat het beeld nogal vertekent als een toestel op de grond staat, is het verstandiger om in de radar-functie te taxieën. Druk op toets <4> en we kun-

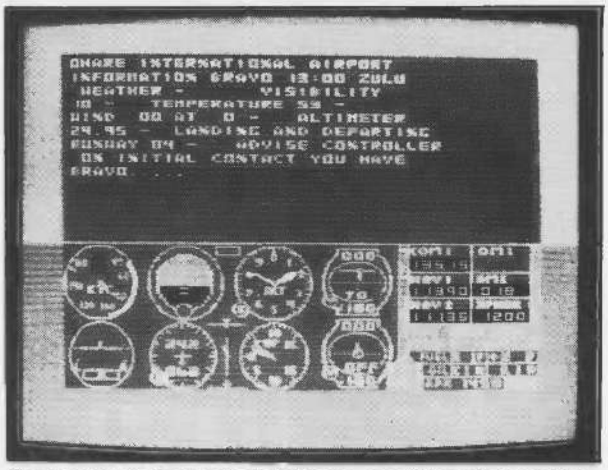
nen het toestel ergens midden op de enige landings- en startbaan van Merrill C. Meigs zien staan. Dit vliegveld ligt op een klein schiereiland aan de rand van de stad Chicago en is alleen geschikt voor kleine privétoestellen en -jets.
Door de joystick waarmee gas gegeven wordt, naar boven te bewegen zal het toestel vooruit rijden. Een drietal tikken op de joystick is voldoende. Tik vervolgens ook de joystick weer drie maal naar beneden, anders wordt de snelheid opgevoerd en verlies je de controle over het toestel. Als alles goed gaat rijdt het toestel nu langzaam naar het midden van de baan. Beweeg nu de joystick links; twee of drie tikken moeten voldoende zijn, zodat het toestel recht in het midden van de baan staat. Dit kun je controleren doordat het kompas dan precies 000 graden aangeeft. Oftewel, de startbaan van dit vliegveld ligt exact op 000 graden. Door op de <SPATIEBALK> te drukken zal het toestel weer tot stilstand komen. De neus wijst nu in noordelijke richting. Mocht je liever een lange start beginnen, dan zul je het toestel eerst via de zijwegen van het vliegveld om moeten laten rijden. Dit is echter niet per sé nodig. Wil je toch eerst zien hoe lang de afstand precies is, dan druk je op de <,> (komma). Het beeld verkleint nu het vliegveld, waardoor het geheel, door een blik van bovenaf, overzichtelijker wordt. Door de <.> (punt) in te drukken wordt de baan waarop het toestel op dat moment staat of rijdt wederom uitvergroot. Op deze manier kun je tijdens een vlucht behoorlijk ver vooruit zien. Wel is het zo, dat je bij sterke verkleiningen veel details mist. Zo kun je bijvoorbeeld schijnbaar over water rijden of kun je een reparatiehangar met kerosine niet vinden. In beide gevallen wordt dit veroorzaakt doordat de verkleining niet in verhouding staat tot de werkelijkheid. Druk op toets <5> en de cockpit komt weer in beeld.

Het toestel staat nu met ronkende motor ergens op de startbaan met zijn neus op 000 graden. Links van de baan zien we het Hancock gebouw. Let op dat je dit gebouw met een hoogte van bijna 2000 voet niet raakt. Geef zodanig gas, dat de motoren roteren tot ongeveer 2100 omwentelingen. Als het toestel recht op de baan staat, zal het niet nodig zijn bij te sturen. Is dit niet het geval, dan kun je tot een snelheid van 70 knopen nog wat bijsturen. Daarna mag je absoluut niets aan de richting veranderen. Bij zo'n 80 tot 100 knopen (aangegeven op de linkermeter, bovenaan) kun je de andere joystick langzaam drie of vier tikken naar achteren trekken. De neus van het toestel trekt nu op en de PIPER gaat gestaag de lucht in. Na een tiental seconden zal de neus weer zakken. Doe nu niets in paniek, maar laat alles vanzelf gaan. De PIPER heeft altijd even een moment, waarop het twijfelt of het terug naar de grond zal keren of door zal vliegen. Het toestel zal echter doorstijgen. Klim tot 4000 voet zonder nog aan de joystick te rukken, en draai bij een hoogte van tweeduizend voet naar links om een koers op te pakken van 270 graden. Een bocht maken terwijl men stijgt zal ervoor zorgen, dat die stijging iets minder snel gaat. Door de stuurknuppel, want dat is de joystick inmiddels geworden, een tik of vier naar links te bewegen glijdt het toestel langzaam in een bocht. Wel zie je, dat het roer na iedere wending weer terugkeert naar de positie in het midden. Later kun je hier handig gebruik van maken, maar voorlopig kan het vervelend zijn. Loopt het sturen uit de hand, dan heb je kans dat het toestel de hoop opgeeft en zich vervolgens richting aarde zal storten. Stuur dus met mate. Uiteindelijk zal het toestel de richting opgaan waarin je het hebben wilt. De laatste tien graden van de richting, die je hebt bepaald, zijn vaak het moeilijkst. Dit komt omdat het kompas niet altijd direkt reageert.

Wacht dus tot het kompas absoluut niet meer beweegt voordat je de laatste correcties maakt. Misschien vraag je je trouwens af of de wielen niet ingetrokken moeten worden. Dat is niet het geval. De wielen van dit toestel kunnen niet ingetrokken worden. Nu zijn we weliswaar vertrokken, maar waar gaan we eigenlijk heen? Op de onderstaande tekening kun je dit zien.



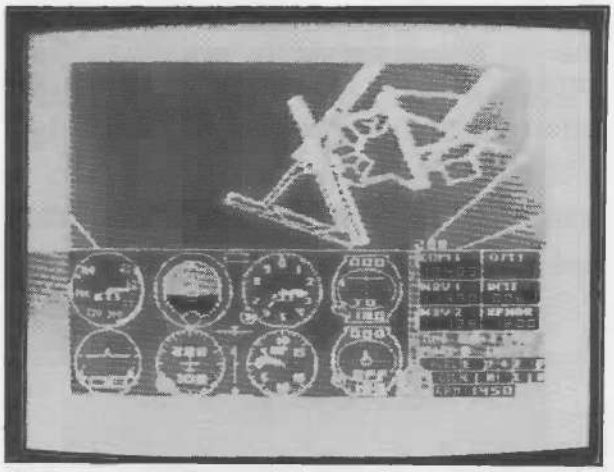
In het Michigan-meer ligt het vliegveld, waarvan we zijn gestart. We vliegen nu in westelijke richting om uiteindelijk over een klein half uur te landen op een van de drukste vliegvelden van Amerika, namelijk Chicago O'Hare.
Op dit moment ontstaat het eerste probleem, wat niet aan ons ligt, maar aan de beperkingen van het programma. Daarom moeten we ons eerst in verbinding stellen met O'Hare. De toren zal ons de nodige informatie geven omtrent de weersomstandigheden en waar zij wensen dat wij landen. Om die verbinding tot stand te brengen moeten we onze communicatieradio gebruiken. Dit contact wordt gemaakt door de A.T.I.S.-frequentie (air-traffic information service) van O'Hare, 135.15 in te geven.
Opdracht: Druk op <CTRL> links op het toetsenbord en de toets met de letter <C>. Door de toetsen <,> en <.> (zoals ook gebruikt in de radar-functie) in te drukken, kun je de eerste drie cijfers op de communicatieradio veranderen. De communicatieradio vinden we rechtsboven, als eerste radio, op het cockpitpaneel. De letters COM bevestigen dit. Door op de <CTRL> toets en tweemaal op de letter <C> te drukken, kunnen we de twee cijfers achter de punt instellen. Wijzig op deze manier de frequentie van de communicatieradio en zie.... het raam van de cockpit wijzigt in een mededelingenbord, waarop de informatie van de toren wordt geprojecteerd.



De verkeerstoren van O'hare geeft toestemming om te landen

Omdat we gekozen hebben voor de eenvoudige versie, zullen geen boeiende dingen door de toren worden vermeld met betrekking tot het weer. Het is tevens gebruikelijk, dat de transponder op een bepaalde frequentie wordt ingesteld, zodat de toren het toestel op de voet kan volgen. Ook dit is hier niet van toepassing. Wij richten ons daarom alleen op de laatste informatie, die de toren ons geeft, namelijk het nummer van de landingsbaan. Men verzoekt ons nu om op baan 4 te landen. Chicago O'Hare is echter niet een vlieghaven met maar één baan. En ziedaar; een levensgroot probleem, dat zich ook op andere luchthavens met A.T.I.S. zal voordoen. De toren bepaalt waar wij moeten landen en wij weten niet waar we moeten zoeken. Nu is dit maar tot op zekere hoogte waar. Mochten we later zoeken naar een bepaalde landings-

baan, dan kunnen we natuurlijk met een lage snelheid over de verschillende banen heenvliegen. Alle start- en landingsbanen zijn namelijk aan het begin of eind genummerd. Op tekening 1 hebben wij landingsbaan 4 aangegeven, zodat het voor deze oefening geen probleem zal geven.

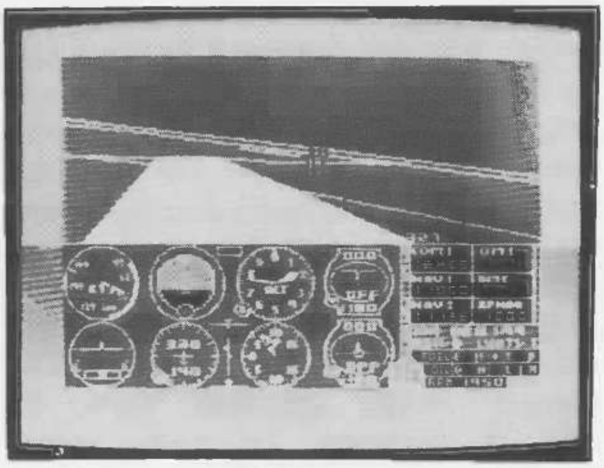


O'hare International Airport

Een tweede wetenschap is evenzo belangrijk, zodat een correcte landing kan worden uitgevoerd. Op iedere baan waar een toestel moet landen is het nodig te weten op hoeveel graden de baan ligt. In het geval van baan 4 is dat op 40 graden. Als je nu ook weet dat de andere kant van de baan genummerd is met 22, dan begrijpen we, dat de baan-nummering overeenkomt met de eerste twee cijfers van de graden op het kompas.

In de gebruiksaanwijzing gaat men wonder boven wonder niet verder in op het landen van dit toestel, vandaar dat wij dat nog extra zullen benadrukken. Met bovenstaande informatie kunnen we nu heel ver komen. We weten waar we moeten landen, op hoeveel graden we ongeveer moeten uitkomen en dat we op een koers van 270 graden in oostelijke richting vliegen.
Omdat we toch wat tijd over hebben is het misschien aardig om even om ons heen te kijken. Achter ons ligt aan de oostkant van Chicago het Hancock gebouw en het vliegveld. Dit kunnen we bekijken door toets <5> gevolgd door toets <B> in te drukken. Door de afstand zien we waarschijnlijk niet alles meer. Druk daarom op toets <5>, samen met toets <V>. Nu is alles behoorlijk in beeld. Door op toets <5> en toets <G> te drukken komt de grond in zicht. Hier valt alleen wat te zien als we over een bepaald doel vliegen. Je begrijpt inmiddels wel dat je in combinatie met toets 5 en de acht letters om de letter G in verschillende richtingen kunt kijken. Links ligt een van de grootste gebouwen van de wereld, namelijk het SEARS-gebouw. Tevens zouden we hier het centrum van Chicago moeten zien, maar door het beperkte geheugen is dit niet mogelijk en heeft de programmeur zich moeten beperken tot de belangrijkste monumenten. Kijk rustig rond en bedenk dat groen de grond weergeeft en blauw of de hemel of het water.

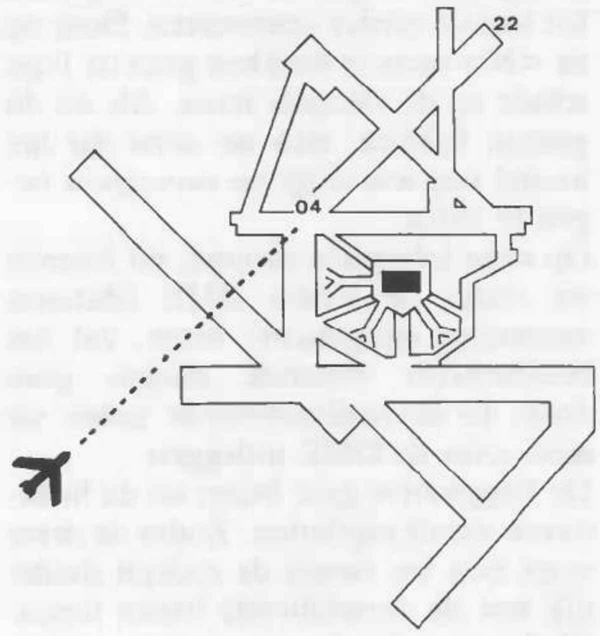
Tot besluit gaan we nu de juiste locatie van ons toestel bepalen, zodat we uiteindelijk tot een goede landing kunnen komen. Dit doen we met behulp van de beide VOR- en NAV-radio's. De NAV radio's bevinden zich onder de COM-radio.



Overzicht van de stad

Deze twee radio's staan in relatie tot de beide VOR-radio's. De informatie, die we dus op de NAV-radio's ontvangen, wordt ook gevolgd op de VOR-radio's. Links, maar op gelijke hoogte met de

NAV-radio's, in het verlengde van de andere meters vinden we onder elkaar de twee VOR-radio's. De frequenties, die we nu op de beide NAV-radio's (navigatie-radio's) gaan instellen, zijn afgeleid van de bijgesloten kaart. Om te bepalen waar we op dit ogenblik vliegen moeten we twee signalen instellen. Het eerste signaal moet voor ons liggen en het tweede signaal achter of schuin achter ons.
Omdat we op O'Hare willen landen is het logisch om dit VOR-signaal in te stellen: 113,9.
Opdracht: druk op de <CTRL>-toets en op de letter <N>. Nu kun je door middel van de beide toetsen <,> en<.> de juiste frequentie van O'Hare instellen. De bovenste VOR-radio reageert waardoor we weten dat het signaal goed ontvangen wordt. De VOR-radio wordt duidelijk anders ingesteld dan de navigatieradio. Laten we eens naar de twee VOR-meters, die op de radiosignalen van de NAV-radio reageren, kijken. Bovenop beide meters zien we een drietal cijfers. Deze cijfers kunnen we zelf veranderen. Ze geven de graden aan waarop onze richting ten opzichte van het VOR-signaal is bepaald. De cijfers onderin geven de tegenovergestelde richting aan. Om nu precies te kunnen bepalen op hoeveel graden het signaal zich bevindt ten opzichte van het toestel, gaan we deze VOR-meter instellen.
Opdracht: Door de <CTRL>-toets samen met de letter <V> en toets <1> in te drukken kunnen we nu met de toetsen <,> en <.> de bovenste graden wijzigen. Globaal kun je dit zelf al bepalen, omdat je ongeveer weet waar je vliegt. In ons voorbeeld nemen we nu even aan dat we op 270 graden in oostelijke richting vliegen en zo'n tien minuten geleden zijn opgestegen. We vliegen nu dus op plus-minus 300 graden van het VOR-signaal. Om vervolgens precies te bepalen waar we vliegen laten we de graden oplopen of teruglopen totdat de verticale streep in het midden van de meter komt te staan en de letters TO (naar) zijn te lezen.
Omdat ons toestel beweegt, blijft de naald maar kort in het midden staan. Dit geeft echter niet, want we zullen nu een getal gaan ingeven, waarop we onze koers zullen veranderen.
We weten, dat we straks naar 40 graden moeten draaien om op baan 4 te kunnen landen. Zouden we die draai echter pas op veertig graden maken, dan vliegen we er overheen en moeten we forse correcties gaan aanbrengen. We willen dus langzaam op die veertig graden uit komen. Zie tekening 2.



De zwarte lijnen geven de afstand aan, die ons toestel inmiddels heeft afgelegd. De stippellijn geeft aan hoe we willen draaien, om in contact te komen met die 40 graden lijn. Omdat we de bocht starten op het moment dat we de nul graden lijn passeren, stellen we de VOR-meter in op 0. De verticale streep zal nu naar links terugvallen. Zodra we de nul graden lijn weer naderen, zal deze verticale streep weer langzaam naar het midden van de meter komen. Het wordt nu tijd om ons toestel in een constante bocht te gooien.
We zien dat O'Hare opnieuw in beeld komt. Dit kunnen we nog beter bekij-

ken vanuit de radar-functie. Druk op toets <4>.

In de volgende minuten moeten veel handelingen kort na elkaar verricht worden. Allereerst nemen we gas terug tot 1200 toeren. We kijken nu naar een nieuw metertje, dat (nauwelijks te zien) tussen de COM-radio en de bovenste VOR-radio ligt. Dit metertje kent maar een paar standen, die aangeven dat de flaps (twee ijzeren platen, die achterop de vleugels zijn gemonteerd) in een bepaalde stand staan. De flaps dienen om het toestel bij lage snelheden meer draagkracht te geven. Zonder flaps zou het toestel eerder neerstorten. Door op de <N>-toets te drukken gaan de flaps schuin op de vleugels staan. Als we dit gedaan hebben, zien we eerst dat het toestel nog wat stijgt en vervolgens begint te dalen.
Op twee kilometer afstand, dit kunnen we onder de letters DME (distance measuring equipment) lezen, zal het beeldscherm vreemde dingen gaan doen. In de realiteits-versie zullen we meer over de DME uitleggen.
De floppydrive gaat lopen en de luchthaven wordt ingeladen. Zodra de drive stopt zien we vanuit de cockpit duidelijk hoe de verschillende banen lopen. Wederom is het beter om dit in radarfunctie te bekijken.
Op de kaart bekijken we vervolgens hoe hoog (of laag) O'Hare ligt. Onder de letters ATIS zien we als eerste drie cijfers 667 staan. Dit is de hoogte waarop O'Hare ligt. Deze meting is bepaald ten opzichte van het zeeniveau. Let nu constant op de hoogtemeter, zodat we niet met een klap op de grond belanden. Stel de VOR-meter in op 40 graden. Wees voorzichtig in het nemen van de bocht, zodat je niet verder draait dan 10 tot 20 graden. Doen we dit wel, dan wordt de kans dat we de 40 graden lijn kruisen wel erg klein. Gaat alles goed, dan zien we op een bepaald moment dat de verticale streep opnieuw naar het midden beweegt. Draai nu het toestel naar precies 40 graden. Kijk ondertussen uit het raam en voer de laatste correcties uit om op baan 4 met een richting van 40 graden te landen.
Mochten we tijdens de landing niet genoeg hoogte verliezen, dan kun je met de stuurknuppel de neus van het toestel nog iets laten zakken. Zodra de hoogtemeter aangeeft dat we onder de 700 voet zijn gezakt, wordt het tijd om langzaam de neus iets op te trekken. Een knarsende piep vertelt ons dat de wielen de grond hebben geraakt. Neem onmiddellijk gas terug en rem, door middel van een paar snelle tikken op de <SPATIEBALK>, af. Als we de radar-functie groot genoeg hebben ingesteld zullen we al gauw de hangar (een vierkantje met de letter F voor fuel, brandstof) zien. Zodra we de hangar zijn binnen getaxied, zien we onze brandstofmeters, rechts op het instrumentenpaneel achter het woord FUEL, oplopen. We hebben weer volle tanks voor de volgende vlucht, die ons naar de stad Kankakee zal brengen.

Van Chicago naar Kankakee

Mits alles goed is gegaan, staan we op dit moment nog altijd in de hangar op het vliegveld van Chicago. Druk op toets <4>, de radarpositie, en kijk of het toestel op het vakje met de letter F staat. Mocht dit niet het geval zijn, dan heeft men in de simulator een routine onder de titel "de editor" opgenomen. Hiermee kan de speler onder andere het toestel op een gekozen positie plaatsen.

Dit magische woord betekent in het Nederlands zoiets als manipuleerbaar menu. Helaas zegt dit ook niet veel en daarom zullen we de komende pagina's besteden aan de uitleg van de editor.

De editor wordt geactiveerd door de toets <E> in te drukken. Dit kan na het opstarten van de simulator zodra men de keuzen die het beeldscherm geeft heeft beantwoord. Nadat de vragen uit de openingsmenu's zijn beantwoord kan de speler te allen tijde met de toets <E> de editor oproepen. Laadt het spel in, druk vervolgens de juiste toetsen in om aan te geven dat het beeldscherm kleur of zwart/wit weergeeft en ga vervolgens in de "normal fligt mode". Het beeld toont ons vervolgens het HANCOCK gebouw in Chicago en ons toestel staat weer op Merrill. Druk op de toets <E>. Na een klein minuutje verschijnt op de plaats van de cockpit een puntenlijst, die de speler nu naar eigen believen kan instellen.

Om de "editor" te verlaten drukt men opnieuw de toets <E> in. Na enkele ogenblikken zien we het dagelijks beeld van de simulator: het raam van de cockpit.

Alle punten die in de lijst van de editor worden opgesomd zullen we nu stap voor stap bespreken.

Allereerst zien we "user-mode" staan met daarachter een cijfer. Hierin kan een piloot een bepaalde vlucht saven.

Voor de vlucht die we nu van plan zijn te maken is dit niet nodig. Deze functie zal dus later besproken worden.

Door op de <RETURN> toets te drukken, verplaatst de pijl zich naar het volgende punt.

Sound: Hiermee kan het geluid worden uitgeschakeld. Voor lange "real-time" nachtvluchten is dit een bijzonder handig hulpmiddeltje. Alle gezinsleden kunnen zo rustig doorslapen. Het cijfer <1> geeft aan dat het geluid aan staat. Het cijfer <0> geeft aan dat het geluid uit staat.

Auto-coordinate: Deze automatische coördinatie functie slaat op de mogelijkheid om het staartroer automatisch in verbinding te stellen met de stuurflaps op de vleugels. In realiteit worden beiden onafhankelijk van elkaar door voetpedalen bediend. In de flightsimulator maakt dit alles alleen maar moeilijker. De coördinatie is ingeschakeld als men de toets <1> indrukt. De coördinatie is gescheiden als men de <0> toets indrukt.

Slew: Als men hier de toets <1> indrukt, kan men door middel van de joystick het toestel razendsnel verplaatsen. Dit verkort vluchttijden aanzienlijk zonder dat de piloot iets van de beelden buiten hoeft te missen. Het is een onhandige funktie om een toestel naar een andere startpositie te verplaatsen. Dit kan eenvoudiger zoals we een stukje verderop kunnen zien. Door de <0> toets in te drukken is deze funktie uitgeschakeld.

Reality mode: toets <0> = uit;toets <1> = aan.

Deze funktie had naar ons idee standaard in de simulatie moeten zijn ingebouwd. Iedereen die een paar maal heeft gevlogen wil niet anders meer, maar moet de rest van zijn jonge levensjaren doorbrengen om via de "editor" de realiteitsfactor in te bouwen.

Als deze funktie eenmaal is ingeschakeld, gebeurt er nogal wat:

1. De startmotor dient nu te worden gebruikt en men moet de "magnetoschakelaar" (accu-schakelaar) instellen.

Dit houdt in dat de speler het toestel eerst moet starten alvorens gevlogen kan wor-

den. Tijdens de vlucht kan (moet) de speler van tijd tot tijd ook omschakelen van accu's. Door de <CRTL> toets en de letter <M> gelijktijdig in te drukken activeert de speler de magneto-schakelaar. Met toets <1> schakelt hij alle accu's uit. Met toets <2> schakelt hij de linkeraccu in en met toets <3> de rechteraccu. Met toets <4> worden beide accu's op spanning gezet en met toets <5> staan niet alleen beide accu's op spanning, maar wordt tevens de motor gestart.

2. Als men teveel "throttle" (gas) geeft, kan de motor worden opgeblazen.

3. Zowel de richting-indicator op het dashboard als de hoogtemeter dienen nu regelmatig gecontroleerd te worden. Dit gebeurt door respectievelijk op de toets <D> en de toets <B> gelijktijdig met de <CRTL> toets in te drukken. Door verschillende oorzaken kunnen deze meters gaan afwijken van de werkelijkheid. De beide letters staan als geheugensteuntje ook bij de meters op het dashboard aangegeven.

4. Bepaalde jaargetijden kan men ook in de "editor" instellen. Hierdoor kan het toestel door een slechte behandeling in de modder of sneeuw vast komen te zitten. Er zit dan niets anders op dan het spel opnieuw te starten. Dit moet dan NIET gedaan worden door op de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> te drukken (dan start de hele simulator namelijk opnieuw), maar door op de <+> toets te drukken. Men keert dan terug naar de gekozen startpositie van de laatste vlucht.

5. Zodra het donker begint te worden, dus bij het vallen van de schemering, moet de lichtschakelaar worden omgezet. Dit doet de speler door de toetsen <CRTL> en <L> in te drukken.

6. De "lift" die het toestel krijgt na de start (de joystick wordt naar achteren getrokken) blijft nu niet langer konstant. Dit wil zeggen dat de knuppel nu gestabiliseerd dient te worden, zodat het toestel in een rechte lijn blijft klimmen, vliegen of dalen. Dit afstellen gebeurt met de toetsen <R> en <V>. Hieronder geven we een voorbeeld.

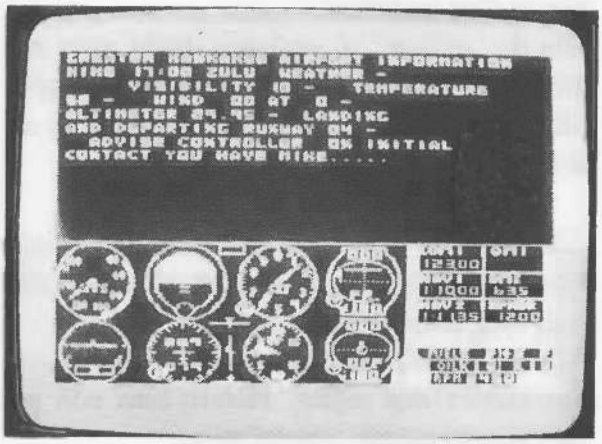
Nadat we van O'Hare zijn opgestegen, zien we al snel dat de neus van het toestel terugvalt naar de aarde en dat de meter die de kracht van de stuurknuppel bepaalt (pal in het midden van de dashboard), terugvalt naar de middenpositie. Door nu op de <R> toets te drukken zien we rechts naast de bovenste NAV-radio een streepje omhoog klimmen. Druk drie keer op de <R> toets en naar alle waarschijnlijkheid zal het toestel nu stabiliseren. Dit is wel afhankelijk van de snelheid die men heeft ingesteld.

Door ervaring zal dit probleem redelijk snel zijn opgelost.

In de handleiding wordt dit behandeld onder de kop "elevator trim".

7. De verschillende meters zijn nu schokgevoelig en kunnen uitvallen. Verderop in de "editor" komen we de "over control limiter" tegen, waarmee de speler het percentage van problemen (zoals het uitvallen van instrumenten) kan instellen.

Europe 1917: Neem plaats in een SOPWITH CAMEL en speel het spel. De keus om dit spel te spelen wordt wederom gemaakt door de toets <0> of <1> in te drukken. Aan het slot van de beschrijving van de FLIGHT SIMULATOR II zullen we dit onderdeel uitgebreid behandelen.



Contact met de toren van Kankakee

Communication rate: Hiermee stelt men de snelheid in waarmee de boodschappen van de verschillende torens uit beeld verdwijnen. Die boodschappen krijgt men door of

de ATIS te raadplegen of de Common Traffic Advisory op te roepen. In beide gevallen gebeurt dit door een code in de 'COMM'radio in te geven. Het verschil tussen de ATIS of C.T. wordt gevormd door de informatie, die bij ATIS afgestemd is op het betreffende vliegveld en bij de C.T. afgestemd is op de directe omgeving en haar (lokale) vliegvelden.
Hieronder volgt een tabel met alle radiofrequenties, die men op de CHICAGO kaart kan instellen:

Chicago O'Hare:	135.15 (ATIS)
Merrill C. Meigs:	121.30 (C.T.)
Chicago Midway:	128.05 (ATIS)
Greater Kankakee:	123.00 (C.T.)
Willard:	124.85 (ATIS)

Als advies willen wij aanraden de leessnelheid op 75 (voor trage lezers) en 125 (voor rappe lezers) in te stellen.

Toestelposities:
Onder deze kop kan de speler het toestel op een bepaalde positie plaatsen. Zo kan men ook op de snelste manier tussen de vier kaarten, die bij het spel geleverd worden, verplaatsen. Deze mogelijkheid wordt het meest gebruikt om een startpositie te bepalen. Zo kan men bijvoorbeeld in New York starten of in Los Angeles. Ook kan men hier op hele speciale plaatsen starten, zoals tussen de pijlers van Manhattan Bridge of tussen de twee gebouwen van de World Trade Centre.
Voor diegenen die met ongeduld alle kaarten zouden willen onderzoeken, geven we hieronder de andere drie startposities. Deze zijn centraal gelegen, zodat de speler weet dat aan alle kanten nog vliegvelden liggen. Probeer op deze manier alle vliegvelden eens in kaart te brengen.
New York en Boston:
Igor Sikorski Memorial: North 17287
East 21250
Alt. 11
(Het centrum van New York, Manhattan, ligt ten zuid-westen van IGOR.)

Los Angeles:
John Wayne Airport: North 15211
East 5961
Alt. 54

Seattle:
Boeing field: North 21376
East 6597
Alt. 15

Alle andere codes zullen in de loop der tijd ter sprake komen, zodat ook jij deze spectaculaire posities kunt innemen.
Drie getallen zijn hiervoor zeer belangrijk: de noordelijke positie, de oostelijke positie en de hoogte. Deze drie getallen geef je in achter NORTH, EAST en ALTITUDE.
Voor Chicago O'Hare zijn dit:
NORTH 17244
EAST 16578
ALT 666
Zoals men kan zien starten we vlak bij de hangar als deze codes worden ingegeven.
Zolang het toestel niet beweegt zijn de bovenstaande gegevens voldoende om de "editor" te verlaten en zo een vluchtplan op te stellen.
Is echter besloten om vliegend op een bepaalde positie te starten, dan moeten ook Pitch, Bank en Heading worden ingegeven. De cijfers variëren van 0 tot 359. Het zal duidelijk zijn dat de speler nu wel moet weten hoe de stand van zaken was toen hij deze specifieke positie innam. Ook wij zullen soms experimentele posities aangeven.
Airspeed moet de speler in knopen aangeven.
Throttle/Rudder/Ailerons/
Flaps en Elevator worden wederom in deze uitzonderlijke positie ingegeven. Al deze factoren dient de speler dus vooraf op te schrijven. Dit kan overigens heel eenvoudig door allereerst de simulator te laten pauzeren (toets <P>) en vervolgens te kijken of dit een ideale startpositie kan zijn voor een volgende vlucht. Daarna drukt men de toets <E> in en neemt men de gegevens over uit de "editor".

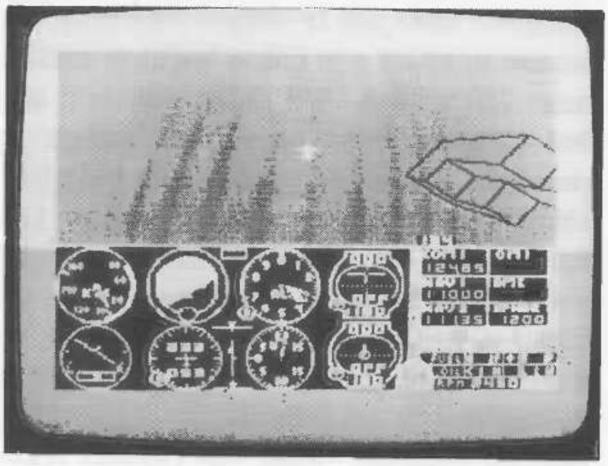
Vluchtcondities.
Hier kan men het tijdstip instellen waarop men de simulator wil laten starten.
Hours (uren): 0 tot 23
Minutes (minuten): 0 tot 59.
Vervolgens kan men nu een seizoen instellen.
Winter: 1 (winter)
Spring: 2 (lente)
Summer: 3 (zomer)
Fall: 4 (herfst)
Het winterseizoen is praktisch onspeelbaar. Een vliegveld is overdag nauwelijks te onderscheiden. Alle andere seizoenen hebben hun eigen kenmerken die voornamelijk bepaald worden door het tijdstip van de dag en het ingaan van schemering en nacht. Let vooral op de modder in de herfst, mocht men toch van de taxibanen afdwalen.
Tot slot kan men de wind, de turbulentie en het wolkendek ingeven om een realiteitseffect te bewerkstelligen.
Het wolkendek kan uit maximaal drie lagen bestaan, die afzonderlijk gespecificeerd dienen te worden. Men moet hier de hoogte van het wolkendek bepalen en in de Engelse maat "feet" ingeven. Zo wordt ook de onderkant van het wolkendek bepaald. Zodra het toestel op die hoogte arriveert, moet de speler blind op de instrumenten vliegen. Het zicht vanuit de cockpit is nu door het wolkendek verdwenen.
De windfactor wordt op drie lagen ingegeven:
Windlevel 3.
Knots : (aantal knopen, dus de windsnelheid).
Degrees: (graden t.o.v. het kompas, niet van het toestel).
Het aantal knopen varieert van 0 tot 90. Hier kan men een cijfer voor plaatsen, waarmee de kracht van de turbulentie (luchtverschuiving) wordt weergegeven. Het cijfer 0 betekent geen turbulentie en het cijfer 9 betekent luchtzakken overal. Een goede afspiegeling van de werkelijkheid is een turbulentie die varieert van 3 tot 7.
Zo worden ook de windsnelheden op de andere twee lagen bepaald.

Reliability Factor: Dit cijfer geeft een percentage weer dat bepalend is voor "pech onderweg". Als men de editor oproept is dit percentage 100. Men kan dus geen pech krijgen. Ieder percentage hieronder geeft een kans op pech.
In de praktijk blijkt echter, dat als de speler bijvoorbeeld een percentage van 90 ingeeft al heel snel een meter uitvalt. En voor je het weet moet je zonder hulp van twee of drie meters verder vliegen. Echt realistisch is deze mogelijkheid niet.

Over control limiter: Dit cijfer bepaalt in wezen de bouw van het toestel. Hoe gevoelig is de machine voor wind en hoe snel wijkt het af door weersomstandigheden.
Het cijfer 10 is een gegeven. Houwen zo.

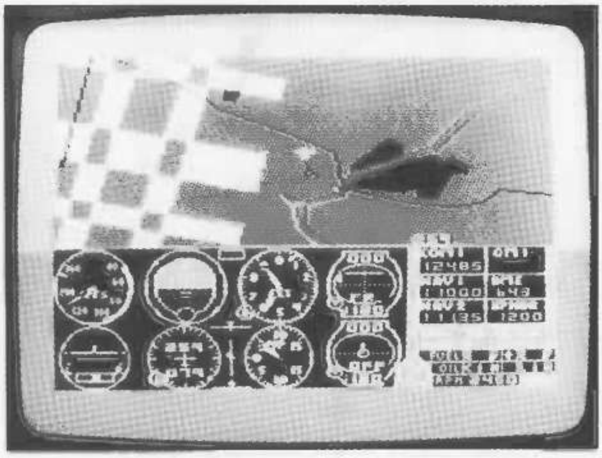
ADF enable: Deze mogelijkheid komt later aan de orde. De speler kan door inschakeling van dit communicatie apparaat kleine vliegvelden vinden. ADF staat voor automatic direction finder. Als de ADF staat ingeschakeld vervallen NAV 2 en OBI 2, die dan worden vervangen door de ADF meters. Dit gebeurt als de speler het cijfer 0 intoetst. Normaal staat dit cijfer op 1 en kan de speler van de twee navigatieradio's gebruik maken.

Nu we de editor besproken hebben wordt het hoog tijd om te vliegen. Ons vluchtplan heeft een aantal fraaie verrassingen in petto.
Zo zullen we na de start van O'Hare een close-up krijgen van wat eens het grootste gebouw ter wereld was, namelijk het Sears-gebouw. Links achter ons ligt dan het Hancock-gebouw en zien we het Michigan meer. Na ongeveer een kwartier vliegen passeren we dan Chicago Central, een lokaal vliegveld in de stad Chicago.



Het Sears gebouw

Helaas moeten we dan een saai uurtje in zuidelijke richting vliegen om tot slot het schitterende rivierencomplex van Kankanee te zien. Vlieg hier eens rustig rond om uiteindelijk op Kankanee te landen.



Greater Kankakee in zicht

Nadat we in de 'editor' de posities van Chicago O'Hare hebben ingesteld, de realiteitsversie hebben ingeschakeld en de leessnelheid op 100 hebben bepaald, kunnen we van start.

Allereerst gaan we nu een startcheck uitvoeren, zodat we zeker weten dat alles werkt.

Beweeg allereerst de joystick om te bepalen of gas gegeven wordt. Beweeg vervolgens de andere stick naar links en rechts om te zien of alle stuurmechanismen goed functioneren.

Druk vervolgens op de toetsen <CRTL> en <D> om de juiste richting in te stellen en dan op de toetsen <CRTL> en <B> om de oliedruk in de hoogtemeter op pijl te brengen.

Deze controles moeten automatisch voor iedere vlucht worden uitgevoerd om brokken te voorkomen. Mocht de speler een storing ontdekken, dan moet het toestel eerst teruggebracht worden naar de hangar (het vierkante vakje met de letter <F>). Hierna zal het toestel normaal opereren.

Omdat wij geen storingspercentage hebben ingegeven zal alles werken en kan de motor gestart worden. Druk toetsen <CRTL> en <M> een vervolgens het cijfer <5> in. Het geronk van de motor suist nu door de speaker naar buiten. Vraag vervolgens aan de toren welke startbaan gebruikt kan worden. Geef hiervoor de ATIS code in, die voor O'Hare geldt en lees de informatie.

We moeten nu naar baan 4 taxiën. Dit is de baan waar wij ook zijn geland, dus het moet niet moeilijk zijn deze terug te vinden. Anders kun je deze baan altijd vinden door in de radarversie (toets <4>) de baan te zoeken, die in het midden een stippellijn heeft.

De start naar Kankakee kan nu het beste beginnen vanuit noord-westelijke richting. Het toestel moet dus eigenlijk naar het eind van baan 4 getaxied worden. De start vindt dus officieel plaats op baan 22, de andere kant van baan 4.

Deze moeilijke en tijdrovende manoeuvre heeft echter als voordeel dat de speler een paar liter kerosine bespaart door niet om te vliegen.

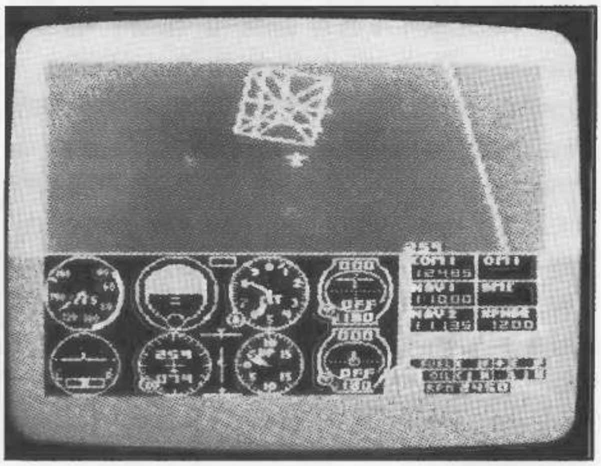
Controleer nu of het toestel in het midden van de baan staat en... TAKE OFF.

Zodra het toestel vliegt kiezen we een koers van 140 graden.

Stel nu de eerste NAV en VOR meters in op Peotone: 113.20. Dit VOR-baken ligt ongeveer vijfentwintig mijl van Kankakee af. Kruis dit VOR-signaal op 180 graden en draai het toestel vervolgens op de exacte koers die de VOR-meter dan aangeeft. Kijk ondertussen rond en bewonder het Sears-gebouw.

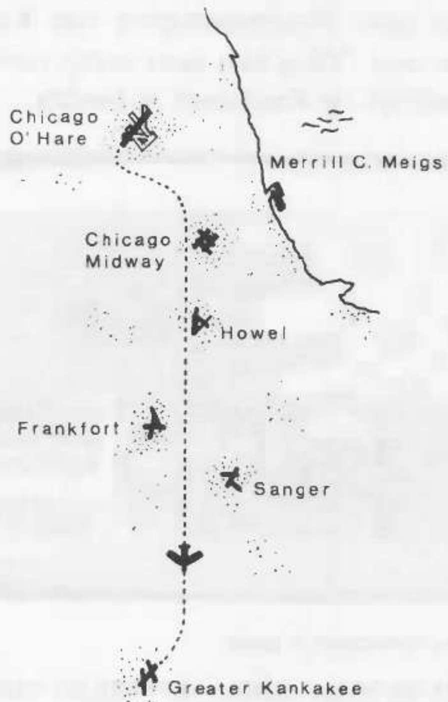
Mocht de speler behoefte hebben aan een juiste positiebepaling van het toestel, dan moet O'Hare op VOR 2 worden ingesteld.

Onderweg vliegt de speler over Chicago Midway (landingshoogte 620), Howel Airport (landingshoogte 600), Frankfort (landingshoogte 775) en Sanger (landingshoogte 787).



Chicago Midway

Op ieder vliegveld kan men ongestoord landen. Vlieg een keer laag over het vliegveld heen en probeer de ligging van de gekozen landingsbaan in graden te bepalen. Vlieg nu rond en land. Stel na Sanger vliegveld de eerste VOR in op Kankakee: 111.6. en vraag informatie op via de C.T. Al snel zal het rivierenstelsel van Greater Kankakee in zicht komen. Vlieg hier rustig een poos rond. Probeer ook het patroon van de rivier op lage hoogte te volgen.
Uiteindelijk moeten we op baan 22 landen. Kankakee heeft twee banen die niet echt ver uit elkaar liggen waardoor de speler in de war kan raken. Let dus goed op de positie van het toestel. Zodra de landing wordt ingezet is het ook verstandig om op het vliegveld links aan te vliegen en pas op het laatste moment een linkse bocht te maken naar 220 graden. We raden dan ook aan het vliegveld eerst op geringe hoogte te passeren, zodat de speler een overzicht krijgt van de ligging van de banen. Let hierbij ook op de ligging van de hangar waar we na de landing naar toe moeten taxiën.
Zodra het toestel is geland en de hangar is gevonden kan het licht uit.
Met de volgende vlucht van Greater Kankakee naar Willard Airport zullen we een I.L.S. (Instrument Landing System) landing maken.



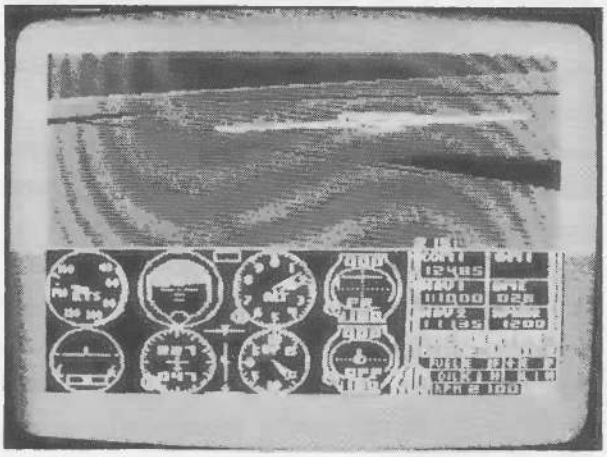
De gekozen route: van O'Hare naar Greater Kankakee

Een I.L.S. landing op Willard Airport

Na een vlucht van pakweg dertig minuten zijn we geland op Vermilion Co, even ten oosten van Willard Airport in Champaign. Hier moeten we een pakje afgeven en kunnen we wat voorbereiding treffen voor een landing met behulp van de I.L.S. (Instrument Landing System).

Op alle vier kaarten, die we in de verpakking meekrijgen, staat een vliegveld met een I.L.S. In werkelijkheid zijn dat er natuurlijk veel meer, want internationale vliegvelden zoals J.F. Kennedy in New York of Boston International kunnen niet langer normaal functioneren zonder een complex I.L.S. systeem. Ieder modern vliegveld bezit wel een of meer runways met I.L.S. zodat vliegtuigen op eenvoudige wijze de betreffende landingsbaan kunnen vinden.

Op de kaart van Chicago en omgeving heeft alleen Willard een I.L.S., die werkt op runway 31. Je kunt hierop afstemmen door de NAV radio op 109.10 in te stellen. Op de kaart van New York en omgeving heef Martha's Vineyard een I.L.S. in werking op runway 24. De NAV-radio frequentie is 108.70. Van Nuys Airport, een van de grootste locale vliegvelden van Los Angeles, heeft een I.L.S. op runway 16 (midden). De NAV-radio frequentie is hier 111.30. Tot slot heeft Snohomish Co in Seattle een I.L.S. op Runway 16 en kun je de NAV-radio afstellen op 109.30.



Willard Airport in vogelvlucht

Wij ontvangen de juiste gegevens omtrent de weersverwachting en de landingsmogelijkheden van de controletoren van Willard Airport. De Communicatie-radio hebben we afgestemd op 124.85 en na enige ogenblikken zien we dat we in een stralende zon op Willard kunnen landen en dat de I.L.S. inderdaad op runway 31 in werking is.

Vervolgens drukken we de E toets in en luttele seconden later zien we het keuzemenu van de ''editor''. Stel de ''reality mode'' in werking en breng de communicatiesnelheid terug naar 100 of 130. Voor de broodnodige afwisseling kun je ook nog het seizoen en de weersomstandigheden wijzigen. Voor beginners is dit echter nog niet aan te raden. Als je het landen met de I.L.S. echt onder controle krijgt, kun je altijd nog wolken en een winters klimaat instellen. De I.L.S. is er tenslotte voor gemaakt.

In de Tweede Wereldoorlog is dit landingssysteem voor het eerst veelvuldig gebruikt en uitgetest. De methodiek is bijzonder eenvoudig en geeft een hoge mate van veiligheid bij het landen.

In het kort bestaat de I.L.S. uit een communicatie-systeem tussen bakens die de ''glideslope'' van het toestel aangeven en een radio die door een horizontale lijn en een verticale lijn de hoogte en de richting ten opzichte van de landingsbaan aangeven. Door een gele en een blauwe kleurcodes op de VOR-meter kun je zien hoe groot de afwijking is ten opzichte van de signalen van de bakens en uiteindelijk de landingsbaan. In realiteit werkt dit systeem effectiever dan met de Flight Simulator op de micro. Toch is dit de beste manier om op een redelijk nauwkeurige wijze te landen.

In de Flight Simulator stel je eerst de NAV-radio op een gegeven frequentie in en worden de stralen van de bakens op de eerste VOR-meter geregistreerd.

Om van de I.L.S. gebruik te kunnen maken hoef je eigenlijk alleen maar de eerste NAV-radio op de juiste frequentie in te stellen en de horizontale en verticale streep in de juiste postitie te houden. De drie letters rechts bovenin het instrumentenpaneel O M I geven aan of je op een bepaald moment op de juiste hoogte en in lijn bent met de landingsbaan. Is dit niet het geval dan moet je doorstarten en de landing opnieuw inzetten. Om een succesvolle landing op de I.L.S. uit

te voeren moet je een lange ''glideslope'' (vliegpatroon) voorbereiden. Probeer minimaal tien mijl van de landingsbaan af te zijn, voordat je aan de landing begint.
Wij starten onze vlucht op Runway 20 van Vermilion en hebben inmiddels de A.T.I.S. op 124.85 en de eerste NAV-radio op 109.10 ingesteld. Bovendien stellen we het VOR-baken van Champaign in op de tweede NAV-radio: 110.0 en de VOR-meter op 110 graden.
Dit is niet strikt noodzakelijk, omdat de I.L.S. weliswaar zonder verdere codes werkt, maar wij bepalen hierdoor wel onze lange aanvliegroute. In eerste instantie zullen we onze weg naar Willard vinden via de tweede NAV en VOR. Pas op het moment dat we de landing inzetten, zullen we overstappen op de eerste NAV en VOR.
Na de start klimmen we naar 5000 voet en als het toestel gestabiliseerd is (de V en de R toets) brengen we het toerental terug naar 2000.
We hebben een kwartier gevlogen als we de contouren van het plaatsje Champaign beter gaan onderscheiden. De tweede VOR-meter komt ook in beweging en het wordt tijd dat we onze koers verleggen naar 270 graden. Het toerental brengen we terug naar 1500 en we laten het toestel lichtjes dalen. Uiteindelijk ligt het in de bedoeling om op 3000 voet te vliegen als we de eerste VOR-meter in beweging zien komen en we naar 310 graden gaan draaien. Houdt de machine in een lichte daling en let nu op de witte horizontale en verticale strepen in de eerste VOR-meter. Manoevreer nu zolang totdat de verticale meter precies in het midden staat. Dit betekent dat het toestel nu precies in lijn vliegt met runway 31. Probeer nu ook de horizontale lijn naar het midden te brengen door op de juiste hoogte, ongeveer 2500 voet, te gaan vliegen. Blijf beide lijnen goed in het oog houden en corrigeer door rustige bochtjes naar links of naar rechts te maken. Schrik niet, want bij een juiste uitvoering hoor je op zo'n 5 mijl vanaf de runway een schelle pieptoon. Onder de letter O (Outermarker) begint een lampje te branden. Na een halve minuut stopt de pieptoon. Als je aan de laatste mijl begint hoor je opnieuw een pieptoon en begint de M (Middlemarker) te branden. Mocht je toch een van beide signalen niet op tijd horen, dan moet je helaas opnieuw beginnen. Je ligt dan duidelijk van koers af en maakt geen schijn van kans op een degelijke landing.
Wordt ook niet nonchalant als alles wel goed gaat, want het laatste stuk moet toch op gevoel worden afgemaakt en heeft nog alle kans van falen. Met enig geluk moet alles goed aflopen en maak je een geslaagde landing.
Door deze omweg heb je wel wat van de omgeving van Willard moeten missen. Dit moet je nu nog even goed maken.
Stijg weer op van runway 31 en draai naar 0 graden. Je vliegt nu over de stad en komt vervolgens bij de Highway tussen Champaign en Gibson City. Een leuk stukje panorama met hier en daar een dorpje.
Als je nu net als vele andere lezers tot de ontdekking komt dat wij nog een meter niet hebben gebruikt of behandeld, dan kunnen we je geruststellen.
Rechts in het midden van het instrumentenpaneel zie je de letters XPNDR, de transponder. Deze communicatieradio heeft in deze versie van de Flight Simulator geen functie.
Een transponder wordt gebruikt om de verkeersleiders door middel van een ingegeven code kenbaar te maken met welk toestel zij te doen hebben. Door de laatste twee cijfers te wijzigen kun je noodcodes opgeven aan alle omringende vliegvelden. Dit is een nuttige procedure bij bijvoorbeeld een kaping in de lucht of een ander noodgeval.
Happy Landings.

Nachtvlucht boven MANHATTEN

Manhatten is het centrum van de Amerikaanse stad New York.
Befaamd om zijn talloze wolkenkrabbers, omringd door rivieren en natuurlijk beroemd om het vrijheidsbeeld is deze monopool uitermate geschikt voor een lokale rondvlucht.
Grafisch zijn een aantal van deze bezienswaardigheden in de vluchtsimulator opgenomen en wordt het hoog tijd deze eens te gaan bezoeken.
Onze vlucht start dit maal op het grootste lokale vliegveld van Amerika, LA GUARDIA AIRPORT. Een groot deel van alle lokale vluchten uit New York wordt vanaf deze luchthaven geregeld.
LA GUARDIA ligt aan de rivier de Hudson en wees voorzichtig want onze startbaan eindigt ook aan die rivier, dus wees op tijd met optrekken.

Allereerst bepalen we in de editor een aantal factoren:
1. Realiteitsmode: 1
2. Communicatie snelheid: 100
3. Positie La Guardia: Noord: 17091
   Oost: 21026
   Hoogte: 22
4. Seizoen herfst (fall): 4
5. Tijd: 18.55
6. Wolkendek: laag 1. 2800 voet onder
   4500 voet boven
   geen wind
7. ADF aan: 1

Druk nu opnieuw de <E> toets in.
Na enige seconden staan we op LA GUARDIA. Bekijk nu de ligging van het vliegveld in radarmode. Let ook op, dat de tweede OBI meter nu vervangen is door de ADF meter.
Kijk vervolgens vanuit de cockpit in het rond en let op de gebouwen in de verte links uit de cockpit!!!!!
Helaas zie je hier opnieuw een kleine programmeerfout. Door het ingegeven wolkendek op 2800 voet kun je geen gebouwen zien.
Zonder het wolkendek zouden deze gebouwen wel zichtbaar zijn. In radarmode moet je wel Manhattan kunnen ontdekken.
Start nu eerst de motor door de <CTRL> en <M> toets in te drukken samen met het cijfer 5. Taxi vervolgens in radarmode (de banen zijn nu met dit wolkendek vanuit de cockpit helemaal niet meer te onderscheiden) naar het begin van baan 22 (op 220 graden). Manhatten ligt nu rechts van ons.
Vluchtcontrole:
check roer
check flaps
check gas en vermogen
check druk hoogtemeter (de letter B naast meter)
check kompas (de letter D naast meter)

In de winter is het ook nodig om een stroomstoot over de motor te gooien, zodat aangeklampt ijs smelt. Deze procedure wordt zowel bij de start als de landing, dus in de lucht, uitgevoerd. Druk hiervoor de <CTRL> en <I> toets in. Rechts onderin het beeld zie je de letters <CH> in de kleur blauw vervangen worden door de rode letters <HT> (heat). Tijdens de vlucht hoor je dat de motor iets aan vermogen verliest. Op de grond merk je niets. Vergeet ook niet om de cockpitlichten uit te doen. In de simulator staat ze bij het begin van iedere start aan. Bij onnodig gebruik kan een lampje stuk gaan, waardoor de desbetreffende meter uitvalt.
Druk op de letter <L>. Achter het woordje "lights" (onder de klok op het instrumentenpaneel) verschijnt nu de letter O voor OFF.

Alles functioneert .... take off.

Zodra je stijgt zul je merken, dat het toestel zijn positie verliest en naar beneden nijgt. In de realistische "mode" moet je de positie van het toestel corrigeren door de stabilisatiemeter met de letters <R> en <V> in te stellen. Doe dit stapsgewijs, zodat je een goede feeling voor de juiste afstelling krijgt. Deze stabilisatiemeter vind je tussen de gas (throttle) en flapmeters.
Draai nu langzaam in de richting van Man-

hatten, naar rechts dus, totdat je een witte streep in beeld krijgt. Dit is een snelweg, die naar Manhatten Bridge leidt. Volg deze weg.
Ondertussen kun je nu wel een aantal gebouwen in New York onderscheiden. Kijk rechts uit de cockpit (toets <5> en <Y>). Waarschijnlijk vallen op dit moment alle meters uit en is de cockpit in het donker gehuld. Dit komt omdat de schemering is ingevallen. Je moet nu dus de verlichting inschakelen. Druk op de <L> toets en zie daar het wonder van de lampjes.

Op 2000 voet neem je zodanig gas terug, dat het toestel op deze hoogte stabiliseert of laat het toestel zelfs enigszins langzaam dalen. Volg de snelweg tot aan Manhattan bridge (grafisch ingebracht in de simulator) en draai nu richting World Trade Center, dit zijn twee gebouwen op rij aan de voet van Manhatten. Pauzeer de simulator d.m.v. de <P> toets en kijk even rustig rond. Uiteraard kun je nu ook proberen om tussen de gebouwen door te vliegen of terug te gaan naar de brug om daar op 100 voet hoogte tussen de pijlers door te vliegen. Beide vliegrisico's kun je in deze simulator rustig nemen en zijn ook echt mogelijk.
Draai nu naar links en zoek op ongeveer 150 graden naar een witte staaf drijvend op het water. Dit is het vrijheidsbeeld. Probeer nu naar 1000 voet of nog minder te zakken. Na enige seconden zal de drive weer aktief worden en krijg je een prachtige grafische voorstelling van het vrijheidsbeeld op de monitor.
Draai nu 180 graden en passeer opnieuw het vrijheidsbeeld.
Bovendien zie je MANHATTEN nu in al zijn glorie.
Omstreeks dit moment wordt het half acht 's avonds en verkleurt het beeldscherm. De schemering slaat over in nacht.
Passeer de twee gebouwen van World Trade Centre en vlieg naar het gebouw pal in het midden van Manhatten. Nadat je "first avenue" gepasseerd bent (dit is de eerste witte breedte-streep op Manhatten) worden de contouren van het gebouw scherper. Aan "fifth Avenue" ligt eens het grootste gebouw ter wereld, The Empire State Building. Ruim 500 meter hoog steekt dit gebouw boven de stad uit en het zal duidelijk zijn, dat we gas moeten geven om over dit blok beton (449 meter) en de televisiemast (68 meter) heen te kunnen vliegen. Bestudeer dit grafisch wonder rustig door er bijvoorbeeld een keer omheen te vliegen, maar onthoudt wel, dat als je met het gebouw in contact komt de Piper onherroepelijk neerstort.

Na deze rondvlucht besluiten we te landen op John F. Kennedy, de internationale vluchthaven van New York.
Draai daarom naar 220 graden en vlieg richting Manhatten Bridge.
Stel NAV 1 in op VORTAC Kennedy: 115,90. Je bent pakweg 13 mile van de plaats van bestemming. Controleer de DME (distance measuring equipment). Vraag nu via de COMM-radio landingsinformatie op door CT--code 119.10 in te geven. De controletoren meldt ons bewolking op 2800 voet en vraagt ons op baan 04 te landen. Deze baan ligt op pakweg 40 graden.
Voor deze landing kunnen we bovendien gebruik maken van de ADF radio. Een ADF-baken, in dit geval CONDA, zendt vanaf een vaste plaats op de grond een signaal uit. Dit signaal wordt door de ADF-radio opgevangen. De ADF-meter, de meter die de OBI 2 heeft vervangen, geeft nu de richting naar het bepaalde baken in graden aan. Wijst de hand in de meter pal naar boven, dan vliegen we recht op het baken af. Wijst de meter pal naar beneden, dan vliegen we van het baken af, enzovoort.
Stel de ADF-radio in op Conda: 373. Druk op de <CTRL> en <A> toets. Het eerste cijfer kan nu door de <,> en <.> toetsen worden gewijzigd. Door de toets <A> tweemaal in te drukken kan het tweede cijfertje worden aangepast en na driemaal drukken het derde cijfer.
De wijzer van de ADF-meter wijst nu iets naar links. Wijzig de koers van het toestel daarom naar 180 graden.
Stel de OBI-meter in op 050 graden. Op de-

ze wijze zal de naald ongeveer tien graden voor de bocht richting landingsbaan 04 gaan bewegen. Op dat moment moeten we de scherpe bocht naar JFK, zoals het vliegveld op z'n Amerikaans wordt afgekort, inzetten.

Deze landing ligt voor ons nogal ongunstig. Neem daarom de bocht ruim en vlieg niet direkt op het ADF-baken af. De afstand tussen jouw toestel en de landingsbaan moet zeker tien mijl zijn, wil je nog in staat zijn om de laatste landings-correcties uit te voeren.

Van San Diego, via het eiland CATALINA, langs de kust en de luxe jachthavens van Los Angeles naar het vliegveld VAN NUYS.

De kaart van Los Angeles blijkt in eerste instantie niet ideaal om een panorama-vlucht te maken. Behalve enige luxe jachthavens, groen land, een setje snelwegen, twee bergen en een oceaan met een eiland heeft deze kaart niet veel meer te bieden.
Om echter rond te vliegen en te navigeren, is deze omgeving ideaal. Vooral de hoogteverschillen in de buurt van het BRACKETT vliegveld zijn een voortdurende oorzaak van paniek in het toestel. Het eilandje Catalina, ten westen van LOS ANGELES, mag zich het hoogste vliegveld op deze kaart noemen. Je kunt echter ook proberen om over de hoge bergen van SANTA ANA (zo'n 2500 meter hoog) te vliegen.
De vlucht, die we in petto hebben, kan dus leuk worden.
Editor-instructies:
Realiteit: 1
Communicatie: 100
Noord: 14761
Oost: 6103
Hoogte: 14
Tijd: 16.55
Druk op de <E> toets. Doe vervolgens het licht in de cockpit uit en volg de standaard checklist. Start nu de motor (druk op <CRTL><m><5>. Sla rechtsaf in radarmode en volg de startbaan. Aan het eind van deze baan draai je het toestel en staat de neus gericht op pakweg 275 graden in de richting van de Stille Oceaan. Geef 20% flaps en start. Zodra het toestel boven de 500 voet vliegt, nivelleer je de flaps naar 0%. Neem op 3000 voet gas terug en laat de motor terugkomen tot 2000 toeren.
Vervolgens stel je de NAV-radio op 111.40 in en draai je de VORmeters op de juiste koers: ongeveer 295 graden. Je vliegt nu op het eiland CATALINA aan. Als het zicht goed is, dus je hebt geen bewolking ingesteld, dan kun je twee eilanden in de oceaan zien liggen. Het voorste eiland heet Treasure Island en is onbewoond; het achterste eiland is Catalina.

Het wordt vandaag een lange vlucht, daarom is het verstandig om zuinig met de kerosine om te springen.
Terwijl het toestel langzaam naar 5000 voet stijgt, stel je de mix van kerosine af. Hiervoor zijn in de handleiding geen richtlijnen gegeven, maar laat het metertje voorlopig maar twee sprongen zakken. Druk op de <CRTL> en <M> toets en tap vervolgens op de toets < < >. Het metertje naast het vermogenmetertje zakt nu naar beneden. Door ervaring zul je later begrijpen, dat je op 2000 toeren inderdaad 2 tot 3 streepjes op de meter kunt zakken. Hoe lager het toerental, hoe lager ook de mix mag zijn. Wees echter nooit te zuinig, je krijgt er absoluut spijt van.
Let tijdens deze vlucht ook regelmatig op de brandstoftanks. Je kunt door middel van de <CRTL> <F> < > > toetsen van tank wisselen. Het pijltje tussen de twee tanks in de cockpit geeft aan welke tank in gebruik is.
Zodra je de landing inzet, en natuurlijk ook als je opstijgt, moet de mix van het kerosinemetertje op vol staan. Wil je acrobatische toeren uithalen, dan geldt dezelfde regel. Op deze manier kun je nooit motorproblemen oplopen.
Zo, we zijn dus onderweg naar CATALINA. Over ruim een uur zullen we daar landen. We moeten echter wel omvliegen. De landingsbaan op Catalina ligt vanuit SAN DIEGO nogal ongunstig. Na ongeveer een kwartier vliegen laten we het laatste stukje gras op het vaste land van California achter ons en vliegen we nu boven de oceaan, de Stille, wel te verstaan. Draai nu naar 270 graden. Dit wijkt weliswaar af van de koers, die de NAV-radio aangeeft, maar dat doen we bewust. We moeten namelijk om het eiland heenvliegen, zodat we met onze neus in de richting van LOS ANGELES op het eiland Catalina landen.
We zullen nu waarschijnlijk op het moment, dat de VOR-meter 0 graden aangeeft, over het eerste eilandje heenvliegen. Begin daarom langzaam de landing in te zetten en draai het toestel naar 340 graden. Zodra de VOR-meter 20 graden aangeeft, draai je op-

nieuw het toestel gestaag naar 40 graden. De landingsbaan op Catalina ligt nu voor je.
Nadat je geland bent, zie je naast de landingsbaan een plezierige verrassing. CATALINA bezit een SHELL tankstation, dat niet op de officiële kaart staat aangegeven. Je kunt hier dus tanken en in de hangar reparaties uitvoeren. Mocht je de hangar niet zo een twee-drie zien, dan moet je gewoon even opnieuw, maar dan nu in radarmode over de enige start-en landingsbaan heenrijden. Je kunt het vierkantje met de letter "F" niet missen. Check of het toestel nog in orde is en taxi het toestel vervolgens weer in de richting van het begin van de startbaan. De neus moet nu op 40 graden liggen. Na de controlelijst opnieuw te hebben doorlopen vervolg je de reis naar Los Angeles International, één van de grootste vliegvelden van Amerika.
Afhankelijk van het seizoen dat je hebt ingesteld, zul je merken dat op een bepaald moment de meters in de cockpit niet meer te lezen zijn. De schemering is dus ingevallen. Doe het licht aan door op de <CRTL> en <L> toets te drukken.
Draai nu naar ongeveer 330 graden en stel de NAV-radio in op 113.60. De VOR-meter zal nu ongeveer 340 graden aangeven.
Zo langzamerhand hebben we alle regulaire regels en bedieningsmechanismen die worden gebruikt om te vliegen wel uitgelegd. Iedereen moet met al deze informatie in staat zijn om de PIPER te besturen, te landen en te doen opstijgen. Even verderop in de tekst doen we op deze plaats enige acrobatische oefeningen.
Maak deze vlucht verder af door op L.A. International te landen, vlieg vervolgens in Oostelijke richting en stel de NAV-radio in op het NDB-station EL MONTE. Met behulp van de ADF-wijzer kun je het vliegveld niet missen. Let wel op de hoogte en wees gewaarschuwd, dat de landingsbaan behoorlijk kort is.
Probeer op dit vliegveld eens om door te starten. Dit is een oefening, die piloten regelmatig moeten uitvoeren. Zo'n situatie komt alleen voor in noodgevallen en zeer regelmatig in de FLIGHT SIMULATOR. De theorie is simpel. Je hebt de landing ingezet, maar je verliest niet snel genoeg hoogte. Je zult dus niet op tijd kunnen afremmen. Je moet doorstarten.
Zodra deze situatie zich voordoet, geef je vol gas en breng je de flaps tot 0% terug. Draai vervolgens om het vliegveld heen en vlieg opnieuw 5 mijl van de landingsbaan af. Keer nu en begin opnieuw te landen.

Het laatste deel van onze reis besluiten we met laaghangende bewolking. De bewolking begint al bij 1500 voet. Geef alle details door aan de editor, waarna deze voor een mooie wolk zorgt.
We maken een I.L.S. landing op het tweede vliegveld van Los Angeles, VAN NUYS: I.L.S. 111.30. Voorlopig moeten we nog op de VOR-bakens vliegen, daar de I.L.S. niet eerder dan 18 mijl van VAN NUYS in werking treedt: VOR 113.10
Ook op dit vliegveld moet je omvliegen, zodat je in de richting van de stad Los Angeles land. De landingsbaan ligt in dit geval op 160 graden. Voor verdere informatie omtrent het weer en de werking van de I.L.S. kun je contact opnemen met de toren van VAN NUYS. Op de A.T.I.S. 118.45 geven zij alle informatie.
Een fijne dag verder.

Voor het laatste onderdeel van de bespreking over de *Flight Simulator II, World War I Ace,* zul je nog de nodige snelle uitwijkbewegingen nodig hebben. Boven de oceaan op enige afstand van de bewoonde wereld, kunnen we wel enige acrobatische oefeningen doornemen.

Acrobatiek

Acrobatiek heb je straks vooral nodig bij het neerschieten van de zes vijandelijke jagers in W.W.I. Ace. Weliswaar zul ja na een paar keer spelen de eerste drie jagers snel neerschieten, maar de laatste drie zijn niet voor datzelfde gat te vangen. Je verliest ze snel uit het oog en ze kunnen professioneel manoeuvreren en rondvliegen. Speciale bewegingen met het toestel uit de FS. II zijn niet eenvoudig en je moet dan ook proberen

om een visuele weg te vinden zodat je de juiste bewegingen van het toestel kunt controleren. Wij denken een mogelijkheid te hebben gevonden.
Allereerst moeten we echter terugkomen op een eerder gedane uitspraak. Tijdens de bespreking van de editor hebben we geroepen, dat de auto-coördinatie niet gebruikt hoeft te worden. Bij luchtacrobatiek is dat echter wel nodig, en hoe!
Het loskoppelen van auto-coördinatie gebeurt in de editor door het cijfertje 1 achter deze instructie te plaatsen.
Met behulp van de joystick blijft het vleugelroer stuurbaar en met de toetsen <C> en <M> moet je nu het staartroer bedienen. Dit maakt het toestel veel beter wendbaar maar kost uren oefening om op de juiste manier scherpe bochten te maken, te klimmen en steil naar beneden te vallen. Allemaal manoeuvres, die je tijdens de aanstormende oorlog nodig zult hebben.
Alle oefeningen, die je in dit hoofdstuk moet doen, kun je ook nog op een tweede manier controleren. *Sublogic* heeft in de FS II namelijk een rooksignaal opgenomen dat een straal achter het toestel laat. Op deze wijze kun je jouw prestaties exact volgen en zie je waar tijdens iedere oefening fouten worden gemaakt.

Het koers-plot mechaniek oftewel *Rookstralen vanuit de staart*
Nadat je de letter <Q> hebt ingedrukt, krijg je een menu in beeld van waaruit je een drietal keuzes kunt maken:

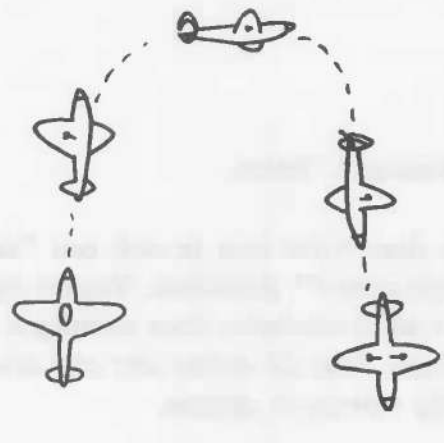
1.*Begin normal course mode.*
Op deze wijze kun je de navigatie mogelijkheden "saven" en controleren. Je hebt een maximale tijd van 75 minuten. Opname van de vlucht begint op het moment dat je terugkeert naar de normale vliegsituatie. Dit gebeurt als je de <E> toets indrukt.

2.*Display course plot.*
Nu zie je een rookstraal achter het toestel verschijnen. Je kunt ook terugkeren om de rookstralen nogmaals te bekijken. Vanaf de rechter zijkant van het toestel of vanuit de radar optie kun je rookstralen het beste zien. Druk de <E> toets in om hiermee deze mogelijkheid te starten.

3.*Begin precision recording.*
Deze optie is eigenlijk hetzelfde als de eerste, alleen kun je nu maar maximaal 15 minuten opslaan.

Met de laatste optie uit het menu kun je de rookstralen uitschakelen.

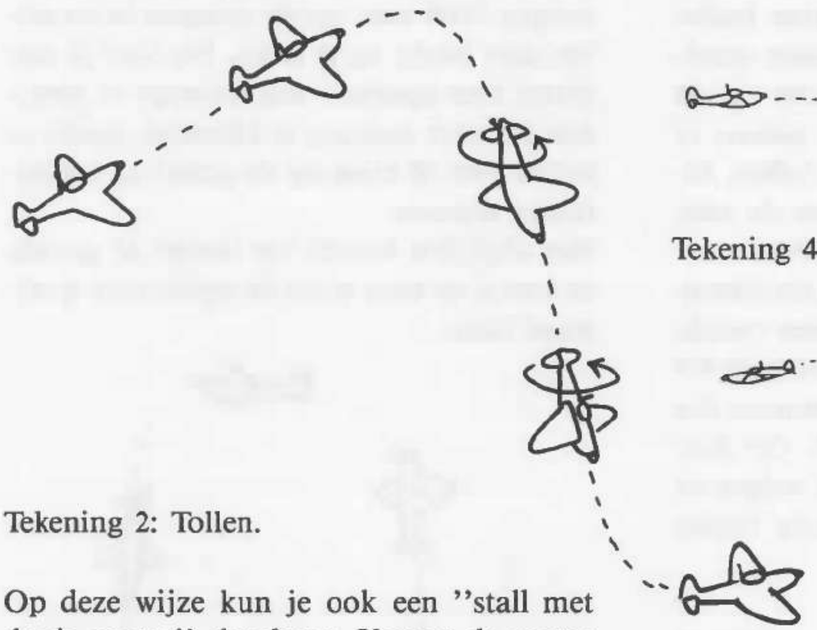
De eerste oefening: Afglijden
Voor alle acrobatische toeren is het slim om allereerst te klimmen naar een acceptabele hoogte, 7500 voet, en dit moment in de editor, user mode, op te slaan. Nu hoef je niet iedere keer opnieuw een kwartier te besteden om weer omhoog te klimmen, mocht je neerstorten of bijna op de grond uit een oefening stappen.
Met afglijden kantelt het toestel 45 graden en kun je op deze wijze de vijand snel op afstand laten.



Neem wat meer snelheid door naar 7000 voet te zakken en kantel het toestel 45 graden naar links of naar rechts door de toetsen <C> en/of <M> eerst in te drukken en vervolgens de joystick te bewegen. De toetsen <C> en <M> komen niet automatisch terug in de juiste positie, dus zorg dat je op tijd terug naar midden komt. Kijk vervolgens uit het linker-of rechterraam om te zien of je op een kant vliegt. Kijk vervolgens weer uit de cockpit en probeer het toestel op zijn kant te houden door met de staartroer te bewegen en eventueel meer ver-

mogen toe te voegen.

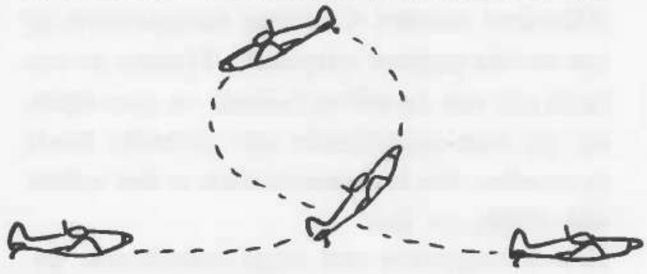
Oefening twee: Tollen
Stijg zodanig dat het toestel stalled. Zodra de neus naar beneden valt, geef je een stevige ruk naar links of naar rechts (jouw keus) aan de joystick. Het toestel gaat nu tollen en valt naar de aarde. Volg dit wederom uit een van beide zijramen. Centreer de joystick weer naar het midden en corrigeer het tollen door met dezelfde joystick rustig tegen te sturen. Door de vaart van het toestel zal het zichzelf weer optrekken. Breng het toestel nu weer in lijn door vanuit de cockpit naar de horizon te kijken.



Tekening 2: Tollen.

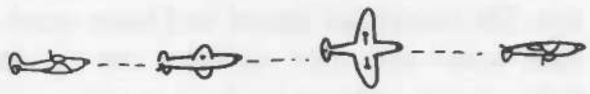
Op deze wijze kun je ook een "stall met dooie motor" simuleren. Vergeet de motor niet uit te schakelen door vermogen terug te nemen. ***Laat de motor dus niet door overtollig vermogen afslaan.***

De Loop. Oefening drie.
Vanaf 8000 voet gooi je met half vermogen de stuurknuppel volledig naar beneden. Zodra de snelheidsmeter vol vermogen aangeeft, trek je weliswaar langzaam maar zeker de joystick naar je toe. Laat de stick niet meer dan vier streepjes boven het neutrale punt stijgen, anders "stalled" het toestel. Geef vol vermogen door de "throttle" op te voeren tot het maximum. Kijk weer uit het zijraam en zie dat het toestel nu op zijn kop vliegt. Neem nu volledig gas terug, totdat je vanuit de cockpit weer de horizon ziet opdoemen. Probeer nu het toestel weer normaal onder controle te krijgen. Geef weer normaal vermogen en breng het toestel in lijn met de horizon.
Met behulp van dezelfde technieken kun je

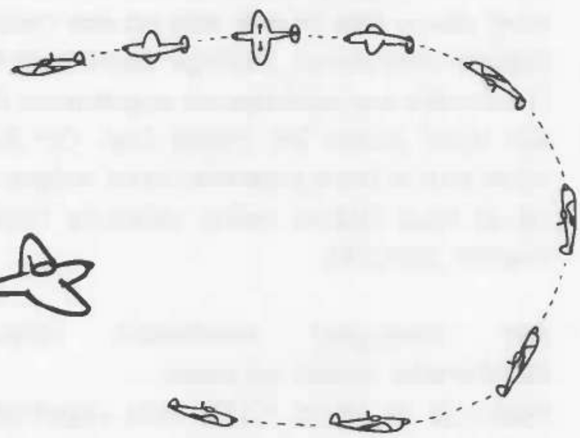


Tekening 3: De Loop

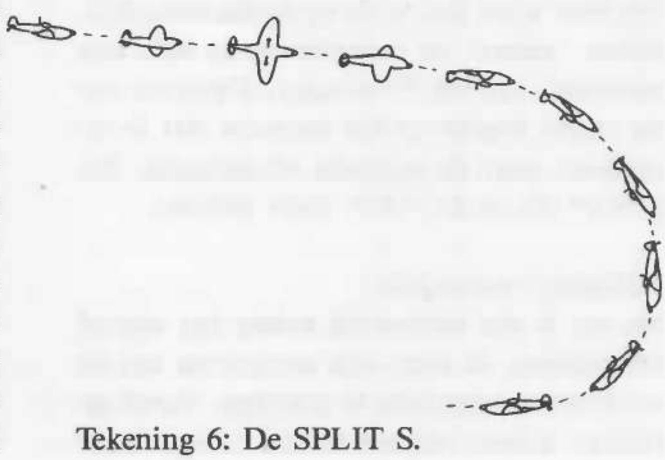
nu ook proberen om het toestel onder controle te houden door:



Tekening 4: Op z'n kop vliegen.



Tekening 5: De Immelman.

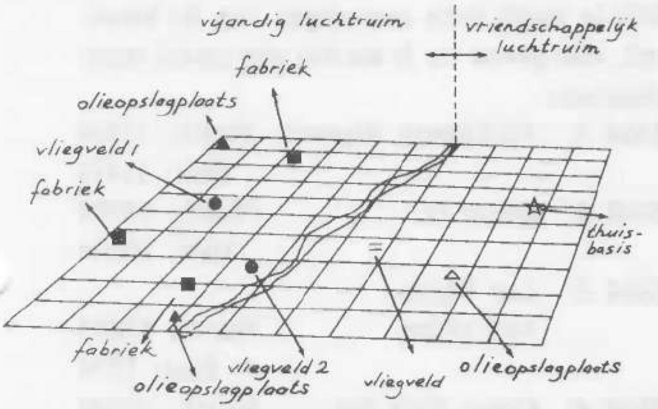


Tekening 6: De SPLIT S.

Helaas vallen er niet veel meer tips te geven. Lees in dit geval goed het bijgeleverde handboek, en CO-PILOT. een uitgave van MICROSOFT PRESS, geschreven door Charles Gulick.

World War I Ace/Europa 1917.

Helaas kunnen we (nog) geen persoonlijke training in het nemen van de levensgevaarlijke *"Immelman"* geven en toch zul je merken dat je in dit spel luchtacrobatiek onder de knie zult moeten zien te krijgen. De vijandelijke toestellen schieten je anders onherroepelijk neer.
Het doel van dit spel is eenvoudig. Schiet de zes vijandelijke toestellen neer en bombardeer vervolgens de verschillende doelen. Je mag deze volgorde ook omdraaien, maar je zult dan merken, dat je niet zover komt.
Laadt het spel uit de editor door het cijfertje <1> achter de titel te plaatsen (Europe 1917) en bekijk onderstaande kaart. Deze is verdeeld in vakken, die je tijdens de vlucht kunt herkennen.



Op het moment dat je dit spel start, heb je vrede gesloten met het buurland aan de andere kant van de rivier. Dit geeft je een prima gelegenheid om één en ander eens rustig te verkennen. Jij bepaalt uiteindelijk wanneer je deze oorlog verklaart. Hiervoor moet je op de toets <W> drukken. Op het radarscherm (een nieuw fenomeen in de cockpit) zie je de mededeling, dat je de oorlog hebt verklaart.
Bommen gooi je op het doel door eerst de <G> toets in te drukken, zodat je de grond ziet en vervolgens de <X> toets in te drukken zodat de bommen vallen.

De vijandelijke jagers kun je neerhalen met het op de neus gemonteerde machinegeweer. Druk op de <SPATIEBALK> en vuur een salvo af.
Als je de <R> toets indrukt, krijg je een volledig overzicht van de stand van zaken. Volg de vijandelijke toestellen door nauwkeurig het nieuwe radarscherm in de cockpit in de gaten te houden. Het puntje in het midden van het scherm is jouw toestel. Alle bewegende puntjes daaromheen zijn vijandelijke jagers. De kleur van de jagers bepaalt de hoogte waarop ze vliegen. Deze hoogtes zijn ten opzichte van jouw toestel bepaald:
Oranje, de jager vliegt lager dan jouw toestel.
Wit, de jager vliegt ongeveer op jouw hoogte.
Blauw, de jager vliegt ......jawel ja, boven jouw toestel.
Op iedere vlucht kun je maar maximaal vijf bommen meenemen. Je moet dus een aantal keren opnieuw bevoorraden. Dit doe je op de thuisbasis. Het andere vliegveld aan jouw kant van de rivier geeft je alleen de mogelijkheid om te tanken.
Wordt jouw toestel geraakt, dan is het zaak zo snel mogelijk naar de thuisbasis terug te keren en reparaties, niet in de hangar, maar op het vakje met de letter F uit te voeren. Afhankelijk van het niveau van de jager(s), zul je wel of niet naar de thuisbasis achtervolgt worden. Het is ons een paar keer overkomen, dat we nog veilig op de thuisbasis dachten te kunnen landen om vlak voor de landing toch nog neergeschoten te worden. Frustrerend, maar bijzonder leuk en aanstekelijk.
Je krijgt punten zodra jij een vijandelijke jager neerschiet (1 punt), als je een brandstof-depot opblaast (10 punten) en als je een fabriek vernietigt (20 punten). *Mocht je genoodzaakt zijn te landen en reparaties uit te voeren, dan krijgt ook de vijand nieuwe jagers ter beschikking.*

Mocht je ooit vijf jagers neerschieten, dan promoveer je tot ACE. Wij zijn nog niet zo gelukkig.

Scenery disks.
Scenery disks behandelen we niet separaat, omdat de kwaliteit ervan nogal tegenvalt. In de meeste gevallen hebben we te maken met disks boordevol wegen, meren, zeeën en grijze of bruine vlakten, die grote steden moeten voorstellen. Twee uitzonderingen daargelaten: de San Francisco star scenery disk en Japan.
Wel bevatten alle disks de benodigde OBD en VOR gegevens alsook in sommige gevallen de I.L.S. codes. Uniek zijn de vele schetsen van de ligging van verschillende vliegvelden.
Alle vluchten op scenery disks worden bemoeilijkt, omdat alle 8bits computers nogal traag reageren. Vooral manoeuvreren is zeer moeilijk en dat merk je bij het landen het meest.
Alhoewel de scenery disks ook in *"Jet"* en *"Stealth Mission"* te gebruiken zijn, zul je dit om bovenstaande reden nauwelijks doen. Bovendien kun je in de scenery disks nooit door de vijand aangevallen worden. In de *"Jet"* is dat nog het enige leuke van het spel en de mogelijkheden van *"Stealth Mission"* zijn een verhaal apart.
Scenery disks worden allemaal op dezelfde wijze geladen. Nadat de FS II disk is geladen, vraag je de editor op en geeft je de positie van het vliegveld in de scenery disk op. De hoogtes van de verschillende vliegvelden kloppen niet altijd, geef dus 0 als hoogte op. Stop nu de scenery disk in de drive en druk de toetsen <CRTL> en <E> in. De verschillende onderdelen van de disk verschijnen dan in beeld. Druk een toets in en de piper staat op het gekozen vliegveld klaar. Het wordt aangeraden om deze nieuwe situatie in de usermode van de editor op te slaan, zodat je na ieder ongeluk automatisch weer op dit vliegveld terecht komt.
Wil je van disk wisselen, dan moet je zorgen, dat de nieuwe disk in de drive zit. Zodra je aan de grens van een nieuwe scenery disk zit, word je gewaarschuwd door de computer.
Om je een indruk te geven van hetgeen je op een scenery disk kunt verwachten, geven we een overzicht van de belangrijkste onderdelen op disk 1:
Dallas/Fort Worth/Houston/San Antonio/Brownsville.
Wat dacht je bijvoorbeeld van een grauwe, bruine vlek, die de stad *Dallas* moet voorstellen. Of een witte streep, die een andere witte streep ontmoet *(Interstate 10* bij *Houston).* Zo die je de *Rio Grande,* de fameuze *Red River* en de *Colorado* rivier; een waggelende blauwe lijn met aan het eind van die blauwe lijn een blauw vlak. Ah...ha, een meer .... jawel het meer van *Texoma* of het meer van *Calcasieu* of zelfs het *Sabine* meer met daarachter die grote plas, de *Golf van Mexico.* Zonde van het geld, behalve als je alleen maar op alle vliegvelden van Amerika wilt landen, want veel meer beloven de disks niet.
Het aardigste wat we op deze disk nog konden ontdekken was het grootste vliegveld van de wereld in oppervlak: *Dallas/Ft Worth Regional.*
Helaas zijn alle andere disks niet veel beter en daarom besteden wij alleen nog wat aandacht aan de eerste twee star scenery disks. Wil je jezelf toch overtuigen van de kwaliteit, dan geven we je hierbij een zestal startplaatsen:

Disk 1:	*McKinney Airport,*	North: 13616 East: 13419
Disk 2:	*Santa Fe,*	North: 14985 East: 10204
Disk 3:	*Las Vegas McCarran,*	North: 15884 East: 7234
Disk 4:	*Great Falls Int.,*	North: 20395 East: 9669
Disk 5:	*Denver Colorado,*	North: 16699 East: 10929
Disk 6:	*Wichita Mid-Cont Airp.,*	North: 15454 East: 13249

Niet vergeten altijd de hoogte op 0 in te geven.
Mocht je tijdens de vlucht merken, dat je vrijwel zonder kerosine zit, dan kun je valsspelen, door naar de editor te vluchten en daar weer uit te komen. Beide tanks zijn midden in deze vlucht gevuld. Als je achterom kijkt zie je waarschijnlijk nog net een

militaire kerosine-straaljager wegschieten.

San Francisco bij nacht.
Dit is het betere werk. We zijn nu bijna tien jaar verder en we weten, dat de *32-BIT* machines een nog betere versie van de *Flight simulator* zullen brengen. Op de *Atari ST* en *Amiga* zien we al veel van de mogelijkheden die een snelle computer biedt, maar op de Commodore 64 is de *Star scenery disk* op dit moment wel het beste wat de stal van *Sublogic,* en met name de directeur *Bruce Artwick* ons te bieden heeft. In vergelijking tot de Apple II versie, die wij in 1979 voor het eerst mochten zien (een zielig aftreksel van wat nu nog aan de *FS II* wordt toegevoegd als *World War I Ace,* alleen dan vol programmeerfouten), zijn *Star scenery* disks een lust voor het oog.
Op dezelfde San Francisco disk zie je meer panorama's, dan op welke andere disk dan ook. Veel geheugen wordt echter door het centrum, en dan vooral de gebouwen van San Francisco opgesoepeerd.
Tijdens deze vlucht hebben we besloten vanaf het *Nimitz* vliegveld te starten: North 17402, East 5102, Altitude 13.
Op de eerste uitgave van deze star scenery-disk moesten we wederom een hoogte ingeven van 0. In de tweede versie is dit verholpen en kunnen de hoogtes wel worden ingegeven. De eerste versie heeft bovendien nog een tweetal andere ''bugs''. De I.L.S. codes werken niet en het toestel verbruikt geen brandstof. Mocht je in het bezit zijn van zo'n disk, dan kun je die tegen vergoeding van de portikosten, ongeveer twee dollar, terugsturen naar *Sublogic.* Zij verschepen dan zo snel mogelijk de tweede versie.
Zodra we van *Nimitz* zijn opgestegen, krijg je een goed beeld van hetgeen San Francisco allemaal te bieden heeft. Zo zie je de *Bay bridge,* de eerste brug, en de *Golden Gate bridge,* de tweede brug die leidt naar het schiereiland Sausalito. Tussen de twee bruggen in zie je een eiland met daarop een fort. Dit is de beruchte gevangenis Alcatraz. Langs de kustlijn van San Francisco zie je vervolgens de luxe jachthavens en *Fisherman's warf,* een attractie speciaal aangelegd voor toeristen. In het hart van Frisco zie je o.a. het beursgebouw, de radiotoren en de Kalverstraat van Frisco; Market Street. Draai nu naar links en vlieg over de stad heen, maar blijf wel aan de rechterkant van de berg, die nu voor het toestel rijst. Dit is de *San Bruno* berg. Hierachter ligt het belangrijkste vliegveld van *San Francisco: San Francisco International.* Je kunt er proberen te landen, want je vliegt bijna in het verlengde van de landingsbaan: I.L.S. 109.50.
Mocht je door vliegen, dan kun je het beste over de baai van San Francisco manoeuvreren en vervolgens de NAV-radio op de VOR-bakens van *San Jose Int.* instellen: 114.10 of I.L.S. 111.10. De I.L.S. schakelt nogal laat in; pakweg 12 mijl vanaf de luchthaven. Nog net voldoende ruimte om het toestel in lijn te brengen met de landingsbaan: NR.12 rechts.
De berg van de stad *San Jose* heet Mt. Hamilton. Bovenop deze berg staat een observatie post van *NASA,* met één van de sterkste telescopen ter wereld, 24 uur per dag gericht op de verschillende ruimtesatellieten en natuurlijk ook een beetje op de sterren in het heelal.
Links liggen vervolgens ook nog een tweetal bergen: *Mt.Loma Prieta* en *Mt. Sierra Morena.* Het centrum van de stad ligt achter het vliegveld en kun je herkennen aan de verschillende gebouwen.

VAN TOKYO NAAR OSAKA
De scenery disk van Japan zit boordevol verrassingen, die je echt gezien moet hebben.
De disk is opgesplitst in twee delen, t.w. Tokyo en Osaka, en kent net als trouwens de star scenery disk van San Francisco een uitvergrootte kaart van de omgeving van Tokyo. Als toetje krijg je bovendien een kaart met een achttal vliegvelden en standaard alle I.L.S. aankomsten.
Het land van de reizende *Sony* moet je zelf ontdekken. Start op het oude vliegveld van Tokyo en vlieg rond. In de stad zie je o.a. de toren van Tokyo, de rivieren en kanalen in en rondom de stad en de paleistuinen. Zo is

de omgeving bezaait met bergen, waaronder de fameuze berg *Fuji* en kun je het netwerk (helaas weer witte streepjes) van de snelste trein ter wereld de *Shin Kansen* sneltrein, zien. Tot slot vind je ergens op deze kaart ook nog het kasteel *Osakajo.*
Wij hebben het gevoel, dat deze disk nog trager reageert dan de andere scenery-disks, maar dat zal wel verbeelding zijn.

Na 12 aanvullingen kunnen we de *Flight Simulator II* afsluiten en zullen we je incidenteel nog op de hoogte houden van de nieuwste ontwikkelingen, waarin *Stealth mission,* de nieuwste telg van Artwick zeker niet zal ontbreken. Vlieg voorzichtig.

A.G.L. (above ground level)

Deze term kom je in de Pilot manual tegen.
Door te calculeren hoe hoog het toestel vliegt en hoe hoog of laag de grond ligt ten opzichte van de zeespiegel, af te lezen van de vliegkaarten, kun je jouw positie in relatie tot de grond bepalen.
Bijvoorbeeld: Het toestel vliegt op 7300 voet (hoogte). O'Hare ligt op 643 voet. De afstand tussen het toestel en de grond bedraagt dus 6657 = A.G.L.

AFBREKEN

In de vliegerij heeft dit woord een zeer negatieve betekenis. Als men tijdens een vlucht, de start of een landing in een noodsituatie terecht komt dan moet de normale procedure worden afgebroken. De noodsituatie gaat dan in. Gebeurt dit tijdens de start, dan ligt het aan de snelheid, de situatie en de afstand ten opzichte van de baan wat er moet gebeuren. De piloot neemt die beslissing.

AILERONS (vleugel-roer)

Dit is een beweegbaar deel op iedere vleugel, waardoor het toestel zal gaan draaien. Het principe is tamelijk eenvoudig. Door dit deel omhoog te bewegen zal de druk op de andere vleugel toenemen, waardoor het toestel zal gaan hangen. De machine valt in een bocht en zal gaan draaien.

AIR TRAFFIC CONTROL (Vluchtleiding)

De vluchtleiding instrueert een toestel door middel van radio welke route het in acht moet nemen. De vluchtleiding wordt op drie plaatsen gegeven:

1. Op de grond, tijdens het taxiën tot aan de start.
2. Vanaf de toren, via radar (visueel) en radio (gehoor) tot buiten bereik meestal na een kilometer of twintig.
3. In Transit, tijdens de vlucht, bijvoorbeeld de Transatlantische vluchten, die begeleid worden vanaf de Shetlandeilanden bij Schotland.

Vrijwel ieder vliegveld bezit een vluchtleiding. Lokale vliegvelden zonder ATC hebben veelal mobiele radio's voor communicatie.

ANGLE OF ATTACK

Deze term wordt gebruikt voor het bepalen van de houding van de vleugel en/of het toestel ten opzichte van de lucht, die om het toestel heen circuleert. In het PILOT handboek wordt deze theorie nader uitgelegd.

ARTIFICIAL HORIZON

In letterlijk Nederlands betekent dit een nagebootste horizon. Dit zegt veel want in iedere cockpit vind je zo'n meter. Op deze wijze kun je de positie van het toestel ten opzichte van de horizon bepalen. Je ziet dus of een toestel stijgt, daalt of in een bocht ligt. Een combinatie van mogelijkheden is natuurlijk ook mogelijk.

AUTO-COORDINATION

In het Nederlands is de betekenis weliswaar soortgelijk, maar wordt het gelijkschakelen van vleugel- en staartroer niet als zodanig bestempeld.
In de FS II vinden we de mogelijkheid om te sturen in de lucht en op de grond terug als we de "editor" inschakelen. De stuurplaten op de vleugels en de stuurplaat op de staart zijn door achter het woord auto-coordination de toets 1 in te drukken, gelijkgeschakeld.

AUTOMATIC TERMINAL INFORMATION SERVICE (ATIS)

Door een radio-code op de COM-radio in de FS II op te geven, kom je in verbinding met deze automatische radiorobot. In werkelijkheid wordt deze informatie verbaal gegeven, maar in de FS II gebeurt dit op het scherm.
De piloot ontvangt informatie over het weer, de wind, het wolkendek, de I.L.S., indien aanwezig en in gebruik en de start- en/of landingsbaan.
(zie ook RUNWAY in USE).
De laatste zin van dit berichtenscherm kan in de FS II genegeerd worden. Je bent namelijk niet in staat om met de verkeersleiding te praten.
Dus..... Don't advise controller you have etc., etc.

BANKING

Een ruwe vertaling van dit Engelse woord luidt bochtnemen. Echter gevoelsmatig gaat het om de positie van het toestel ten opzichte van de grond en niet om de handeling het toestel in een bocht te gooien. De term banking komt voornamelijk voor bij het uitleggen van de positie van het toestel bijvoorbeeldd bij luchtacrobatiek. Een bocht nemen, bijvoorbeeld bij melding aan de verkeersleiders heet TURNING.

COM-RADIO

Deze radio vinden we links op het instrumentenpaneel en dient om met de controletoren in contact te treden. Op het beeldscherm krijgen we vervolgens alle relevante informatie om veilig te landen en/of te vliegen.
De COM-RADIO kent vijf codes, die men ingeeft door een combinatie van de <CTRL> toets met de <C> toets. De code vindt men op de vliegkaarten achter de termen C.T. of A.T.I.S.

COMMON TRAFIC ADVISORY SYSTEM (CT)

De CT-codes, die je op sommige vluchtkaarten tegenkomt, kun je door middel van de COM-radio oproepen. De informatie is overeenkomstig aan A.T.I.S.
De informatie geldt echter voor een breder gebied, maar omdat de weersomstandigheden tijdens een vlucht niet zullen wijzigen, geldt deze info totdat je zelf besluit om in de editor de weersomstandigheden aan te passen.

DISTANCE MEASURING EQUIPMENT (DME)

Deze radio zorgt dat het signaal van een VOR-meter wordt opgepakt. Vervolgens berekent de boordcomputer de afstand ten opzichte van het signaal en geeft dit aan. Het instrumentenpaneel geeft die afstand onder de leters DME rechts naast de andere boordradio's.

DRAG

De luchtdruk van buitenaf op het toestel bepaalt de hoogte van DRAG. DRAG kun je vertalen met tegendruk. De positie en houding van een toestel worden deels door DRAG bepaald. Bovendien heeft deze tegendruk een grote invloed op het toestel. Zo kan de druk achterop de machine zorgen voor een hogere snelheid en kan de druk voorop de machine zorgen voor veel weerstand en soms zelfs turbulentie. DRAG is vooral belangrijk bij de landing en het opstijgen van een toestel. Teveel DRAG aan de voorkant van het toestel kan zorgen dat de machine tijdens de landing STALLED en neerstort.

ELEVATORS

Op de horizontale stabilisators zitten twee platen, die door middel van de Yoke in de cockpit door de piloot kunnen worden bewogen. Door de yoke naar het lichaam te trekken, gaan de platen omhoog en wordt de luchtdruk op de staart groter, waardoor het toestel, in combinatie met snelheid, zal stijgen.
Door de yoke van het lichaam af te duwen, zal het toestel door de druk onder de staart dalen.

FEDERAL AVIATION ADMINISTRATION (FAA)

Deze verwijzing vind je een aantal malen terug in beide handboeken. De FAA is de Amerikaanse Rijksluchtvaartdienst.

FEET PER MINUTE

Deze informatie wordt in de cockpit aangegeven op de hoogtemeter. Dit is de stijg- en landingssnelheid in aantal voeten per minuut.

FLAPS

Deze luchtdrukplaten zijn op iedere vleugel van de PIPER ARCHER bevestigd en zorgen voor een betere draagkracht bij lage snelheden. Flaps worden dus gebruikt bij de start en landing.

FLARE

Deze Engelse term kom je in het PILOT HANDBOEK tegen tijdens een I.L.S. of een normale landing. Op het moment, dat de neus van een toestel vlak voor de landing wordt opgetrokken om zodoende recht of iets met de neus omhoog te landen, noemt men Flare.
Bij een normaal toestel gebeurt dit vlak boven de runway, maar in de FS II moet dit iets eerder om te compenseren voor de lage snelheid van de 6510 processor.

GLIDE SLOPE

Dit navigatiehulpmiddel wordt alleen gebruikt bij een landing met instrumenten: I.L.S. approach. In de FS II zet men de glide slope in werking door de juiste I.L.S. code in te geven. De piloot kan nu de glide slope volgen en daar waar nodig en mogelijk corrigeren op hoogte en richting. In de FS II kan dit via de VOR 1 radio worden gevolgd. De horizontale lijn moet in het midden staan (juiste aanvlieghoogte) en de vertikale lijn moet deze lijn in het midden kruisen (juiste aanvliegrichting).
Een juiste glide slope wordt door de Outer en Middle marker (ook in de FS II aanwezig) bevestigd.

HOOGTEMETER

Dit cockpit instrument geeft de piloot de exacte hoogte waarop het toestel vliegt ten opzichte van de zeespiegel (dus NIET de grond). De hoogte wordt gemeten door de atmosferische druk van buiten.

INSTRUMENT FLIGHT RULES

Dit is het tegenovergestelde van VISUAL FLIGHT RULES.
Deze regels dienen te worden gehanteerd als men bijna of niets door regen of mist kan zien.
De FS II VFR zijn tamelijk simpel, maar dienen iedere vlucht opnieuw te worden uitgevoerd:

1. controleer de stuurknuppel (omhoog, omlaag, links en rechts)
2. controleer vermogen en remmen
3. controleer hoogtemeter (toets <B>)
4. controlleer kompas (toets <D>)

KNOPEN (knots)

Dit meervoud wordt gebruikt om de snelheid van een vliegmachine (natuurlijk ook een schip of een hovercraft) aan te geven. Een knoop is gelijk aan een Engelse zeemijl oftewel 1851,85 meter.

KOMPASRICHTING

Ieder toestel werkt op een kompasrichting, die tweemaal in de FS II wordt aangegeven. Rechts boven de instrumenten van de cockpit zien we een kompas meting van de boordcomputer. Deze meting is niet storingsgevoelig.
De richtingsmeter (heading-indicator) geeft behalve de richting waarin men vliegt ook de tegengestelde kompaswaard: 360 graden en 180 graden. Deze meter is wel storingsgevoelig en kan door de knop D te draaien, worden gecorrigeerd.
Tenslotte wordt ook de A.D.F. als een kompas voorgesteld, zodat men globaal weet hoeveel graden het toestel ten opzichte van de gekozen richting afwijkt.

LANDINGSGESTEL

De PIPER ARCHER heeft drie wielen in een vaste stand: het neuswiel en twee vleugelwielen.
Tijdens het landen is het dus de bedoeling, dat men neerkomt op de twee vleugelwielen en vervolgens door snelheidsvermindering het neuswiel laat zakken. De wielen worden in de FS II niet bediend en hebben dus nauwelijks effect op de vliegsituaties.

LOCALISER

Dit navigatie-hulpmiddel staat op bepaalde posities van een landingsbaan en is de piloot behulpzaam bij een landing op de instrumenten en met name de juiste hoogte, dat het toestel heeft ten opzichte van de landingsbaan.

LUCHTZAK

Dit is een vacuum gat, waardoor een toestel zijn draagkracht verliest. In de FS II voor de Commodore 64 is turbulentie echter niet opgenomen en komen luchtzakken niet voor. De FS III voor Atari ST, Commodore Amiga en IBM 386 komen luchtzakken bij turbulentie 7 voor.

MAGNETO

Dit apparaat geeft een hoog voltage af, waardoor de motor(en) gestart kan worden. In de FS II vindt men twee magneto's, die men met de cijfers 1 t/m 5 kan bedienen. Magneto's zijn vergelijkbaar met accu's in een auto.

MARKEER-BAKENS

Deze bakens treft men aan voor verschillende landingsbanen. Zij geven de juiste afstand aan tussen het toestel en de landingsbaan.
Vliegt een toestel echter te hoog of in een foutieve richting, dan zal de piloot geen signaal ontvangen en moet hij zijn aanvliegroute corrigeren.
Door middel van de O. M. en I. ontvangt de piloot in de

FS II signalen van de bakens.
Wel moet men de NAV-radio op de juiste I.L.S. code hebben afgestemd.

NAVIGATION RADIO (NAV)

De NAV afkorting wordt in de FS II gebruikt om beide navigatie-radios aan te duiden. Beide radios worden gebruikt om de juiste positie van het toestel te bepalen (toets <CTRL + N>).

OMNI-BEARING INDICATOR

Deze meter tref je tweemaal aan in de FS II en worden gebruikt om de NAV-radios op de juiste VOR-bakens af te stemmen. Vervolgens kun je dan zien of je in de juiste richting vliegt, of je naar het baken toe of van het baken afvliegt (TO-OFF-FROM) en in het geval van OBI 1 kun je de juiste hoogte en richting, middels de I.L.S. aflezen.

PITCH

Dit is de hoek, die een toestel maakt ten opzichte van de grond. In vliegtermen spreekt men van pitch-up, de neus wijst omhoog, pitch-down, de neus wijst naar beneden of level, het toestel vliegt recht.

PLAFOND

Dit is de ondergrens van een wolkendek ten opzichte van de zeespiegel.
In de FS II kan dit in de "editor" op drie verschillende niveaus worden ingevoerd.

RADAR

In de FS II heeft dit woord een speciale betekenis.
Omdat het door de lage resolutie van de Commodore 64 niet mogelijk is lijnen op de grond te onderscheiden, heeft men een radar in de FS II ingebouwd.
Hierdoor kan men visueel de positie van het toestel exact bepalen. Vooral bij het taxieën op een vliegveld is dit van belang.
Met behulp van toets <4> selecteer je de radar en kun je het beeld vergroten en verkleinen door op de toetsen <<> en <>> te drukken. Let wel op, dat een en ander buiten perspectief vallen, waardoor het kan voorkomen, dat je bijvoorbeeld in radar over water taxieet, terwijl dit in werkelijkheid (nog) niet het geval is.

RATE OF CLIMB

Uitgedrukt in "voeten per minuut" geeft men aan hoe snel een toestel klimt.
Deze term wordt veel gebruikt bij vlieglessen en dus ook in het handboek.

RATE OF TURN

In graden gemeten, geeft men hiermee aan hoe scherp men een bocht neemt. Per seconde geeft men de wijzigingen aan.

RIJKSLUCHTVAARTDIENST

Deze overheidsinstelling reguleert alle veiligheidsvoorschriften voor onze Nationale luchtruim. Zij geven informatie over het behalen van vliegbrevetten en zijn gevestigd op Schiphol Oost.

ROER (RUDDER)

Het roer bestaat op een vliegtuig uit een beweegbaar deel in de staart. Door middel van twee pendalen in de cockpit is de piloot in staat het toestel op de grond te manoeuvreren.
In de FS II kan men het roer ontkoppelen van de "elevators" en besturen met de toetsen <C> en <M>.

ROTATION PER MINUTE (RPM)

Meestal geeft men in afgekorte vorm aan de rotatiesnelheid van de propellor, opgevoerd en verlaagd door het geven van gas (vermogen). Het verhogen van RPM wil niet automatisch zeggen, dat de snelheid van een toestel wordt opgevoerd. Snelheid is een combinatie van factoren in een vliegtuig. De rotatie per minuut kan men van een zogenaamde TACHOMETER aflezen.

RUNWAY IN USE

Dit gegeven krijg je zodra je de ATIS of CT van een specifiek vliegveld opvraagt. Tevens kun je een I.L.S. codering op een bepaalde landingsbaan te zien krijgen.
Letterlijk vertaald betekent dit: start- en landingsbaan in gebruik. In het Engels noemen piloten dit een "ACTIVE RUNWAY".

SNELHEIDSMETER

Dit instrument bevindt zich op de bovenste rij van het paneel in de cockpit en bepaalt de snelheid van het toestel in knopen. STALL-snelheid: 60 knopen
Kruissnelheid: 120 knopen
Topsnelheid: 220 knopen
Snelheid wordt in een vliegtuig zeker niet alleen bepaald door gas te geven. Op de grond kan dit niet anders, maar in de lucht kan de snelheid ook door de positie van het toestel worden bepaald.

SQUAWK

Deze term kom je voornamelijk in allerlei vlieghandboeken tegen en geeft het geluid aan, dat je door het instellen van een bepaald instrument zou kunnen horen. Veel gebruikt bij het instellen van de transponder.

TACHOMETER

zie RPM

TAXI

In vliegtermen geeft men zo aan, dat het toestel op de grond beweegt.

THROTTLE

Veelal is dit een hendel, die de piloot van zich afduwt om gas te geven. In de FS II kan dit door de toetsen <.> en <$> worden beïnvloed. Door de toets </> in te drukken geeft men onmiddellijk vol gas.
Links naast de Navigatie-radio's geeft een meter aan hoeveel vermogen men gebruikt.

TRANSPONDER

Dit is een communicatie-radio, die piloten instellen met een vier cijferige code. Iedere vliegveldtoren en/of

verkeersleider is in staat om nu de positie van dat specifieke toestel te bepalen. Bovendien kan de piloot op deze wijze de toren duidelijk maken dat het in een bepaalde noodsituatie verkeert. Als een toestel bijvoorbeeld gekaapt wordt, dan kan de piloot op deze manier zijn probleem aan de toren doorgeven. De kaper zal hier (hopelijk) niets van merken.

TRIM-CONTROL

Door luchtdruk verschillen op de vleugels komt het voor, dat de "elevators" niet stabiel blijven, waardoor het toestel zal gaan dalen. Door kleinere platen op de "elevators" kan men het toestel zodanig "trimmen", dat afwijkingen van de "elevators" worden genivelleerd.
In de FS II wordt dit gesimuleerd door een visuele terugval naar de aarde en het langzaam teruglopen van de yoke. Men kan dan corrigeren door met de toetsen <R> en <V> het toestel in een vaste positie te brengen.

VERTICAL SPEED INDICATOR

Dit instrument vind je links in de cockpit terug en geeft de snelheid van het toestel (voet-per-minuut) aan.

VLUCHTALFABET

A = ALPHA
B = BRAVO
C = CHARLIE
D = DELTA
E = ECHO
F = FOXTROT
G = GOLF
H = HOTEL
I = INDIA
J = JULIET
K = KILO
L = LIMA
M = MIKE
N = NOVEMBER
O = OSCAR
P = PAPA
Q = QUEBEC
R = ROMEO
S = SIERRA
T = TANGO
U = UNIFORM
V = VICTOR
W = WHISKEY
X = X-RAY
Y = YANKEE
Z = ZULU

Dit alfabet komt alleen voor tijdens het opvragen van ATIS of CT informatie.

VOET (feet)

Deze oude lengte maat wordt in de vliegtaal nog altijd gehanteerd om de hoogte van het toestel ten opzichte van de zeespiegel te bepalen. Een Engelse voet is officieel 0.3047 meter. In de vliegwereld is 1000 voet gelijk aan 300 meter.

VOR-BAKEN of STATION

Dit baken of station draagt meestal de naam van een vliegveld en behuist het radio-systeem, waarmee een piloot zijn exacte positie kan bepalen.

VOR-RADIO

"Very high frequency Omni-directional Range" is de volledige titel van deze radio. Dit radio systeem stelt de piloot in staat om de juiste positie van het toestel te kunnen bepalen (zie ook VOR-BAKENS). De VOR-RADIO wordt ingesteld door de NAV-RADIO'S en gelezen door de OBI-meters in de cockpit.

YAW

Deze term kom je wederom tegen bij de verschillende vlieglessen en geeft de draai van het toestel om zijn verticale as aan.

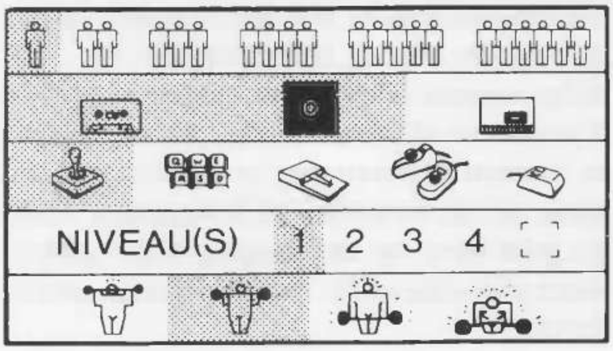
YOKE (stuurknuppel)

In de nationale vliegwereld is het Engelse Yoke een ingeburgerd begrip. Slechts zelden komt de term stuurknuppel boven water.
Dit is de stuurinrichting in een vliegtuig, die men in de FS II kan simuleren met de joystick in poort 1 of met de letters
R T Y
F G H
V B N
Weliswaar kan dit instrument op het eerste gezicht vergeleken worden met een stuur in een auto, maar de werking is duidelijk anders. Door middel van druk op de YOKE kan het toestel dalen, stijgen en naar links en rechts afbuigen. Zodra de druk is weggenomen, keert de YOKE weer in zijn normale stand terug.

FIST II, THE LEGEND CONTINUES

F

Melbourne House | Gregg Barnett, Greg Holland, Russel, Comte | Aackosoft





Doel

In *Fist II, The Legend Continues* moet je acht gebedsrollen opsporen en deze naar evenzovele tempels brengen. Iedere rol leert je een bepaald aspect van de vechtkunst, zodat je meer overlevingskansen hebt in het ultieme gevecht tegen de *Warlord.*

Beschrijving

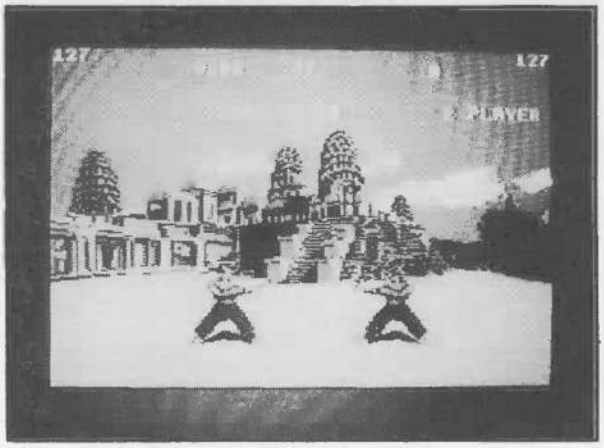
Waarschijnlijk beginnen de ogen van de meeste spelfanaten weer te glinsteren wanneer ze de naam ''Way of the exploding fist'' horen. Vol weemoed denken ze terug aan het spel dat verantwoordelijk was voor een nieuwe trend op het gebied van spellen voor homecomputers. Toegegeven, dat spel was niet perfect. Zo was het mogelijk om heel ver te komen in het spel door uitsluitend gebruik te maken van trappen naar de enkel van de tegenstander. Wanneer je deze zwakke plek van de tegenstander echter niet uitbuit, blijft ''Way of the exploding fist'' een prima staaltje van programmeerkunde. Het spel zorgde overigens voor een stortvloed van imitaties, slechts weinigen zijn er echter in geslaagd om *Way of the exploding fist* te overtreffen.

Ruim een jaar hebben we moeten wachten op de opvolger van de grote hit van Melbourne House. Met ingehouden adem en klamme handen van de opwinding werd *Fist II, the legend continues* door ons geladen. Wederom kregen wij een vreemd gevoel in de ogen nadat wij Fist II een tijdje hadden gespeeld. Ditmaal werd dit gevoel echter niet veroorzaakt door pretlichtjes maar door heuse tranen. Na alle publiciteit viel het spel enorm tegen. Op de eerste plaats is Fist II niet geheel zonder fouten. Op deze ''bugs'' komen we later nog terug. Op de tweede plaats is het hele spel duidelijk merkbaar trager dan ''Way of the exploding fist''. Bovendien reageert het figuurtje op het beeldscherm nogal slecht op de joystick. In plaats van een briljante opvolger van *The way of the exploding fist* met een aantal geheel nieuwe manoeuvres, hebben we met *Fist II* te maken met een zogeheten *Arcade-adventure.*

De hoofdpersoon moet in dit spel een groot aantal velden doorlopen tijdens zijn speurtocht naar kennis.

De tegenstanders zijn echter dun gezaaid, dus het spel bestaat voor zo'n 80% uit heen en weer lopen. (Het lijkt warempel wel of de spellen van Melbourne House tegenwoordig door een nieuwe trend worden gedicteerd. Kijk maar eens naar een aantal van hun andere spellen, te weten: *Fighting warrior,*

Asterix & the magic cauldron en *Inspector Gadget*. Wanneer je deze drie spellen en *Fist II* met elkaar vergelijkt, valt iets merkwaardigs op. Al deze spellen draaien om enigszins blokkerig uitziende mannetjes die van links naar rechts, c.q. van rechts naar links lopen. Zou dit toeval zijn of is hier sprake van een opdracht van hogerhand?



Eén van de nieuwe achtergronden

Maar nu het spel zelf. Blijkens het verhaal zijn er na de dagen van *The way of the exploding fist* enige eeuwen verstreken. De tempels van de moedige strijders liggen diep onder het puin begraven. De kennis van de edele vechtsporten is verloren gegaan. Het land wordt met harde hand geregeerd door een kwade *Warlord.*
Een legende doet de ronde onder de arme dorpelingen. Eens zal er iemand komen die de Warlord zal verslaan. Het wachten is alleen nog maar op een nazaat van één van de Grootmeesters uit vervlogen tijden. En dan, op zekere dag, dient de juiste kandidaat zich aan. Je raadt het misschien al, jij bent de uitverkorene.
Je bent weliswaar niet zo'n ervaren strijder, maar aan moed ontbreekt het je zeker niet. Goedgemutst aanvaard je het verzoek om de bevolking te helpen bij het afschudden van het juk waaronder het al zo lang gebukt gaat.
Teneinde dit doel te bereiken zul je jezelf moeten bekwamen in de fijnere technieken van de vechtsport Kungfu. Dit doe je door een soort gebedsrollen *(Trigrams)* op te sporen. Vervolgens moet je de inhoud ervan bestuderen, terwijl je in een tempel aan het mediteren bent. Zowel de *Trigrams* als de tempels zul je zelf moeten opsporen in het complex dat ongeveer 100 verschillende locaties beslaat. Om het nog wat moeilijker te maken, kun je een bepaalde *Trigram* slechts in één bepaalde tempel bestuderen. We zullen eerst even uitleggen hoe je de held van het spel moet besturen, waarna we de draad van het verhaal weer zullen opnemen.

De besturing
De besturing wijkt niet noemenswaardig af van die in *Way of the exploding fist.* Het enige verschil is dat je nu ladders kunt beklimmen en afdalen. Vandaar dat we menen te kunnen volstaan met een korte opsomming van de verschillende bewegingen. Ook nu geldt weer, dat de beweging in zijn geheel moet zijn uitgevoerd, voordat je de joystock loslaat.

Vuurknop: een tempel verlaten

Wanneer je de vuurknop niet indrukt, kun je de tegenstander op twee verschillende manieren slaan.

Schuin omhoog: een kaakslag.
Schuin omlaag: een klap in de maagstreek.

De schop- en trapbewegingen zijn ruimer vertegenwoordigd. Deze worden allemaal uitgevoerd terwijl je de vuurknop indrukt.

Omhoog:	een vliegende trap naar het hoofd.
Rechts omhoog:	een schop naar het gezicht.
Rechts:	een schop in de maag.
Rechts omlaag:	een trap tegen de knie.
Omlaag:	een schop tegen de enkel.
Links:	de zogenaamde *roundhouse kick.*

Ook wanneer de tegenstander achter je staat, ben je natuurlijk niet geheel machteloos. Je kunt dan op twee manieren je vijand het leven zuur maken.

Links omlaag:	een achterwaartse trap

	tegen de enkels.
Links omhoog:	een achterwaartse trap naar het hoofd.

Wanneer je de joystick in de volgende richtingen beweegt zonder dat je de vuurknop indrukt, maak je deze bewegingen:

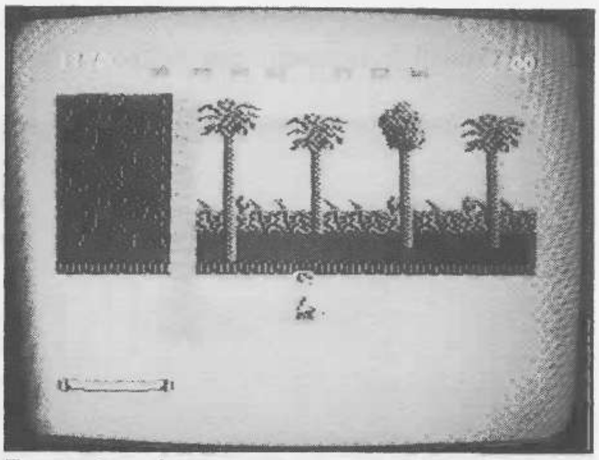
Rechts:	vooruit lopen.
Links:	achteruit lopen.
Links omhoog:	voorwaartse salto.
Rechts omhoog:	achterwaartse salto.
Omhoog:	omhoog springen, of een ladder beklimmen.
Omlaag:	bukken, of een ladder afdalen.

Wanneer je met je rug naar de tegenstander staat, kun je jezelf omdraaien door de vuurknop in te drukken en de joystick in zijn richting te bewegen. Laat dan de vuurknop los.

Bovenstaande commando's gelden als je links van je tegenstander staat. Sta je echter aan de rechterzijde van hem, dan moet je de joystick in tegenovergestelde richting bewegen om de gewenste manoevre uit te voeren.

Zoals beloofd pakken we nu weer de draad van het verhaal op. We waren gebleven bij het feit dat een *trigram* slechts in de daarvoor bestemde tempel kan worden bestudeerd.
De achter verschillende gebedsrollen worden allemaal aangeduid met een verschillend symbool. Het betreffende (wit gekleurde) symbool wordt in het bovenste deel van het beeldscherm getoond wanneer je een *trigram* hebt opgeraapt. Je raapt de rol vanzelf op als je er overheen loopt. Op de kaart die we hebben bijgevoegd, worden de vindplaatsen van de *trigrams* aangeduid met de Romeinse cijfers I tot en met VIII. Iedere gebedsrol die je (in de correcte tempel) bestudeert, geeft je een bepaalde eigenschap. Zodra je een tempel binnengaat, wordt bovenin het scherm aangegeven, welke *Trigram* je daar kunt bestuderen. (De locatie van de verschillende tempels hebben wij op de kaart aangeduid met de cijfers 1 tot en met 8.) Het betreffende symbool knippert dan aan en uit. Wanneer je de juiste rol naar de tempel hebt gebracht, wordt het symbool van de betreffende *Trigram* rood gekleurd. Achtereenvolgens zijn de verschillende eigenschappen:

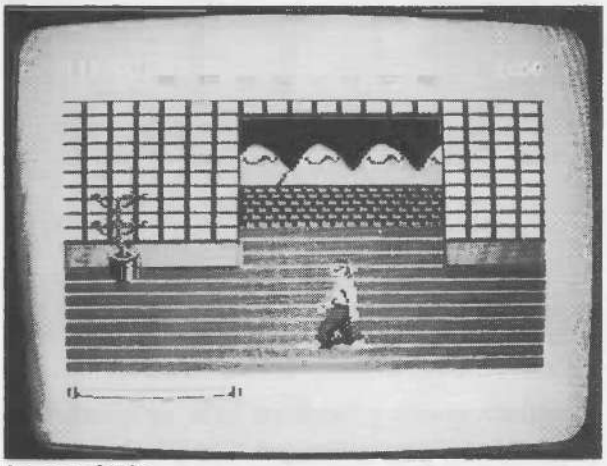
I	*Ch'ien:* het symbool voor de hemelse kracht.
II	*Sun:* symboliseert (vreemd genoeg) de wind.
III	*Chen:* het teken van welhaast magische krachten.
IV	*Kan:* biedt bescherming tegen water.
V	*Ken:* laat de bezitter van deze kennis een weldadige rust uitstralen.
VI	*K'un:* verruimt het bewustzijn ten aanzien van de natuur.
VII	*Li:* het symbool van verlichting, letterlijk en figuurlijk.
VIII	*Tui:* versterkt het lichamelijk welbevinden.



Een waterval

Wanneer je een gebedsrol hebt gevonden en deze in de juiste tempel hebt bestudeerd, heeft dit drièrlei gevolg. Op de eerste plaats beschik je na de medidatie over de kennis die de rol je biedt. Ten tweede krijg je voor elk *trigram* dat je in de goede tempel hebt gelezen een extra leven. Het laatste effect is dat je, afhankelijk van het aantal tegenstanders dat je hebt verslagen sinds de vorige meditatie, meer energie krijgt.
Om sommige locaties te kunnen passeren is het nodig over de juiste kennis te beschikken. Zie voor details hierover de speeltips. Deze energie wordt linksonder in beeld

weergegeven in de vorm van een rol. In tegenstelling tot *Way of the exploding fist* heb je nu namelijk een bepaalde hoeveelheid energie die, na iedere treffer die je tijdens een gevecht hebt moeten incasseren, vermindert. Wanneer de energie is uitgeput verlies je een leven. Indien dit gebeurt wanneer je nog geen *trigram* hebt bestudeerd, is het spel afgelopen. Had je wel reeds de kennis van een bepaalde gebedsrol vergaard, dan word je gereïncarneerd in de tempel die je het laatst hebt bezocht.
Ook de energie van de tegenstanders die je zo nu en dan tegen het lijf loopt, wordt door middel van zo'n rol aangegeven. Wanneer de energie van de vijand tot het nulpunt is gedaald, is de volgende treffer voldoende om hem definitief uit te schakelen. Het zal, zeker in het begin van het spel, regelmatig gebeuren, dat men zijn energie alarmerend snel kwijtraakt. In veel gevallen is het dan mogelijk om te vluchten en langzaam (héél langzaam) weer op krachten te komen. Wanneer je vlak bij een tempel bent, kun je deze natuurlijk inlopen, om gelijk te herstellen.



In een huis

Deze plaats in het verhaal is een mooie gelegenheid om de eerste "bug" toe te lichten. Wanneer je namelijk op een tegenstander stuit die veel sterker is dan jezelf, loop je gewoon het beeld uit. Vervolgens loop je weer naar het gevaar toe. Meestal zal dan de energie van de vijandelijke krijger aanmerkelijk minder zijn geworden. Wanneer dit niet het geval is, dan herhaal je dezelfde operatie net zolang totdat je denkt dat de krachten wat evenwichtiger zijn verdeeld. Het komt overigens, wat verderop in het spel, voor, dat de vijand helemaal verdwenen blijkt te zijn.
Deze tactiek is niet te gebruiken bij een aantal andere gevaren die je in het spel kunt tegenkomen. Dit zijn onder andere de zwarte panters. Hier kun je maar het beste met een serie salto's overheen springen. Ook komt het wel eens voor dat je opeens iets onder het zand ziet bewegen. Aarzel dan geen moment, maar spring omhoog. Uit het zand komt namelijk het bovenlijf van een *Mud Warrior* tevoorschijn. Als je niet snel genoeg reageert, word je getroffen door een giftig projectiel. De hierdoor opgelopen schade heelt niet met de tijd, maar kan alleen genezen worden in een tempel.
Het grootste gevaar dat de speler van dit spel bedreigt, is echter de slaap.

Een aantal van de andere "bugs" die we tot nu toe in het programma hebben ontdekt, zijn soms wel vermakelijk. Zo kan het spel bijvoorbeeld door het aanslaan van de <RESTORE> toets worden gepauzeerd. Wanneer je dit echter doet terwijl het beeldscherm een verwoede poging doet het speelfiguurtje in te halen, dan bevriest het figuurtje. Het beeldscherm blijft dan echter gewoon door "scrollen". Op deze manier kun je behoorlijke afstanden afleggen. Het voordeel van het jezelf op deze manier voortbewegen is, dat je meteen geen last meer hebt van tegenstanders. Een nadeel van deze tactiek is echter, dat je nooit voldoende overwinningen zult behalen om het maximale energiepeil op te vijzelen. Een nog groter nadeel is, dat de *Trigrams* niet zichtbaar worden op deze manier.
Nog leuker is het om het spel te pauzeren wanneer de achtergrond "scrollt" terwijl je een salto maakt. Wanneer je uitgelachen bent, kun je de pauzefunctie weer uitschakelen door nogmaals de <RESTORE> toets in te drukken.
Je moet bij het uitbuiten van deze programmafout echter wel opletten. Wanneer je bijvoorbeeld vanuit de startpositie naar rechts loopt, kom je na enige tijd bij een muur. Loop je nu verder door naar rechts, dan zal, wanneer de muur op ongeveer 1 cm van de

linkerrand van het beeldscherm is verwijderd, het beeld heel even schokken. Heb je de pech dat je precies op dat moment op de <RESTORE> toets drukt, dan loop je een heel goede kans dat het programma "crasht". Er zit dan niets anders op dan de computer uitschakelen en het spel opnieuw te laden.

Een andere oneffenheid in het spel kan zich voordoen bij de waterval, die op onze kaart is aangegeven met de letter B. Het is namelijk de bedoeling hierlangs naar beneden te vallen. Dit lukt echter niet altijd. Je kunt dan door de lucht lopen. Krijg je met deze "bug" te maken, dan kun je het beste zover mogelijk naar links lopen, tot vlak voor het moment dat je weer half in het water verdwijnt. Maak dan een achterwaartse salto naar links. Maak daarna onmiddellijk weer een salto naar rechts en meestal kun je daarna je weg langs de waterval vervolgen.

Verder hebben we nog het verhaal gehoord, dat, wanneer de hoeveelheid beschikbare energie te groot wordt, de rol te lang wordt voor de gereserveerde ruimte op het scherm. Hij verschijnt dan als een klein stukje nieuwe rol. Dat kleine beetje is dan tevens het nieuwe maximum aan energie. De eerlijkheid gebiedt ons meteen te erkennen dat wij deze fout niet hebben geconstateerd. We konden eigenlijk ook niet de moed opbrengen om, nadat we het spel eenmaal hadden opgelost, er nog eens aan te beginnen.

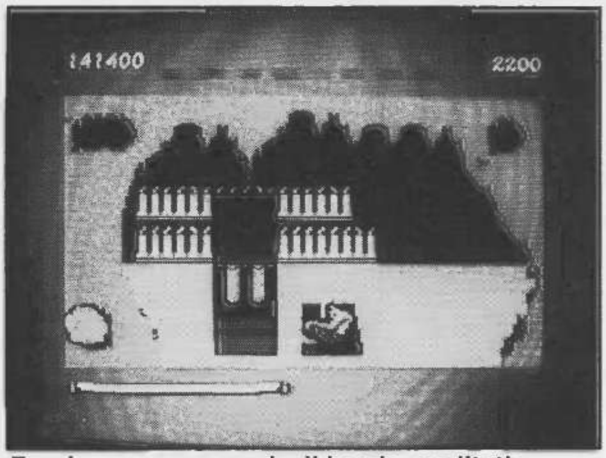
Kortom, alles bij elkaar genomen is *Fist II* een teleurstellend spel. Als vechtspel schiet het tekort door de lange pauzes tussen de opeenvolgende gevechten. Als avontuur wordt het spel de das omgedaan door de traagheid en het feit dat je zo nu en dan de speurtocht moet onderbreken om een gevecht te leveren.

Volledigheidshalve vermelden we nog dat op dezelfde diskette (bij de cassetteversie op kant B van de cassette) een bonus wordt meegeleverd. Het gaat hier om een exemplaar van *"Way of the exploding fist"*. Dit spel is, afgezien van de andere graphics, een kopie van de originele *Fist*.

Dit spel is zowel door 1 als door 2 spelers te spelen. Om het te starten druk je toets >F1< in. Met <F3> kun je kiezen tussen 1 of 2 spelers. Als je <F5> indrukt breek je het spel af. Met <F7> kun je tenslotte aangeven of je met joysticks of via het toetsenbord wilt spelen.

De spelers gebruiken dan de volgende toetsen in plaats van een joystick:

Linker speler		Rechter-speler
<Q>	Links omhoog	<P>
<W>	Omhoog	<Q>
<E>	Rechts omhoog	<*>
<A>	Naar links	<L>
<D>	Naar rechts	<;>
<Z>	Links omlaag	<,>
<X>	Omlaag	<.>
<C>	Rechts omlaag	</>
<S> of linker <SHIFT>	Vuurknop	<:> of rechter <SHIFT>



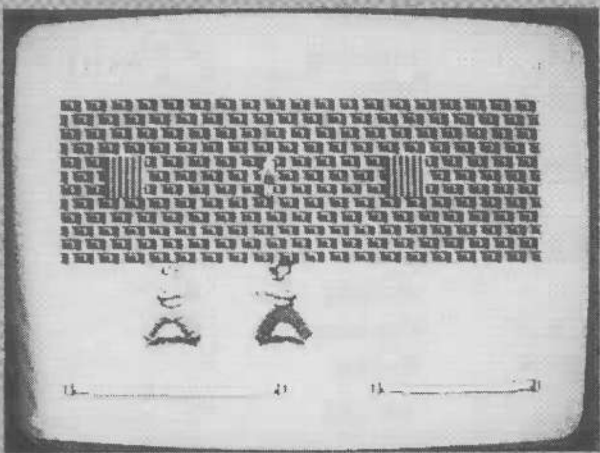
Een leerzame en verkwikkende meditatie

Speeltips

Zorg dat je een grote pot koffie bij de hand hebt wanneer je aan het spel begint. Het grootste gevaar dat je loopt is namelijk overmand te worden door de slaap. In de huizen zijn een aantal papieren wandjes geplaatst. Hier kun je niet doorheen lopen. Na een welgerichte klap verdwijnen ze echter als sneeuw voor de zon.

Sommige plaatsen kun je alleen passeren nadat je de bij een bepaalde gebedsrol behorende kennis hebt opgedaan. Op sommige plaatsen ligt in de grotten een stapel rotsblokken. Deze kun je verpulveren nadat je de inhoud van *trigram* I hebt bestudeerd.

De boomstammen die je op een paar locaties de doorgang versperren, kun je vellen nadat je *trigram* VI hebt bestudeerd.



Ontmoeting met de Warlord

Twee onderaardse gangen bevatten gifgas. Om hier veilig te passeren heb je de kennis van *trigram* VIII nodig. Wanneer je rechts van *shrine 2* zover mogelijk naar boven gaat, kom je bij de lange ladder uit. Deze ladder voert je naar het meer. Het is verstandig om eerst de inhoud van *trigram* II uit het hoofd te leren.

Een aantal van de ondergrondse ruimten is onverlicht. Om de duisternis op te heffen moet je kennis hebben genomen van de geheimen van *trigram* VII.

De tactiek om tegenstanders te vloeren is geheel anders dan die uit "Way of the exploding fist". Voor ons werkt de volgende strategie het beste. Loop naar de tegenstander en maak een voorwaartse salto over hem heen. Probeer ervoor te zorgen dat je precies op de juiste plaats neerkomt, d.w.z. je achterste voet moet tussen de twee voeten van de tegenstander staan. Gebruik nu een serie hoge achterwaartse trappen om het gevecht te beslissen. Dit is namelijk de enige snelle manoeuvre die beschikbaar is. Pas echter wel op dat je niet de vuurknop te snel loslaat, anders maak je weer een salto. In het water kun je geen salto's maken. Hier kun je het beste naar de tegenstander lopen terwijl je in de richting van zijn maag slaat. Loop dan door totdat je hem weer met achterwaartse trappen naar het hoofd kunt raken.

Wanneer je het spel nog saaier wilt maken dan het al is, moet je de volgende listing maar eens intikken. Save de listing voordat je deze "runt". Als je alles goed hebt ingetikt, verschijnt na korte tijd eerst de mededeling dat je de cassette moet terugspoelen en een toets moet indrukken. Wanneer je dit gedaan hebt, wordt het programma geladen nadat je toets <PLAY> van de cassetterecorder hebt ingedrukt. Helaas werken deze pokes alleen op de cassetteversie van het spel. Het resultaat van deze pokes is dat je over een ongelimiteerde energie beschikt. Bovendien is elke treffer die je de tegenstander toebrengt onmiddellijk dodelijk.

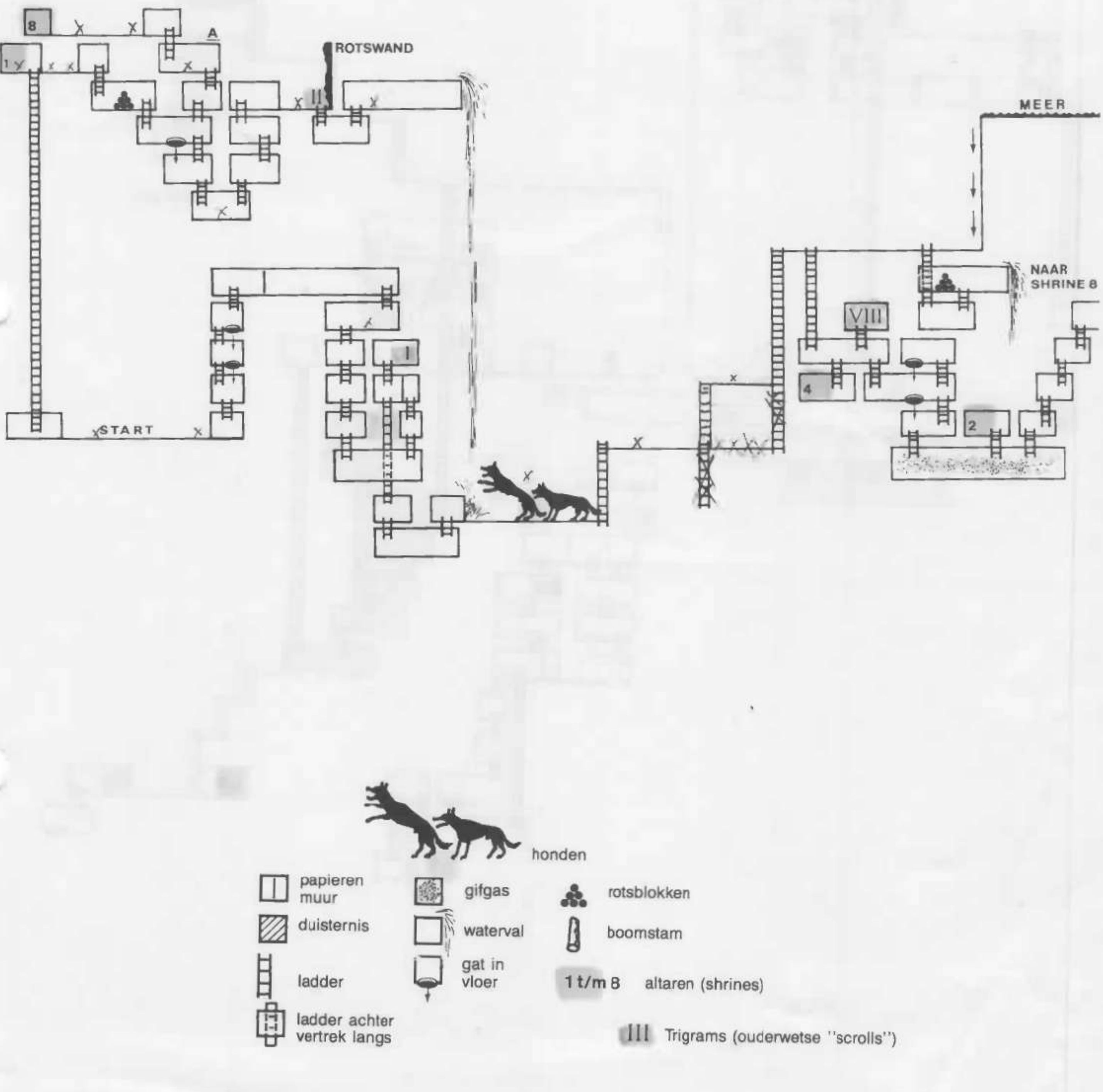
```
1  PRINTCHR$(147) EVEN GEDULD
5  A.U.B."
10 LETA=49152
15 FORT=0TO66:READZ
20 POKEA+T,Z:G=G+Z:NEXTT
25 IFG<>7874THENPRINT"FOUT
   IN DATA REGELS 200-240":END
30 :
40 LETA=65280
45 FORT=0TO37:READZ
50 POKEA+T,Z:S=S+Z:NEXTT
55 IFS<>8THENPRINT"FOUT IN
   DATA REGELS 250-300":END
60 :
65 LETA=65380
70 FORT=0TO5:READZ
75 POKEA+T,Z:D=D+Z:NEXTT
80 IF D<>306 THENPRINT"FOUT
```

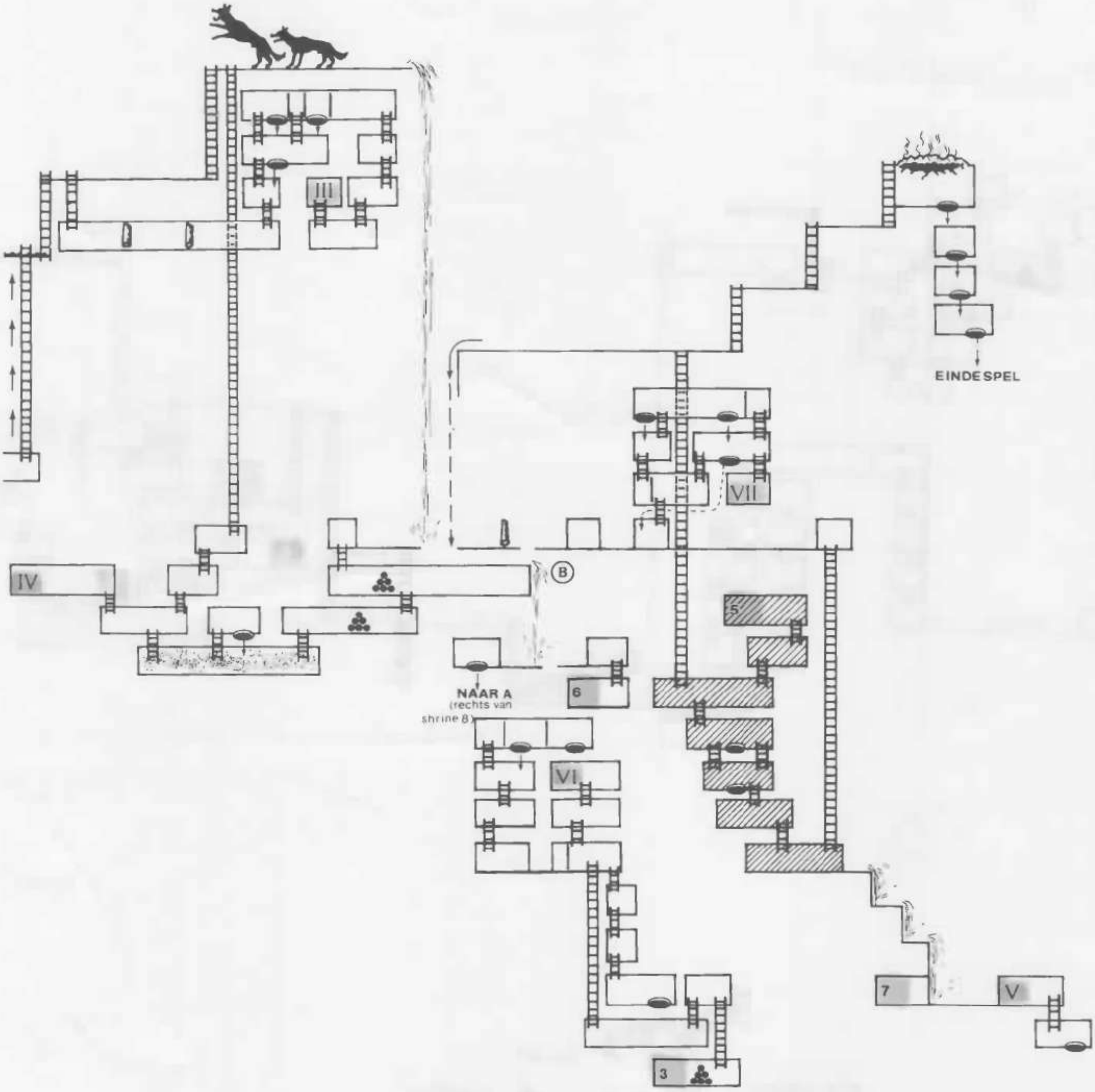
```
    IN DATA REGEL 310":END
85  :
90  LETA=530
95  FORT=0TO22:READZ
100 POKEA+T,Z:F=F+Z:NEXTT
105 IFF<>2761THENPRINT"FOUT IN
    DATA REGELS 320-330":END
110 :
120 LETA=344
130 FORT=0TO45:READZ
140 POKEA+T,Z:H=H+Z:NEXTT
150 IFH<>4631THENPRINT"FOUT
    IN DATA REGELS 340-380":END
155 :
160 PRINT"PLAATS CASSETTE EN
    SPOEL BAND TERUG"
170 PRINT"DRUK DAARNA OP EEN
    TOETS"
180 GETK$:IFK$=" "THEN180
190 SYS49152
195 :
200 DATA169,1,168,170,32,186,255
205 DATA169,0,32,189,255,32,213,255
210 DATA169,7,141,38,5,169,2,141,183,4,
    141,204,4,169,255
215 DATA141,186,4,141,189,4,141,193,4,169,
    133
220 DATA141,182,4,141,203,4,162,101,142,
    188,4,202,142,192,4,169,0
230 DATA141,185,4,141,133,2
240 DATA76,144,4
250 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
270 DATA0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0
280 DATA0,0,0,0,4
305 :
310 DATA195,4,17,2,87,1
320 DATA32,244,4,188,41,5,138,105,6,141,
    133,2,177,174,145,253,136,208,249
330 DATA120,76,180,4
335 :
340 DATA32,167,2,169,96,141,98,194
350 DATA32,0,192,169,234,141,9,45,141,10,
    45,141,11,45
355 :
360 DATA160,9,185,124,1,153,67,37,136,16,
    247,108,99,194
365 :
370 DATA164,143,240,5,169,0,141,19,4,96
```



De missie is voltooid

FIST II, THE LEGEND CONTINUOUS

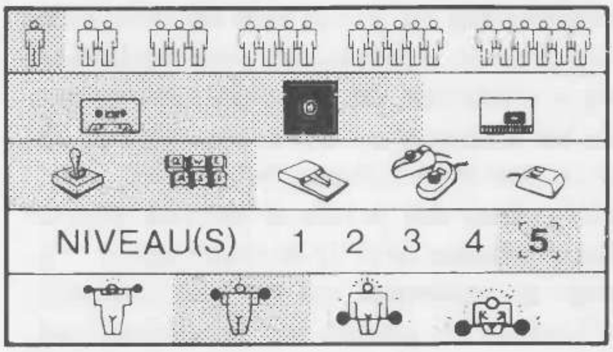


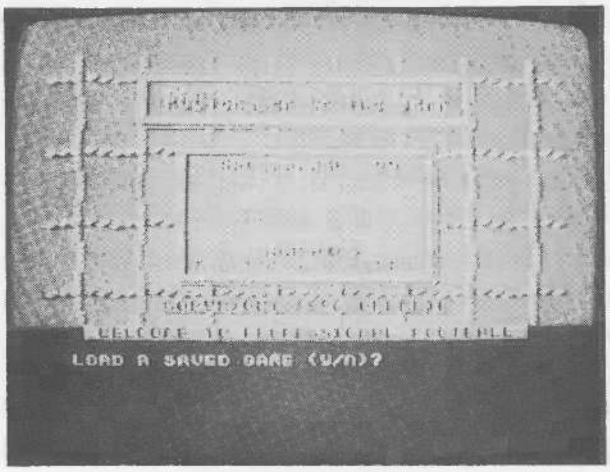

III
EINDESPEL
VII
IV
B
5
NAAR A
(rechts van
shrine 8)
6
VI
7
V
3

FOOTBALLER OF THE YEAR

Gremlin Graphics

Aackosoft





Doel

Het doel van het spel *Footballer of the year* wordt eigenlijk al door de titel verraden. Je moet namelijk proberen om in de (Engelse) voetbalcompetitie tot voetballer van het jaar te worden uitgeroepen.

Beschrijving

In het spel *Footballer of the year* speel je de rol van een 17-jarige voetballer die zijn jongensdroom probeert werkelijkheid te laten worden. Hij begint zijn carrière in de laagste divisie van het Engelse voetbal.
Wanneer hij bewijst over voldoende capaciteiten te beschikken, bestaat de kans dat hij door een talentscout wordt gezien. Een transfer naar een andere, beter betalende, club is dan uiteraard niet uitgesloten.

Wanneer het spel geladen is krijg je eerst de kans om de namen van de verschillende voetbalclubs te veranderen. Indien je dit inderdaad wilt doen antwoord je op de vraag: *"Edit teams?"* met <Y>. Wil je van deze mogelijkheid afzien, dan ligt het antwoord op de vraag voor de hand. Inderdaad, je drukt dan <N> in.
Als je de vraag met <Y> had beantwoord, dan vraagt het programma in welke divisie je de namen van de ploegen wilt veranderen. Je kunt kiezen uit totaal zes divisies.Dit zijn:

<1> de Vierde divisie
<2> de Derde divisie
<3> de Tweede divisie
<4> de Eerste divisie
<5> de Super league
<6> de Landenteams

Vervolgens krijg je alle namen van de in de gekozen divisie spelende clubs te zien. De clubnaam die je wilt veranderen, wijs je aan. Dit kun je zowel met behulp van een joystick, als via het toetsenbord doen. Wanneer je het toestenbord gebruikt, zijn de in te drukken toetsen:

<W> = Naar rechts
<Q> = Naar links
<P> = Omhoog
<L> = Omlaag
<SPATIEBALK> = Vuurknop

Nadat je een team hebt gekozen, druk je op de vuurknop, waarna je de nieuwe naam kunt intikken. Als dit gebeurd is, sla je <RETURN> aan. Je drukt dus niet op de vuurknop, zoals het programma je wil laten geloven. Wanneer je nog meer namen wil

veranderen, dan kan dat. Druk dan nogmaals de vuurknop in, waarna je een volgende naam kunt wijzigen. Wanneer je naar een andere divisie toe wilt, druk je de toets <D> in. Wil je verder niets meer veranderen, dan keer je terug naar het spel door de <E> aan te slaan.

Na het veranderen van namen, of na het met <N> beantwoorden van de vraag of je dat wilt, krijg je de gelegenheid om een eerder gesaved spel in te laden.

Enige voorzichtigheid is hierbij geboden. Nadat je deze vraag namelijk met <Y> hebt beantwoord, kun je ook nog opgeven of dit vanaf diskette of cassette moet gebeuren. Wanneer je de vuurknop of de <SPATIEBALK> iets te hard had ingedrukt, schiet het programma door. Het gesavede spel wordt dan automatisch vanaf diskette geladen.

Wil je geen eerder gesaved spel laden, dan beantwoord je de vraag uiteraard met <N>.

Hierna moet je eerst je voornaam intikken, gevolgd door <RETURN>. Vervolgens moet je ook je achternaam invoeren. Nadat dit gebeurt is, moet je invoeren in welke divisie je wilt beginnen. Tenslotte krijg je nog de kans om deze gegevens opnieuw in te voeren wanneer je iets fout had gedaan.

Voordat je nu echt aan het spel kunt beginnen, moet je nog even een club uitkiezen waarvoor je wilt gaan spelen en tenslotte het land dat je wilt vertegenwoordigen in eventuele interland wedstrijden.

Als je deze handelingen hebt verricht, zie je een aantal *icons* in beeld verschijnen. Voordat we de betekenis en de functie van de verschillende *icons* uitleggen, moeten we eerst nog even kijken naar het spelmechanisme.

De twee dingen waarom het spel voor jou, als voetballer, draait zijn geld en *goal cards*. Het geld heb je nodig om bijvoorbeeld deze *goals cards* te kunnen aanschaffen. Deze kaarten heb je weer nodig om tijdens de wedstrijden actief mee te kunnen spelen. Zonder *goal cards* kun je slechts lijdzaam naar de uitslagen van de wedstrijden van jouw club kijken, zonder dat je daar enige invloed op kunt uitoefenen.

Heb je wel een *goal card*, dan kun je deze in een bepaalde wedstrijd gebruiken. Voor iedere wedstrijd wordt verteld hoeveel doelpogingen de kaart in die wedstrijd waard is. Dit aantal ligt tussen de een en drie. Wanneer je besluit een *goal card* in te zetten, mag je proberen zelf doelpunten te scoren. Dit kan gebeuren uit een strafschop of door middel van een aanval. In het eerste geval sta je oog in oog met de doelman. In het tweede geval sta je ook voor het doel, maar van links en rechts komen twee verdedigers op je afstormen. De verdedigers proberen je de bal afhandig te maken, dus veel tijd om te richten en te schieten heb je niet.

Het richten doe je met de joystick. Om de bal te schieten druk je de vuurknop in. Tijdens dit onderdeel van het spel prefereren wij echter het gebruik van het toetsenbord. De toetsen die je dan moet gebruiken zijn:

<,> = naar links
<.> = naar rechts
<SPATIEBALK> = schieten

Nadat je het toegestane aantal doelpogingen hebt gedaan, krijg je de uitslag van de wedstrijd te zien.

Wanneer de doelkaarten op zijn, zul je aan nieuwe moeten zien te komen. Dit kun je onder andere doen door ze te kopen. De prijs van de kaarten hangt af van de divisie waarin je speelt. Als beginkapitaal krijg je slechts £ 5000, dus je zult de kaarten met overleg moeten gebruiken.



Het ikonen menu

Een tweede mogelijkheid om *goal cards* te verkrijgen is via de zogenaamde ''Kanskaarten''.
Om uiteindelijk de titel ''Voetballer van het jaar'' te veroveren zul je voldoende doelpunten moeten hebben gescoord om voor die eer in aanmerking te komen.

Wereldbol: Dit roept de competitiestand van het team waarvoor je uitkomt op, samen met een overzicht van de door jou gescoorde doelpunten. Langs de linker- en rechterzijde van het beeldscherm wordt door middel van een gekleurd vakje aangegeven op welke plaats jouw club staat. In het vak midden boven zie je een overzicht van de door jou gescoorde doelpunten. Deze zijn uitgesplitst in de gewone competitie *(League)*, de zogenaamde ''Littlewoords Cup'' *(League cup)*, de *FA Cup*, de diverse Europa Cups, interland wedstrijden en het totaal.
In het vak middenonder kun je zien hoe de club waar je voor uitkomt het in de competitie doet. Van links naar rechts zie je het aantal gespeelde (*P*layed), gewonnen (*W*on), het aantal gelijk gespeelde (*D*raw) en het aantal verloren (*L*ost) wedstrijden. De tabel gaat verder met het aantal gescoorde doelpunten (*F*ore), het aantal tegentreffers (*A*gainst) en tenslotte het aantal punten (*P*oin*TS*). Voor iedere gewonnen wedstrijd krijg je drie punten. Een gelijk spel levert een punt op.
Je kunt dit overzicht verlaten door de vuurknop in te drukken.

Het hoofd: Wanneer je dit icon selecteert, krijg je een statusrapport van de speler zelf te zien. Door middel van grafieken wordt de status, de divisie waarin je speelt en het salaris dat je inmiddels verdient weergegeven.
Onder deze gegevens wordt vermeld hoe goed je inmiddels bent.

Perkament: Dit symbool kies je wanneer je in aanmerking wilt komen voor een andere club. Het heeft echter niet zo erg veel zin om dit te proberen. Het kost een heleboel geld om een *transfer card* te kopen die nodig is om de aandacht van een talentscout te trekken. De kans op een transfer is daarentegen uiterst gering.

Vraagteken: Dit staat voor een soort ''Kanskaart''. De prijs van deze kaart is £ 200. Je kunt zowel door het geluk worden toegelachen als in in het ongeluk worden gestort. We vonden het in eerste instantie overigens vreemd dat het als pech geldt wanneer je besluit te gaan trouwen. Je moet dan namelijk een feest geven. We hebben altijd gedacht dat de Schotten zo gierig waren. Nadat we het spel wat langer hadden gespeeld begrepen we echter dat hier de beroemde Engelse humor achter moet zitten. Het lijkt ons namelijk ook geen pretje om tijdens één voetbalseizoen een keer of vijf te moeten trouwen.
In de meeste gevallen kun je het bedrag dat je krijgt of kwijt raakt zelf bepalen. Dit doe je door op het juiste moment op de vuurknop te drukken, en wel wanneer de bewegende cursor voor de gunstigste mogelijkheid staat.

Voetbalschoen: Dit symbool kies je wanneer je de wedstrijd wilt (laten) spelen. Om te beginnen krijg je de gelegenheid om *goal cards* aan te schaffen.

Wanneer dit is gedaan, krijg je voor iedere wedstrijd te zien hoeveel de kaart waard is. Je kunt dan besluiten om hem wel of niet te gebruiken.

Geblesseerde speler: Wanneer je het spel wilt afbreken wijs je dit *icon* aan. Vervolgens wordt gevraagd of je zeker weet dat je het wilt opgeven. Is dit inderdaad het geval, dan begint het spel weer van voren af aan.

Cassette/diskette: Door het selecteren van één van deze twee afbeeldingen geef je aan dat je de huidige stand van het spel wilt saven op diskette of cassette. Je kunt ook een eerder gesaved spel vanaf diskette of cassette laden. Op de diskette kan echter maar één spel worden gesaved. Wanneer je dus meerdere standen wilt saven, zul je daarvoor verschillende diskettes moeten gebruiken.

Op een paar detailpunten is het spel niet helemaal foutloos gebleken.
Het is ons in tenminste twee spellen overkomen dat de administratie van de bank een fout in ons voordeel maakte. Wij hadden namelijk een "Kans-kaart" gekocht van ons laatste geld. Na deze transactie hadden we geen geld meer over. We hadden pech want de gekochte "Kans-kaart" maakte ons duidelijk dat er was ingebroken. Nadat we hadden gekozen voor een ontvreemde wekker, bleken we opeens over een fors banksaldo te beschikken.
Een ander foutje waar de speler zijn voordeel mee kan doen is het feit dat de telling van de gescoorde doelpunten tijdens Europacup wedstrijden en interlands regelmatig in de war raakt. Wanneer je na zo'n wedstrijd nakijkt hoeveel doelpunten je nu hebt gescoord, is het aantal op dat onderdeel veel hoger dan het werkelijk gescoorde aantal.
Ook het aantal doelpunten dat de club volgens de stand heeft gescoord klopt niet. De door de speler zelf, door middel van *goal cards,* gescoorde doelpunten werden namelijk niet in de telling opgenomen, doch slechts de door de rest van de club gescoorde treffers.

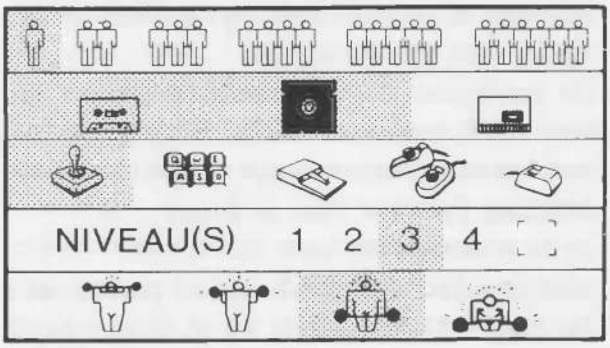
Speeltips

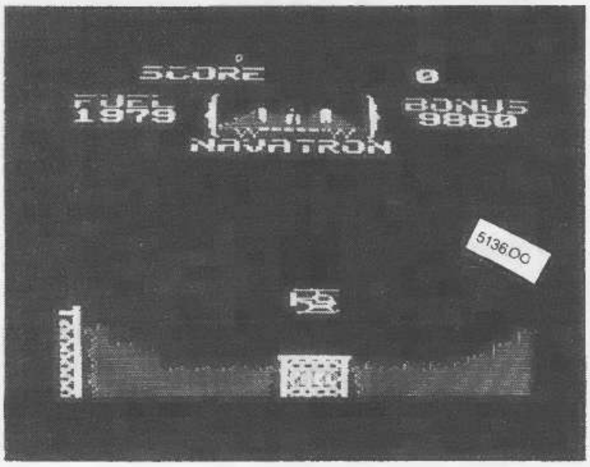
Kies er aan het begin van het spel voor om voor een vierde divisie club uit te komen (keuze <1>). Het is dan iets makkelijker om successen te behalen.
Koop geen *transfer* kaarten. Je kunt beter *goal cards* aanschaffen voor dat geld. Wanneer je in een avontuurlijke bui bent kun je "Kans-kaarten" blijven kopen. dit kun je doen totdat je geld op is, of totdat je besluit dat je wel weer eens een wedstrijd wilt gaan spelen.
Een belangrijk voordeel van het kopen van Kans-kaarten is het feit dat je regelmatig *goal cards* ontvangt.
Wanneer je echter in één of meerdere cup competities (het is namelijk, in strijd met de werkelijkheid, mogelijk om zowel voor de UEFA-Cup als de Europa-Cup I te spelen) al een paar ronden verder bent doorgedrongen, kun je beter geen "Kans-kaarten kopen. Je loopt dan het risico dat je door een andere club wordt gekocht.
Wanneer dit gebeurt, krijg je wel een deel van de transfersom uitbetaald, maar de nieuwe club is altijd al uit alle mogelijk cup toernooien geknikkerd. Dit is zelfs het geval wanneer je, voordat er zelfs maar één wedstrijd is gespeeld, een "Kans-kaart" koopt die tot gevolg heeft een transfer.
Bewaar de *goal cards* zoveel mogelijk voor de wedstrijden waarin je drie doelkansen krijgt.

Om jezelf in de verschillende divisies te handhaven moet je een bepaald speelniveau bereikt hebben. Deze niveaus zijn:
Avarage voor de vierde divisie
Good voor de derde divisie
Very good voor de derde divisie
Very good/Excellent voor de Super league.
Wanneer je wilt lachen moet je als onervaren speler in de Super league gaan spelen. Uitslagen als 23-18 vliegen je dan om de oren.

FORT APOCALYPSE

Synapse Steve Hales





Doel

In dit spel moet men met een helikopter 16 gijzelaars bevrijden die door vijandige wezens in het binnenste van de aarde gevangen worden gehouden. Nadat alle gijzelaars bevrijd zijn moet het fort vernietigd worden en moet men met de helikopter terugkeren naar het punt van vertrek.

Beschrijving

''Fort Apocalypse'' is weliswaar geen nieuw spel maar kwalitatief gezien kan het nog steeds concurreren met menig spel dat heden ten dage op de markt wordt gebracht. Het meest opvallende kenmerk van ''Fort Apocalypse'' is ongetwijfeld de uitstekende speelbaarheid.

Het verhaal begint in het binnenste van de aarde waar buitenaardse wezens, die zich *Kralthans* noemen, een fort gebouwd hebben. Die vesting gebruiken ze vooral als gevangenis om mensen, die ze aan de oppervlakte van de aarde gevangen genomen hebben, vast te houden.

De leden van het verbond van de *Sky Dwellers* hebben zich ten doel gesteld om de gijzelaars te bevrijden. Diegene die deze gevaarlijke missie durft te ondernemen moet rekening houden met 3 soorten opponenten die de vesting bewaken.

Gelukkig beschikt de moedige bevrijder over een goed uitgeruste helikopter met een onbeperkte munitievoorraad.

Na het laden moet men de <F3> toets indrukken om een keuze te maken uit verschillende spel opties:

Het instellen van de *Gravity skill; weak* (zwak), *normal* (normaal) of *strong* (sterk), bepaalt de invloed van de zwaartekracht op de helikopter oftewel de snelheid waarmee de helikopter hoogte verliest als hij stationair in de lucht hangt. De paarse balk wordt over de *Gravity skill* geplaatst met de <F3> toets en als men de gewenste optie gevonden heeft moet men de <F5> toets indrukken.

Deze handelingen moet men herhalen om de volgende opties in te voeren.

De tweede optie is de *Pilot skill* of pilootklasse.

Novice (beginneling), *Pro* (professional) en *Expert* (expert).

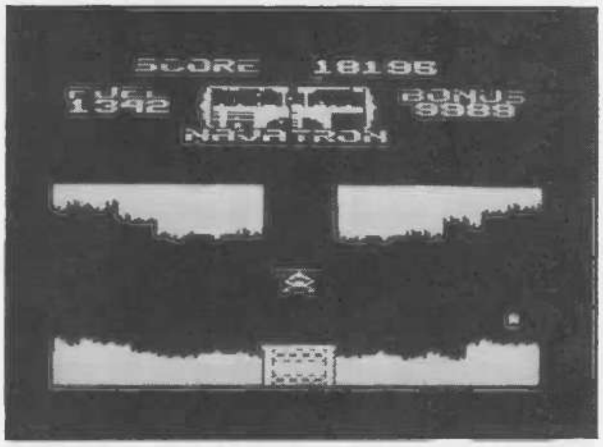
Met de pilootklasse bepaalt men de snelheid van het spel. Deze is het laagst voor een *Novice* en het hoogst voor een *Expert.*

De laatste instelmogelijkheid betreft het aantal piloten.

Optimisten kunnen deze optie gebruiken om 3 *Robo pilots* (piloten) aan te werven, realisten zullen de missie met 5 piloten

trachten te volbrengen en pessimisten kunnen maar liefst 7 piloten inzetten om te trachten het avontuur tot een goed einde te brengen.
Na een druk op de <F7> toets bevindt men zich in de *Vaults of Draconis* (gewelven van Draconis). De helikopter hangt in de lucht boven een brandstofdepot. Om de helikopter te besturen moet men de joystick naar boven duwen om te stijgen, naar beneden om de dalen en naar links of naar rechts al naar gelang de gewenste vliegrichting. Om raketten af te vuren moet men de vuurknop indrukken.
Om bommen te droppen moet men de joystick eerst even naar links of naar rechts bewegen zodat de helikopter in vooraanzicht op het scherm verschijnt. Als men dan de vuurknop indrukt kan men de helikopter bommen laten droppen.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken kan men het spel pauzeren. Om verder te spelen moet men weer op de <SPATIEBALK> drukken.
In het midden bovenaan het scherm ziet men een radar, de *navatron.*
Op deze radar kan de piloot een nabijgelegen deel van het landschap waarnemen. Bovendien kan men op de radar de vijandelijke bewegingen gadeslaan. Er zijn drie soorten opponenten in het spel die als witte stippen op het radarscherm worden weergegeven. Door de witte stippen juist te interpreteren, al naar gelang hun plaats en de snelheid waarmee ze op de *navatron* verschijnen, kan men de drie soorten vijandelijke gevechtseenheden onderscheiden.
De *Kralthan* tanks bewegen over de oppervlakte van de verschillende verdiepingen. De tanks lanceren doelzoekende raketten die men alleen kan ontwijken door behendig te manoeuvreren. Om een *Kralthan* tank op te blazen moet men het rupsvoertuig met raketten bestoken.
Self-Propelled-Mines zijn vliegende mijnen met een onafhankelijke, mechanische besturing die met middelmatige snelheid boven de oppervlakte en in de gewelven vliegen. Ze ontploffen als ze in aanraking komen met een helikopter.
Deze mijnen kan men eveneens onschadelijk maken door er raketten op af te vuren.
Robo-Choppers zijn exacte kopieën van de helikopter die men bestuurt. Ze jagen snel en genadeloos op de indringers van de onderaardse gewelven en beschikken over een onuitputtelijke hoeveelheid raketten.
Men start met een brandstofvoorraad van 99 eenheden. Om meer brandstof te tanken moet men zachtjes landen op het *Fuel* depot. Een te bruuske landing resulteert in het verlies van een helikopter.
De helikopter zit barstensvol brandstof als men 2000 eenheden heeft. Als tijdens het spel brandstoftekort dreigt verschijnt de mededeling *Low On Fuel* in beeld.
In de rechterbovenhoek bevindt zich de bonusteller. Het resterende aantal punten aan het einde van een missie wordt gehonoreerd met een hogere waardering van de vluchtleiding.
Het leek ons de beste manier om maar meteen een missie te beschrijven aan de hand van gegevens die we in de zwarte doos vonden van één van de verongelukte helikopters.
Na het tanken kan men de deur die toegang geeft tot het eerste gewelf bereiken door naar links of naar rechts te vliegen. Ondertussen moet men de radar in de gaten blijven houden om vijandelijke acties tijdig waar te kunnen nemen.
Tussen de bergen rijden in totaal 4 tanks rond. De vliegende mijnen kan men ontwijken of vernietigen. Blauwe helikopters zijn toestellen van de vijand. Ze bezoedelen het luchtruim op gezette tijden. Blauwe helikopters moeten dan ook zo snel mogelijk worden geëlimineerd door ze met raketten te bestoken. De helikopter van de speler kan projectielen afvuren in zes richtingen. Raketten vuurt men schuin naar beneden af door naar links of naar rechts te vliegen en de vuurknop in te drukken. Deze schietrichting is ideaal om de tanks op te blazen.
Om de mijnen te vernietigen kan men de helikopter beter in profiel onbeweeglijk in de lucht laten hangen om de mijn vervolgens naar links of naar rechts toe op te blazen.
Na het vernietigen of het ontwijken van de

nodige mijnen en het opruimen van minstens twee robo-tanks komt men bij de deur aan de oppervlakte van het landschap terecht die toegang geeft tot het eerste onderaardse gewelf van de vesting. Deze deur moet men deel voor deel vernietigen. Het is het handigste om de helikopter in vooraanzicht in het midden boven de deur te laten hangen. Daarna kan men de bommen naar beneden droppen om de eerste rij deeltjes van de deur te vernietigen. Het heeft geen zin om de bommen van grote hoogte op de deur te droppen. De toegangsdeur kan alleen vernietigd worden als deze zichtbaar is op het scherm. Als men vier rijen deeltjes vernietigd heeft kan men met de helikopter in vooraanzicht precies door de opening dalen om in de eerste tunnel te belanden. Om de toegangsprocedure te vergemakkelijken verdient het aanbeveling om nog een vijfde rij deurdeeltjes te bombarderen.



De opdracht is voltooid

De blauwe helikopters die regelmatig met hoge snelheid op je af komen vliegen kan men het beste zo snel mogelijk onder vuur nemen om ze te vernietigen. In sommige situaties is het beter om de blauwe opponent weg te lokken zodat hij te pletter slaat tegen een vliegende mijn, een bergwand of een wand van de tunnel. De witte lijn onder de ingang van het eerste gewelf is een landingsplaats. Op deze landingsplaats en alle volgende kan men de helikopter het beste even laten landen. Mocht je namelijk ergens verderop in het spel een toestel verliezen dan wordt het spel bij de laatst aangedane landingsplaats hervat. Het landen moet voorzichtig uitgevoerd worden. In de eerste tunnel lopen 8 gijzelaars rond. Om de gijzelaars op te pikken moet men hen aanraken met de helikopter. Omdat de gijzelaars heen en weer lopen kan men het beste met de helikopter vlak boven hun hoofd gaan hangen en vervolgens wachten tot ze zelf instappen. Na het oppikken van een aantal gijzelaars verschijnt op het scherm het aantal gijzelaars dat men op dat niveau nog moet redden: *Men to rescue...*

Het is heel goed mogelijk dat de overige gijzelaars zich in een dieper liggende tunnel ophouden. In de eerste tunnel bevinden zich links en rechts deuren die toegang geven tot teleportatiekamers. Deze deuren kan men weer vernietigen met raketten. De stralen van de teleportatiekamers verschijnen diagonaal. Om deze kamers zonder gevaar te gebruiken moet de helikopter stil hangen, precies midden tussen de diagonale stralen alvorens deze verschijnen.

Als de helikopter in beweging is op het moment dat de straal verschijnt dan zal hij te pletter vliegen. Op de radar kan men zien of men in een lager gelegen tunnel terecht is gekomen. Als dit niet het geval is moet men een andere teleporatatiekamer opzoeken en de handeling herhalen.

De kamer waar men terechtkomt in de tweede tunnel wordt weer geblokkeerd door een deur. Achter die deur rijdt een tank op een klein platform heen en weer.

Wacht met het vernietigen van de deur tot de stralen net verschenen zijn. Probeer de robo-tank op te blazen alvorens de teleportatiekamer te verlaten door een paar deeltjes weg te schieten, terug te vliegen naar het midden van de kamer, te wachten tot de stralen verschenen zijn en de operatie te herhalen. Als men daarna de kamer verlaat en naar links of rechts verder vliegt zal men de overige gijzelaars aantreffen.

Na deze reddingsactie moet men verder vliegen tot men op de radar een gebied van de tunnel ontwaart dat precies tussen twee dubbele teleporatatiekamers in ligt. Dit gebied wordt afgesloten door rode deuren die men niet kan vernietigen.

Als men even wacht in het midden van de dubbele teleportatiekamer, ziet men de rode

deur geheel verzinken in de vloer of het plafond van de tweede tunnel.
Het is dan nog te vroeg om verder te vliegen. Men moet wachten tot op het ogenblik dat de stralen net verschenen zijn en de deur, bijna simultaan met het verdwijnen van de stralen, de toegang niet langer blokkeert. Achter de rode deuren ziet men een landingsplatform met de tekst: *Land Here.* Op dit platform moet men weer voorzichtig landen. Het platform zakt dan weg in de vloer van de tunnel en brengt de helikopter naar het volgende gewelf de *Crystalline Cave.*
Dit gewelf bestaat weer uit twee delen waar in totaal 8 gijzelaars op hun redding wachten. Onder de ingang van dit gewelf ziet men weer een brandstofdepot *(Fuel).* Hier kan men bijtanken door te landen.
De doorgang wordt in dit gewelf belemmerd door twee laserstralen die regelmatig in werking treden. Wacht tot ze net verdwenen zijn om naar links of rechts te vliegen.
Ook hier rijden weer tanks rond die men eerst moet opblazen alvorens men een aantal van de 8 gijzelaars kan oppikken. De meeste gijzelaars worden echter vastgehouden in het hart van de vesting en dat is meteen de uiteindelijke bestemming.
De helikopters in de *Crystalline Cave* zijn rood van kleur maar gedragen zich net zo gevaarlijk als de blauwe helikopters.
Men moet ze dus zo snel mogelijk vernietigen. Het binnenste van de vesting kan men bereiken via twee verticale tunnels.
De tunnel aan de linkerkant verdient de voorkeur omdat deze doorgang de makkelijkste is om doorheen te vliegen.
De beide doorgangen worden geblokkeerd door blauwe rotsblokken die volgens een bepaald patroon bewegen. Het blauwe rotsblok kan zich van beneden naar boven verplaatsen waardoor men niet door de verticale gang kan vliegen.
Door boven de ingang te hangen en een paar bommen te droppen zal het rotsblok een ander bewegingspatroon gaan volgen en van boven naar beneden zakken.
Als men het blok volgt bereikt men na het nemen van twee haakse bochten de uitgang van de verticale schacht. Hier ziet men weer een landingsplaats die men eventjes moet gebruiken om het ongemak tengevolge van een ongeluk te beperken. De linkerkant van het scherm wordt op de radar weergegeven als een lege ruimte maar is in werkelijkheid gevuld met stenen. Achter die stenen kunnen zich overblijvende gijzelaars bevinden. Begin de stenen aan de onderkant van het scherm weg te schieten om eventuele gevangenen te bevrijden die zich achter deze muur de benen uit het lijf lopen om gered te worden. Zodra men deze operatie achter de rug heeft moet men zich verder een weg banen door de rijen stenen aan de linkerkant van het scherm tot een verdere doorgang niet meer mogelijk is. Dit lijkt een onzinnig karwei maar deze modus operandi is nodig om de rode helikopter weg te lokken die bovenaan in de schacht naast de doorgangstunnel bommen dropt. Na het wegschieten van voldoende stenen linksonderaan het scherm moet men in de schacht waar de rode helikopter hangt naar boven vliegen. Om te voorkomen dat men door de rode opponent wordt opgeblazen moet men de helikopter in vooraanzicht draaien en langs de uiterste linker rand van de schacht opstijgen totdat men vlak onder de vijandelijke helikopter vliegt. Daarna moet men weer dalen en door de vrije doorgang aan de linkerkant van het scherm vliegen. Als men vervolgens terugvliegt en even later weer opstijgt in de schacht dan zal de rode helikopter ondertussen tegen de grotwanden te pletter zijn gevlogen. Ook hier moet men zich weer al schietend een weg banen om te controleren of er nog ingemetselde ongelukkigen op bevrijding wachten. Als men voldoende muren gesloopt heeft ziet men een doorgang die beveiligd wordt met een verticale laserstraal die regelmatig in werking treedt.
In het meest gunstige geval kan men de kern van het fort via deze doorgang bereiken, maar soms is deze doorgang afgesloten. Als dit laatste het geval is, moet men weer via de tunnel opstijgen naar de eerste verdieping van het *Crystalline* gewelf. Om de rotsblokken in een gezond bewegingspatroon te dwingen kan men eventueel weer een paar raketten afschieten. Bij het verlaten van de

tunnel moet men rekening houden met een rode helikopter die er meesterlijk in slaagt om op de moeilijkste plaatsen zijn opwachting te maken. Maar het menselijke vernuft staat voor niets. Laat de helikopter net boven het blauwe rotsblok hangen en geef het rode gevaarte de tijd om een eerste salvo af te vuren. Stijg daarna zo snel mogelijk op en vuur tegelijkertijd een aantal raketten af. Het verdient aanbeveling om daarna even bij te tanken want het vervolg van de missie is tijdrovend en bijgevolg brandstofverspillend.

Om door de verticale tunnel aan de rechterkant van het scherm te vliegen moet men dezelfde strategie gebruiken als bij de eerste tunnel.

Na het landen op de witte lijn moet men zijn borst maar goed nat maken. Om het hart van de vesting te bereiken via deze weg moet men door zes schachten die beveiligd worden met horizontale laserstralen en aan de oppervlakte rijdende tanks, stijgen en dalen. Het vernietigen van die tanks is een schier onmogelijke opdracht. Ontwijken is hier de boodschap. Op het radarscherm kan men de bewegingen van de tanks volgen. Op het moment dat de tanks voldoende naar de rechterkant rollen moet men zo snel mogelijk door de eerste schacht vliegen en vermijden dat men in een laserstraal terechtkomt. Dit systeem van goed kijken naar de radar, vliegen en wegwezen moet men een aantal malen herhalen tot men zich in de laatste schacht bevindt.

Daar ziet men dan eindelijk de toegang tot het hart van het bolwerk, die weer beveiligd wordt door een laserstraal. Achter deze laserstraal ligt de kwaadaardige kern te wachten om vernietigd te worden. Een aanhoudend salvo is voldoende om het boze geweten van het fort uit te roeien. Na deze bevrijdende actie moet men de holle ruimte nog even onderzoeken om te controleren of er geen opgeluchte gijzelaars rondwandelen die begrijpelijkerwijze mee willen naar de oppervlakte. De terugweg is een stuk eenvoudiger, want nu zijn beide toegangsdeuren geopend. Door gebrek aan energie functioneren laserstralen niet langer. De tanks en de helikopter zijn echter nog steeds operationeel. Om snel op te stijgen naar de eerste verdieping van het dieptste gewelf kan men het beste gebruik maken van de makkelijkste verticale schacht. Let op eventuele helikopters en schiet de tanks aan flarden. Om het zekere voor het onzekere te nemen verdient het aanbeveling nogmaals bij te tanken. Daarna kan men de *Crystalline cave* verlaten door op te stijgen vanaf het brandstofdepot.

In de *Vaults of Draconis* zit men weer ingeklemd tussen de twee rode deuren. Als men het landingsgebied verlaat en naar links of naar rechts vliegt bevindt men zich in één van beide dubbele teleportatiekamers die niet langer operationeel zijn. Na het vernietigen van de muur en de robo-tank moet men de koers zetten naar de drie naast elkaar gelegen teleportatiekamers. Via de eerste of de derde teleportatiekamers kan men opstijgen naar de eerste verdieping van de *Vaults of Draconis.*

De toegang wordt echter versperd door vierkante en rechthoekige rode rotsblokken. Zodra het rechthoekige rotsblok verschuift moet men opstijgen en zonder dralen naar links of naar rechts vliegen.

De richting is afhankelijk van de teleportatiekamer van waaruit men wil opstijgen. Weer moet men een muur wegschieten om even later de ingang te bereiken. Als men door de open toegangsdeur opstijgt hoeft men de robo-tanks niet te vernietigen, op voorwaarde dat men voldoende hoogte aanhoudt. Het einde van de missie is dan in zicht. Na een laatste landing op het brandstofdepot heeft men de opdracht voltooid en wordt men door de vluchtleiding onderscheiden met een titel. De titel die men verdiend heeft wordt berekend op basis van de tijd die men nodig had om de missie te volbrengen en de moeilijkheidsgraad die men bij aanvang had ingesteld.

Speeltips

Verspil geen tijd met het vernietigen van vliegende mijnen als het niet echt noodzakelijk is.

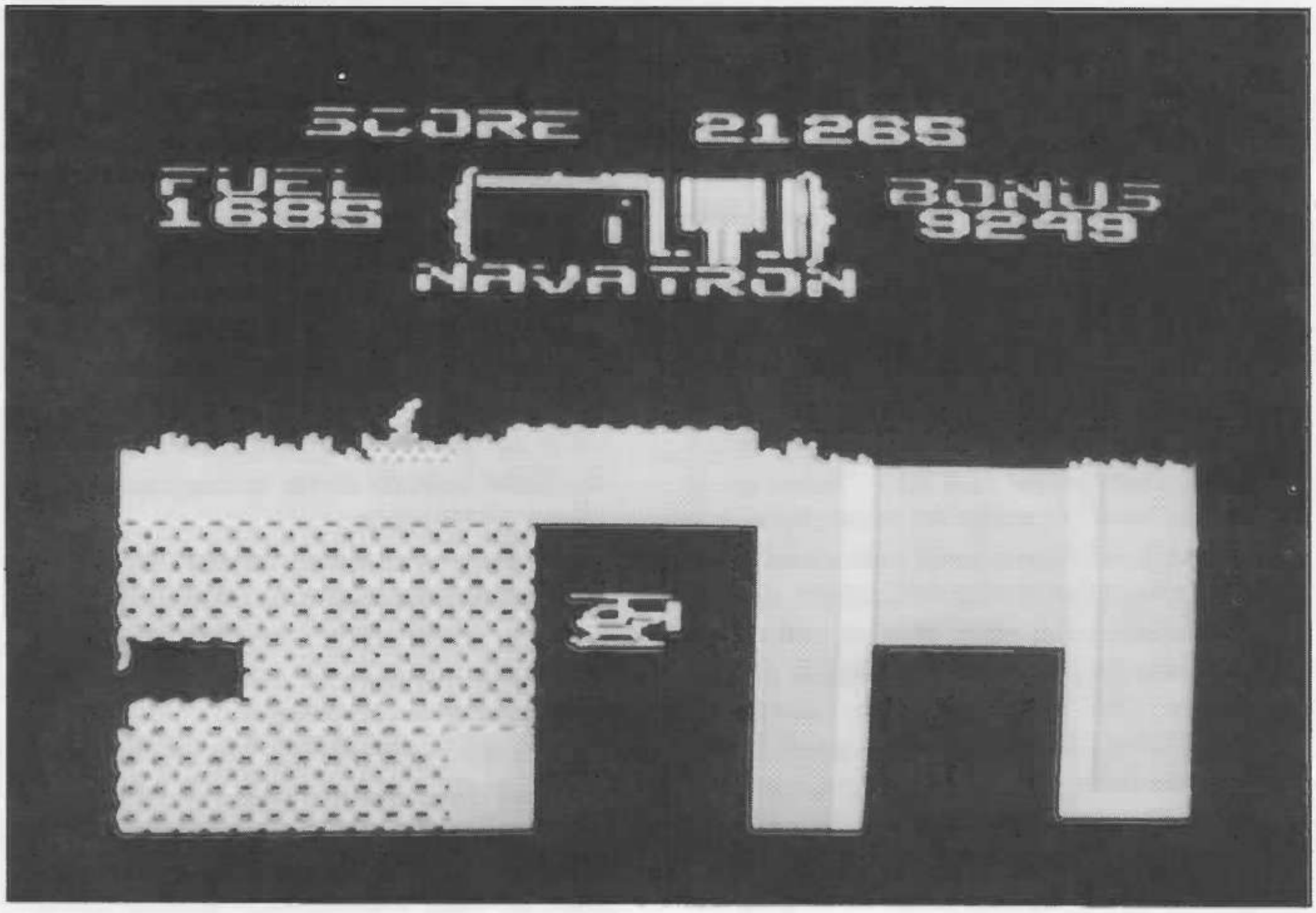
Men moet alle gijzelaars op een verdieping redden alvorens men kan dalen naar een lager gelegen tunnel.

Hou de radar en het brandstofniveau goed in de gaten.

De tanks kan men het beste vernietigen met raketten die schuin naar beneden afgevuurd worden.

Als men in het bezit is van een joystick met een snelvuur instelling, bevelen we het gebruik ervan van harte aan.

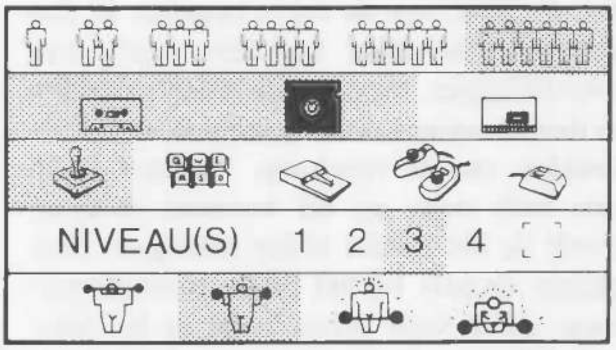
In het onderste gewelf waar men rijen stenen moet wegschieten komt zo'n hulpmiddel uitstekend van pas.

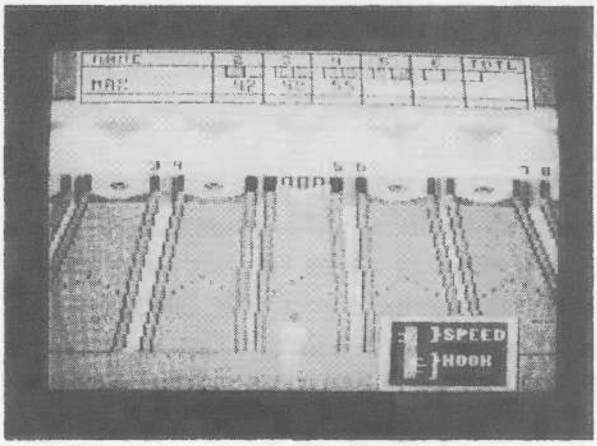


Deze muur moet worden afgebroken

10th FRAME

Access Software Inc. | Bruce & Roger Carver | Home Software Benelux





Doel

In het spel *10th Frame* moet je proberen meer kegels om te gooien dan de tegenstander(s). Dit kun je doen in teamverband, of op individuele basis.
Het aantal partijen dat je speelt (tussen 1 en 5) wordt door de speler(s) bepaald.

Beschrijving

Het is al weer enige tijd geleden sinds de heren Bruce en Roger Carver de computerwereld verrasten met het zeer fraaie spel *Leaderboard* (zie elders in Het Zwaardere Werk). Voor de echte golffanaten is inmiddels ook een uitbreidingsdiskette voor dit spel verschenen. Tevens is een versie van *Leaderboard* verschenen waarop wel bomen en bunkers voorkomen.
Dat de gebroeders Carver zich niet uitsluitend met golf bezighouden, bewijst het spel dat we nu zullen gaan bespreken, namelijk *10th Frame*. Dit bowling-spel heeft uiterlijk veel weg van *Leaderboard*. De animatie van de bowler is van dezelfde hoge kwaliteit als die van de golfer in *Leaderboard*. Ook bestaat de mogelijkheid om voor iedere deelnemer een verschillend speelniveau te selecteren.
De disketteversie van *10th Frame* is vrij te kopiëren. De bescherming bestaat uit het inmiddels wel bekende *dongle* die in de cassettepoort moet worden gestoken. Bij de cassetteversie ontbreekt dit stukje firmware uiteraard.

Nadat het spel is geladen moet je eerst aangeven wat voor soort wedstrijd je wilt spelen. Je kunt hierbij kiezen uit een wedstrijd tussen de individuele deelnemers (<O>pen) of een wedstrijd tussen twee teams (<L>eague).
Wanneer je voor *open bowling* hebt gekozen, moet je het aantal spelers (1 tot en met 8) invoeren door het gewenste cijfer aan te slaan. Hierna wordt de naam van speler 1 gevraagd. Nadat je deze hebt ingetikt, gevolgd door <RETURN>, wordt het gewenste speelniveau gevraagd. Hier kun je kiezen uit drie verschillende niveaus, waarvan eigenlijk uitsluitend de twee laatste interessant zijn. Op het eerste niveau (<K>ids = kinderen) hoef je namelijk alleen maar de bal te richten. Verder gebeurt alles automatisch.
Het wordt al wat moeilijker op het <A>mateur niveau. Behalve het richten zul je ook de snelheid van de bal en het effect moeten instellen. Ditzelfde moet je doen op het <P>rofessional niveau, maar daar is het bepalen van de snelheid en het effect van

de bal veel kritischer. Een kleine afwijking is dan al voldoende om de bal in de goot te laten verdwijnen.
Nadat het speelniveau is gekozen door het aanslaan van respectievelijk een <K>, <A> of <P> moeten dezelfde gegevens ook voor de overige spelers worden ingevoerd.
Nadat de laatste speler dit heeft gedaan word je gevraagd hoeveel ronden (*games*) je wilt spelen. Dit aantal ligt bij *open bowling* tussen 1 en 5.
Indien je had gekozen voor het spelen van een teamwedstrijd (<L>eague bowling), moet je eerst de naam van het eerste team invullen. Vervolgens geef je de namen en de speelniveaus van maximaal vier teamleden in. Is dit gebeurd, dan moeten deze gegevens ook voor het tweede team worden ingevuld. Een teamwedstrijd kan over maximaal drie ronden gaan. Zodra alle benodigde gegevens zijn ingevoerd, kan het spel beginnen.
Je ziet dan een aantal bowling banen in beeld. Alleen de middelste baan wordt in het spel gebruikt. Rechtsonder in beeld zie je twee metertjes, die je gebruikt bij het bepalen van de snelheid en het effect van de bal. Voordat je de bal echter gaat gooien moet je eerst richten.
Dit richten kun je doen door de bowler naar links of naar rechts te verplaatsen. Wanneer je de joystick naar voren beweegt, verschijnt op de baan een witte stip. Deze stip kun je ook naar links en naar rechts bewegen. Dit geeft de richting aan waarin de bal straks wordt geworpen. Als je de joystick nu weer naar achteren trekt, verdwijnt de stip en kun je de bowler desgewenst op een andere plaats zetten.
Als je tevreden bent met het richten druk je op de vuurknop, waarna de bowler zijn aanloop begint. Houdt, na het indrukken van de vuurknop, de metertjes rechtsonder nauwkeurig in het oog. In de linker kolom (*SPEED*) verschijnt nu een gele balk. Deze wordt langer, naarmate je de vuurknop langer ingedrukt houdt. Hoe langer de gele balk is, des te harder wordt de bal gegooid. Aan de linkerzijde van dit metertje zie je twee kleine dwarsstreepjes. Het is nu de bedoeling om de gele balk tussen deze twee streepjes te laten stoppen. Wanneer je de vuurknop te vroeg of te laat loslaat, is de snelheid van de worp niet nauwkeurig genoeg ingesteld. Dit kan resulteren in een afzwaaiende bal.
Nadat je de snelheid hebt ingesteld (lees: de vuurknop hebt losgelaten), verschijnt aan de rechterzijde een tweede gele balk. Deze balk moet je gebruiken om de mate van effect (*HOOK*) van de bal te bepalen. Je ziet aan de rechterzijde van deze meter drie dwarsstreepjes. De gele balk moet tussen deze drie streepjes worden gestopt door het indrukken van de vuurknop. Wanneer je de gele balk stopt bij het bovenste streepje, wordt de bal zonder effect geworpen. Hoe dichter de balk bij het derde dwarsstreepje staat, des te meer effect krijgt de bal naar links. Effect naar rechts geven is niet mogelijk.
Nu de snelheid en het effect van de worp zijn bepaald, wordt de bal (hopelijk) in de richting van de kegels geworpen. Je kunt dan eventjes achterover leunen en eens even op het geluid van de over de baan rollende bal letten.

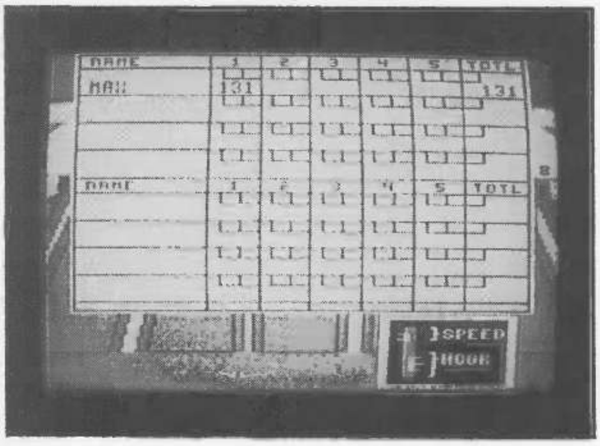
Puntentelling

Iedere speler krijgt per beurt twee kansen om de tien kegels omver te werpen. De kegels die met de eerste bal omver worden gegooid, komen in de tweede helft van de beurt niet meer terug. Slaagt men er in om alle tien kegels met de eerste bal om te gooien, dan scoort men een zogenaamde *strike*. Wanneer men twee ballen nodig heeft voor het omver werpen van alle kegels, noemt men dit een *spare*. In beide gevallen heeft dit een gunstig effect op de score. De puntentelling werkt namelijk als volgt:
Wanneer het niet lukt om met twee worpen alle kegels om te gooien, levert elke kegel die wel is omgegooid 1 punt op. De punten van beide worpen worden bij elkaar geteld. Het totaal aantal punten wordt voor iedere speler boven in beeld bijgehouden.
Wanneer je met de tweede worp alle kegels tegen de vlakte werkt, kan de score voor die beurt nog niet worden ingevuld. In plaats

hiervan verschijnt een gekleurd driehoekje op de scorelijst. De punten die je in de volgende beurt met de eerste bal scoort, worden dan bij de behaalde punten in de vorige beurt geteld. Slaag je er in om met de eerste bal alle kegels om te gooien, dan verschijnt een gekleurd vierkantje op de scorelijst. Dit houdt in dat de punten die je met twee ballen scoort in de volgende beurt bij de score uit de vorige beurt worden opgeteld. Wanneer een speler in elke beurt een *strike* scoort, en de twee extra ballen aan het einde van de tiende beurt weet om te zetten in *strikes*, kan hij de maximale score van 330 punten behalen.
Hoe de puntentelling precies verloopt kunnen we het beste even uitleggen aan de hand van een voorbeeld.
Wanneer je bijvoorbeeld in de eerste beurt achtereenvolgens 7 en 2 kegels omgooit, zie je naast elkaar een 7 en een 2 staan. Deze punten worden bij elkaar opgeteld en eronder zie je dus de totaalscore 9 staan. In de tweede beurt gooi je met de eerste bal 4 kegels om en met de tweede bal 6 kegels. Je ziet dan naast elkaar een 4 en een gekleurd driehoekje. De totaalscore kan nog niet worden bijgewerkt. In de derde ronde kegel je met de eerste bal 6 kegels omver. Deze score wordt dan bij de 10 in de vorige beurt omgegooide kegels geteld. De score tot en met de tweede beurt wordt dan dus 25. Stel nu dat je met de tweede bal niets raakt, dan wordt de totaalscore tot en met de derde beurt 25 plus 6 uit deze beurt, oftewel 31.
In de vierde beurt gooi je met de eerste bal alle kegels om. De score wordt nog niet bijgewerkt en er verschijnt een vierkantje. Alle punten die je in de vijfde beurt scoort (dus met twee ballen) worden bij de in de vorige beurt gescoorde punten geteld.
Indien je twee of meer *strikes* achter elkaar gooit, dan worden toch de punten die je met de twee ballen erna behaalt bij de punten van de eerste *strike* opgeteld. Gooi je bijvoorbeeld drie *strikes* achter elkaar, gevolgd door een 6 en een 1, dan ziet de score er als volgt uit:
Beurt 1 = 30 punten
Beurt 2 = 56 punten
Beurt 3 = 73 punten
Beurt 4 = 80 punten

Het lijkt allemaal nogal ingewikkeld, maar dat valt in de praktijk best mee.

Nadat je de laatste bal hebt gegooid, krijg je de totale score nog eens op het beeldscherm te zien. Desgewenst kun je de scorestaat uitprinten, wanneer je op de vraag of je dit wilt met <Y> antwoordt. Druk je echter <N> in, dan kun je verder gaan met spelen.
Op de scorestaat worden alle relevante gegevens van de speler ook het niveau waarop je hebt gespeeld vermeld.



Het scorebord

Je kunt het spel afbreken door het indrukken van de </> toets. Je krijgt dan weer het selectiemenu te zien.
Indien je dan weer opnieuw wilt beginnen met dezelfde spelers en dezelfde moeilijkheidsgraden, druk je in het selectiescherm toets <P> in. Het is ook mogelijk om een korte demonstratie van het spel op te roepen vanuit het selectiescherm. Druk hiervoor op toets <D>.

Speeltips

Richt de bal net rechts van de kegel die midden voor staat. De kans op een *strike* is dan, als de snelheid en het effect goed zijn gekozen, het grootste.

Gooi de bal niet zonder te richten. Wanneer je dit namelijk doet, zal het zeer vaak gebeuren dat je zes kegels in het midden omgooit. Uiterst links en rechts blijven dan twee groepjes van twee kegels staan. Een *strike* kun je dan wel vergeten.

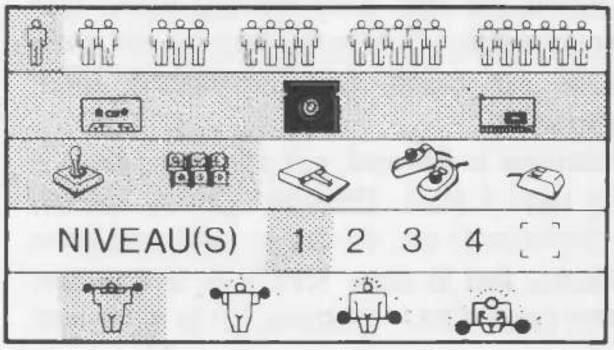
Hoe meer snelheid je aan de bal geeft, des te minder invloed heeft het effect hierop. Een hard gegooide bal met maximaal effect zal dus ongeveer dezelfde baan beschrijven als een zacht gegooide bal met veel minder effect.

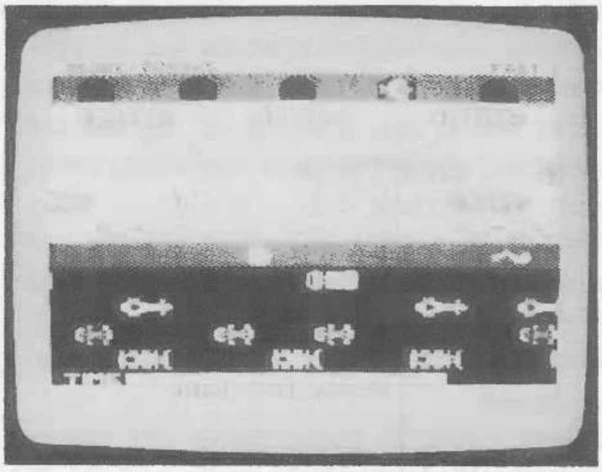
Je hoeft een kegel niet altijd met de bal te raken om hem omver te gooien. Dit kan soms ook met behulp van een andere kegel. Het beste voorbeeld hiervan is wanneer de kegels links- en rechtsachter, plus de kegel direct voor de kegel rechtsachter nog overeind staan. Wanneer je nu de bowler naar de uiterste rechterzijde beweegt en zover mogelijk naar rechts richt, hoef je alleen nog maar met maximale snelheid en zonder effect te gooien. Als je deze techniek een beetje onder de knie hebt, zul je merken dat het mogelijk is om alle drie de kegels omver te gooien.

Een goede kans op een *strike* maak je op professioneel niveau door de bowler zover mogelijk naar rechts te plaatsen en de bal zover mogelijk naar rechts te richten. Gooi dan met maximum snelheid en met iets meer dan medium effect. Oefen deze methode voor een hoge score.

FROGGER

Sierra On-Line, Inc. | Chuck Benton | Home Software Benelux





Doel

In dit spel moet je proberen een kikker veilig naar zijn schuilplaats te begeleiden. Onderweg moet je oppassen dat je niet door een auto wordt verpletterd of verdrinkt.

Beschrijving

Frogger is één van die klassiekers, die een plaatsje verdienen in iedere software verzameling.

Vandaar dat wij menen er goed aan te doen om de lezers van *Het Zwaardere Werk* een gratis exemplaar van dit spel aan te bieden. Gezien de oudheid van het spel kunnen we ons namelijk voorstellen dat een groot aantal mensen, die nog niet zo heel lang geleden een computer hebben aangeschaft, dit spel ontberen.

Frogger komt oorspronkelijk uit de speelhallen, en werd geproduceerd door Sega. De eerste home-computerversies van het spel werden op insteekmodule vervaardigd door Parker Brothers. De overige versies, inclusief de insteekmodule voor Atari, werden door Sierra On-line geproduceerd.

Het spel stamt uit 1981 en werd vlak na *Pacman* uitgebracht. *Frogger* werd, net als *Pacman,* een ongelooflijk succes. Ook de huiskamer versies van deze spellen mochten zich in een grote belangstelling verheugen. Vandaar dat het niemand zal verbazen dat er practisch geen computer te bedenken is tot aan de IBM PC aan toe, waarvoor *Frogger* niet is geconverteerd.

Frogger is de eenvoud zelve. In de gedaante van een kikker moet je proberen vijf kikkers veilig naar hun schuilplaats te loodsen, terwijl alle obstakels horizontaal langs glijden.

Het spel kan niet op de gebruikelijke manier worden geladen. Dit lukt alleen door het volgende in te tikken: LOAD"FROGGER",8,1 en <RETURN>. Vervolgens druk je de <PLAY> toets van de cassetterecorder in. Na ongeveer zes minuten is het spel geladen. Je moet dan ingeven welke toetsen je voor de besturing wilt gebruiken, ook wanneer je met een joystick speelt. Vervolgens kun je kiezen uit twee speelsnelheden, te weten <S>low en <F>ast.

Tenslotte druk je op <Y> wanneer alle keuzes naar wens zijn ingevoerd. Wanneer je nog iets wilt veranderen druk je op <N>. Je start het spel door toets <F1> in te drukken. Onderin beeld verschijnt dan de kikker, die je veilig moet laten oversteken. Het eerste deel van de overtocht bestaat uit een snelweg. Het verkeer raast er met variabele snelheden van links naar rechts en van

rechts naar links overheen.
Je kunt de kikker in vier verschillende richtingen laten springen om het verkeer te ontwijken. Wanneer je de overzijde van de snelweg hebt bereikt, ben je voorlopig veilig.
De kikker moet vervolgens de rivier oversteken via schildpadden en boomstammen. Ook deze voorwerpen bewegen met verschillende snelheden over het beeldscherm. Blijf echter niet te lang zitten op de rug van een schildpad, aangezien deze regelmatig onder water verdwijnen.
Persoonlijk hebben wij altijd gedacht dat kikkers uitstekende zwemmers waren, maar de bedenker van dit spel heeft anders beslist. Elke aanraking met het water wordt de kikker fataal.
Geheel boven in beeld zie je vijf zwarte poortjes. Het is nu de bedoeling om in elk poortje een kikker te parkeren, waarna je de volgende via dezelfde weg naar een ander poortje brengt. Het kan gebeuren dat het poortje wordt bevolkt door een krokodil of een lekkere vette vlieg. Wanneer de kikker in een poortje springt dat een vlieg bevat, krijg je extra punten. Het is mogelijk om een poortje binnen te gaan waarin een krokodil ligt, maar uitsluitend als deze zijn bek nog gesloten heeft.
Nadat je vijf kikkers op deze wijze hebt gered, start de volgende ronde van het spel.
Op de hogere niveaus van het spel is het voetpad tussen de snelweg en het water ook niet meer veilig. Het is het teritorium van een slang geworden, die het op de kikker heeft voorzien. Ook zal een aantal boomstammen worden bevolkt door slangen en andere enge beesten.
Om het geheel nog iets moeilijker te maken is een aantal boomstammen vervangen door krokodillen. Zolang je niet op hun kop springt, voldoen de krokodillen net zo goed als vervoermiddel als de boomstammen.
Zo nu en dan zul je op de onderste rij boomstammen een vrouwtjes kikker zien zitten. Wanneer je deze meeneemt (door er bovenop de springen) scoor je bonuspunten. Waar je echter wel op moet letten is de hoeveelheid beschikbare tijd. Onderin beeld zie je namelijk een gele balk die steeds korter wordt. Wanneer deze blak geheel verdwenen is voordat de kikker zijn schuilplaats heeft bereikt, kost dat een leven.
Ook voor het behalen van punten is de tijd een belangrijke factor. Hoe sneller de kikker thuis is, des te meer bonuspunten krijg je toegekend. Je krijgt een extra leven na iedere vijf ronden.
Ziehier, het spel is de eenvoud zelve. Toch komt het bij ons nog wel eens van de plank voor een uurtje ongecompliceerd speelplezier.
Wanneer je het spel wilt pauzeren, druk je op toets <F7>. Het spel opnieuw starten, bijvoorbeeld om de andere speelsnelheid te kiezen, doe je door <F3> in te drukken. Met toets <F5> tenslotte, zet je de muziek uit.

Puntentelling

Sprong voorwaarts	10 punten
Behouden thuiskomst	50 punten
Vrouwtje oppikken	200 punten
Vlieg opeten	200 punten
Vijf kikkers thuisbrengen	1000 punten



De start van het wielrennen in SUMMER GAMES II.



De vlo BOOGABOO bewondert de kleurrijke omgeving.



Het toestel is net opgestegen in SOLO FLIGHT.



Pas op dat je niet te pletter slaat tegen de bergen (SOLO FLIGHT).



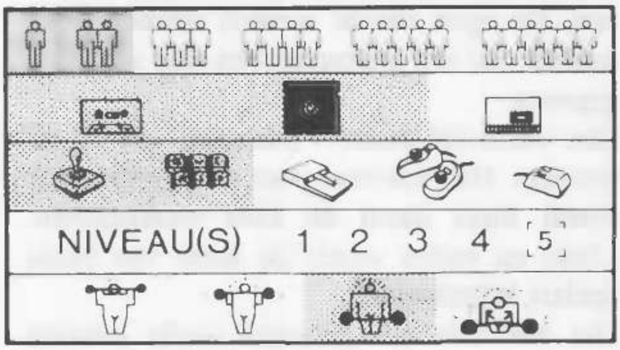
Een van de vele tegenstanders is als een zeepbel uiteen gespat (DROPZONE).

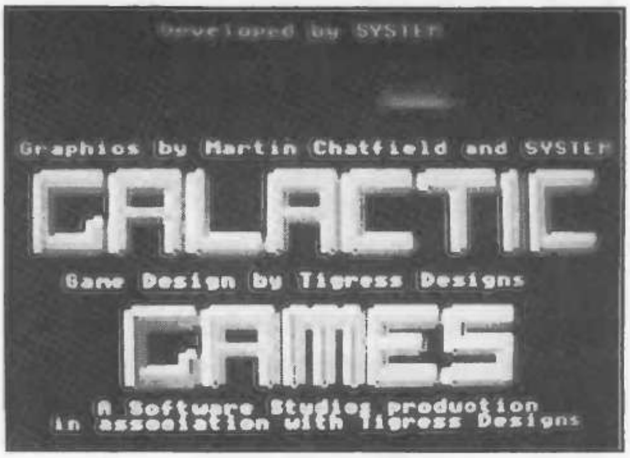


Rechts onderaan zijn de vier nog te redden mensen zichtbaar (DROPZONE).

GALACTIC GAMES

Activision | Tigress Designs | Home Software Benelux





Doel

In deze parodie op de meer algemeen gangbare sportspellen in de traditie van *Summer Games* etc., moet je proberen om de eerste plaats te bereiken in de Inter-galactische Spelen.

Beschrijving

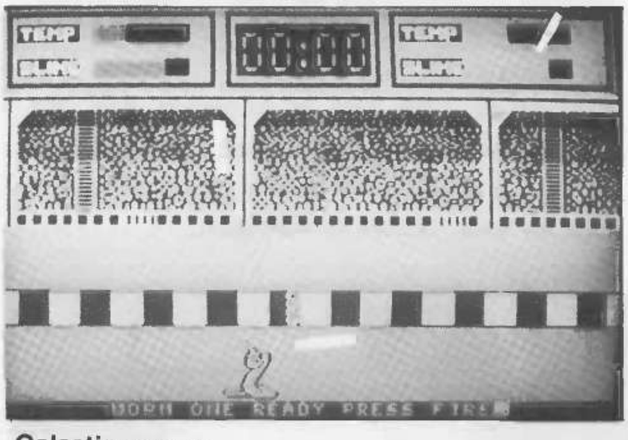
We zullen er geen doekjes om winden, qua speelbaarheid en graphics kan het spel *Galactic Games* niet eens in de schaduw staan van sportspellen als *Summer Games, Streetsports Baseball* en *HES Games*, om er maar een paar te noemen. Waarom hebben we dan besloten om *Galactic Games* toch een plaatsje in *Het Zwaardere Werk* te gunnen?

Welnu, de onderdelen waaruit dit spel bestaat zijn dermate afwijkend van het gangbare, dat er best een paar uurtjes op een zeer aangename manier zijn te vullen met dit spel. Vooral wanneer je het spel met twee spelers speelt.

Nadat het spel is geladen, en je de titelpagina door middel van een druk op de vuurknop hebt verlaten, verschijnt er wat inleidende tekst op het beeldscherm. (Deze kun je overigens onderdrukken door de vuurknop in te drukken.)

Vervolgens zie je een menu met de verschillende onderdelen waaruit je een keuze kunt maken. Het zijn:

100 meter slither
Space hockey
Psychic judo
Head throwing
Metamorph marathon
Galactic championship



Galactic games

De eerste vijf keuzen maken het mogelijk om de onderdelen afzonderlijk te spelen, terwijl de laatste optie een competitie start waarin alle onderdelen achtereenvolgens moeten worden afgewerkt.

Het selecteren van een onderdeel gebeurt door het op en neer bewegen van de joystick. Druk op de vuurknop om het gekozen onderdeel in te laden.

We zullen maar geen tijd meer verliezen en aan de spelen beginnen. Allereerst staat op het programma:

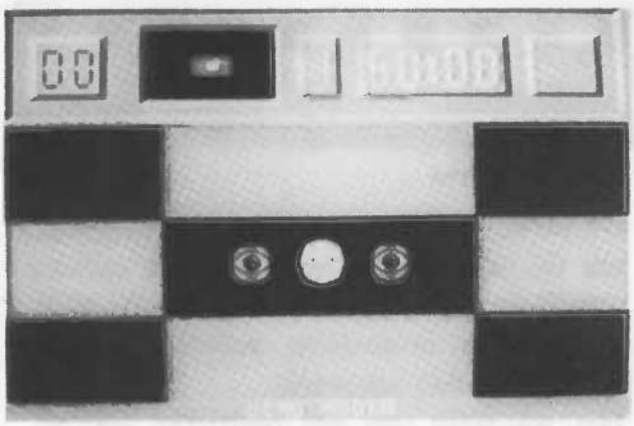
100 meter Slither

De deelnemers aan deze sprint zijn wormen. Het besturen van de wormen gebeurt door de joystick ritmisch op en neer te bewegen. Wanneer je de joystick omlaag trekt, bijt de worm zich vast in de grond terwijl hij zijn lichaam kromt. Door de joystick vervolgens omhoog te duwen, strekt de worm zich zodat hij vooruit schuift.

Door slijm af te scheiden houdt de worm zijn buik koel. De slijmklieren worden in werking gesteld door het indrukken van de vuurknop. De temperatuur en de slijmvoorraad kunnen in de vakjes links- en rechtsboven worden afgelezen. Links zie je de gegevens voor speler 2 (of de computertegenstander).

De bovenste balk geeft de temperatuur weer, terwijl het onderste balkje een indicatie geeft van de resterende hoeveelheid slijm. Wanneer de slijmklieren leeg zijn geraakt, dan ontstaat er en boel wrijvingswarmte. Dit wordt aangeduid doordat het bovenste balkje rood wordt. Je zult dan snelheid moeten minderen om de zaak te laten afkoelen. Tegelijkertijd wordt een nieuwe slijm reserve aangemaakt.

Tijdens de race kun je ongeveer ook een "super schuiver" gebruiken. Dit doe je door de joystick eerst omlaag te bewegen en daarna naar rechts te bewegen.



Galactic games

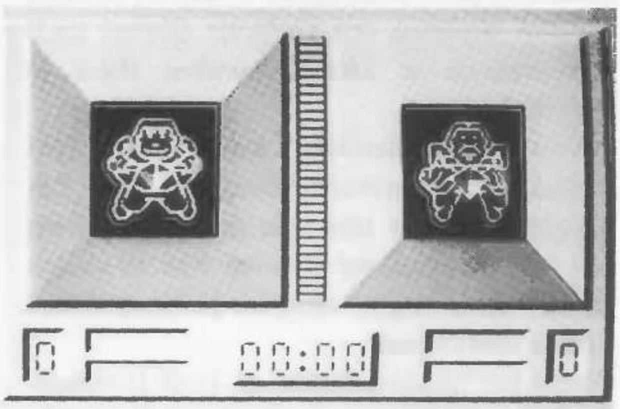
Space hockey

Dit is een soort *air hockey.* In dit spel zijn de deelnemers echter oogballen, terwijl de puck een levend hoofd is. De doelen zijn twee zwarte gaten links en rechts van het speelveld. Het speelveld is groter dan het gebied dat je in beeld ziet. Vandaar dat midden boven in beeld een soort radarschermpje is te zien. Een blauw rechthoekje geeft aan in welk gebied het hoofd (de bal dus) zich bevindt. De precieze plaats van de bal wordt met een witte stip aangegeven. De ogen (beide spelers) worden door middel van een groene en een rose stip aangegeven.

Een wedstrijd duurt 4 perioden van 60 seconden. Het nummer van de speelperiode wordt links naast de klok weergegeven. Links en rechts wordt de score van beide spelers bijgehouden.

Het besturen van de ogen werkt gewoon door de joystick in één van de acht mogelijke richtingen te bewegen. Wanneer je het hoofd raakt, dan rolt dit vanzelf weg. Omdat de ogen zelf ook rond zijn, rollen deze terug nadat deze het hoofd, of elkaar, geraakt hebben. Dit kan voorkomen worden door de rem in te schakelen op het moment dat je het hoofd of het andere oog raakt. Druk hiertoe de vuurknop in.

De zwarte gaten bevinden zich halverwege de linker en rechter grens van het speelveld. Naarmate je meer naar de middenlijn van het speelveld bent, worden de rechthoeken smaller.



Galactic games

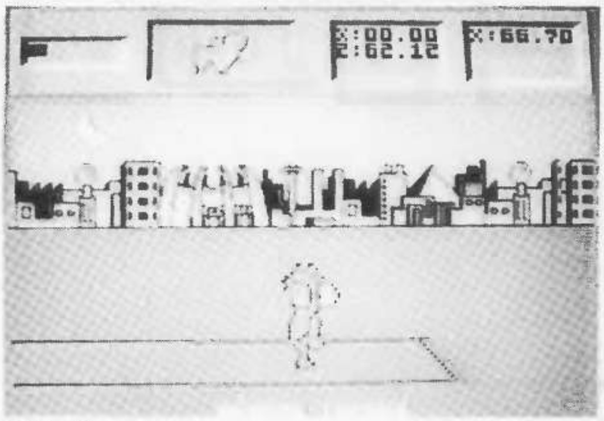
Het zal al snel blijken dat het niet meevalt om punten te scoren. Het hoofd leeft namelijk en doet zijn uiterste best om niet in een zwart gat te verdwijnen. Bovendien oefenen

de zwarte gaten grote aantrekkingskracht uit op de ogen.
Wanneer je het hoofd in het zwarte gat van de tegenstander laat verdwijnen verdien je drie punten. Indien jezelf in een zwart gat verdwijnt, krijgt de tegenstander 1 punt.

Psychic judo
De twee spelers staan tegenover elkaar in een tunnel. Aan de linkerkant laat speler 2 door de ogen van speler 1 zien. Het figuur aan de rechterkant is speler 2 door de ogen van speler 1 gezien. Langs de onderrand van het beeldscherm wordt wat informatie getoond. In het midden wordt de gespeelde tijd bijgehouden. Elke ronde duurt 60 seconden, en de speler die het eerste drie ronden op zijn naam heeft geschreven is de overwinnaar. De spelers gaan elkaar te lijf met ballen psychische energie. Er kan slechts één energiebal tegelijk in het spel zijn. Dit betekent dat er steeds één speler in de aanval is, terwijl de ander in de verdediging wordt gedrongen. De eerste deelnemer die een energiebal afvuurt is dus automatisch de aanvaller.
Links en rechts naast de klok zie je twee vakjes met daarin twee balkjes. Deze balkjes stellen de aanwezige energie voor. Het bovenste balkje is de energiereserve. Wanneer je de vuurknop indrukt wordt de energie uit deze reserve overgeheveld naar de energie die in de bal wordt opgeslagen. Na het loslaten van de vuurknop wordt de energiebal afgevuurd. De bal kan bestuurd worden, maar zorg ervoor dat deze niet in aanraking komt met de muren, vloer en plafond van de tunnel. Probeer de energiebal zo te sturen dat deze de tegenstander raakt op een plaats die hij niet verdedigt.
Het verdedigen gebeurt door het inschakelen van schilden. Hiervoor zijn de lichamen van de deelnemers in zes secties verdeeld. Door middel van de joystick kunnen één of meerdere delen van het lichaam voorzien worden van een schild. Hoe groter echter het opgeworpen schild is en hoe langer dit geactiveerd wordt, des te meer energie verliest de verdedigende speler. De speler wiens energie reserve uitgeput is, heeft de ronde verloren.
Door het opvangen van de energiebal van de tegenstander wordt de eigen energie reserve weer aangevuld. Wanneer je dus nog maar weinig energie over hebt is het verstandig om in de verdediging te gaan. Zodoende kun je energie herwinnen door de energiebal van de tegenstander op te vangen.

Door de joystick op onderstaande manier te bewegen kunnen de volgende schilden worden opgericht:
links omhoog = linkerkant van het hoofd
rechts omhoog = rechterkant van het hoofd
links = linkerkant van de romp
rechts = rechterkant van de romp
links omlaag = linker been
rechts omlaag = rechter been
omhoog + vuurknop = het hele hoofd
vuurknop = de romp
omlaag + vuurknop = beide benen
links + vuurknop = linkerzijde van het lichaam
rechts + vuurknop = rechterzijde van het lichaam

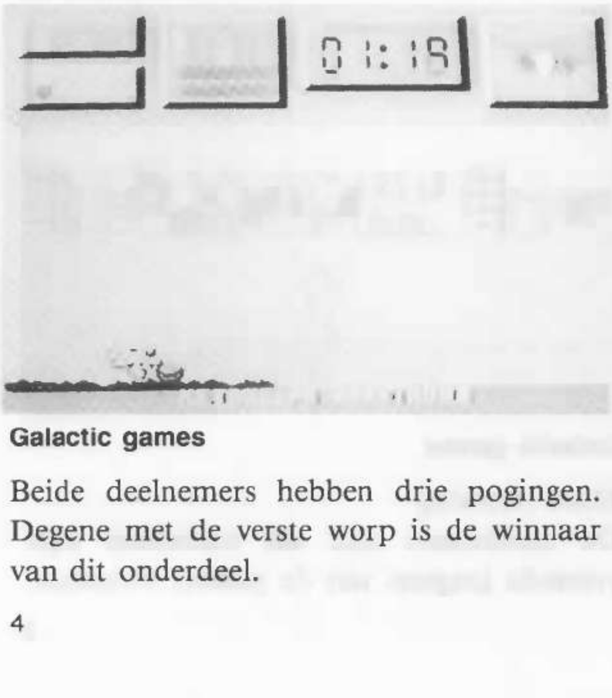
Het schild wordt zichtbaar gemaakt door middel van een zwart vlak over het beschermde gedeelte van het lichaam.
Indien je de energiebal op het schild opvangt, dan gaat dit knipperen.
Wanneer het lichaam door de energiebal wordt geraakt, dan knippert de afbeelding van de speler.



Galactic games

Head throwing
De deelnemers aan dit onderdeel zijn vreemde jongens van de planeet Hruntan.

Je kent ongetwijfeld het gezegde: ''Als je hoofd niet vast zat, dan zou je dat ook nog vergeten!''
Deze volkswijsheid is echter niet van toepassing op de Hruntan. Ze zouden waarschijnlijk niet eens weten waarover je het hebt, want hun hoofden liggen los op hun romp. Gelukkig maar, want de bedoeling van dit onderdeel is het zover mogelijk wegwerpen van het eigen hoofd. Je ziet de atleet aan het begin van zijn aanloop. Druk de vuurknop in en beweeg daarna de joystick zo snel mogelijk naar links en rechts. Hierdoor word de aanloop ingezet. De snelheid is af te lezen aan de balk linksboven in beeld. Voor de streep moet je stoppen door de vuurknop in te drukken. De sportman tilt dan het hoofd van de romp en hij bereidt de worp voor. Het tweede vakje linksboven toont dan een close-up van het hoofd. Zolang je de vuurknop ingedrukt houdt wordt de hoek waaronder het hoofd staat steeds groter. Laat de vuurknop los als de hoek ongeveer 45 graden is. Het hoofd wordt dan weggeworpen. Zodra het ''los'' is, kun je wat extra ''lift'' krijgen door de joystick snel naar boven en beneden te bewegen. Je ziet dan de oortjes flapperen. Het is nu de bedoeling dat de neus zich in de grond boort, want anders is de worp ongeldig. Druk dus vlak voordat het hoofd neerkomt de vuurknop in. Het hoofd zal dan kantelen. Druk je de vuurknop echter te vroeg in dan zal het omslaan.



Galactic games

Beide deelnemers hebben drie pogingen. Degene met de verste worp is de winnaar van dit onderdeel.

Metamorph marathon
Wat voor de marathon bij de Olympische Spelen geldt, gaat ook hier op. Het is het zwaarste onderdeel van de spelen. In dit onderdeel moet de deelnemer een lang parcours afleggen dat uit verschillende soorten terreinen bestaat. De deelnemer aan deze race is een *Metamorph* die van gedaante kan verwisselen. Dit is van groot belang om zo efficiënt mogelijk met de beschikbare energie om te springen.
Langs de bovenzijde van het beeld zie je een aantal vakjes met informatie. Linksboven wordt de snelheid waarmee de metamorph zich voortbeweegt weergegeven, dan wel de hoeveelheid energie die bijvoorbeeld in een spring wordt gestoken. Het balkje daaronder laat zien welk deel van het parcours inmiddels werd afgelegd.
Rechts hiervan zie je een vak met vier verschillende rode balkjes boven elkaar. Deze geven de totale hoeveelheid resterende energie weer. Nog iets verder naar rechts wordt de verstreken tijd getoond. Geheel rechts worden de besturingsmogelijkheden gegeven die bij de gekozen verschijningsvorm mogelijk zijn. Tijdens het spel kun je energiepillen vinden. Door deze op te rapen wordt de energiereserve aangevuld. Botsingen met obstakels kosten veel energie.
Aan het begin van de wedstrijd verkeert de metamorph in een rusttoestand. Vanuit de ruststand kan de metamorph verschillende gedaanten aannemen. Het zijn achtereenvolgens:

Jumper
Trek de joystick omlaag. In deze gedaante kan de metamorph hoog springen. Trek hiervoor eerst de joystick omlaag. Laat de joystick weer los om te springen. Door de joystick links- of rechts omhoog te bewegen spring je in de aangegeven richting. Door middel van een serie sprongen, spring je steeds hoger.
In deze vorm kun je ook straffeloos van grote hoogten vallen.

Runner
Duw de joystick vanuit de rusttoestand naar

rechts. Je kunt nu lopen door de joystick naar links en rechts te waggelen. Hoe sneller je de joystick beweegt, des te harder loopt de metamorph.

Flyer
Duw de joystick omhoog om de metamorph in een helicopter te veranderen. Door de joystick snel naar links en rechts te bewegen gaan de rotorbladen draaien. Als de helicopter is opgestegen kan men de joystick omhoog duwen om vooruit te vliegen. Meer hoogte krijg je door de joystick naar links en naar rechts te blijven bewegen.

Burrower
Duw de joystick naar links. In deze gedaante kan de metamorph dwars door obstakels heen bewegen zolang je de joystick omhoog gedrukt houdt.

Om vanuit elke gedaante weer terug te keren in de rusttoestand moet de vuurknop worden ingedrukt.
Nadat een onderdeel beëindigd is, keert het spel niet automatisch terug naar het menu. Ook wordt tijdens het spelen van de optie *Galactic championship* niet automatisch het volgende onderdeel geladen.
Dit moet door de speler zelf worden gedaan door het indrukken van toets <RUN/STOP>. Het huidige onderdeel wordt dan onmiddellijk afgebroken en men keert terug naar het menu, dan wel het laden van het volgende onderdeel gebeurt nu automatisch.
De eerste vier onderdelen van *Galactic games* kunnen door twee spelers tegen elkaar, of tegen de computer worden gespeeld.
De computer herkent die zelf en stelt zich hierop automatisch in. De manier waarop dit werkt is heel eenvoudig. Bij de onderdelen *100 meter Slither, Space hockey* en *Psychic judo* vraagt de computer aan speler twee om de vuurknop in te drukken. Wanneer dit gebeurt door het indrukken van dezelfde vuurknop als bij de vraag of speler 1 klaar is, dan weet de computer dat je alleen speelt.
Bij het onderdeel *Head throwing* wacht de computer korte tijd nadat aan speler twee wordt gevraagd om de vuurknop in te drukken. Indien er niets gebeurt, dan is speler 2 automatisch een computertegenstander.

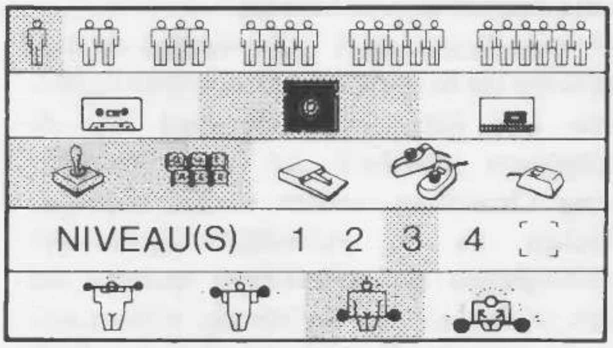
Het spel kan ook via het toetsenbord worden bestuurd. We raden dit zoals gewoonlijk weer af. Volledigheidshalve geven we echter wel de toetsen die gebruikt dienen te worden.

<↑> = vuurknop
<@> = omhoog
<:> = omlaag
<H> = naar rechts
<K> = naar links

GEMSTONE WARRIOR

G

Strategic Simulations Inc. Peter W.V. Lount HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel moet men de vijf delen van een edelsteen *(Gemstone),* die verspreid zijn in een onderaardse doolhof, terugbrengen naar een bovengrondse tempel.

Beschrijving

''Gemstone Warrior'' zouden we als een uitzonderlijke uitgave van de firma ''SSI'' willen bestempelen. Deze, bij de meeste lezers wellicht overbekende firma, brengt voornamelijk simulatie- en dungeons & dragonsachtige spellen uit. Dit spel is dus één van die uitzonderingen die de regel bevestigen.
Het idee achter ''Gemstone Warrior'' werd al talloze malen eerder uitgewerkt maar, voor zover we weten, nog niet op zo'n hoogstaand niveau. Het vakmanschap van de ontwerpers wordt weerspiegeld in de levendige en gedetailleerde wijze waarop de krijger en de griezelige monsters zich over het beeldscherm bewegen.
Over de bestuurbaarheid van de heldhaftige krijger en de wijze waarop men commando's kan invoeren kunnen we ons ook alleen maar lovend uitlaten. Met andere woorden, de hoogste tijd om het spel gezamenlijk nader te beschouwen!
Alleen de dageraad van de wereld waarin dit verhaal zich afspeelt is getuige van de schepping, zoals die door de verschillende goden tot stand werd gebracht. Ze bedachten de nieuwe planeet met een hemel en een aarde. Om het afval van hun scheppingsdrift op te slaan, creëerden ze een noodzakelijke onderwereld onder de dikke korst van de planeet. Hun warme adem wekte alle wezens die uit hun almachtigheid geboren waren tot leven, met inbegrip van de misvormelingen in het voorportaal van de hel.
Om de mensheid te beschermen lieten ze een edelsteen met magische krachten achter. De edelsteen ontleende zijn kracht aan een intensifiëring van alle magie die, zoals we weten, van oudsher deel uitmaakt van de natuur.
Dankzij die edelsteen leefde de bovengrondse bevolking eeuwenlang in vrede en voorspoed. Van generatie op generatie werd de kunst overgeleverd om met behulp van de toversteen simpele magische voorwerpen met vreedzame uitwerking te vervaardigen. het zegenrijke en welvarende bestaan van de bovengrondse bewoners voedde het ongenoegen van de ondergrondse heersers die de kracht van de steen ten alle prijze wilden aanwenden tot meerdere eer en glorie van het kwade. Eeuwenlang stilden ze hun honger naar macht met afgunst en jaloezie. Uit de daaropvolgende, steeds pijnlijker wor-

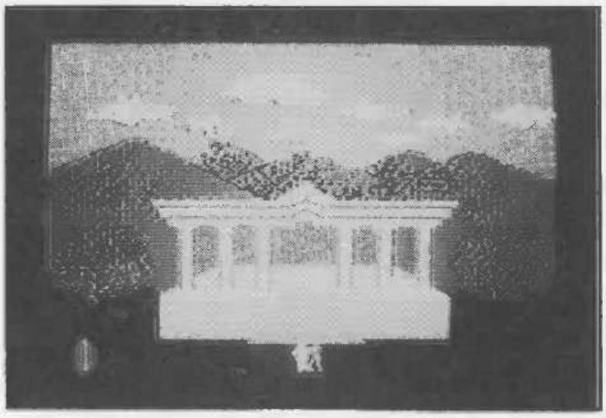
dende, indigestie van boosaardigheid baarden ze een plan om het menselijke ras uit te roeien.
Via een tunnel in een zelf ontworpen vulkaan slaagden ze erin om de oppervlakte van de aarde te bezoedelen met hun weerzinwekkende aanwezigheid. Door de magische kracht van de edelsteen werden de demonen teruggedrongen in hun onderaardse holen. Maar het hellegebroed was allerminst ontmoedigd. Om hun nederlaag weg te spoelen, organiseerden ze een collectieve samenzwering waaraan alle afzichtelijken uit de wereld, die voor eeuwig verborgen had moeten blijven, deelnamen. Het helse complot ontaardde in een allesomvattende mobilisatie van het kwade. De tweede aanval liet niet lang op zich wachten. Met een ongekend cynisme zaaiden de ondergrondse gruweleskaders dood en terreur onder de bevolking. Weerloze vrouwen, onschuldige kinderen en dappere soldaten werden het slachtoffer van hun nietsontziende uitroeiingsdrang. Zelfs de gestaalde Tempelwachters waren niet opgewassen tegen de opmars van het demonenleger. Kwijlend van moordzucht veroverden de afgezanten van de duisternis de laatste heilige plaats op aarde. Een eenzaam stervende bewaker kon alleen nog maar lijdzaam toekijken hoe zijn sardonische beulen de waardevolle edelsteen triomfantelijk van het hoge altaar gritsten.

De boze plaag had de wortels van de menselijke beschaving weggevreten. Ziekte en hongersnood teisterden de planeet, die niet langer beschermd werd door de kracht van de edelsteen. Als een orkaan raasde de wanhoop over het land en zaaide verdeeldheid en tweestrijd in de harten van de overlevenden die onderling bittere duels uitvochten om zich de schaars geworden magische voorwerpen op gewelddadige wijze toe te eigenen.
Ondertussen was de euforie in de onderwereld geheel getemperd. De hemelgoden waren de misvormelingen van de hel bij voorbaat te slim af geweest.
Het onderwereld gebroed vond geen baat bij de edelsteen waarvan ze de kracht niet mochten gebruiken, laat staan misbruiken. Schuimbekkend van razernij poogden de duivels, de edelsteen te vergruizen. Maar zelfs vier door haat verkrampte duivelsklauwen konden de steen slechts in vijf stukken klieven.
De stukken verborgen ze op verschillende plaatsen in hun ondergrondse labyrinth. Kort daarna lanceerden ze een ultiem offensief om de mensheid van zijn laatste magische voorwerpen te beroven.
De weerzinwekkende wijze waarop de walgelijken uit de onderwereld zich toen vergrepen aan het schrijnende leed van de uitgeputte mensheid tart iedere beschrijving. Graven en tomben werden opgengebroken en de ontheiligde geraamten ondergingen een gedwongen mutatie die hen veranderde in wandelende, willoze skeletten. Op die wijze recruteerden de duivels talloze knokige slaven om hun gehate heilplaats tot in het einde der tijden te bewaken.

Welke lezer van ''Het Zwaardere Werk'' kan zoveel gruwelijke wantoestanden met behoud van zijn gemoedsrust aanschouwen en de noodkreten van de ongelukkigen smoren door tijdelijke doofheid voor te wenden? Iedere rechtgeaarde held moet zich echter wel tweemaal bedenken voor hij de hellepoorten achter zich sluit.
De onverschrokken geest die zich toch aan deze onderneming waagt, zal eerst een weg door het netwerk van onderaardse gangen en grotten moeten uitstippelen om het doolhof te bereiken. Het verzamelen van de vijf delen van de edelsteen is zijn volgende doel. Op de terugweg zullen de hellebroeders alles in het werk stellen om de steen weer in hun bezit te krijgen. Indien de held capabel genoeg is om ook deze wansmakelijke hindernissen het hoofd te bieden en een uitweg te vinden uit de vulkaan, dan mag hij de edelsteen met gepaste trots op het altaar in de tempel plaatsen. Talm niet langer! Wie zich de bevrijder van dit verpletterde volk mag noemen kan pronken met de lauweren van eeuwig eerbetoon en zal bovendien beloond worden met onmetelijke rijkdom...
Na het laden kan men een keuze maken uit

de volgende spelopties: <B>eginner's game, <N>ormal game, <K>amikaze game, <O>ld game.

In het *Beginner's* spel kan en de nodige ervaring opdoen alvorens met zich aan de *Normal* en *Kamikaze* avonturen waagt, waarin de monsters niet alleen sneller bewegen maar bovendien gezegend zijn met ander karaktereigenschappen.
In het *Beginner's* spel behouden de magische voorwerpen hun normale uitwerking. Dit is niet langer het geval in de *Normal* en *Kamikaze* niveaus, waarin de oorspronkelijke uitwerking van een magisch voorwerp vanaf het vertrek en tijdens het spel kan veranderen (zie het hoofdstuk ''Magische voorwerpen'').
Het geluid kan men in- en uitschakelen door de <F5> toets in te drukken.
Een overzicht van alle commando's kan men opvragen door de <C>ommands toets in te drukken. Na het indrukken van de <C> toets kan men de invoer van de instructies desgewenst naar eigen keuze herprogrammeren.
Met de <F3> en de <F5> toetsen kan men de cursor over het gewenste commando plaatsen en vervolgens de nieuwe toets indrukken waarmee men de instructie wil uitvoeren. De herprogrammering van de instructietoetsen wordt opgeslagen op de speldiskette zodra het spel de eerste keer wordt gesaved. Om het spel weer in te stellen op de voorgeprogrammeerde instructietoetsen, moet men de <CTRL> en <P> toetsen simultaan indrukken.
Door de <F7> toets in te drukken kan men een spel saven op de speldiskette. Nadat het spel gesaved is door middel van de <F7> toets, keert men terug naar het hoofdmenu. Als men het spel wil saven om vervolgens verder te kunnen spelen, moet men de <F3> toets indrukken. In beide gevallen kan men slechts één spel op de speldiskette saven. Als men een nieuw spel opstart, of indien men een nieuwe spelsituatie wil saven, wordt het eerder gesavede spel van de diskette gewist.
Met de <O>ld game optie kan men een eerder gesaved spel laden. De drie laagste scores kan men van de diskette verwijderen door de <CTRL> en <R> toetsen simultaan in te drukken.
Om de verschillende openingsschermen - waaronder de scorelijst - achtereenvolgens te bekijken, moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
het spel kan te allen tijde gepauzeerd worden door de <CTRL> en <F> toetsen in te drukken. Als het spel gepauzeerd wordt, verschijnt het woord *Paused* rechtsbovenaan het scherm. Om verder te spelen, volstaat het om een willekeurige toets in te drukken.



Het spel kent vier soorten commando's, te weten: Bewegings, vuur, inventaris en overige commando's. Al deze commando's kunnen desgewenst ingevoerd worden door middel van het toetsenbord. De meeste commando's kunnen echter ook ingevoerd worden door middel van een joystick die men dan in de tweede poort moet aansluiten.

Commando's om de krijger te bewegen:
Boven <I>, Onder <K>, Links <J>, Rechts <L>
Indien men een joystick gebruikt moet men de knuppel in de gewenste richting bewegen. De krijger kan niet diagonaal worden bewogen.
De kijkrichting van de krijger verandert automatisch als hij van richting verandert.
De *Run mode,* oftewel de optie om de krijger in een bepaalde richting zelfstandig te laten lopen, kan men in- en uitschakelen door de <SPATIEBALK> in te drukken.

Als men deze optie inschakelt verschijnt bovenaan rechts van het scherm een lopend krijgertje dat verdwijnt zodra men deze optie uitschakelt.

Commando's om vuurballen of pijlen af te vuren:
Indien men het toetsenbord gebruikt om pijlen of vuurballen af te schieten, is de vuurrichting afhankelijk van de richting waarin de krijger kijkt.

Opwaartse kijkrichting van de krijger:
<A> of <W> <S> <D> of <X>

Neerwaartse kijkrichting van de krijger:
<A> of <W> <S> <D> of <X>

Krijger kijkt naar links:	Krijger kijkt naar rechts:
<A> of <W>	<A> of <W>
<S>	<S>
<D> of <X>	<D> of <X>

Als men een joystick gebruikt, kan men een vuurbal of pijl afvuren door eerst de vuurknop in te drukken en de knuppel vervolgens in de richting te bewegen waarin men wil vuren.
Om een keuze te maken uit vuurballen of pijlen moet men de <R> toets indrukken. De wapenkeuze kan men rechts onderaan het scherm controleren. Al naar gelang het wapen dat de krijger gebruikt, verschijnt het symbool van een boog of een vuurbal naast de pijlen of de vuurballen rechts onderaan het scherm. Iedere pijlenkoker bevat 20 pijlen. De krijger kan maximaal 50 pijlen en 12 vuurballen bij zich hebben.

Inventaris commando's:
De inventaris commando's worden gebruikt om naar voorwerpen te zoeken die dode monsters bij zich hebben en voorwerpen die zich in schatkisten en doodskisten bevinden. Deze voorwerpen kan men daarna eventueel oppakken.
<RETURN> Onderzoek / pak een voorwerp op
Om een dood monster te fouilleren moet men de krijger naast of op het dode monster plaatsen en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.
In de rechter benedenhoek van het scherm verandert het symbool van de krijger dan in dat van het dode monster dat men fouilleert.
De voorwerpen van het dode monster verschijnen onderaan het scherm.
Het voorwerp dat zich in het kader bevindt, kan men oppakken door de <RETURN> toets nogmaals in te drukken. Het voorwerp in het kader wordt dan toegevoegd aan de inventaris of aan de voorraad pijlen of vuurballen. Alle volgende voorwerpen die in het kader verschijnen kan men eveneens oprapen door de <RETURN> toets in te drukken.
Dezelfde procedure is van toepassing als men schat- of doodskisten onderzoekt. Als men geen interesse heeft in het aanbod van gevonden voorwerpen, kan men de inhoud van de schatkisten, doodskisten en de voorwerpen van dode monsters onaangeroerd laten door weg te wandelen nadat men de <RETURN> toets de eerste maal heeft ingedrukt.
Indien met een joystick gebruikt, kan men dit commando uitvoeren door de vuurknop een eerste maal in te drukken om een dood monster te fouilleren of een schat- of doodskist te onderzoeken. Om één of meerdere voorwerpen op te pakken moet men de vuurknop steeds opnieuw indrukken en loslaten zonder de knuppel te bewegen.
<+> / <-> Verplaats het voorwerpkader links / rechts
Om een voorwerp te selecteren alvorens het te gebruiken moet men het kader eerst over het voorwerp plaatsen met de <+> of <—> toets.
Als het voorwerp zich in het kader bevindt, kan men het daadwerkelijk gebruiken door de </> toets in te drukken.
De <+> en <-> toetsen kunnen ook gebruikt worden om slechts bepaalde voorwerpen op te pakken die men op dode monsters of in schatkisten en doodskisten vindt.
Nadat men het kader over het gewenste

voorwerp geplaatst heeft, kan men het oppakken zoals hierboven beschreven, door de <RETURN> toets in te drukken.
<P> Wegbergen van voorwerpen
Een voorwerp dat men in het kader geplaatst heeft kan men wegbergen in een schat- of doodskist of in de zakken van een dood monster als men naast een schatkist, een doodskist of een dood monster staat en vervolgens de <P> toets indrukt.
<;> Onderzoeken van de omgeving
Deze toets heeft dezelfde uitwerking als de <RETURN> toets of het indrukken van de vuurknop om monsters te fouilleren en schat- en doodskisten te onderzoeken. Men kan met deze toets echter geen voorwerpen oppakken.

Als men een joystick gebruikt, kan men te allen tijde geheel of gedeeltelijk overschakelen op het toetsenbord en andersom.

In het volgende hoofdstuk vindt men een korte beschrijving van de uitwerking van de meeste voorwerpen.

Voorwerpen
Scroll Perkamentrol
Met een perkamentrol kan men tijdelijk de illusie wekken dat men een skelet is. Op die wijze kan men de meeste monsters voorbij lopen zonder te worden aangevallen. Indien men een monster aanraakt verliest men levenskracht. De monsters vallen wel aan als men ze met pijlen of vuurballen bestookt.

Potion Toverdrank
Een krijger die zijn levenskracht ziet slinken als gevolg van opeenvolgende confrontaties met monsters kan zijn levenskracht met dit wonderbaarlijke drankje weer opveizelen.

Bottle Fles
Deze flessen bevatten vergif waardoor de levenskracht van de krijger gevoelig afneemt. Toch kan men zich in de moeilijkere niveaus niet zomaar van deze flessen met hun ongezonde inhoud ontdoen, daar ze in de *Normal-* en *Kamikaze* opties een heilzame uitwerking zouden kunnen hebben.

Ring Ring
Deze magische ring maakt de drager ervan gedurende enige tijd onzichtbaar. Dit betekent echter niet dat je onkwetsbaar bent als je door de monsters aangeraakt wordt. Zolang je de monsters niet aanvalt tijdens de toestand van onzichtbaarheid, zullen ze je met rust laten.

Goblet Beker
Deze beker helpt krijgers die met een algemeen slap gevoel kampen en vooral te lijden hebben van een minimum aan resterende levenskracht weer op de been.

Wand Toverstaf
Als men deze toverstaf gebruikt, worden alle monsters in de nabijheid van de krijger tijdelijk bevroren. Tijdens die toestand van bevriezing kan men de weerloze griezels in alle rust om het hoekje helpen.

Sceptor Scepter
De gebruiker van de scepter wordt omringd door een ondoordringbare beschermende ring waar de klauwen, de tentakels, het gif en alle overige aanvalsattributen van monsters op afketsen. De uitwerking van de scepter is ten einde zodra de beschermende ring rondom de krijger verdwijnt.

Horn Hoorn
De krijger die in het bezit van een hoorn kan zichzelf weer tot leven wekken door de *(L)* toets in te drukken nadat hij is overleden.
Men kan slechts drie maal gebruik maken van de magische kracht van de hoorn, ook al draagt de krijger meer dan drie hoorns bij zich.

Crystall Ball Glazen bol
De glazen bol kan bij uitstek uitkomst bieden als een krijger omringd wordt door monsters. Het gebruik van deze bol resulteert namelijk in de uitroeiing van alle, in een grot, aanwezige monsters.

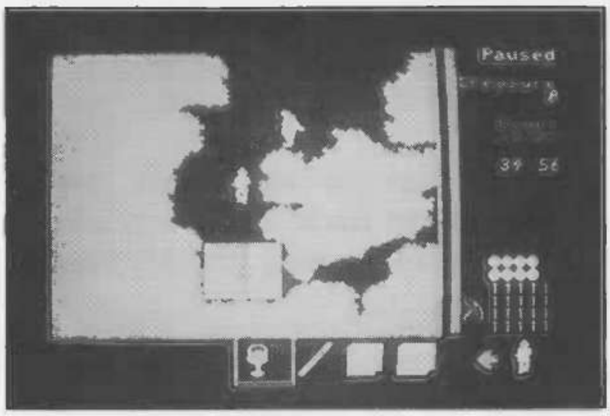
Book Boek

Dit boek verschaft weinig leesgenot maar de bezitter kan er wel uit leren hoe hij zich moet genezen indien hij vergiftigd is. Bovendien is het boek werkzaam om de levenskracht van een uitgeputte krijger aan te vullen.

Gourd Kolf
De kolf is, net als de fles, gevuld met vergif.

De uitwerking van de *Dagger* (Dolk), de *Flower* (Bloem), de *Dices* (Dobbelstenen) en de *Diskette* is onbekend en onvoorspelbaar.

We vestigen er nogmaals de aandacht op dat alle hierboven beschreven voorwerpen aan het begin van een spel in de *Normal* en *Kamikaza* opties een andere uitwerking kunnen hebben. Bovendien kan de uitwerking van de voorwerpen ook nog veranderen tijdens het spel in de twee bovengenoemde spel-opties.
Om een hoge score te behalen, moet men de bonus in de wacht slepen. Dit betekent dat men de edelsteen binnen de 35 minuten op het altaar in de tempel moet kunnen plaatsen. Indien men de tijdslimiet niet overschrijdt kan men weliswaar verder spelen, maar men verliest de bonuspunten.
Rechts naast het hoofdscherm onder de bonuspunten, kan met de resterende tijd controleren.



Iedere confrontatie met monsters tast de levenskracht van de krijger aan. De levenskracht wordt voorgesteld door de grijze balk rechts van het hoofdscherm. Als de balk blauw van kleur wordt, betekent dit dat men vergiftigd is. Indien de levenskracht van de krijger een kritiek stadium bereikt, wordt de balk rood.

MONSTERS

Ghost
Om deze lastige spookjes uit de weg te ruimen, moet men vaak meerdere pijlen afvuren.

Contagious Shambler
Deze giftige plantesoort moet men zo snel mogelijk vernietigen om te voorkomen dat de krijger vergiftigd wordt. Gelukkig is één pijl voldoende om zo'n groen gifmonster te verdelgen.

Giant Amoeba
De amoebe is vrij langzaam en behoort tot de soort monsters die men makkelijk kan uitschakelen.

Gas Plant
Deze hydrogene plant kan men met één welgemikte pijl tot ontploffing brengen. De ontploffing is meteen het verradelijke van deze plant. Als men te dicht bij het monster staat op het ogenblik van de ontploffing, loopt men zwaar letsel op.

Skeleton
Skeletten zijn makkelijk te doden. De meeste skeletten zijn in het bezit van één of meerdere pijlenkokers die men in beslag kan nemen.

Thieving Flyer
Dit klapwiekende wezen is moeilijk te raken en kan bovendien niet met één pijl gedood worden. Oefenen is hier de boodschap.

Summoning Eye
De rondwarende ogen die men regelmatig in de grotten ontmoet, treden op als verkenners voor de duivels die men ontmoet nadat men de vijf delen van de edelstenen gevonden heeft.

Demons

De duivels die verantwoordelijk zijn voor je hachelijke opdracht zullen alles in het werk stellen om ervoor te zorgen dat je het onderaardse grottencomplex niet levend verlaat. Pijlen deren hen niet. Meestal kan men ze uitschakelen met twee vuurballen.

Speeltips

Neem de tijd om schietoefeningen te doen in de eerste kamer waar je terechtkomt.

Bewaar voldoende afstand tussen jezelf en de monsters. Gebruik zoveel mogelijk pijlen en bewaar de vuurballen om uit netelige situaties te ontsnappen en voor de duivels in het doolhof.

Maak veelvuldig gebruik van het inventaris *(Inventory)* commando om monsters te fouilleren en om in schatkisten en doodskisten te speuren naar goud, wapens en magische voorwerpen.

Tracht de edelsteen zo snel mogelijk te vinden, eventueel met behulp van de bijgevoegde kaart. De beloning die in bonuspunten wordt uitgekeerd aan het einde van het spel is afhankelijk van de tijd die je nodig hebt om de edelsteen weer op het altaar te plaatsen.

De indeling van de grotten en de doorgangen blijft in ieder spel onveranderd. De kleur van de grotten en de doorgangen veranderen echter wel. In een nieuw spel kan een traliehek veranderd zijn in een deur, een deur in magische zuilen, enzovoorts. De grotten van het doolhof hebben we niet in kaart gebracht omdat de indeling van het labyrinth in ieder nieuw spel verandert. Om te vermijden dat men dezelfde grotten meer dan tweemaal bezoekt in het doolhof, kan men het beste in elke grot een paar monsters om zeep helpen. De achterblijvende lijken zullen je erop attent maken dat je de grot een tweede maal bezoekt.

De terugweg naar de tempel hebben we opzettelijk weggelaten terwille van de spanning en omdat het zonde is om dit boeiende spel in één avondje uit te spelen.

De ingang van het doolhof herken je aan een traliehek omgeven door zuilen.

Beschouw de magische voorwerpen niet als versiering. Met andere woorden aarzel niet om tovenarij te gebruiken als het nodig is!

Experimenteer vooral in het begin met de magische bezittingen. In de *Normal* en de *Kamikaze* spel-opties moet men een aantal voorwerpen zo snel mogelijk uittesten. Zes voorwerpen zullen dezelfde uitwerking hebben als in de *Beginner's* spel-optie. Naarmate men langer in de grotten rondwaart, wordt de kans groter dat de uitwerking van twee voorwerpen wisselen. Dit betekent bijvoorbeeld dat de heilzame uitwerking van een beker in een ring kan worden overgedragen, waardoor de ring die de bezitter, normaal gesproken, tijdelijke onzichtbaar maakt, een heilzame uitwerking zal krijgen.

Ieder magisch voorwerp kan slechts één maal gebruikt worden. Maar er is 10% kans dat het voorwerp na gebruik behouden blijft.

Shamblers moet men zo snel mogelijk doden om te voorkomen dat men vergiftigd wordt. Als men eenmaal vergiftigd is en men is niet in het bezit van een serum, bevindt men zich in een lastig parket. Vooral in de *Normal* en *Kamikaza* spel-opties kan dit tot penibele situaties leiden, daar men dan een keuze moet maken uit tien voorwerpen met een potentiële genezende uitwerking.

Een opgelopen vergiftiging is slechts van tijdelijke aard. Als men in het bezit is van een helend-, een regeneratie- of een levenswekkend voorwerp kan men het vergif na verloop van tijd op natuurlijke wijze uitdrijven.

Vermijd tijd- en munitie verslindende slachtingen totdat je in het doolhof bent. Als je door de uitwerking van een voorwerp beschermd bent, kun je die tijdelijke bescherming het beste gebruiken om zo snel mogelijk door te lopen.

Monsters negeren een onzichtbare krijger of een krijger die als skelet vermomd is, tenzij een krijger hen met pijlen of vuurballen onder vuur neemt.

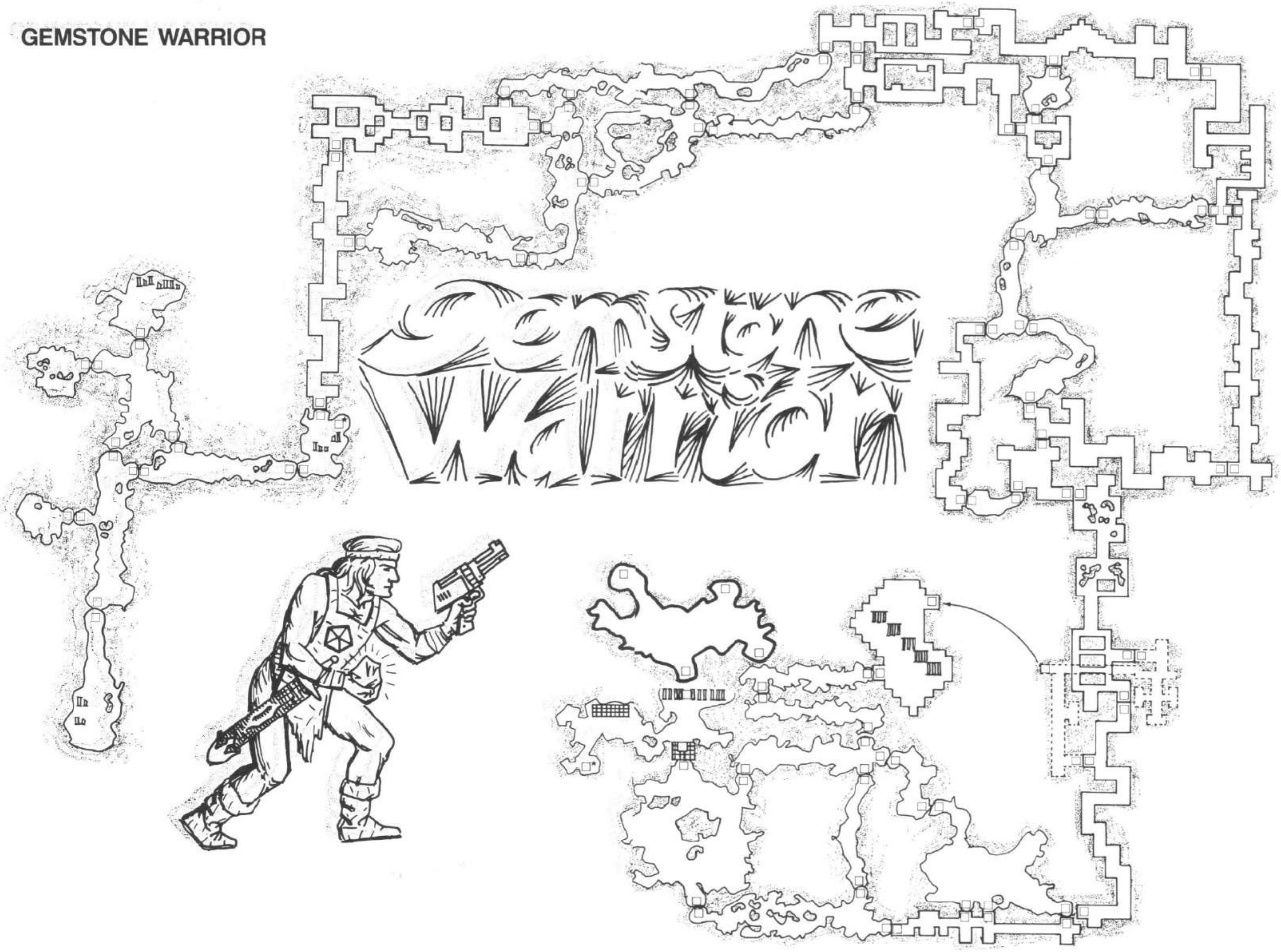
Blijf op je hoede. Door hun lawaai verraden monsters zich lang voordat ze in zicht verschijnen. Die tussentijd kun je gebruiken om hen een warme ontvangst te bereiden met het juiste wapen of het juiste voorwerp.

Na enige oefening is het zelfs mogelijk om de verschillende monsters te herkennen aan het geluid dat ze voortbrengen.

De duivels, die er alles aan zullen doen om je de terugweg te versperren, kan men op een aantal manieren te slim af zijn.
Met twee vuurballen kan men ze meestal voorgoed uitschakelen. Als men zijn voorraad vuurballen opgebruikt heeft, kan men zich onzichtbaar maken. Een beschermende ring rondom de krijger is eveneens afdoende om de duivels van je af te houden. Met een skeletvermomming kan men de duivels, net zoals alle overige monsters, tijdelijk voor de gek houden.

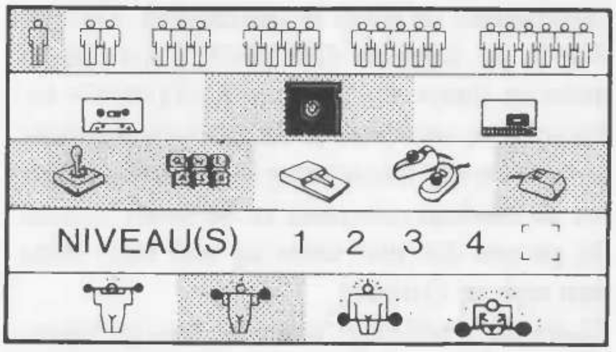
Het gebruik van de glazen bol is ook een afdoende middel om de duivels te doden. Met de truc van de onzichtbare man kan men hen ook verschalken. Als men alle voorwerpen heeft opgebruikt, zit er niets anders op dan snel weg te rennen en te hopen dat de hellebroeders je niet te pakken krijgen!

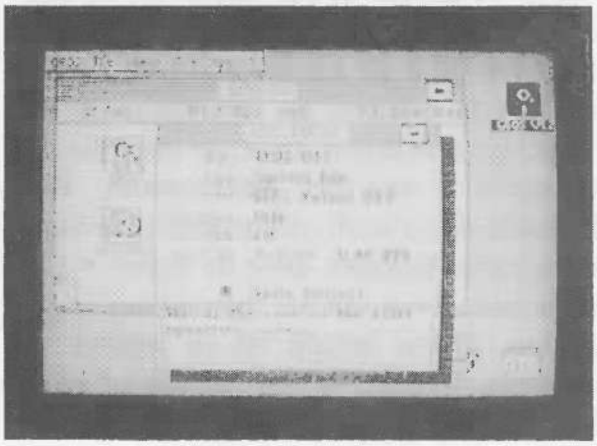
GEMSTONE WARRIOR



GEOS

Berkeley Softworks





Korte omschrijving

GEOS is een programma dat veel functies in zich verenigt.
GEOS kan als tekstverwerker of als tekenprogramma worden gebruikt, maar ook als rekenmachine of als backup-programma.
GEOS waarschuwt ook wanneer je weg moet: het heeft een ingebouwde wekker en is op alle mogelijke manieren instelbaar en regelbaar. Het programma wordt aangestuurd met een muis of een joystick en het toetsenbord. *GEOS* kan in combinatie met de meeste printers worden gebruikt.

Beschrijving

GEOS.1.2, want over deze versie gaat het hier, is met een zeker gevoel voor humor ontworpen. De humor zit in de beveiliging van het programma. Om met *GEOS* te kunnen werken heb je minimaal twee extra schijven nodig. De eerste schijf gebruik je als backup van de originele schijf; de tweede wordt de werkschijf. *GEOS* zelf bevat het backup-programma waarmee je dit kunt regelen. Het backup-programma begint met het formateren van een nieuwe schijf. Dat is normaal niet waar? Een werkschijf is een backup van *GEOS* waarvan de eerste drie files en de overtollige printerdrivers zijn gewist. Nu de grap van het verhaal: mocht je per ongeluk de originele schijf van de verkeerde files hebben ontdaan dan kun je dit weer herstellen met behulp van de backupschijf.
Zoals je weet begint het programma dan met formateren. Je denkt al snel dat je de backup dan ook kunt gebruiken om het programma te starten, maar dat gaat mooi niet. De originele *GEOS*schijf blijkt zo geformateerd te zijn, dat de beveiligingscode die erin staat niet verloren gaat. De backup-schijven hebben die code niet en kunnen dus ook niet als startschijf gebruikt worden.
Onthoud dat als je met een werkschijf aan de slag wilt gaan, je eerst in het diskmenu op <close> moet drukken. Als de werkschijf in de drive zit druk je weer op <open>.

Na het lezen van de inleiding ben je ongetwijfeld toe aan harde actie. Bezitters van een Powercartridge moeten eerst <QUIT> intypen voordat *GEOS* geladen kan worden. Het zal niemand problemen opleveren de originele *GEOS*-schijf te laden met <LOAD GEOS,8,1>.
Zodra je *GEOS* hebt geladen kom je in het hoofdmenu. Dit hoofdmenu geeft toegang tot een aantal andere menu's, die links boven op het scherm staan vermeld: het

GEOS-menu, het FILEmenu, het DISKmenu en het SPECIALmenu. Door met de joystick de blauwe pijl naar een van deze menu's te brengen en op de vuurknop te drukken krijg je de inhoud van deze menu's te zien.

Onder de menu's staan een aantal afbeeldingen of ikonen in een kader. De ikonen symboliseren een aantal functies, die je kunt selecteren door de blauwe pijl naar de afbeelding te brengen en vervolgens op de vuurknop te drukken. In eerste instantie zie je pagina 1 van het ikonen-menu. Het ikonenen-menu heeft vier pagina's. Je kunt in dit menu bladeren door de cijfers <1> tot en met <4> van het toetsenbord te gebruiken, of met behulp van de joystick of een muis. Wanneer je een joystick of muis hanteert, breng je de blauwe pijl naar de omgekrulde punt aan de linkerkant van het ikonen-menu. Met een druk op de vuurknop beland je op pagina 4. Hier houden de ikonen van de printer-drivers en een joystick-driver de wacht. Nog een druk op de knop resulteert in uitzicht op de ikonen van diverse lettertypen. Met een laatste druk van je vermoeide duim zie je de handige programma's op pagina 2 die precies het verschil uitmaken tussen een bruikbaar en een primitief systeem.

Rechts in het hoofdmenu zie je een afbeelding die weergeeft welke programmaschijf er in gebruik is en rechtsonder zie je een printer en een prullenmand.



De "ikonen"

Nadat je het hoofdmenu hebt bekeken kun je een backup-schijf maken. Manipuleer hiervoor de blauwe pijl voorzichtig naar de backup-ikoon en druk twee keer heel snel op de vuurknop.

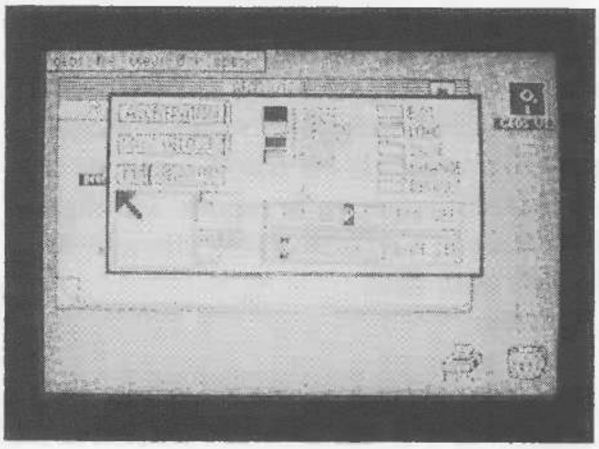
Hierna start je "diskdrive" op en even later verschijnt de kop van een backup-programma op het scherm. Je hebt nu de opties <F> en <Q> voor respectievelijk format en quit. Omdat je een werkschijf nodig hebt druk je op <F>, nadat je natuurlijk eerst een lege schijf in de drive hebt gedaan. Met het bekende geratel begint het programma de schijf te formateren. Daarna doe je de originele *GEOS*schijf weer in de drive en toetst <C> en <RETURN> in. Vervolgens verwissel je de schijven wanneer je daartoe een aanwijzing krijgt, net zo lang tot de backup compleet is. Je hoeft tijdens dit proces dus niet meer op wat voor toets dan ook te drukken.

Zodra de werkschijf klaar is, kun je beginnen met het maken van wat ruimte. Dit doe je door de eerste drie files en de printerdrivers te wissen. Breng hiervoor de blauwe pijl naar het betreffende file-ikoon en druk op de vuurknop. Het ikoon verandert in een negatief beeld. Breng nu de pijl naar het woord "FILE" bovenaan het scherm en druk weer op de vuurknop. Daardoor zal een menu op het scherm verschijnen. Alle opties uit dit en andere menu's kun je selecteren door de blauwe pijl naar de optie te bewegen en op de vuurknop te drukken. Selecteer nu eerst de optie "INFO". Er verschijnt een venster dat alle gegevens van het betreffende file herbergt. Het belangrijkste gegeven op dit moment is de *WRITE PROTEC*-functie van het file. Onderaan het venster zie je een klein vierkantje, dat deze functie bevat. Als het vierkantje zwart is staat de *WRITE PROTEC* aan. Is het vierkant wit gekleurd, dan kan het file zonder meer gewist worden. Om het vierkant van status te laten veranderen gebruik je de joystick. In dit geval zet je de Write Protect af. Het file is nu niet meer beveiligd. Selecteer nu het zwarte rechthoekje linksboven in het venster. Het venster zal hierdoor verdwijnen. Nu selecteer je het negatief gekleurde file-ikoon dat meteen een blauwe schaduw zal krijgen. Transporteer deze schaduw naar de prullemand rechts onder

in beeld en druk op de knop. De betreffende file is nu gewist en ook zijn ikoon is weg. Wis nu alle files die je niet nodig hebt.

Als je later nog werkstukken van de ene schijf op de andere over wilt brengen, is het noodzakelijk de werkschijf een naam te geven. Op dit moment heet je schijf "backup dest disk".
Zo heet elke schijf, die met het *GEOS* backup-programma is aangemaakt. Selecteer het woord "DISK" boven in het beeld en selecteer daarna "RENAME". Er zal een venster op het scherm verschijnen met het verzoek de nieuwe naam in te voeren.
Daaronder staat de oude naam met aan het einde daarvan een blauw cursorbalkje. Met de <INST/DEL> toets verwijder je de oude naam en vervangt deze door een ongetwijfeld veel originelere naam van eigen keuze.

Nu zullen er ongetwijfeld mensen zijn die de voorkeur geven aan een andere schermkleur of aan een voetbal in plaats van een blauwe pijl. Deze mensen zullen ongekende hoogten van geluk ervaren als ze uit het *GEOS*-menu de "PREFERENCE MGR" selecteren. Dit is een file, waarmee je sommige van je persoonlijke voorkeuren kunt regelen. De *PREFERENCE MGR* ziet er uit als een venster, waarin de tijd, de datum, de reactiesnelheid van de joystick, de kleuren en de vorm van de blauwe pijl veranderd kunnen worden.
Om de tijd af te stellen selecteer je "TIMESET" en stuurt de cursorbalk met de <SPATIEBLAK> naar het beginpunt. Hierna type je de tijd in en drukt op <RETURN>. Voor de datum werkt dit precies hetzelfde.
Het veranderen van de schermkleuren regel je met de rechthoekjes, getiteld :BORDER", "B.GROUND", "F.GROUND" en "MOUSE". Deze kreten betekenen "OMGRENZING", "VOORGROND", "ACHTERGROND" en "MUIS". Dat "MUIS" is een beetje overdreven; je mag het vertalen met "JOYSTICK". Door binnen een van deze rechthoekjes op de knop te drukken verander je de kleuren op het scherm. Door hierna rechts "CHANGE" te selecteren kun je zien of de creatie al dan niet pijnlijk voor je ogen is. Als het resultaat je bevalt, kun je het door "SAVE" te kiezen vereeuwigen. Met "DEFAULT" krijg je de originele beginkleuren weer terug. Maar zodra je daarna "LOAD" kiest zie je meteen je eigen voorkeur kleuren weer verschijnen.
Links boven op het scherm zie je drie lange balken met daarin de woorden "ACCELERATION", "MAX VELOCITY" en "MIN VELOCITY". *ACCELERATION* is de mate van snelheidstoename per tijdseenheid. Hiermee kun je de cursor binnen twee seconden een snelheid van honderd centimeter per minuut laten krijgen. *VELOCITY* is de bewegingssnelheid. Al deze functies zijn regelbaar door de blauwe balk te selecteren en hem daarna met de joystick in de gewenste richting te sturen.
De enige optie die nog niet is besproken is het veranderen van de pijl. Links onderaan het scherm zijn twee vierkanten te zien. Met de grote kun je de pijl van vorm veranderen en met de kleine kun je het resultaat bewonderen. Het veranderen is heel eenvoudig. Breng de pijl naar het grote vierkant en druk op de vuurknop. Er verschijnt een stip, waarmee je de pijl van vorm kunt veranderen. Door nogmaals op de vuurknop te drukken kun je de nieuwe vorm weer verwijderen.



Het aanpassen van parameters

Mocht je achteraf toch liever tegen de pijl opkijken, selecteer dan "DEFAULT" en alles is weer bij het oude. Het is nu wel noodzakelijk om de pijl als een nieuwe vorm te

behandelen en dus te saven. Als je dit niet doet zie je de pijl weliswaar in de *PREFERENCE MGR,* maar zodra je deze optie verlaat kijk je weer tegen je vorige experiment aan.

Er zijn mensen die een drukbezet leven leiden en zich aan diverse afspraken moeten houden. Er zijn ook mensen die het beslist geen uur achter hun computer uithouden zonder in slaap te vallen. Speciaal voor deze twee groepen is *GEOS* voorzien van een wekker. Onder "ALARM CLOCK" is deze optie te vinden in het *GEOS*-menu. Hij is zeer eenvoudig te bedienen. De wekker is digitaal en heeft een twaalfurig AM/PM systeem, dat instelbaar is met de <SPATIEBALK>.
Onderaan het wekkerscherm zie je links een klein wijzerplaatje, waarmee je de wekker in kunt stellen. Als je het wijzerplaatje selecteert zie je bovenaan het scherm de tijd verspringen. Op deze wijze kun je de tijd vaststellen waarop je een afspraak hebt of weer wakker wilt worden.
Hierna selecteer je "SET" en de wekker is paraat. Je kunt de wekker overigens ook instellen via de *PREFERENCE*-optie.
Nadat alles ingesteld is, selecteer je het zwarte blokje rechts naast "SET" en de wekker verdwijnt weer van het scherm. Je moet alleen niet vergeten het volume hoog te zetten.

Een ander leuk speelgoedje dat op de schijf staat is de "CALCULATOR". Deze supermoderne rekenmachine is evenals vele andere functies zowel via het *GEOS*-menu als via het IKONENmenu op te roepen. De mogelijkheden van *CALCULATOR* zijn overweldigend. Deze zijn:
- Optellen
- Aftrekken
- Vermenigvuldigen
- Delen
- Exponenten
- C voor scherm en geheugen legen
- CE voor het verwijderen van het laatst ingetoetste getal
- Het zwarte blokje rechtsboven om de calculator uit te schakelen.

De *CALCULATOR* is ook met het toetsenbord te bedienen.
Hiervoor gebruik je de voor de C-64 gebruikelijke toetsen.
De functie "CE" kun je selecteren door de <INST/DEL> toets in te drukken. Je schakelt de *CALCULATOR* uit met <SHIFT>-<Q>.
Alle andere functies worden bediend met dezelfde toetsen als die op de *CALCULATOR* staan.

Mocht je bepaalde informatie op een handzame manier bij de hand willen hebben terwijl je met dit programma werkt, gebruik dan het kladblok "NOTE PAD". Het kan op de nu overbekende manier opgeroepen worden. Als het blok op het scherm verschijnt toets je hetgeen je wilt onthouden in. Het is een dikke blocnote, waar je heel wat op kwijt kunt. Je kunt je aantekeningen later weer terugvinden door de blocnote opnieuw te selecteren. Als de blocnote vol is en je hebt de aantekeningen niet meer nodig dan gooi je hem gewoon in de prullenmand. Uiteindelijk is niets zo makkelijk als een nieuwe blocnote te kopen. Door het file "NOTES" in de prullenmand te gooien heb je immers niet het file "NOTEPAD" gewist. Hierdoor kun je de volgende keer vanuit het *GEOS*menu rustig weer een nieuwe en totaal lege kladblok opstarten. Het wissen van aantekeningen doe je met de <INST/DEL> toets. Als je die toets even ingedrukt houdt, verdwijnen je aantekeningen als sneeuw voor de zon.

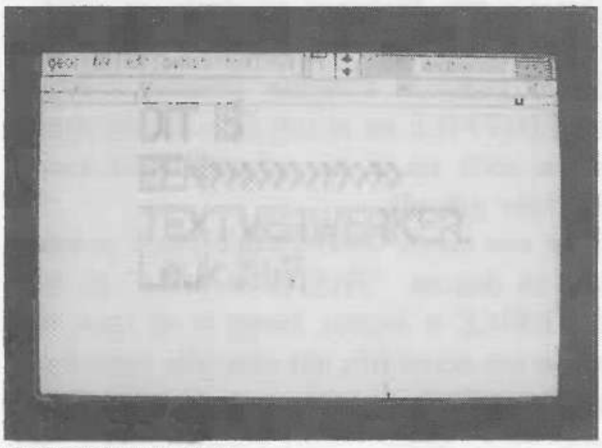
De tekstverwerker GEOWRITE.

Kies "GEOWRITE" op de manier die je het handigst vindt.
Hierna verschijnt er een venster met een optie-menu. De opties zijn:

CREATE NEW DOCUMENT
OPEN EXISING DOCUMENT
QUIT TE DESKTOP.

Dit betekent: maak een nieuw document, open een bestaand document en ophouden en terug naar het basisscherm.

Aangezien er nog geen document bestaat moet er nu voor "CREATE" gekozen worden. Nu verschijnt er een nieuw venster dat de disknaam vermeldt en om een nieuwe filenaam verzoekt. Een blauwe cursorbalk is het beginpunt. Toets de naam van het document in en druk op <RETURN>. Rechts boven aan het scherm zie je nu de nieuwe filenaam vermeld staan. Links van de titelbalk zie je een veldje met een naar boven en een naar beneden gerichte pijl. Deze pijlen dienen om boven- en onderliggende tekstdelen te kunnen bekijken via het zogenaamde *SCROLLEN.* Het veldje daarnaast biedt dezelfde mogelijkheden en nog iets meer. Als je het kleine rechthoekje in het veldje kiest, kun je dit met de joystick niet alleen naar boven en naar beneden sturen, maar ook naar links en rechts. Doordat *GEOS* niet de mogelijkheid biedt het tekstscherm in één keer te overzien, is dit een noodzakelijk snufje.



De tekstverwerker

Het nummer onder het rechthoekje geeft aan op welke bladzijde van je document je aan het werk bent. Wedden dat dat momenteel bladzijde 1 is? Weer links hiervan zie je de koppen van zes optie-menu's. Deze worden van links naar rechts beschreven voor zover dit noodzakelijk is.

1. Het *GEOS*-MENU
Vanuit dit menu zijn alle programma's en mogelijkheden van *GEOS* op te starten.

2. Het FILE-MENU
Dit menu bevat de volgende mogelijkheden in volgorde van vermelding:

- Het file sluiten
- Het file aanvullen
- Volledig pagina-overzicht; je krijgt dan het gehele scherm te zien.
- Herstellen; gewiste tekst en verloren gegane gegevens kunnen hiermee in de orginele staat teruggebracht worden.
- Naamsverandering aanbrengen.
- Afdrukken; in dit geval de tekst op een printer weergeven.
- Ophouden; niet meer verder gaan dus.

3. Het EDIT-MENU
Dit menu laat je met tekst of plaatjes spelen. Drie woorden worden onder dit menu vermeld: "CUT", "COPY" en "PASTE". Nu is Nederlands een mooie taal en dit zijn eenvoudige Engelse woorden maar helaas is de betekenis niet helemaal wat hij vroeger was. Met "CUT" snijd je een stuk tekst uit een zin. Dit doe je door met de joystick de blauwe pijl onder de eerste letter van de tekst te brengen die je wilt verwijderen. Hierna druk je op de vuurknop en houdt deze ingedrukt terwijl je de pijl langs de tekst stuurt waar je iets mee wilt doen. De uitgekozen tekst zal gemerkt worden door een balk. Als je nu "CUT" kiest zal die tekst verdwijnen. Het is echter ook mogelijk om "COPY" te kiezen en wat dat woord betekent zullen niet veel mensen zich afvragen. Zodra je "COPY" gekozen hebt gaat de drive lopen maar verder lijkt er niets te gebeuren. Zoek nu een leuke plaats uit om de net gemerkte tekst tussen te zetten en druk dan op de vuurknop. Op de plek die je net hebt aangegeven verschijnt nu de cursor. Ga terug naar het EDIT-menu en kies "PASTE". Een sub-menu vraagt of het om een tekst of een plaatje gaat. Kies "text" en even later zal je de tekst waar je mee gespeeld hebt zijn nieuwe positie zien innemen. Dit waren de opties SNIJ, DUPLICEER en PLAK.

4. Het OPTIE-MENU
Met het optie-menu kun je de volgende dingen doen.
1: naar de vorige bladzijde gaan.
2: naar de volgende bladzijde gaan.

3: naar een bladzijde gaan waarvan je zelf het nummer intoetst.
4: het verbergen en laten zien van plaatjes die bij het uitprinten in je document voorkomen. De plaatjes maak je zelf met GEOPAINT en ze kunnen in je document verwerkt worden. De meeste mensen verbergen het plaatje om onnodige slijtage aan hun diskdrive te voorkomen. De plaatjes sla je normaal op als je het "PAINT"-programma gebruikt on het FOTOALBUM. Deze onderwerpen worden straks nog behandeld.
5: Met "PAGE BREAK" begint je document bovenaan een nieuwe bladzijde, gerekend vanaf de cursor positie. Experimenteer hier maar mee. Je plaatst de cursor ergens in je document, kiest "PAGE BREAK" en voila, er is weer een bladzijde aan je document toegevoegd.

5. Het FONTS-MENU
Het fonts-menu bestaat heel eenvoudig uit zes verschillende lettertypen, die met de joystick gekozen kunnen worden.

6. Het STYLE-MENU
Dit menu heeft vijf verschillende letterstijlen beschikbaar van gewoon tot onderstreept. Het menu zelf spreekt hier boekdelen.

De "CENTIMETER" heeft een zekere instelbaarheid. De truc is om een M-teken op de onderste lijn van zijn beeld te kiezen en daarna het document op de gewenste breedte in te stellen waarna je weer op de knop drukt. Dit is binnen een document per pagina instelbaar. De tekst wordt onmiddellijk aangepast.

Voor degenen, die op ingewikkelde wijze eenvoudige dingen op willen lossen, is er de functie <CTRL><I>. Vermoedelijk is het een tabulator-functie. Als je hem gebruikt gaat de zin op een volgende regel door. Hij is per regel afstelbaar. De functie doet niets wat de <RETURN> toets of de "CENTIMETER" en <SPATIEBLAK> niet eenvoudiger doen.

Een handig hulpmiddel om veel voorkomende zinnen op te slaan voor verder gebruik is de tekst-*manager.*
Als je binnen GEOWRITE een tekst bedacht hebt, die je nog vaker denkt te gaan gebruiken kun je hem opslaan in de tekst-*manager.* Je begint met de tekst te dupliceren met het EDITMENU. Je weet wel, eerst ga je met de joystick met ingdrukte vuurknop langs de tekst. Hierna laat je de vuurknop los en kiest "COPY". Als je nu onderaan het scherm op de vuurknop drukt wordt het beeld weer normaal. Nu sluit je het FILE af met "CLOS" en gaat met "QUIT" terug naar het hoofdmenu. Kies nu uit het *GEOS*-MENU de tekst "MANAGER".
Als het venster van de "MANAGER" opkomt kies je "CREATE".
Kies nu een filenaam en druk op <RETURN>. Je hebt nu een leeg "tekstALBUM" gemaakt. Kies nu "PASTE" binnen het EDIT-FILE en je zult zien dat de uitgekozen tekst nu in het tekstALBUM klaar ligt voor gebruik.
Door een nieuw GEOWRITE-FILE te openen en daarna "PASTE en tekst" in het EDIT-FILE te kiezen, breng je de tekst terug in een actief file, dat voor alle bewerkingen geschikt is.

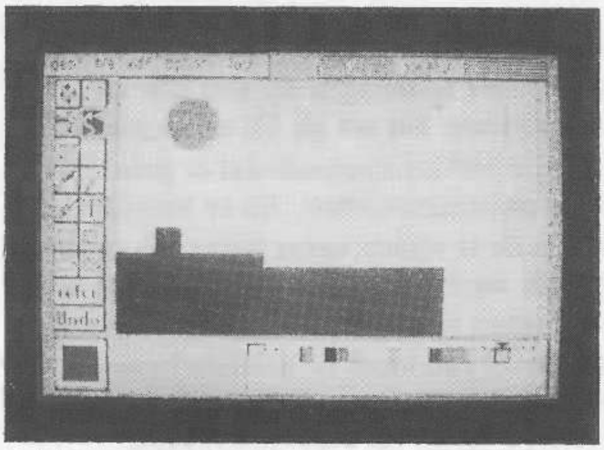
Als je klaar bent met typen is het raadzaam om uit het FILE-MENU de "UPDATE"-functie te selecteren. Dan kan er niets van je werk verloren gaan. Nu sluit je het file af met "CLOSE" uit het FILEMENU en je bent weer terug in het hoofdmenu.

GEOPAINT.

Open GEOPAINT vanuit het hoofdmenu. Hierna zal een GEOPAINTscherm verschijnen met een optievenster met de volgende mogelijkheden:
"CREATE" - maak een nieuw document;
"OPEN" - start een bestaand document op;

"QUIT" - ophouden en terug naar het hoofdmenu.

Kies "CREATE" en vul een nieuwe filenaam in. Hierna verschijnt er een volledig GEOPAINT-scherm. Kijk nu eerst naar het OPTIEMENU. Dit menu wijkt af van de andere menu's uit GEOWRITE. De nieuwe opties worden in het hierna volgende gedeelte beschreven.



Het tekenprogramma

1 : PIXEL EDIT

Als je deze optie kiest verschijnt een blauw raampje dat je met de joystick kunt aansturen. Breng dit raam boven de plaats waar je een werkstuk wilt wijzigen en druk op de knop. Nu zie je een sterk uitvergroot beeld van hetgeen je wilt veranderen. Met de joystick kun je nu dingen wijzigen, bijvoorbeeld door de kleur van de achtergrond te kiezen.

Door een andere kleur te kiezen kun je de compositie wijzigen en bovendien kun je de tekening zelf tot in de kleinste details wijzigen. Het is bij wijze van spreken mogelijke een vlo op een hond te tekenen.

2 : NORMAL EDIT

Deze optie is bedoeld voor het grovere werk zoals lijnen veranderen of laten verdwijnen. Hier heeft een druk op de vuurknop grote gevolgen. Het is dan ook beter nauwkeurig werk met hele kleine tikjes tegen de STICK te realiseren en bij het verplaatsen van de STICK deze even uit te schakelen met de vuurknop.

3 : CHANGE BRUSH

Hiermee is het mogelijk om met allerlei soorten verfkwasten van verschillende dikte lijnen in te kleuren of te laten verdwijnen. De optie gebruik je niet om mee te tekenen. Het werkt als volgt. Kies de optie "CHANGE BRUSH". Meteen daarna zie je onderaan het scherm een verzameling vierkantjes, rondjes, strepen en stippen. Dit zijn de werktuigen. Wijs nu met de pijl de verfkwast aan die je het meeste aanspreekt.

Er zal even een vierkantje om je keuze heen te zien zijn en dan kijk je alweer tegen het normale scherm aan. Kies op de *kleurenbalk* de kleur die je wilt gebruiken en stuur daarna de verfkwast het werkveld op. Zodra de verfkwast op het werkveld is, zal hij zijn natuurlijke vorm aannemen. De verfkwast is snel en makkelijk te bedienen zolang hij nog niet ingeschakeld is. Dit gebeurt natuurlijk door op de vuurknop te drukken. Nu gaat het voortbewegen van de kwast veel zwaarder. Hij kleurt de lijnen in die hij aanraakt. Het enige waar je op moet letten is dat je de verfkwast niet te ver tegen de te kleuren lijnen aanstuurt. Op het moment dat je dat doet schakelt de verfkwast over op wissen en verdwijnt het stuk van de lijn dat je hebt aangeraakt.

Overigens is het wissen op zich best een handige functie.

Door nog een keer op de vuurknop te drukken zet je de verfkwast weer op non-actief.

4 : COLOR OFF/COLOR ON

Deze functie schakelt de kleuren aan en uit. Door deze functie te gebruiken kun je een prachtige kleurentekening in unieke grauwe tinten weergeven.

Dit waren de nieuwigheden in het optiemenu. We gaan nog even terug naar de kleurenbalk. Tot nu toe is dit een enkelvoudig verschijnsel. Kies je "COLOR", dan zie je een tweede balk het scherm binnenstappen. Deze tweede kleurenbalk is om de achtergrondkleur van je werkstuk te regelen. Je moet die kleur wel zelf opbrengen maar je hoeft niet voorzichtig te zijn. Al spat je nog zo hard en al schiet je hand nog zo vaak uit, het is niet mogelijk om je tekening zelfs maar te raken. Dat is pas eens een achtergrond. Je kunt hem achteraf aanbrengen.

Nu bekijken we eerst even de gereedschap-

pen waarmee alle toekomstige kunstwerken gemaakt gaan worden. De volgorde is van links naar rechts en van boven naar beneden.

1 : Uiterst linksboven zie je een vierkantje met daarin vier cursortoetsen. Met behulp van je allerbelangrijkste stuk gereedschap, de joystick, kun je als je dit vierkant selecteert je werkstuk in elke richting opschuiven en aansluitend doorwerken.

2 : Het volgende vierkant bezit een editvenster. Je selecteert dit vierkant en gaat het veld op. Nu vormt zich een soort rechthoek of vierkant, al naar gelang je deze positie stabiliseert. Als je weet welke vorm je wilt gebruiken plaats je het figuur over de grafische afbeelding die je wilt veranderen. Pas wel op: de afbeelding, die onder het figuur staat, wordt gewist. Een simpel voorbeeld: vul snel een scherm met onzin. Dat kan nooit echt veel moeite kosten. Kies dan het ''EDITRAAM'', nadat je natuurlijk eerst een contrasterende kleur op de kleurenbalk hebt gekozen. De drive gaat lopen en de pijl is in een kruisvizier veranderd. Druk bij een plek naar keuze op de knop en je zult zien dat een spinneweb-achtige draad achter het kruis aansleept als je het verplaatst. Ga eerst naar beneden en dan naar rechts en druk op de knop. De vorm is nu stabiel. Om goed te kunnen zien wat je aan het doen bent kies je ''INVERT''. De tegenkleur maakt je figuur onder alle omstandigheden zichtbaar. Kies nu ''MOVE''. Druk, binnen het figuur, op de knop en verplaats het kruis naar een andere positie. Een seconde later ontstaat op de plaats van je hele figuur een leegte van gelijke grootte als het figuur zelf. Je kunt het figuur rond laten draaien met ''ROTATE'' zich laten spiegelen langs de ''X- en Y-assen'' met ''MIRROR'' of met ''COPY'' het figuur op een andere positie in je werkstuk plaatsen. Als je stukken uit een werkstuk later opnieuw wilt gebruiken moet je precies dezelfde handelingen verrichten als bij GEOWRITE. Het enige verschil is dat de files nu opgeslagen worden in een fotoalbum en dat je alleen de dingen binnen je edit-figuur erin kunt zetten. Het ''COPY''-commando dat je geeft om je werk naar het foto-album te transporteren vind je in het EDIT-MENU en niet in het menu onderaan het scherm. De laatste optie gebruik je alleen maar om binnen het scherm meerdere figuren te dupliceren. Met ''CLEAR'' tenslotte maak je de ruimte binnen het figuur weer helemaal leeg.

3 : De kraan; dit wordt een hele korte. De kraan vult tekeningen op met een kleur of een patroon. En net als bij een echte kraan moet je heel erg oppassen dat er geen lekken in je constructie zitten. Als er namelijk een lek in de te vullen oppervlakte zit, stroomt je hele werkstuk vol en is dat grondig naar de haaien. Het werkt door eerst de kraan te kiezen en een kleur of patroon in te stellen en dan het kruis op de te vullen plaats te brengen en op de knop te drukken.

4 : Een AIRBRUSH spuit verf. Een keer spuiten kan bij wijze van spreken een regenbui zijn. Het kan massieve lagen opbrengen maar ook een lijnconstructie mooi kleuren.

5 : De LINEAAL doet waarvoor hij is. Hij meet de lengte en positie van lijnen over de X- en Y-assen en stelt verder de lengte van de lijn vast. De meeteenheden, die hiervoor gebruikt worden zijn schermpunten, ofwel pixels. De getallen kun je onderaan het scherm aflezen.

6 : Het symbool van een schuine lijn in een vierkant. Dit is een prachtig instrument om meetkundige figuren mee te tekenen. Na elke lijn moet je twee keer op de vuurknop drukken voordat je aan een nieuwe lijn kunt beginnen.
Met deze optie kun je alle kanten uit behalve de cirkelvormige.

7 : Dit is een VERFKWAST. Hiermee kun je patronen aanbrengen en figuren inkleuren. Het is natuurlijk ook mogelijk hele grove tekeningen met de kwast te maken.

8 : De PENCEEL; let op het elegante ont-

werp. Dit instrument is bestemd voor het fijnere tekenwerk. Je kunt er tot op een pixel nauwkeurig mee werken en ook vanuit de losse hand voldoet hij uitstekend.

9 : Dit is LOLA, de afwasborstel. Met dit stevige schoonmaakinstrument veeg je alle viezigheid en afval met een noodvaart weer van het scherm.

10 : Het TEKSTVENSTER is een optie die je kiest als je een mededeling op je scherm wilt zetten. Zodra je het optie-vierkant verlaten hebt, zie je een dubbeldradige constructie achter de letter "I" bengelen. Daarvan is vrij eenvoudig een tekstruimte te maken, waarin je een boodschap kunt achterlaten. Je tekstruimte moet wel op een plaats worden neergezet waar nog niet te veel actie is geweest. Anders wordt het een onleesbaar geheel.
Je drukt op de knop om de tekstruimte te stabiliseren en de cursor knippert dan meteen in de linkerbovenhoek. Onderaan het scherm staan de lettertypen die je kunt gebruiken. Het is mogelijk om te kijken wat het effect van een bepaalde optie is voor je een definitieve keus maakt.

11 : De LEGE RECHTHOEK is eigenlijk niets anders dan een penceel met ingebouwde CENTIMETER.

12 : De GEVULDE RECHTHOEK is een hypermoderne VERFKWAST met eveneens een ingebouwde CENTIMETER.

13 : De LEGE CIRKEL symboliseert het tekenen van lege cirkels van elk formaat. Een kleine beweging op het veld volstaat reeds voor een klein cirkeltje.

14 : De GEVULDE CIRKEL, ook wel cirkelvormige verfkwast genaamd, werkt in zijn vorm als een verfkwast. Buiten zichzelf heeft hij behalve door zijn grootte geen invloed op zijn omgeving.

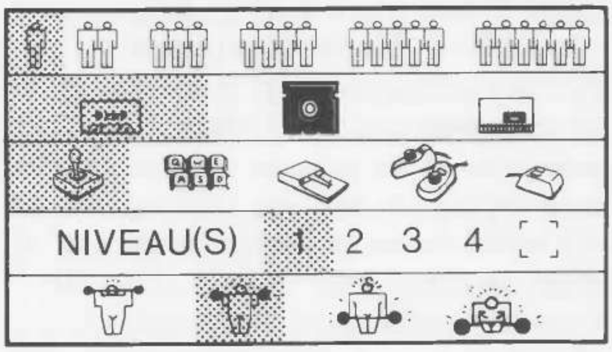
15 : De KLEUR-optie brengt een tweede kleurenblak op het scherm, die de achtergrond bedient.

16 : UNDO; het kan niet korte. Dit maakt je laatste handeling op het scherm weer ongedaan.

17 : Het PATRONENVENSTER is het symbool voor tweeëndertig patronen. Als je dit venster selecteert, gaat er in feite een constructie werkplaats voor je open: van gordijnen tot bakstenen. Nadat je een patroon hebt gekozen, wordt het automatisch door alle verfkwast-achtigen uitgesmeerd. Zet daarom altijd als je met een patroon klaar bent dit weer in een neutrale stand. Anders komen er vreemde opvullingen in je werk terecht. En niet vergeten: met "PASTE" komen de plaatjes in je foto-album.

GHETTOBLASTER

Virgin Games Ltd. | Tony Gibson en Mark Harrison | Homesoft Benelux





Doel

In dit zeer originele spel moet je 10 cassettes ophalen en afleveren bij de platenmaatschappij. Voordat je de tapes kunt afleveren moet je echter een aantal mensen op straat laten dansen. Pas intussen op voor de politie en voor toon-dove wandelaars.

Beschrijving

Rockin' Rodney is als jongste bediende in dienst getreden van de platenmaatschappij Interdisc. Hij heeft als taak om tien cassettes op te halen. Deze moet hij halen uit verschillende huizen die verspreid liggen over de stad Funky Town.

Wanneer Rodney een cassette heeft gevonden moet hij eerst batterijen halen. Daarna kan hij het bandje draaien in zijn bovenmaatse cassetterecorder, een zogenaamde *Ghettoblaster.*

Tijdens de tocht wordt Rodney gehinderd door een aantal lastige figuren, zoals een Engelse Bobby (politie agent) die vindt dat de muziek te hard is. Een ander gevaar wordt gevormd door de *Tonedeaf walkers.* Deze mensen hebben geen gevoel voor muziek en beschadigen bij een botsing met Rodney de ghettoblaster.

Het apparaat moet dan worden gerepareerd voordat je verder kunt spelen. Uiteindelijk moeten tien cassettes bij de platenmaatschappij worden afgeleverd voordat de beschikbare tijd verstreken is.

Het spel kent niet echt een puntentelling. De zaken zijn veel simpeler: je haalt het of je haalt het niet.

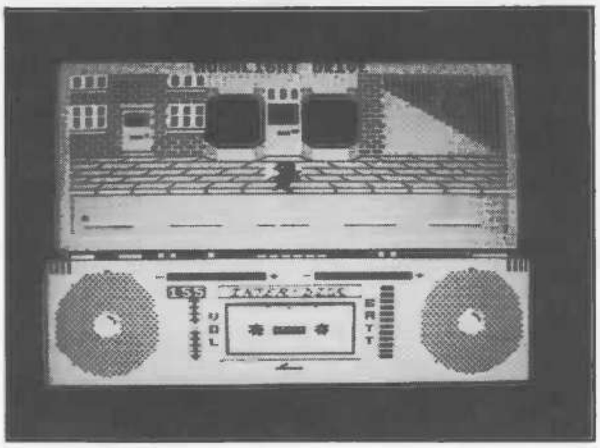
Het beeldscherm is in twee delen opgesplitst. De bovenste helft van het scherm toont de plaats waar Rockin' Rodney loopt. Boven dit deel van het beeldscherm zijn afwisselend de straatnaam en de vorderingen die je in het spel boekt te lezen. Deze vorderingen kunnen echter op elk gewenst moment opgeroepen worden door de vuurknop in te drukken.

Van links naar rechts kun je lezen hoeveel mensen je nog aan het dansen moet krijgen *(MUST DANCE)*, hoeveel cassettes je bij Interdisc hebt afgeleverd *(TAPES)* en hoeveel mensen momenteel swingend de straten van Funky Town onveilig maken *(DANCING)*.

De onderste helft van het beeldscherm toont zeer gedetailleerd de grote ghettoblaster. Links en rechts de speakers, met in het midden de cassette (de band draait zelfs als het apparaat aan staat).

Ook is er ruimte voor de bandteller. Alle cassettes moeten bij Interdisc zijn afgeleverd voordat de teller op 999 staat.

Verder langs de bovenrand van het apparaat zie je twee LED's die het volume aangeven. Links naast de cassette zie je de volumeknop die je bedient met de toetsen <F1> (harder) en <F3> (zachter). Rechts naast de cassette is de controlemeter voor de batterijen zichtbaar. Wanneer de batterijen nog goed zijn is deze meter groen. De balk wordt echter steeds korter en wordt op een gegeven moment rood. Het is dan tijd voor nieuwe batterijen en je moet een *electrical- supplies* winkel binnenstappen.



De batterijenwinkel

Uiteraard kun je pas muziek laten weerklinken nadat je een cassette hebt gevonden. Zo'n bandje tref je aan in huizen waarvan de voordeur aan- en uitflitst. Het bandje kun je afspelen door het indrukken van <F5>. Wanneer je de ghettoblaster wilt uitzetten kan dat door <F7> in te drukken. Uitzetten is echter niet zo'n goed idee. Alle mensen die je al aan het dansen had gekregen stoppen dan met dansen en je moet van voren af aan beginnen. Maar, als de politie je te dicht op de hielen zit kun je vaak niet anders.

Hoe langer het duurt voordat je de cassette bij Interdisc aflevert, des te meer mensen moet je laten dansen.

Om de mensen te laten dansen moet je ze onder vuur nemen met je muziek. Een druk op de vuurknop laat de zoete tonen in hun richting zweven. Hoe groter het geluidsvolume van de ghettoblaster is, des te verder reikt de invloed van de muziek.

Wanneer je door een *tone-deaf walker* omver wordt gelopen raakt de ghettoblaster beschadigd. Je moet hem dan laten repareren door een repairshop binnen te gaan.

Het spel vormt een welkome afwisseling op de geijkte spellen. Door het hele spel heen zijn de verwijzingen naar bekende composities niet van de lucht. Dit vind je bijvoorbeeld terug in de straatnamen, zoals *Strawberry Fields* (van de Beatles) en *Route Sixty Six* (van de Rolling Stones).

Vaak ook wanneer je een huis binnen wilt waar geen cassette te vinden is, (bijvoorbeeld *"I hear you knocking, but you can't come in"* of *"Hit the road Jack").*

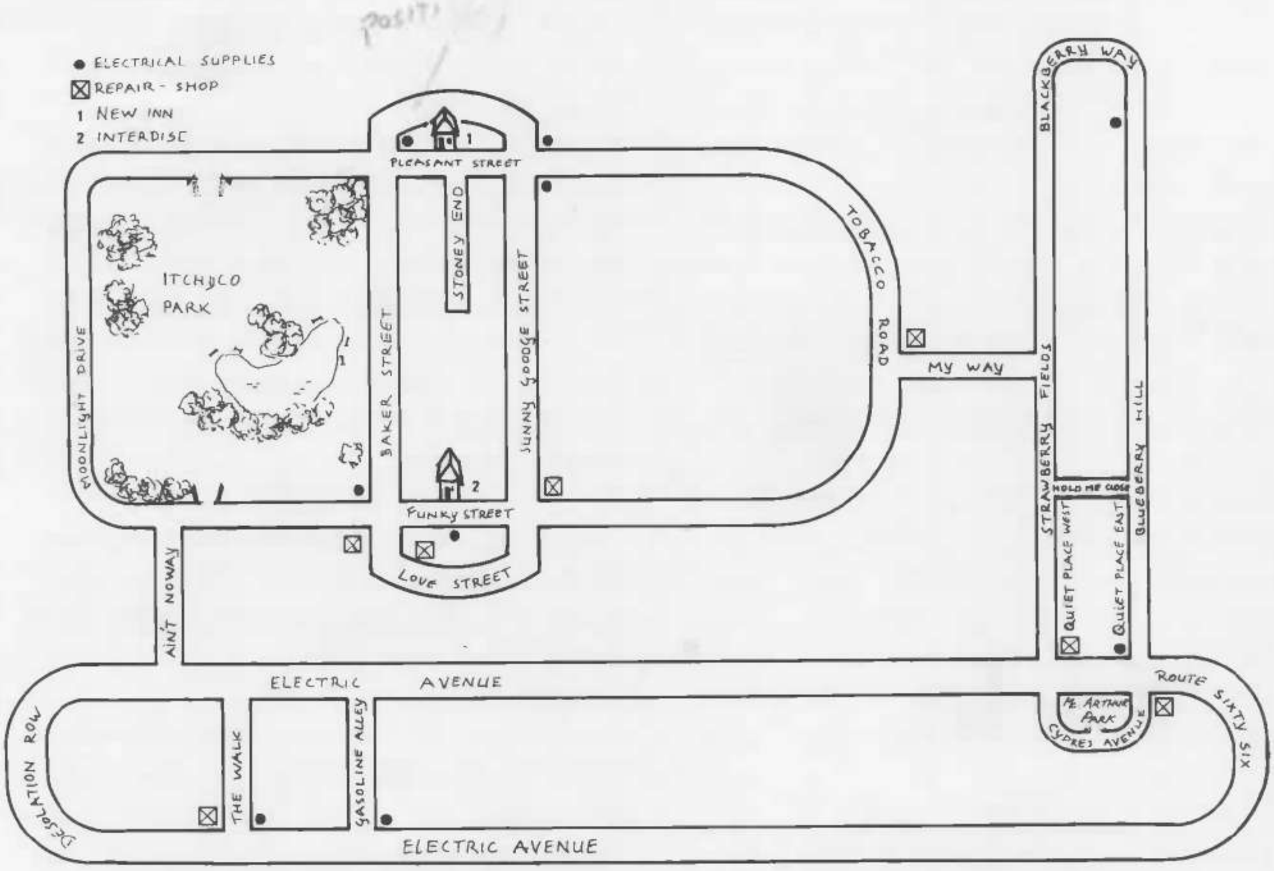
Het besturingssysteem is eenvoudig als je eenmaal weet hoe het in elkaar zit. Je kunt naar links en rechts lopen door de joystick naar die kant te bewegen. Om een huis of een winkel binnen te gaan ga je voor de deur staan en druk je de joystick naar voren. Door de joystick naar je toe te trekken kom je weer op straat te staan. Tot nu toe is alles dus nog een fluitje van een cent. Het wordt echter even wennen wanneer je, door de joystick naar je toe te trekken, de straat oversteekt. Dit kunnen we het beste toelichten aan de hand van de plattegrond van Funky Town.

Je begint altijd voor de deur van je werkgever, Interdisc. Wanneer je hier vandaan naar links loopt kom je uit op de *"MOONLIGHT DRIVE".* Als je dan gewoon naar links blijft doorlopen, zonder een zijstraat in te slaan, kom je op een gegeven moment aan in *"PLEASANT STREET"* en daarna in *"TOBACCO ROAD".* Uiteindelijk sta je weer voor de deur bij ''Interdisc''.

Als je echter bij het begin van het spel de joystick naar je toe trekt loop je naar de overkant van de straat. (Dit is trouwens een goed idee, want recht tegenover Interdisc vind je een batterijen winkel.) Beweeg je de joystick nu naar links, dan loop je naar *"TOBACCO ROAD".* Uiteindelijk kom je dan via *"PLEASANT STREET"* en *"MOONLIGHT DRIVE"* weer terug bij "Interdisc" in *FUNKY STREET".*

Je ziet, het is een stuk simpeler dan het lijkt wanneer je begint te spelen.

Het spel kan overigens te allen tijde worden gepauzeerd om de kaart te bestuderen door op de <SPATIEBALK> te drukken.


ELECTRICAL SUPPLIES
REPAIR - SHOP
1 NEW INN
2 INTERDISC
PLEASANT STREET
STONEY END
SUNNY GOODGE STREET
BAKER STREET
ITCHYCO PARK
MOONLIGHT DRIVE
TOBACCO ROAD
MY WAY
BLACKBERRY WAY
STRAWBERRY FIELDS
BLUEBERRY HILL
HOLD ME CLOSE
QUIET PLACE WEST
QUIET PLACE EAST
FUNKY STREET
LOVE STREET
AIN'T NOWAY
ELECTRIC AVENUE
DESOLATION ROW
THE WALK
GASOLINE ALLEY
MC ARTHUR PARK
CYPRES AVENUE
ROUTE SIXTY SIX
ELECTRIC AVENUE

Speeltips

Op de plattegrond hebben wij behalve de winkels ook de *"NEW INN"* (in *"PLEASANT STREET"*) aangegeven. Op gezette tijden verschijnt namelijk de mededeling in beeld dat ze daar een D.J. nodig heben. Wanneer je de *NEW INN* tijdig betreedt zul je een heleboel mensen tegelijk aan het dansen krijgen.

Regelmatig verschijnt de mededeling dat er ergens een feest aan de gang is. Duik dan het eerste het beste huis binnen dat je tegen komt. Als je geluk hebt is dat inderdaad het huis waar het feest wordt gehouden. Je brengt dan in één klap een boel mensen aan het dansen.

T-kruisingen zijn meestal te herkennen aan de schuttingen aan de overzijde. Loop je bijvoorbeeld over *BLUEBERRY HILL* en je komt een schutting tegen, dan sta je tegenover *HOLDME CLOSE.*

Behalve de doorsnee mensen die de straten bevolken kun je ook de volgende figuren ontmoeten:

Tone-deaf walker.

Deze wandelaar is toondoof en loopt je omver met een beschadigde, of zelfs totaal vernielde, ghettoblaster als resultaat. Je kunt ze herkennen aan hun zwart-wit gestreepte T-shirt. Ze lopen net zo snel als Rockin'Rodney en zijn dus niet al te moeilijk te ontwijken.

Psycho killer.

Deze maniak is te herkennen aan zijn warrige haardos. Hij loopt gelukkig langzamer dan Rodney, want als hij je te pakken krijgt vernielt hij de ghettoblaster en is het spel afgelopen.

Bandits of the beat.

Behalve hun ongeordende haardos zijn deze naarlingen te herkennen aan hun dikke lippen. Ze zijn dermate gek op muziek dat ze je cassette proberen te stelen.

Gangsters of the groove.

Ook dit is een tape-dief in spé . Ze bewegen zich veel trager dan Rodney, maar zijn moeilijk te herkennen. Ze gaan namelijk schuil onder de normale voetgangers.

Agenten.

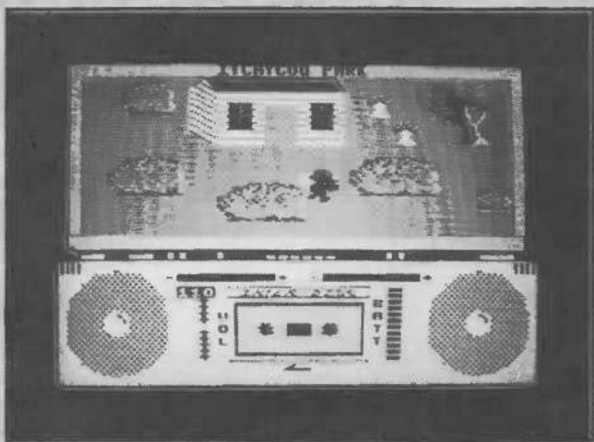
Wanneer je ghettoblaster te hard staat, wordt deze in beslag genomen. Het spel is daarmee afgelopen. De agenten bewegen sneller dan Rodney. Indien de ghettoblaster niet al te hard staat loop je toch nog het risico dat ze achter je aankomen om het apparaat uit te zetten. De dansende mensen stoppen dan hun bezigheid en je moet opnieuw beginnen.

Rondborstige blondine.

Deze dame verschijnt nadat een aantal cassettes is afgeleverd. Wanneer zij je bespringt is het spel afgelopen met de woorden: *"She loved to love you baby".*

Jumpin' Jack Flash.

Draagt net als een tone-deaf walker een zwart-wit gestreept T-shirt. Het figuur knippert echter aan en uit. Wanneer je tegen hem aanloopt transporteert hij je naar een huis waar een cassette te halen is, of naar Interdisc. De plaats waarheen je wordt getransporteerd hangt af van hetgeen je nodig hebt.

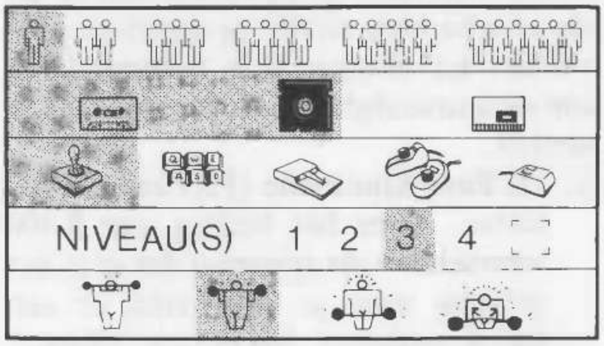


Een wandeling door het park

GHOSTBUSTERS

G

Activision — David Crane — Ariolasoft

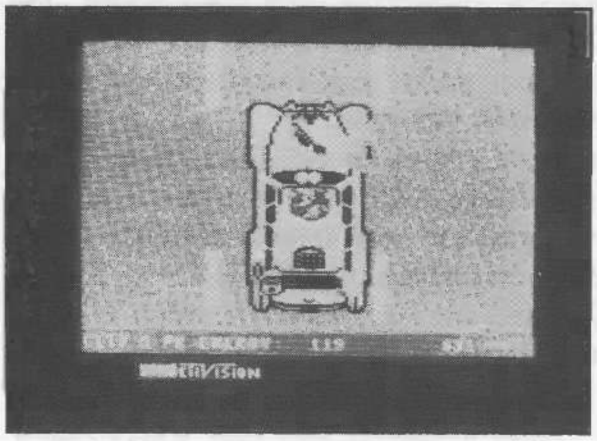


Doel

Uitgerust met de noodzakelijke apparatuur moet je een team Ghostbusters naar de bedreigde gebouwen in de stad New York vervoeren waar je de spoken moet opruimen. Tijdens de tocht moet je zoveel mogelijk rondzwevende geesten vangen. Een groot gevaar vormt ook de verschijning van de zogenaamde Marsmallow Man.

Beschrijving

Dit spel is van de hand van David Crane, die reeds de nodige bekendheid heeft verworven met eerdere produkties voor Activision, zoals Pitfall 1 en 2 en Decathlon.
Om het spel tot het einde toe uit te spelen, moet je er rekening mee houden dat je jezelf gemiddeld zo'n halfuur tot drie kwartier dient af te zonderen in een rustige omgeving. Dit heeft twee voordelen, namelijk: ten eerste kun je dan genieten van de superieure muziek, die een zeer getrouwe weergave is van het overbekende titelnummer van de gelijknamige film dat door Ray Parker Jr. de diverse hitlijsten is ingezongen. Ten tweede is een rustige omgeving natuurlijk bevorderlijk voor de concentratie.



Nadat het spel geladen is verschijnt het titel scherm met een afbeelding van het officiele Ghosbusters logo. Dit wordt vergezeld door de langzaam aanzwellende klanken van het bovengenoemde nummer. Je kunt de volledige compositie meezingen. Terwijl de muziek klinkt zie je namelijk ook de songtekst regel voor regel in beeld verschijnen waarop een stuiterend balletje de te zingen woorden aanwijzen. Tijdens het refrein kun je door op de <SPATIEBALK> te drukken de kreet Ghostbusters! laten weerklinken.
Wanneer je dit meesterwerk hebt beluisterd, of als je dit muzikale geweld niet meer verder wilt horen, druk je op <F1>, en het spel begint met een begroetingsscherm. Om te beginnen tik je je naam in en beantwoord de vraag of je al een rekening hebt met ja of nee. Als je nog geen rekening hebt krijg je van de bank een startkapitaal van $ 10.000 waarvan je de nodige investeringen voor het opzetten van een bedrijfje moet bekostigen.
Heb je al een rekening dan tik je het betreffende rekeningnummer in en je begint het spel met het vorige saldo. Vanaf dit punt wordt het verhaal mis-

schien wat onbegrijpelijker voor degenen die de film nooit gezien hebben. Voor dit ongemak bieden wij bij voorbaat onze verontschuldigingen aan die twee mensen aan.

Om je te kunnen verplaatsen door New York, waar het verhaal zich afspeelt, heb je natuurlijk een auto nodig. De kun je aanschaffen via het volgende scherm, nadat je ze eventueel van te voren hebt bekeken.

Om een auto te bekijken moet je de <SPATIEBALK> indrukken en vervolgens het betreffende nummer intikken, en daarna <RETURN> aanslaan. Je kunt uit vier mogelijkheden kiezen, te weten:

1. Een kleine gezinsauto die verdacht veel wegheeft van een Volkswagen Kever. Deze auto biedt plaats aan niet meer dan vijf voorwerpen, en heeft een topsnelheid van slechts 75 mijl per uur. Hier staat echter tegenover dat hij al voor een bedrag van $ 2.000 te koop is.
2. Een lijkwagen uit 1963. Dit is zo te zien het zelfde voermiddel als het Ghostusters-team in de film gebruikte. De mogelijkheden van deze wagen zijn wat uitgebreider dan de vorige. Er kunnen maximaal negen voorwerpen in worden meegenomen, en de topsnelheid ligt bij 90 mijl per uur. Deze auto kost $ 4.000.
3. Een station-car, die plaats biedt aan maar liefst elf stukken bagage en daarbij 110 mijl per uur kan rijden. De kosten hiervan zijn $ 6.000.
4. Een sportauto, die op z'n sloffen een snelheid van 160 mijl per uur draait. Tegenover dit comfort staan echter twee nadelen. Hij kost het lieve sommetje van $ 15.000, en er kunnen slechts zeven artikelen mee aan boord worden genomen. Door z'n prijsstelling is de auto dan ook niet weggelegd voor de beginnende geestenbestrijder. Maar als de zaken eenmaal goed lopen is dit ideaal misschien ook voor jou bereikbaar.

Als je je keuze hebt bepaald, kun je een auto aanschaffen door het betreffende nummer in te tikken, gevolgd door <RETURN>. Hierna kom je terecht in de volgende fase van het spel. Aan een auto alleen heb je namelijk niets. Je zult ook verschillende uitrustingsstukken moeten kopen. Dit doe je op de volgende schermen.

Ten eerste moet je een keus maken uit de voorhanden zijnde opsporingsapparatuur. Er bestaan drie hulpmiddelen om de aanwezigheid van geesten vast te stellen.

1. De Para Kinetische (PK) energie detector. Voor het bedrag van $ 400 waarschuwt dit apparaat dat er in het gebouw waar je langs rijdt er een spook aankomt. Als er een "Slimer" nadert krijgt het gebouw een roze kleur om je hiervan op de hoogte te stellen.
2. Een Image Intensifier, die het beeld van een Slimer versterkt. Je kunt dit wonder der techniek de jouwe noemen voor een bedrag van $ 800.
3. Een Marshmallow Sensor is onmisbaar om het naderende gevaar van een Marsmallow Man te registreren. Het apparaat kost $ 800, maar dit is een verantwoorde uitgave.

Als je een Slimer hebt ontdekt zul je toch ook over de juiste middelen moeten beschikken om hem te vangen. Er bestaan twee verschillende geesten, te weten de reeds genoemde Slimers, die de gebouwen onveilig maken, en de Roamers. Dit zijn de gele spoken die je op straat ziet. Van tijd tot tijd komen vier Roamers samen om zich dan te transformeren in een Marshmallow Man. Om met deze drie verschijningsvormen af te rekenen kun je aanschaffen:

1. Ghostbait. Dit aas dient om, wanneer de waarschuwing komt dat zich een Marsmallow Man gaat manifesteren deze naar de Ghostmobiel te lokken en uit te schakelen. De

prijs hiervan is $ 400.

2. Traps. Deze vallen zijn bestemd om Slimers mee te vangen. De prijs bedraagt $ 600, en je hebt er minimaal een nodig om aan het spel deel te nemen.
3. Ghost Vacuum. Dit is een soort stofzuiger die dient om de Roamers van straat te houden. De kosten zijn $ 500.

Als je inmiddels al een tijdje succesvol meedraait in de Ghostbusting business kun je het verdiende geld eventueel steken in een Portable Laser Confinement System. Hierin kun je maar liefst tien Slimers proppen, zodat je niet zo vaak terug hoeft naar het hoofdkwartier om de vallen te legen. Nadat je beslist hebt wat je allemaal zult kopen, begint het eigenlijke spel. Je ziet een plattegrond van een deel van de stad, met straten en gebouwen. Apart genoemd worden de Tempel van Zuul en het hoofdkwartier van de Ghostbusters (GHQ). De positie van het team wordt aangegeven door het Ghostbusters logo.

Na enige seconden zweven vanaf de linkerzijde een sleutel en een sleutelgat het beeld binnen. Dit zijn symbolen voor respectievelijk de Keymaster (Sleutelbewaarder) en de Gatekeeper (Bewaker van de Poort).

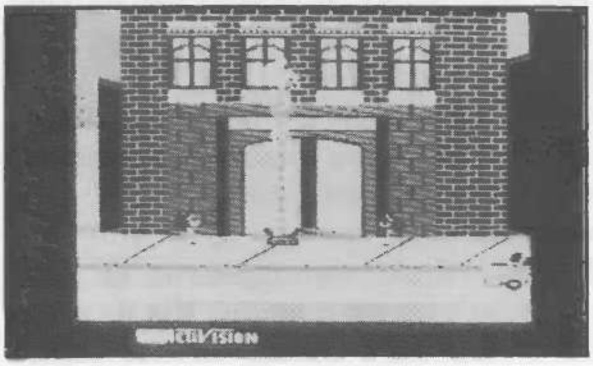
Op het moment dat de PK meter een stand van 9999 aanwijst komen deze twee samen in de Tempel van Zuul, en wordt de aarde vernietigd. Plotseling zie je dat een gebouw rood oplicht. De eerste melding van de aanwezigheid van een Slimer is binnen. Het zet koers uit naar de plaats des onheils. Als je tijdens het uitstippelen van de route één of meerdere Roamers signaleert, kun je deze tijdelijk bevriezen door ze met het vignet te raken. Wanneer het vignet bij het schoon te vegen gebouw staat druk je op de vuurknop van de joystick. Om een gebouw aan de zuidzijde van een straat te bereiken moet je gelijktijdig de joystick naar je toe trekken en op de vuurknop drukken. Je ziet nu de auto waarin je rijdt zich in close-up over de straat bewegen. Helaas zie je alleen maar grijs asfalt.

Als je een of meerdere Roamers hebt vastgezet zul je die ook ontmoeten. Zodra je er één ziet beweeg je je auto er onder en drukt op de vuurknop van de joystick. Met een geluid geslurp zuigt de stofzuiger dit spook nu op.

Als je één of meerdere Roamers hebt bereikt wordt het PK niveau van de stad 100 punten hoger. Het is dus van belang om er zoveel mogelijk te vangen waar en wanneer dat mogelijk is.

Aangekomen op de plaats van bestemming verandert het uitzicht. Je ziet nu een close-up van het behekste gebouw. Voor dit gebouw zie je een Slimer heen en weer zweven. Om deze te vangen moet je snel en nauwkeurig werken.

Om te beginnen breng je een val naar het midden van de gevel en laat hem daar door een druk op de vuurknop vallen. Dan dirigeer je de eerste Ghostbuster naar de linkerkant van het scherm, en door de joystick een klein tikje naar rechts te geven draai je hem een halve slag om. Hierna druk je weer op de vuurknop om de tweede Ghostbuster in te schakelen. Als je vervolgens weer op de vuurknop drukt komen de negatieve ionen stralen los. Door voorzichtig manoeuvreren van de twee mannen drijf je de Slimer met behulp van de stralen tot recht boven de val. Nu druk je nogmaals op de vuurknop om de stralen uit te schakelen en tegelijkertijd de val in werking te stellen. Als alles goed gaat



Een "Slimer" wordt onschadelijk gemaakt

wordt de Slimer nu in de val gezogen, en maken de twee dappere lieden die hem hebben gevangen onder het uitroepen van Ghostbusters! een rondedansje van plezier.
Afhankelijk van de snelheid waarmee je bent opgetreden wordt je met een geldbedrag beloond. Er schuilen echter wel een paar gevaren. Ten eerste mag je onder geen enkele voorwaarde de stralen elkaar laten kruisen. Als dit toch gebeurt ontstaat er kortsluiting, en de twee teamleden worden door de schok tegen de grond gesmeten, waarna ze een weerloze prooi vormen voor de Slimer. Ten tweede moet je oppassen dat de accu van je straalapparaten niet leegraakt, anders kun je jezelf niet meer verdedigen tegen het spook. Ten derde bestaat er natuurlijk ook nog de kans dat je de val op het verkeerde moment opent, zodat de Slimer kan ontsnappen. In al deze drie gevallen zal de Slimer een van je mannen aanvallen en uitschakelen. Als dit gebeurt hoor je een zeer verongelijkte stem de woorden "He slimed me!" uitspreken. Alhoewel dit net als de overige stukken mondelinge tekst zeer goed klinkt, wordt het na de zoveelste mislukte poging toch enigszins frustrerend. Het laten ontsnappen van een Slimer betekent dat het PK niveau van de stad 300 punten hoger wordt. Ook daarom is het dus zaak om de kortste weg naar een gebouw te kiezen waar een Slimer de boel op stelten zet. Nadat je een Slimer hebt gevangen brengen de Ghostbusters de val naar de auto en stappen weer in.
Het beeldscherm toont vervolgens weer de plattegrond en je kunt op weg naar het volgende adres.
Onder in beeld zie je blauwe balk waarin het PK niveau wordt bijgehouden, met daarnaast het bedrag dat je hebt verdiend. Als je op de <SPATIEBALK> drukt verschijnen in de balk gegevens over de spanning van de accu, het aantal lege vallen, en het aantal overgebleven teamleden. Om lege vallen, nieuwe accu's of verse manschappen te halen moet je terugkeren naar het hoofdkwartier (GHQ).
Er komen momenten voor in het spel dat het met de activiteiten van de bovennatuurlijke manifestaties droevig gesteld is. Deze perioden kun je prima gebruiken om alvast naar GHQ te rijden voor verversing van personeel en uitrusting.
Als de PK meter een niveau van ongeveer 5000 aanwijst moet de bewaking van de instrumenten aanmerkelijk worden verscherpt, omdat vanaf dit moment het gevaar bestaat dat vier Roamers samen komen en de alom gevreesde Marsmallow Man vormen. De enige manier om hem te bestrijden is om onmiddellijk nadat de waarschuwing "MARSMALLOW ALERT" onder in de blauwe balk verschijnt aas te strooien door de toets <B> (BAIT = AAS) aan te slaan. De Roamers worden nu naar het aas gelokt en vormen de Marshmallow Man op een plaats waar deze gemakkelijk door het team onschadelijk kan worden gemaakt. Nadat je deze ramp hebt afgewend krijg je van de burgemeester een gelukstelegram en een bedrag van $ 2.000. Mocht je te laat hebben gereageerd, of dacht je bij het inrichten van de auto dat je die $ 400 voor Ghost Bait wel in je zak kon houden, dan richt de Marsmallow Man vreselijke verwoestingen aan in de stad. Helaas moet de schade, die $4.000 bedraagt, door jou worden voldaan.
Het spel kan op drie verschillende manieren tot een einde komen, en dat zijn achtereenvolgens:
Je hebt minder geld op je bankrekening staan als aan het begin van het spel wanneer de Keymaster en de Gatekeeper elkaar ontmoeten in de Tempel van Zuul. Je ziet dan, na eerst een zeer sarcastisch gelach te hebben moeten doorstaan, de mededeling dat de bank je faillissement heeft aangevraagd en dat

je bezittingen zijn geveild.
Heb je echter meer geld over dan aan het begin van het spel, dan wacht je de laatste krachttoer. Je moet dan namelijk proberen om twee Ghostbusters langs de Marshmallow Man de Tempel van Zuul binnen te loodsen. Slaag je er niet in om dit te bereiken, dan hoor je hetzelfde gelach, maar nu gevolgd door het bericht dat je krediet door de bank wordt verhoogd. Vervolgens zie je het nieuwe rekingnummer in beeld verschijnen. Het is aan te raden dit nummer, en de daarbij behorende naam, te noteren. David Crane heeft namelijk een zeer ingenieuze manier gevonden om het spel te saven. Deze methode werkt ongeveer als volgt: de naam die je hebt gekozen wordt omgezet in een getal, enook het eindsaldo ondergaat deze bewerking. Uit beide getallen wordt een nieuw getal gevormd waaruit tenslotte het rekeningnummer wordt berekend. Ook eventuele spaties in de naam worden in aanmerking genomen.

Door deze manier van saven kun je met onverschillig welk exemplaar van dit spel de draad weer openmen en verder spelen. De derde en laatste manier waarop het spel kan eindigen is: Je heb meer geld dan aan het begin van het spel, en je bent erin geslaagd om twee teamleden veilig binnen de Tempel van Zuul te krijgen. Op het laatste scherm zie je dat een lift naar het dak van de Tempel opstijgt. Eenmaal boven aangekomen springen de twee mannen uit de lift en sluiten de poort. Je krijgt nu een extra beloning van $ 5.000, en natuurlijk een nieuw rekeningnummer.

Om het spel meteen te hervatten met het nieuwe kapitaal druk je <F3> in.

Speeltips

De basisuitrusting voor de beginnende geesten opruimer kan je het best als volgt samenstellen. Als vervoermiddel kies je een hearse, die je vervolgens met behulp van een vorkheftruc vol laadt met een PK Energy Detector, een Image Intensifier, een Marshmallow Sensor, Ghostbait, een Ghost Vacuum en een drietal Traps. Je bent daarmee voldoende voorbereid op de dingen die staan te gebeuren.

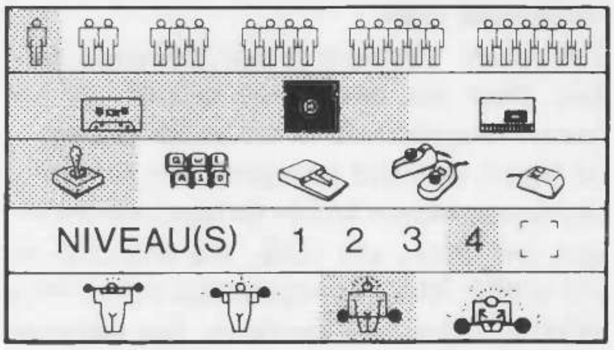
Mocht je niet zo'n goede hand van typen hebben dan kun je zodra de melding "MARSHMALLOW ALERT" in beeld verschijnt de <RUN/STOP> toets indrukken om het spel te pauzeren, en vervolgens rustig de toets <B>. opzoeken. Heb je deze gevonden dan sla je nogmaals <RUN/STOP> aan, onmiddellijk gevolgd door <B>.

De veiligste methode om de Tempel van Zuul binnen te dringen is om, nadat de eerste man uit de auto is gestapt, terug te lopen naar de auto. Vervolgens loop je naar de gevel, en op het moment dat de Marshmallow Man naar links springt ren je naar de deur.

Het is aan te raden om wanneer de PK meter een stand van ongeveer 9.000 aanwijst, en je hebt op dat moment minder dan drie mensen over, nog even naar het hoofdkwartier te rijden om de bemanning op volle sterkte te brengen. Hierdoor heb je de grootste kans om in de tempel door te dringen met twee mannen.

GHOSTS 'N GOBLINS

Elite — Chris Butler — HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van *Ghosts 'n Goblins* is zeer traditioneel.
Je moet namelijk proberen een prinses te redden. Ze wordt bewaakt door een vuurspuwende draak. Voordat je echter bij de deur van haar kamer bent zul je heel wat avonturen hebben meegemaakt.

Beschrijving

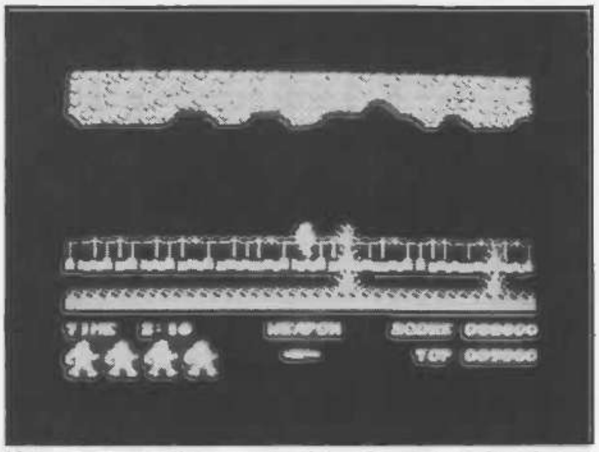
Het spel *Ghosts 'n Goblins* geniet onder de mensen die regelmatig een bezoek brengen aan een speelhal reeds een ruime bekendheid. Het Engelse softwarehuis Elite heeft de rechten voor het maken van een huiskamerversie van het spel verworven van Capcom.
Nadat het spel Bomb Jack (een conversie van een ander spel uit de hallen, dat ook door Elite is uitgebracht) eigenlijk een beetje was tegengevallen is Elite sterk teruggekomen met *Ghosts 'n Goblins.* Het spel is een getrouwe kopie van de versie in de speelhallen, alleen moesten noodgedwongen een aantal niveaus worden weggelaten. Hetgeen echter wel aanwezig is in het spel, is de moeite meer dan waard.

Nadat het spel is geladen kan de speler meteen op pad gaan. Het is niet noodzakelijk om ingewikkelde commando's te leren. Je beweegt de ridder naar links en rechts door de joystick in de corresponderende richting te duwen. Je laat hem bukken wanneer je de joystick naar achteren trekt. Springen doe je door de joystick naar voren te duwen. Wanneer je stilstaat op het moment van springen, ga je recht omhoog. Maak je echter een sprong tijdens het lopen, dan spring je schuin naar voren. Het is echter niet altijd mogelijk om te springen. Dit is het geval wanneer je onder aan een ladder staat.
Gelukkig is de ridder gewapend zodat hij zich tenminste tegen de vele aanvallers kan verdedigen. Hij gebruikt zijn wapen wanneer je op de vuurknop drukt.
Het spel begint op een begraafplaats. Het is hier niet pluis, een gevoel dat door de muziek nog een extra wordt versterkt. Het zal dan ook niet lang duren voordat de eerste tegenstander zich in de vorm van een *Zombie* aandient. Deze wezens leiden een treurig bestaan. Zelfs na hun dood is ze geen rust gegund. Ze zijn veroordeeld tot het eeuwig ronddolen op aarde. Ze zoeken troost bij de dappere ridder. Met uitgestrekte armen komen ze op hem aflopen voor een warme omhelzing.
Wanneer je deze intimiteit toelaat blijken de zombies nogal ondankbare wezens te zijn.

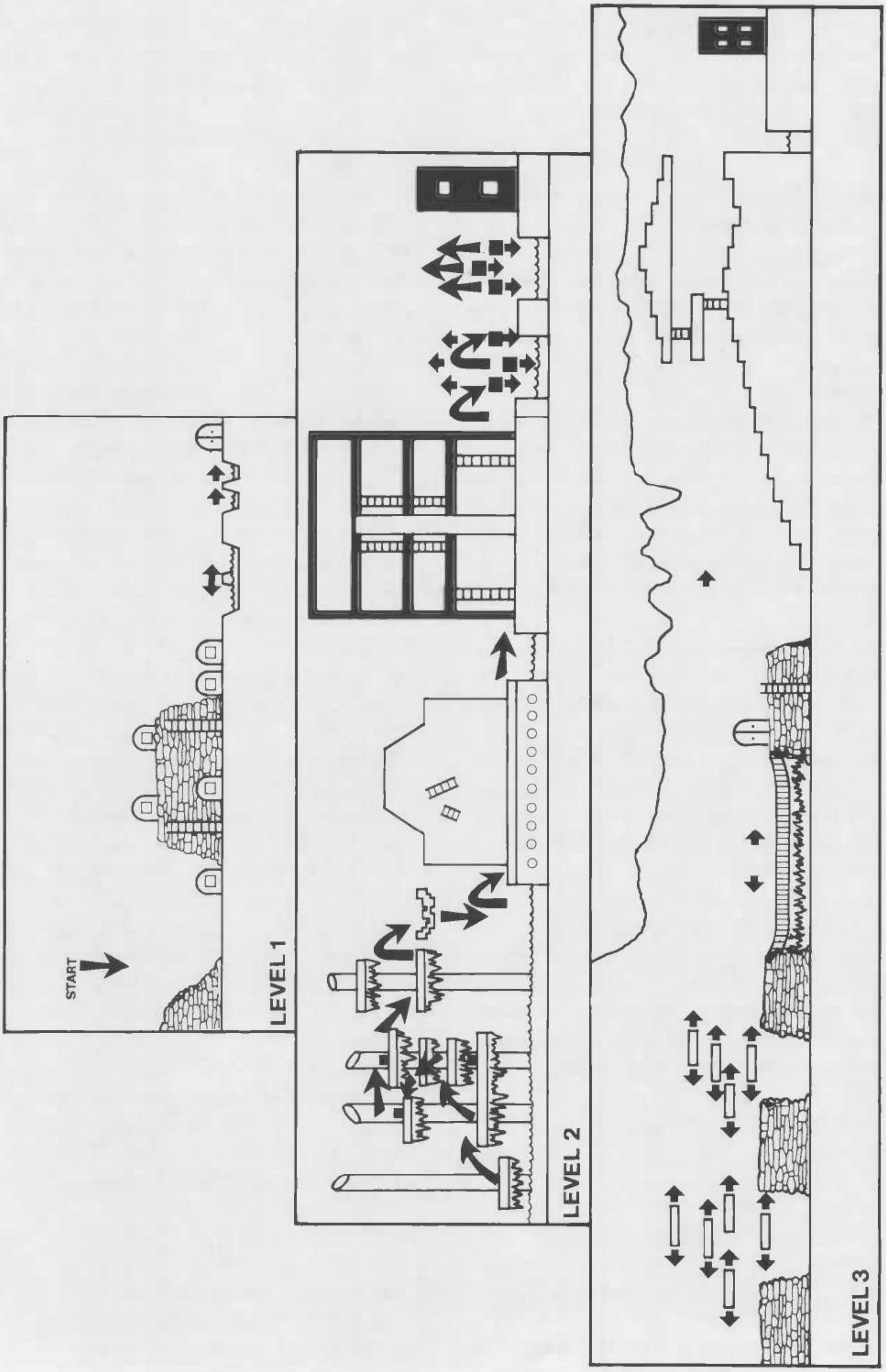
De eerste aanraking kost je een harnas.
Nadat je uit het harnas bent geholpen door een tegenstander knippert de ridder korte tijd. Tijdens deze periode is hij onkwetsbaar. Dit is zeer welkom om je de gelegenheid te geven te vluchten.
Wanneer je hardleers bent, verlies je bij de tweede aanraking één van de vijf levens waarmee je begonnen bent. De ridder wordt dan gereduceerd tot een zielig hoopje botten.
Een andere manier om een leven te verliezen is te lang blijven treuzelen. Je hebt namelijk voor ieder leven maar drie minuten de tijd om het volgende niveau te bereiken.

Op ieder niveau komen verschillende soorten vijanden voor, die moeten worden verslagen. Niet alle wezens laten zich echter door één treffer uit het veld slaan. Sommige monsters moeten meerdere malen worden getroffen voordat zij hun zinloze verzet opgeven.
De toegang tot het volgende niveau wordt versperd door *Ikaaku,* de poortwachter. Deze zul je moeten doden, waarna de sleutel van de deur naar het volgende niveau verschijnt. Nadat je de sleutel hebt gepakt, word je automatisch naar het volgende niveau getransporteerd.
Gelukkig hoef je niet iedere keer na het verliezen van een leven van voren af aan te beginnen. De programmeur heeft zich hier van zijn aardige kant getoond. Wanneer je aan het begin van een niveau het loodje legt mag je weer op datzelfde niveau beginnen. Was je echter reeds een redelijk eind gevorderd in een niveau, dan begin je weer op een van te voren vastgestelde plaats ergens in dat niveau.

Sommige wezens dragen een grote aardewerk pot bij zich. Wanneer je deze wezens om zeep helpt laten ze de pot vallen. Uit de pot kunnen dan verschillende zaken te voorschijn komen. Het meest nuttige is een nieuw harnas.
Raap dit echter alleen op wanneer je in je ondergoed loopt.
Een ander voorwerp is een zak goudstukken. Deze zak levert extra punten op. De laatste mogelijkheid is een ander wapen.
Je begint de strijd gewapend met een lans. Achtereenvolgens kun je de lans inruilen tegen een toorts, een dolk, een strijdbijl en een schild. Niet alle wapens zijn echter even effectief tegen alle monsters. Zie hiervoor onze speeltips.
Mocht het je lukken om de prinses te redden, dan begint het spel weer van voren af aan. Het lijkt wel een nachtmerrie zonder einde.



Het vuur wordt na aan de schenen gelegd


START
LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3

Speeltips

Om de poortwachters te doden kun je het beste vlak naast ze gaan staan. Wanneer je een joystick met een snelvuurknop hebt, gebruik die dan!

De verschillende wapens die je in het spel kunt tegenkomen zijn:

Lans.
Dit wapen is niet zo effectief. Het vliegt niet al te snel door de lucht wanneer je het hebt gegooid. Het is echter wel makkelijk te richten.

Toorts.
Dit wapen is alweer wat machtiger. Nadat het de grond heeft geraakt blijft het daar nog even branden. Een monster dat er dan overheen loopt verbrandt levend. De toorts is echter niet zo makkelijk te gebruiken. Dit komt omdat het wapen geen rechte lijn beschrijft. Het daalt met een boogje neer.

Dolk.
Dit is een prima verdedigingsmiddel. Het zeilt met hoge snelheid door de lucht. Bovendien is het net zo makkelijk te richten als de lans.

Strijdbijl.
De bijlen beschrijven dezelfde baan als de toortsen. De uitwerking van een bijl is echter minder verwoestend dan het uiterlijk doet vermoeden.

Schild.
Het beste verdedigingswapen dat in dit spel voorhanden is. In tegenstelling tot de andere wapens is het mogelijk met het schild meerdere wezens tegelijk te doden. De andere wapens zijn uitgewerkt nadat een tegenstander is getroffen. Het schild vliegt echter gewoon door.
Ze werken alleen niet zo goed tegen de grote *Goblins* in het huis.

De verschillende monsters die in het spel te voorschijn komen zijn:

Zombie.
Deze "levende" doden kunnen met één treffer worden uitgeschakeld. Het maakt niets uit met welk wapen je dit doet. Ze rijzen uit de grond op en komen op je af lopen. Je komt ze tegen op het eerste niveau en aan het begin van het vierde niveau.

Vogel.
Deze rode vogels vliegen altijd van rechts naar links.
Je kunt ze het beste met een goedgemikt schot doden voordat ze zijn opgestegen. In de lucht zijn ze lastig te raken. Eén treffer is echter voldoende. De vogels vind je op het eerste niveau en in het tweede deel van het tweede niveau.

Plant.
Deze dood en verderf zaaiende plant tref je aan op het eerste niveau, op de grafheuvel. Ook in het IJspaleis aan het begin van het tweede niveau staat er een. De planten schieten projectielen op je af. Er kan echter niet meer dan één projectiel tegelijk op het scherm zichtbaar zijn. Ontwijk dus het eerste projectiel en roei de plant snel uit. Je vind de planten op het eerste niveau.

Duivel
Een duivel moet een aantal malen worden geraakt om hem te doden. Het aantal treffers hangt af van het wapen dat je hanteert. Hoe krachtiger het wapen is, des te minder treffers hoef je te plaatsen. Voordat een duivel aanvalt springt hij een paar keer op en neer. Probeer hem te doden voordat hij op je af komt. Het is mogelijk om over hem heen te springen en hem in de rug te schieten. De duivel keert na de aanval weer terug naar zijn uitgangspositie. Direct na de landing schiet hij een kogel op je af. Je komt de duivels tegen op niveau 1, 3 en 4.

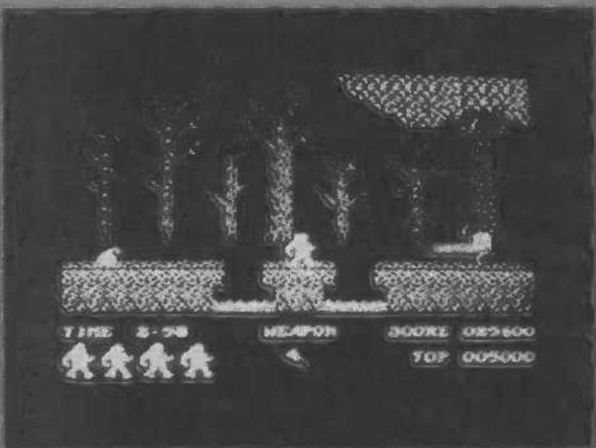
Vliegende ridder.
De vliegende ridders komen in het tweede gedeelte van het eerste niveau en het eerste gedeelte van het tweede niveau voor. Pas op voor de projectielen die ze naar beneden gooien. Een treffer is voldoende om ze te doden.

Monnik.

Aan het einde van het eerste niveau word je aangevallen door vliegende monniken. Doodt ze met een welgemikt schot.

Poortwachter

Aan het einde van ieder niveau word je de doorgang versperd door een poortwachter. Tegen deze vijand is het raadzaam om de snelvuur inrichting van de joystick in te schakelen. Ga dicht bij de poortwachter staan en vuur onophoudelijk. De poortwachters op het eerste en tweede niveau doen je alleen kwaad met hun kogels. De poortwachter aan het einde van het derde niveau kan je al doden door een simpele aanraking. Wanneer je over een schild als wapen beschikt moet je de poortwachter drie maal raken. Met andere wapens moet je hem vaker raken voordat hij is gedood. Wanneer de poortwachter is overleden, komt de sleutel tot het volgende niveau te voorschijn.



Rechts zie je een vuurspuwende plant

Gremlin

Deze komen uit de ramen vliegen in het tweede gedeelte van het tweede niveau. Ze zijn op simpele wijze te doden met één schot.

Goblin.

De goblins maken hun opwachting in het laatste gedeelte van het tweede niveau. Het huis wordt door zes goblins bewaakt. Ze gooien met projectielen, dus pas op!

Bestudeer hun bewegingspatroon voordat je tot de aanval overgaat. Zodra ze van de ladder vandaan lopen, klim je snel de ladder op of af. Begin onmiddellijk te schieten. Een aantal treffers is noodzakelijk om deze hindernis te slechten. Pas ook op voor de vogels terwijl je met de goblin bezig bent.

Pixie.

Dit kleine monstertje komt onder de brug aan het einde van niveau drie uit. Ze vallen op de meest ongelegen momenten aan. Je moet op de brug namelijk wachten tot de vlammen wat worden getemperd voordat je verder kunt lopen.

Vleermuis.

Aan het begin van het vierde niveau word je aangevallen door vleermuizen. Je kunt de vleermuizen met een schot doden.

Beeld.

Niveau vier brengt je oog in oog met gevaarlijke standbeelden. Deze beelden schieten kogels op je af. De methode om met het eerste beeld af te rekenen is de volgende. Wacht na ieder salvo totdat de kogels over je hoofd heen zijn gevlogen. Spring dan omhoog en schiet wat je schieten kunt.

Het beeld dat bovenaan in de grot staat kun je het beste op een iets andere manier aanpakken. Buk om de kogel te ontwijken. Zodra de kogel voorbij is druk je op de vuurknop om jezelf weer op te richten. Schiet dan totdat de volgende kogel komt aansuizen.

Draak.

De poort aan het einde van het vierde niveau wordt bewaakt door een draak. De draak bestaat uit ongeveer tien segmenten. Deze moeten stuk voor stuk worden weggeschoten voordat de draak zich gewonnen geeft en de sleutel presenteert.

Na het doden van de eerste duivel op niveau 1 moet je een tweetal bewegende bruggen oversteken. Spring hier op het juiste moment op en af.

Naast de vierde toren van het IJspaleis hangt een lift.

Spring hier op en wacht niet te lang voordat je er weer naar rechts af springt.

Aan het einde van het tweede niveau moet je weer via een aantal liften het water oversteken. Ook hier is timing weer essentieel. Het derde niveau begint met een aantal platformen die van links naar rechts en weer terug bewegen. Wanneer je de overkant weer

te bereiken sta je voor de brug.
Onder de brug woedt een brand. Op sommige plaatsen lekken de vlammen door de vloer van de brug heen. Pas op dat je niet verbrandt.
Het is noodzakelijk om de brug over te steken zonder het harnas te verspelen. Zonder harnas heb je uiterst weinig kans om de poortwachter op dit derde niveau te doden. In tegenstelling tot de overige poortwachters kan deze je namelijk al om zeep helpen wanneer hij je aankijkt.



De prinses is gered

Voor diegenen die aan deze tips niet voldoende hebben om de prinses te redden hebben we nog een aantal pokes.
Voor alle pokes geldt dat de computer na het laden van het spel moet worden gereset (hardware reset).
Na het intikken van de poke start je het spel weer met "SYS 2128" en <RETURN>.

Om te beginnen kun je jezelf voor ieder niveau bijna tien minuten tijd toekennen met behulp van "POKE 2240,9". Wanneer je nu nog vindt dat je niet genoeg tijd hebt om te worden afgemaakt, kun je de klok helemaal stilzetten met "POKE 3901,0".
Wanneer je moeite hebt met de schietende planten kun je "POKE 7488,56" geven. De planten schieten dan in de verkeerde richting. Als je verzot bent op planten kun je "POKE 7086,1" invoeren. De *Zombies* veranderen dan in schietende planten.
De volgende pokes hebben ook invloed op de *Zombies*:
"POKE 7086,0": de levende doden worden echte geesten. Je kunt er dwars doorheen lopen.
"POKE 7086,3": verandert de *Zombies* in vogels.
"POKE 7086,6": laat ze weer onderduiken.
"POKE 7086,7": zorgt ervoor dat ze exploderen nadat ze zijn verschenen.
"POKE 7086,10": laat de *Zombies* op en neer springen.
"POKE 7086,12": verandert de *Zombies* in padvinders.
Wanneer ze je aanraken dragen ze je verder zonder je schade te berokkenen.
"POKE 7086,13": laat ze vliegen.
"POKE 7086,15": laat de *Zombies* veranderen in urnen zodra ze zijn verschenen.

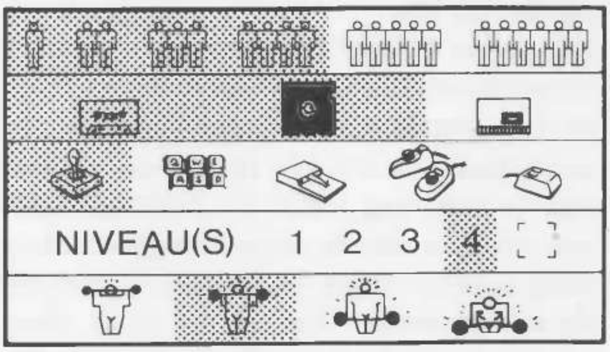
Wanneer je zelf wilt bepalen op welk niveau je wilt beginnen geef je "POKE 2203,X". De X staat voor het nummer van het niveau en ligt tussen 0 en 3.
Je kunt ook een wapen uitkiezen. Gebruik hiervoor "POKE 2214,X". X kan een waarde hebben tussen 1 en 5.
Heb je niet genoeg aan de beschikbare levens dan kun je dit aantal verhogen met "POKE 2175,X". X is hier het aantal gewenste levens tussen 0 en 255.
Voor een oneindig aantal levens geef je de volgende pokes:
"POKE 2358,234"
"POKE 2359,234"
"POKE 2360,234"

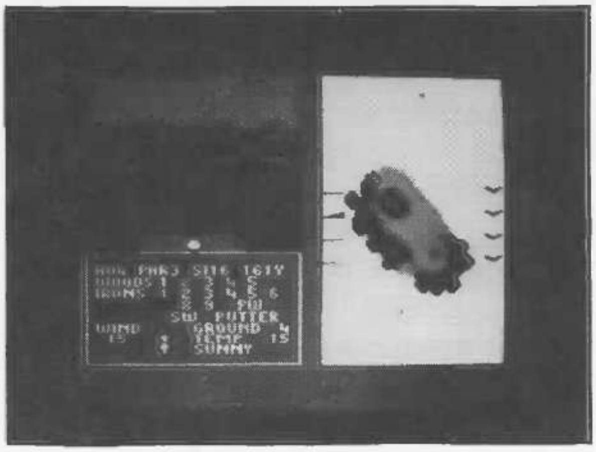
De laatste poke die we je kunnen geven is ook een aardige. Na "POKE 4242,42" wordt de kracht van ieder wapen aanzienlijk vergroot. Wanneer je het wapen gebruikt worden alle wezens in beeld in één klap vernietigd.

GOLF CONSTRUCTION SET

G

Tigress Marketing Ltd. — Andromeda Team — Ariolasoft





Doel

Het doel van golf kan kort en bondig worden samengevat. De speler moet namelijk proberen de bal in zo weinig mogelijk slagen in het gat (de hole) aan de andere kant van de baan te krijgen.

Beschrijving

Het golfspel is een reeds eeuwenoud spel, waarvan de oorsprong niet meer met zekerheid is te achterhalen. Sommigen menen dat het omstreeks de 15e eeuw is ontstaan in Schotland. Volgens een andere lezing werd het spel al eeuwen eerder door herders gespeeld, die met hun staf een steentje wegsloegen naar een bepaald doel.
Chauvinistische Nederlanders beweren weer dat het spel in de 14e eeuw in de Zaanstreek werd geboren. Als bewijs hiervoor voeren zij aan dat het spel op een aantal oude schilderijen wordt afgebeeld.
Waar het spel vandaan komt weten wij dus ook niet met zekerheid te melden. Het enige dat uit historische archieven naar voren komt is het feit dat Nederland van de 14e tot en met de 17e eeuw op grote schaal golfballen exporteerde naar Schotland.
Golf mag zich de laatste jaren in Nederland in een steeds groter wordende belangstelling verheugen. De voorzitter van de Nederlandse Golf Federatie verwacht dat de Federatie tegen het einde van deze eeuw zo'n 100.000 actieve spelers zal tellen. eind 1985 waren dit er nog maar 18.000.
Het golfspel wordt op speciaal daarvoor aangelegde banen *(golfcourses of -links)* beoefend. Om te spelen dient men te beschikken over minstens één golfbal en wat golfstokken *(golfclubs)*.

Sinds de komst van dit programma zijn het reizen naar een golfbaan en de aanschaf van materiaal niet langer nodig.
Je kunt kiezen uit vier Engelse golfbanen om op te spelen, terwijl alles wat daarvoor nodig is reeds op je staat te wachten.
Wanneer je deze vier banen zo goed kent dat je ze met gesloten ogen kan spelen is het met de Golf Construction Set bovendien mogelijk zelf banen te ontwerpen.

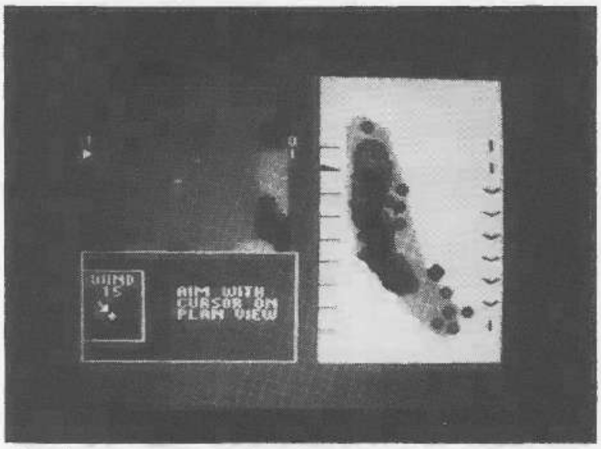
Een golfbaan bestaat normaal gesproken uit 9 of 18 holes. (Een hole is een gedeelte van de baan tussen de plaats waar wordt afgeslagen en de vlag.) Alle banen in dit programma tellen 18 holes.
Na het laden van het programma wordt eerst gevraagd of je wilt golfen *(PLAY GAME)* of een baan wilt ontwerpen *(CONSTRUCTION SET)*.

Heeft men gekozen voor de eerste mogelijkheid dan verschijnt het volgende menu. Hierop moet worden aangegeven of men een nieuw spel wil spelen, een gesaved spel wil hervatten of wil oefenen.
Keuze 1 *(PLAY NEW GAME)* leidt dan weer naar het volgende menu. Hierin wordt bepaald welk soort wedstrijd je wilt aangaan. Je kunt dan kiezen tussen *Tournament play* en *Match play.*
Kiest men voor de eerste mogelijkheid dan moet(en) de speler(s) proberen met zo weinig mogelijk slagen de wedstrijd te beëindigen. Het spel kan door 1, 2 ,3 of 4 personen worden gespeeld. Elke speler tikt zijn naam in, gevolgd door <RETURN>. Het programma vraagt vervolgens aan iedere speler of hij een eerder behaalde *handicap* wil inladen. Op het begrip handicap komen we later nog terug.
De tweede mogelijkheid *(match play)* betekent dat de wedstrijd uit 18 afzonderlijke onderdelen bestaat. De uiteindelijke winnaar is degene die de meeste holes heeft gewonnen. Deze wedstrijdvorm kan uitsluitend door twee spelers worden beoefend.

Wanneer men uit het voorafgaande menu had gekozen voor het oefenen *(PRACTICE MODE)* wordt geen score bijgehouden. Je kan dan zelf ingeven met welke *handicap* je wilt spelen. Het is dan niet mogelijk deze te saven.
Nadat ook nog is gekozen op welke baan men wil spelen (the Belfry, Royal St. George's Golf Club, Sunningdale of Wentworth) kan de wedstrijd eindelijk beginnen. Het laden van het programma kan gepaard gaan met het wisselen van een aantal diskettes. De diskette moet namelijk worden verwisseld voor het inladen van een handicap en/of het inladen van zelf ontworpen banen.
De speler(s) moet(en) voordat de eerste bal geslagen mag worden alleen nog even kiezen welke van de stokken achtergelaten worden. Dit komt door een spelregel bij het golf waarin wordt bepaald dat een speler slechts 14 clubs mag gebruiken.
Het beste kan men de volgende clubs achterlaten: houten 2 (Wood 2), ijzer 1 (Iron 1) en ijzer 2 (Iron 2). Om dit te doen beweegt men de joystick naar het betreffende nummer van de club en drukt de vuurknop in. Voorzichtigheid is hierbij geboden aangezien een gemaakte fout slechts op één manier kan worden hersteld. (Computer uit en het programma opnieuw laden.) Om deze keuze verantwoord te kunnen maken zulen we hier iets meer vertellen over de golfclubs en hun eigenschappen.
Een golfset bestaat uit twee soorten clubs, te weten houten *(wood)* en ijzeren *(iron)*. Iedere club bestaat uit een handvat *(grip)*, een steel *(shaft)* en een kop *(clubface)*. De kop van de club staat onder een bepaalde hoek ten opzichte van de steel. Hoe groter deze hoek is, des te hoger zal de baan worden die de bal beschrijft. Een bal die hoog vliegt overbrugt een kortere afstand dan een bal die laag blijft. Met de houten stok nr.1 slaat men het verst aangezien de hellingshoek *(LOFT)* van de kop slechts 12° bedraagt. De *loft* van Sand Wedge (SW) bedraagt 58°. Hiermee wordt de kortste afstand overbrugd.
Een uitzondering op deze regels wordt gevormd door de club waarmee men de bal uiteindelijk met een zachte tik in het gat doet verdwijnen, de putter. De kop van deze (ijzeren) club staat verticaal ten opzichte van de steel. Toch kan men de bal er niet erg ver mee wegslaan. Dit komt door de speciale constructie van de putter.
De afstand die de bal aflegt wordt verder nog beïnvloed door de wind. Met wind mee kan men de bal uiteraard verder weg slaan dan met een forse tegenwind.
Een andere factor die invloed op de afstand uitoefend is de temperatuur. Hoe kouder het is, des te minder ver komt de bal. De verklaring voor dit laatste verschijnsel is dat warme lucht opstijgt waardoor de lucht op de lagere niveaus ijler wordt. ten gevolge van de ijlere lucht ondervindt de bal dan minder weerstand.

Als we nu even naar het beeldscherm kijken zien we dat dit is opgedeeld in drie vlakken. Rechts is de baan te zien van boven af. Een

stip geeft de positie van de bal aan en de hole wordt gemarkeerd door een vlag. Langs de zijkanten wordt de helling van de hole getoond.
Het vierkant linksboven in beeld laat de baan zien door de ogen van de golfer. Zolang de bal nog niet dicht bij de hole is gekomen tenminste. Zodra dit wel is gebeurd verandert dit vak in een uitvergroot bovenaanzicht van de hole en de directe omgeving daarvan.
Onder dit vlak verschijnen de verschillende menu's en mededelingen.
De eerste informatie die de speler krijgt bij tournament play geeft zijn score weer. Onder zijn naam is van links naar rechts af te lezen: de handicap, het aantal slagen boven *par*, het totale aantal slagen en het aantal slagen voor deze hole.



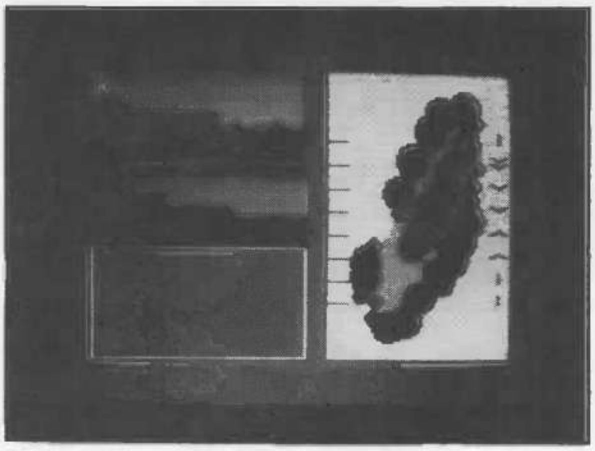
Op de green aangeland

Zoals eerder beloofd zullen we ook nog even het begrip *handicap* uit de doeken doen. Dit systeem is in het leven geroepen om minder ervaren spelers een eerlijker kans te geven tegen professionals als Severiano Ballesteros. Dit gaat als volgt in zijn werk. Aan iedere speler wordt een handicap toegekend, lopend van 0 tot en met 28. Deze handicap wordt aan het einde van de wedstrijd van de totaalscore afgetrokken om de einduitslag te bepalen. Hoe lager de handicap is, des te bedrevener is de speler.
Voor elke hole is een gemiddeld aantal benodigde slagen *(PAR)* bekend. Voor de eerste hole van Sunningdale bijvoorbeeld is dit vijf. Heeft een speler meer slagen nodig dan door *PAR* is aangegeven dan speelt hij "over par". Bij "even par" slaagt hij erin de bal in het gemiddeld geachte aantal slagen in de hole te krijgen. Wanneer minder slagen nodig zijn voor een hole speelt hij "under par". De par-waarden voor alle holes worden bij elkaar geteld om het totaal voor de hele baan te berekenen. In het meest ideale geval is het totaal van deze rekensom 72. Afhankelijk van de totale lengte van de baan, de moeilijkheidsgraad ervan en de terreingesteldheid wordt dan ook nog eens een andere waarde vastgesteld. Deze waarde, die *STANDARD SCRATCH SCORE (SSS)* wordt genoemd, dient uiteindelijk als basis voor het berekenen van de handicap.
De verschillende handicaps worden eerst verdeeld in vier categorieën, te weten:
categorie 1: 5 of minder
categorie 2: 6 of minder
categorie 3: 13 tot 21
categorie 4: 21 en hoger
Afhankelijk van de categorie wordt voor iedere slag onder de *SSS* een correctie op de handicap berekend. Deze factor bedraagt per slag 10% van het cijfer van de categorie. Dit klinkt allemaal heel ingewikkeld, maar een rekenvoorbeeld zal de gevolgde procedure snel duidelijk maken.
Stel: een speler heeft een handicap van 13. Hij speelt op Wentworth, een par 72 baan met een SSS van 74. Genoemde speler heeft die dag alles mee en heeft niet meer dan 83 slagen nodig voordat hij in "de 19e hole" (het clubhuis) een koele dronk tot zich kan nemen. Zijn handicap van 13 wordt bij de SSS van 74 geteld en levert als uitkomst het getal 87 op. Aangezien hij slechts 83 slagen nodig had om de baan te spelen is dat een batig saldo van 4. Dit laatste getal wordt dan vermenigvuldigd met de correctiefactor 0,3. De uitkomst (1,2) wordt dan van zijn handicap afgetrokken, zodat deze 11,8 wordt. Dit geeft hem als nieuwe handicap 12, aangezien de handicap altijd op hele getallen wordt afgerond. Het cijfer 11,8 dient echter wel als basis voor het berekenen van een nieuwe handicap.
Omdat de speler met zijn nieuwe handicap nu in een andere categorie valt, wordt de correctiefactor vanaf dat moment 0,2 voor iedere slag onder par.

Het kan natuurlijk ook gebeuren dat een speler meer slagen nodig heeft dan dat op basis van zijn handicap en SSS is toegestaan. Voor iedere extra slag wordt dan, ongeacht de categorie, 0,1 punt bij de handicap opgeteld.
Overigens wijkt de berekening in dit spel enigszins af van de werkelijkheid. De handicap wordt namelijk bepaald door uit te gaan van de oude handicap en de totale par van de baan. Dit getal wordt dan SSS genoemd, hetgeen niet correct is. Door deze wijze van berekenen is het dus iets moeilijker om de handicap tot 0 terug te brengen.

Voordat de wedstrijd kan beginnen moet de speler zich door nog een paar menu's heen worstelen. Het eerste van deze menu's kent vier onderdelen, te weten:
<F1> NEXT HOLE
<F5> STROKE/DIST
<F7> NEW GAME
<VUURKNOP> CONTINUE

Toets <F1> druk je in wanneer je deze hole niet verder wilt uitspelen en aan de volgende wilt beginnen. De consequentie hiervan is echter wel dat de handicap niet wordt aangepast.
Het kan gebeuren dat de bal op een zeer ongunstige plaats komt te liggen. Door een druk op toets <F5> wordt de bal teruggelegd op de plaats waar deze voor de slag lag. De speler kan het dan vanaf dezelfde plaats nogmaals proberen. Er wordt dan een extra slag bij de score opgeteld.
Wanneer je het spel helemaal wilt opgeven druk je <F7> in, waarna het programma opnieuw wordt geladen.
Een druk op de vuurknop brengt ons naar het volgende menu. Behalve de mogelijkheid om een club uit te kiezen biedt dit overzicht informatie die van onschatbare waarde is. Op de bovenste regel wordt vermeld welke hole je speelt, gevolgd door de par. Hiernaast wordt de *Stroke Index* (SI) gegeven. Deze moeilijkheidsgraad voor de hole loopt van 1 tot en met 18. Hoe hoger het getal, des te makkelijker is de hole.
Tenslotte staat op de bovenste regel de afstand vanaf de plaats waar je afslaat (de *TEE*) tot aan de vlag. Onderaan kun je de windsterkte en -richting aflezen. De windkracht kan liggen tussen 0 en 40. De windrichting wordt altijd aangegeven vanuit de positie die de speler achter de bal inneemt.
Rechtsonderaan kun je de laatste drie van belang zijnde factoren zien. Achtereenvolgens zijn dit:
GROUND, oftewel de hardheid van de baan. Deze waarde kan liggen tussen 1 en 10. Hoe lager dit getal is, des te harder is de bodem. Het gevolg van een harde bodem is dat de bal verder doorstuitert nadat deze geland is.
TEMP. De temperatuur kan liggen tussen 0° en 30°Celsius. Hoe warmer het is, des te verder vliegt de bal door de lucht.
Helemaal onderaan wordt genoemd wat voor weer het is, *SUNNY* (zonnig), *CLOUDY* (bewolkt) of *RAINY* (regenachtig). Het effect van deze weersgesteldheid op de bal hebben wij nog niet kunnen vaststellen.



De herhaling van een mooie slag

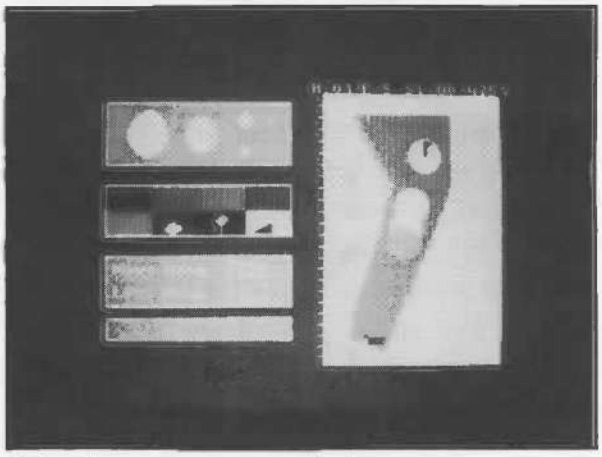
Het heeft lang geduurd voordat we de eerste bal kunnen slaan, maar we weten nu tenminste wel waar we mee bezig zijn.
Om te beginnen kies je een club uit door de joystick te bewegen en de vuurknop in te drukken.
Om te weten welke club het best geschikt is voor de verschillende slagen kun je even het overzicht vlak voor de speeltips raadplegen.
De volgende stap bestaat uit het richten *(AIM)* van de slag. Dit gebeurt door middel van een kruisvizier op het overzicht van de hole die je aan de rechterzijde ziet.
Bij het richten dien je rekening te houden

met de wind.
Het komt regelmatig voor dat het kruisvizier niet vlak bij de vlag bewogen kan worden doordat de vlag in de weg staat. Je kunt het vizier dan wel verder van de vlag af bewegen en op een punt ver van de vlag verwijderd richten. Op de slag heeft dit verder geen invloed. Is dit gebeurd dan druk je wederom op de vuurknop.
Vervolgens moet aangegeven worden hoe je de bal wilt raken *(LOFT)*. Je ziet hiervoor een afbeelding van de bal met daarnaast een golfclub. Deze golfclub kun je in vijf standen plaatsen. Beweeg je de club naar beneden dan raak je de bal *(hopelijk)* meer aan de onderkant. Het gevolg hiervan is dat deze hoger komt en minder ver vliegt. Om de bal aan de bovenkant te raken plaats je de afbeelding van de club meer naar boven. Hierdoor krijgt de bal minder hoogte en komt hij verder.
Doe je op dit schermpje verder niets, dan zal je de bal normaal raken.
De volgende stap is het desgewenst meegeven van effect *(FADE)* aan de bal. Dit gebeurt door de stand van de voeten aan te passen. Wanneer je de joystick naar links duwt zet je de tenen schuin naar boven. Als je de bal op deze manier raakt vliegt deze in eerste instantie naar links. Door het effect zeilt de bal echter, indien deze goed geraakt is, naar rechts.
Het tegengestelde effect bereik je door de joystick naar rechts te duwen.
Na nog een druk op de vuurknop komt het laatste menu in beeld. De bovenste vier keuzen dienen om eventuele vergissingen te herstellen. De onderste keuze *(SHOT)* is die waarop je nu al zo lang zit te wachten.
Nadat je het pijltje hier naar toe hebt bewogen en de vuurknop hebt ingedrukt verschijnt linksonder in beeld een klein zwart silhouet van een golfer.
Hier wordt bepaald met hoeveel kracht de bal geslagen moet worden. Druk de vuurknop in en laat deze onmiddellijk weer los. De golfer zwaait de club nu naar achteren. Wanneer je denkt dat de juiste kracht is bereikt druk je nogmaals de vuurknop in. De bal wordt nu geslagen en je ziet hem door de lucht vliegen. Zijn we eenmaal vlak bij de hole, op de *GREEN*, aangeland dan verandert het gezicht op de baan. Het uitzicht wordt dan vervangen door een uitvergroot bovenaanzicht.
In het midden is de hole zichtbaar. Je moet nu de richting van de bal bepalen door middel van het kruisvizier in het vlak linksboven in beeld. De kracht van de slag wordt bepaald door de afstand die tussen het vizier en de bal ligt.
Langs de linker en rechter rand van dit deel van het beeldscherm zie je nog twee symbolen. Hiermee wordt aangegeven hoe de green helt. Links wordt de helling van links naar rechts getoond en rechts de helling van voor naar achter. Voor een succesvolle putt is het noodzakelijk de richting van de bal te corrigeren. Helt de baan van links naar rechts dan zul je de bal meer naar links moeten richten om hem in de hole te laten belanden. Helt de baan van voor naar achter dan moet je minder hard slaan. Dit ''lezen van de green'' zoals een golfer zegt is uiterst belangrijk.
Indien het lukt de bal in de hole te slaan terwijl je nog niet op de green bent aangeland word je beloond met een herhaling van de slag.
Wanneer de bal uiteindelijk in de hole is beland kun je het spel saven om een volgende keer verder te spelen. Zorg er echter wel voor dat je dan een lege, geformateerde, diskette bij de hand hebt.
Het is niet mogelijk meer dan één spel per diskette te saven.
Nadat de hele baan is uitgespeeld gaat het programma nog even aan het werk en toont dan de scorekaart. Door de joystick naar boven of naar onderen te bewegen kun je de andere helft ervan bekijken. Na een druk op de vuurknop wordt de nieuwe handicap getoond en wordt gevraagd of je deze wilt saven. Is dit het geval, dan stop je een nieuwe, geformateerde, diskette in de drive en druk je op de vuurknop.
LET OP! Iets dat de handleiding niet vermeldt is het feit dat wanneer het spel door meerdere spelers wordt gespeeld, iedere speler zijn eigen diskette moet gebruiken. Wan-

neer alle handicaps namelijk op dezelfde diskette worden gesaved, worden de eerdere handicaps overschreven. Alleen de handicap van de laatste speler blijft dan bewaard.

Voordat we verder gaan met het behandelen van de Construction set lijkt het ons nuttig een aantal veel voorkomende begrippen toe te lichten. De belangrijkste zijn:

Albatros. *Een score van drie punten onder par voor een hole.*
Birdie. *Een score van een punt onder par voor een hole.*
Bogey. *Een score van een punt boven par voor een hole.*
Bunker. *Een zandkuil, meestal vlak voor de green.*
Chip. *Een bal die van dichtbij de green, bijvoorbeeld vanuit een bunker wordt gespeeld.*
Eagle. *Een score van twee punten onder par voor een hole.*
Fade. *Een licht tegeneffect dat aan de bal wordt gegeven door deze meer naar onderen te raken. Het effect zorgt ervoor dat de bal minder doorrolt na de landing.*
Fairway. *Het gemaaide deel van de baan tussen de tee en de green.*
Green. *Het zeer glad geschoren gedeelte van de baan waar men put.*
Handicap. *Het aantal slagen dat een minder ervaren speler krijgt als voorgift.*
Hook. *Een afwijking van de bal naar links.*
Loft. *De hoogte van de baan die de bal beschrijft, veroorzaakt door de hoek van de club.*
Lofthoek. *De stand van het blad van de club ten opzichte van de steel.*
Out of bounds. *Het gebied buiten de grens waarbinnen de bal terecht moet komen.*
Putt. *De laatste slag waarmee de bal in de hole verdwijnt.*
Rough *Het ongemaaide grasland langs de fairway.*
Slice. *Een afwijking van de bal naar rechts.*
Slope. *De helling van de baan en de green.*
Tee. *Plaats waar de afslag voor een hole plaatsvindt.*
Toppen. *Het te hoog raken van de bal, zodat deze slechts een geringe afstand aflegt.*
Vleeslollie. *Benaming voor een portie saté in het clubhuis.*



Het ontwerpen van een hole

Construction set.

Wanneer je uit het eerste menu voor deze mogelijkheid hebt gekozen kun je zelf banen ontwerpen. Zorg echter voordat je begint een lege, geformateerde, diskette bij de hand te hebben.

Het beeldscherm is nu opgedeeld in twee delen. Rechts een groot leeg vak waarop je de baan kunt gaan aanleggen.

In de linkerhelft zie je verder vier rechthoeken. De bovenste bied je keuze uit zes verschillende afmetingen voor de afzonderlijke onderdelen.

In het vak hieronder staan acht gekleurde vlakjes als symbool voor het betreffende onderdeel. Dit zijn achtereenvolgens:

Donker groen - *GREEN*
Licht groen - *FAIRWAY*
Geel - *BUNKER*
Donker blauw - *WATER*
Licht blauw - *ROUGH*
Licht bruin - *STRUIKGEWAS*
Donker bruin - *BOMEN*
Wit - *HELLING*

Verder naar onderen is een aantal commando's te zien. Met *Next hole* en *Last hole* kan respectievelijk de volgende of vorige hole worden bekeken.

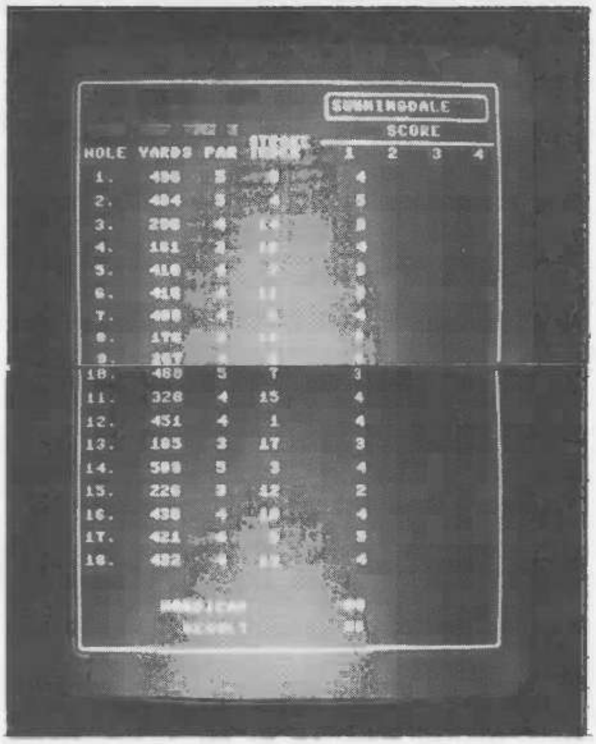
Het activeren van *Oops* wist het laatst aangebrachte onderdeel van de baan. Met *Clear* wordt de volledige baan gewist. Om dit laatste te bereiken moet twee maal op de vuurknop worden gedrukt. Na de eerste keer wordt de rechterhelft van het scherm wit. Druk nogmaals op de vuurknop, zolang het

scherm wit is, om de baan te wissen.
De laatste functies zijn voor het laden en saven van zelfontworpen banen. Voor het laden kun je eerst de inhoudsopgaven van de diskette (directory) bekijken. De namen van de banen worden dan één voor één getoond. Wanneer de naam van de gewenste baan verschijnt druk je de vuurknop in. Het is ook mogelijk een baan te laden door de naam ervan in te tikken zonder eerst een inhoudsopgave te vragen.
Wanneer je een nieuw ontworpen baan wilt saven moet je daarvoor een naam intikken. Dit doe je door op de vuurknop te drukken wanneer in het onderste vak de tekst *"File name?"* verschijnt. Tik vervolgens de naam in en sla <RETURN> aan.
Op de diskette wordt dan ruimte gereserveerd voor alle achtien holes, ook als je er minder hebt gemaakt.
Om een baan aan te leggen moet je het pijltje eerst naar het onderste vak bewegen. Druk dan de vuurknop in. Vervolgens geef je aan wat de par van de baan is. Zodra dit gebeurd is zie je in het rechter vak bovenin het woord "TEE" verschijnen. Beweeg deze tee naar de onderkant van de baan en druk op de vuurknop. Op dezelfde wijze bepaal je de plaats van de vlag. Wees bij het plaatsen van de tee voorzichtig. De par van de baan is namelijk gekoppeld aan de lengte ervan. Zou je nu de tee ergens in het midden van het scherm aanbrengen terwijl je een par 5 baan wilt ontwerpen dan word je in eerste instantie geen strobreed in de weg gelegd. De problemen ontstaan pas als je de vlag wilt plaatsen. Deze kan dan niet op voldoende afstand van de tee worden neergezet. Er bestaat helaas geen mogelijkheid om deze fout te herstellen. Het enige dat je dan kunt doen is de computer uitzetten en het programma opnieuw laden. Wanneer de afstand tusen de tee en de vlag te groot is kun je de vlag ook niet plaatsen. Je zult de vlag dan dichter bij de tee moeten plaatsen. Als extra service aan de lezers hebben wij uitgezocht wat de juiste afstanden zijn die bij de verschillende par horen.

PAR 3 minimaal 121 yard,
maximaal 250 yard
PAR 4 minimaal 251 yard,
maximaal 470 yard
PAR 5 minimaal 471 yard,
maximaal 694 yard

Wanneer tee en vlag zijn geplaatst moet je de grenzen van de baan aangeven. Dit doe je door middel van de stip. Beweeg deze naar een bepaalde plaats en druk op de vuurknop. Trek vervolgens een lijn naar de plaats waar de volgende punt moet komen en druk weer op de vuuknop. Op deze wijze moet je de hele baan omcirkelen. Je kunt hiervoor maximaal 14 punten gebruiken. De laatste punt moet op exact dezelfde plaats worden gezet als de eerste. In het vakje linksonderin is te allen tijde af te lezen hoeveel punten er nog kunnen worden gezet. Als dit karwei geklaard is wordt het niet gebruikte deel van het scherm wit gekleurd. Dit deel is dan het *"Out of bounds"* gebied.
Desgewenst kan deze grens nog worden aangepast door een vorm te kiezen door het pijltje erop te zetten en op de vuurknop te drukken. Beweeg de pijl vervolgens naar het lichtblauwe vlakje en druk weer op de vuurknop. Beweeg de pijl dan naar rechts en beweeg de vorm naar de plaats waar de grens moet worden veranderd. Hierna druk je nogmaals op de vuurknop om de wijziging aan te brengen.
Op dezelfde wijze kunnen de overige onderdelen van de baan op de gewenste plekken worden aangebracht. In het venster linksonder kun je aflezen hoeveel onderdelen je nog kunt plaatsen. Per baan zijn dit er maximaal 80. Om een ander onderdeel of een andere grootte te kiezen beweeg je de joystick naar links waardoor de pijl weer zichtbaar wordt.
Als de baan klaar is selecteer je met het pijltje de helling in het witte vlakje, rechtsonder in het vak met de verschillende kleuren. Je kunt dan aan de linkerkant van de baan aangeven hoe de helling van links naar rechts moet lopen. De hoek van deze helling bepaal je door de joystick naar rechts te duwen totdat de gewenste helling is verschenen. Trek de joystick dan naar je toe voor de volgende helling. Hierna volg je dezelfde werkwijze voor de helling van voor naar

achteren. Als dit gedaan is vraagt het programma je de *Stroke index* in te voeren. Dit is een getal van 01 tot en met 18, waarbij 01 het makkelijkst is.
Tik dan een getal in en sla <RETURN> aan. Om de Construction Set te verlaten sla je <F7> aan.



De scorekaart

Het is voorlopig nog niet mogelijk een handicap te saven die op een zelf ontworpen baan is behaald. Dit is gedaan omdat door Ariolasoft een competitie aan het spel is verbonden. De speler die er als eerste in slaagt zijn handicap terug te brengen tot 0 wint door deze prestatie een complete golfset ter waarde van £ 500,00. Men wilde ons bij Ariolasoft in Engeland helaas niet vertellen of de schrijver dezes de eerste was die zich met deze handicap aanmeldde.
Zodra de competitie is afgelopen zal Ariolasoft bekend maken hoe een lage handicap, die op een zelfontworpen baan is behaald, wel kan worden gesaved. Zodra hierover meer bekend is zullen wij dit aan de lezers melden.

N.B. De lofthoek voor een IJZER 1 hebben wij niet opgegeven aangezien deze variabel is. Deze club wordt uitsluitend door experts gebruikt. Deze mensen laten de club naar hun eigen wens aanpassen. Voor de overige clubs gelden standaardwaarden.
Professionals laten deze ook vaak zo'n 2° aanpassen om de bal verder te kunnen slaan.
De clubs kunnen worden verdeeld in drie categorieën, te weten zeer moeilijk, moeilijk en eenvoudig. Met deze indeling wordt aangeduid hoe moeilijk het is met een bepaalde stok de bal goed te raken. Dit hebben wij in bovenstaande tabel aangegeven met respectievelijk de letters Z, M en E.

Overzicht van de verschillende clubs.

CLUB	LOFTHOEK	MAX. AFSTAND	LENGTE	CAT.
HOUTEN 1	12°	250 yards	109 cm	Z
HOUTEN 2	14°	235 yards	108 cm	Z
HOUTEN 3	16°	220 yards	107 cm	M
HOUTEN 4	20°	205 yards	105 cm	M
HOUTEN 5	24°	190 yards	104 cm	E
IJZER 1	—	200 yards	99 cm	Z
IJZER 2	19°	190 yards	98 cm	Z
IJZER 3	23°	180 yards	97 cm	M
IJZER 4	27°	170 yards	95 cm	E
IJZER 5	31°	160 yards	94 cm	E
IJZER 6	35°	150 yards	93 cm	E
IJZER 7	39°	140 yards	91 cm	E
IJZER 8	43°	130 yards	90 cm	E
IJZER 9	47°	120 yards	89 cm	E
PITCHING WEDGE	52°	110 yards	89 cm	E
SAND WEDGE	58°	100 yards	89 cm	E

Speeltips

Het is mogelijk om zelf alle condities van de baan in te vullen. Kies hiervoor uit het *"CONDITIONS"* menu voor de optie *"USER DEFINED"*.

Wees voorzichtig met het richten en schatten van de afstand. Wanneer de bal tussen de bomen of in het water terecht komt ligt deze in een onspeelbare positie. De bal wordt dan teruggelegd en je moet opnieuw slaan.

Het buiten de baan belanden van de bal wordt zelfs met twee extra slagen bestraft.

In dit spel wordt rekening gehouden met de handicap van de speler. Een hoge handicap betekent dat de kans op een fout geslagen bal aanmerkelijk groter is omdat de speler nog niet zo ervaren is.

Het fout slaan van een bal wordt verder nog beïnvloed door de kracht van de slag.

Beginnende spelers kunnen dan ook het beste afslaan met een HOUTEN 5. Sla dan ongeveer met 3/4 van de volle kracht. De kans op missers is dan tot een acceptabel niveau teruggebracht. Ondanks deze voorzorgsmaatregel zal het toch nog wel eens gebeuren dat een bal een geheel andere kant uit vliegt dan de bedoeling was. Dit wordt random (willekeurig) bepaald. Maar ja, zelfs topspelers die elke dag trainen gaan nog wel eens fors de mist in. Zo'n misser wordt misschien wat begrijpelijker als je weet dat de kop van de club een snelheid van 180 km/uur kan bereiken.

Ook het geven van effecten aan de bal door het anders neerzetten van de voeten of het hoger dan wel lager raken van de bal kunnen spelers met een hoge handicap het beste vermijden.

Spelers met een hoge handicap kunnen wel oefenen in het slaan van effectballen wanneer ze kiezen voor de *PRACTICE MODE*. Hierin kan de handicap door de speler namelijk zelf worden ingesteld.

Het saven van de handicap kan steeds op dezelfde diskette gebeuren. De oude handicap wordt dan gewist en de nieuwe wordt er voor in de plaats gezet.

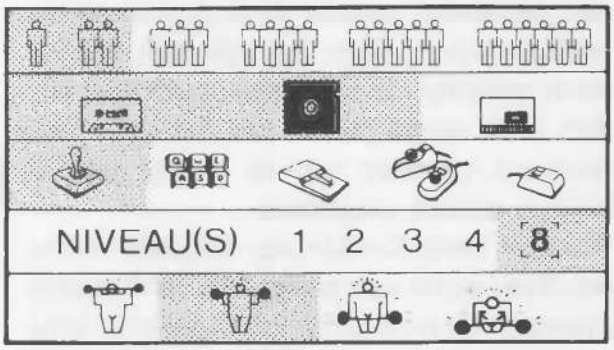
Let er echter wel op dat iedere speler zijn eigen handicap diskette gebruikt.

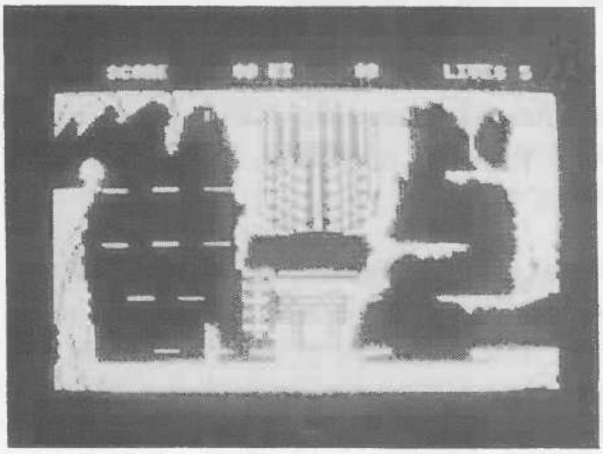
Het saven van een spel dient steeds op een nieuwe diskette te gebeuren.

Tot besluit willen we jullie een aardige anekdote niet onthouden. Een beginnende golfspeler werd eens gevraagd: ''Wat is jouw handicap?'' Hij antwoordde daarop: ''Mijn handicap is één!'' De vragensteller keek de beginner daarop bewonderend aan, maar deze was nog niet uitgesproken. Hij vervolgde met de opmerking: ''Ik kan de bal namelijk niet raken!''.

GOONIES, THE

Datasoft Inc. | Scott Spanburg | Home Software Benelux





Doel

The Goonies is een spel waarin je moet proberen een mysterieuze schat te veroveren. De schat wordt bewaakt door een bejaarde piraat, One-Eyed Willy genaamd.
Voordat je de schat zelfs maar te zien krijgt, moet je de nodige problemen, in de vorm van puzzels en dodelijke tegenstanders, het hoofd bieden.

Beschrijving

Dit platformspel is gebaseerd op de film *the Goonies*, van de hand van Steven Spielberg. In deze rolprent beleven Mikey, Chunk, Brad, Andy, Mouth, Data en Stef (de zeven Goonies) allerlei avonturen. Het verhaal begint wanneer hun ouderlijke woningen, na een onteigening, met bulldozers platgewalst dreigen te worden. Op het bouwterrein vindt één van de kinderen een oude schatkaart, waarop de bergplaats van een schat is aangegeven. Dit geld nu kunnen ze goed gebruiken om te voorkomen dat hun huizen worden afgebroken.
Nadere bestudering van de kaart wijst uit dat in de vuurtoren een geheime ingang tot een grottenstelsel te vinden is. Het grote probleem is echter dat deze vuurtoren wordt bewoond door de familie Fratelli. Dit gezin heeft inmiddels, terecht, een slechte reputatie verworven. Het zijn namelijk misdadigers die alles voor geld doen. Bovendien zijn ze niet gesteld op bezoekers. Vandaar dat het de Goonies nog heel wat hoofdbrekens (en erger) zal kosten voordat zij de schat te pakken hebben.

De sleutel tot het overwinnen van alle problemen in dit spel is gelegen in een goede samenwerking tussen de beide Goonies, ongeacht of je het spel alleen of met de hulp van een tweede speler speelt. Indien je alleen aan de slag wilt, moet je beide Goonies afwisselend besturen. Door op de vuurknop te drukken schakel je over van de ene naar de andere Goonie.
Wanneer twee spelers aan het spel deelnemen, bestuurt ieder van hen met zijn eigen joystick één van de Goonies.

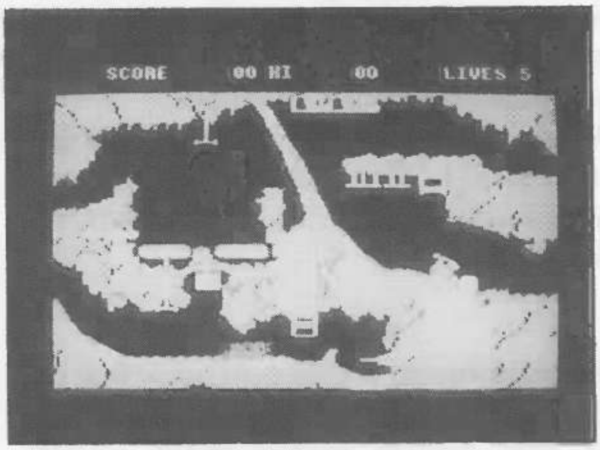
Alle acht verschillende velden van dit spel worden apart geladen. Laat dus, wanneer je de cassetteversie speelt, de <PLAY> toets van de cassetterecorder ingedrukt.
Bij het laden van de cassetteversie van het spel moet je wel even opletten. Spoel, wanneer dit nog niet is gebeurd, om te beginnen de cassette terug. Zet vervolgens de bandteller op nul en laad het spel op de gebruikelijke wijze. Zodra de namen van de

programmeurs en ontwerpers in beeld verschijnen moet je even de stand van de bandteller noteren. Wanneer je namelijk het leven van de laatste Goonie hebt verspeeld, moet je de band tot dat punt terugspoelen om opnieuw te kunnen beginnen. Dit geldt ook wanneer je het spel zelf afbreekt teneinde opnieuw te beginnen.

Het opgeven van het spel kun je doen door het indrukken van toets <F1> (terug naar de titelpagina) of <F7> (terug naar het eerste veld).

Nadat het spel is geladen, kun je de computer mededelen of je alleen speelt, of met twee spelers. Dit doe je door, terwijl het titelscherm zichtbaar is, op de toets <F3> te drukken. Links boven in beeld verschijnt dan het cijfer 2.
De besturing van de Goonies is uitermate eenvoudig. Naar rechts of links lopen doe je door de joystick in de gewenste richting te duwen. Wanneer je de joystick naar achteren trekt, daalt de Goonie een ladder af. Je kunt hem recht omhoog laten springen door de joystick naar boven te duwen. Staat hij echter voor een ladder, dan zal hij deze beklimmen. Het is ook mogelijk om diagonaal naar rechts of links te springen door de joystick schuin omhoog te bewegen.
Het spel kent verder nog een aardige voorziening voor linkshandige spelers. Deze schakel je in door, wanneer het titelscherm zichtbaar is, toets <L> in te drukken. Rechtsboven in beeld verschijnt dan een aanduiding dat je deze slag naar rechts draaien, zodat de vuurknop zich op een voor hem makkelijk bereikbare plaats bevindt. De reacties van de joystick worden aangepast aan de nieuwe situatie.
Deze aanpassing van de joystick besturing is niet nodig wanneer het spel door twee linkshandige spelers wordt gespeeld, aangezien de vuurknop dan niet gebruikt hoeft te worden.

Vorderingen en puntentelling
Om het volgende deel van het spel te kunnen spelen, moeten beide Goonies de uitgang bereikt hebben. Dit kan echter pas na het oplossen van wat niet al te moeilijke puzzels. Zo zie je bijvoorbeeld in het eerste veld het interieur van de vuurtoren van Mama Fratelli. Geheel rechtsboven staat een drukpers voor het vervaardigen van vals geld. Deze is echter onbereikbaar voor de Goonies. Als je goed kijkt, zie je links op de bovenste etage een stoel staan naast het spinneweb. Deze kan onder de ladder worden geschoven, waarna de drukpers wel bereikbaar wordt. Door het oplossen van het eerste gedeelte van de puzzel op dit veld verdien je de eerste punten van het spel. Ook voor het oplossen van de andere puzzels krijg je punten toegekend.
Wanneer beide Goonies het volgende niveau bereiken, wordt een bonus van 1000 punten gegeven. Als je de schat hebt veroverd, krijg je nog eens 5000 punten voor ieder leven dat je nog over hebt.



Het veld met de inktvis

Wanneer je dit stukje hebt gelezen terwijl je het spel *The Goonies* al had geladen, kunnen wij ons goed voorstellen dat je inmiddels gestoord begint te worden van het muziekje. Dit kun je gelukkig uitschakelen door toets <S> in te drukken.
Het spel kan desgewenst worden gepauseerd door het indrukken van de <SPATIEBALK>.

Speeltips

Veld 1

Beweeg een Goonie naar de stoel en spring daar overheen. Duw de stoel vervolgens naar rechts totdat deze onder de ladder staat. Loop dan een paar passen terug en spring op de stoel. Spring vervolgens omhoog en ga voor de drukpers staan. Beweeg deze Goonie voorlopig niet meer. De valse bankbiljetten beginnen naar beneden te dwarrelen. Mama Fratelli spoedt zich nu naar buiten om het geld bij elkaar te rapen. Het is nu veilig om de tweede Goonie via het korte stukje ladder naar de onderste etage te bewegen. Loop geheel naar links, naast de waterfles. Spring dan schuin naar rechts en de fles zal omvallen. Hierdoor wordt het haardvuur gedoofd, waarna de geheime ingang zichtbaar wordt. Laat de Goonie daarin afdalen en loop geheel naar rechts.

Schakel over naar de Goonie bij de drukpers en loop zover naar links dat de pers stopt. Zodra Mama Fratelli het huis binnengaat, moet je één (niet meer en niet minder) bankbiljet drukken. Ren dan zo snel mogelijk naar de geheime ingang.

Je moet dit echter goed inschatten, want je kunt vanaf de onderste etage niet meer terug naar boven. De ervaring heeft ons geleerd dat de Goonie halverwege de lange ladder rechts moet zijn voordat Mama Fratelli haar huis uitkomt. Wanneer je hier te laat bent moet je nogmaals wachten totdat Mama Fratelli het huis binnengaat en nog een bankbiljet drukken.

Wanneer de tweede Goonie door de geheime ingang is geklommen, beweeg je deze ook naar rechts.

Veld 2

Hier maak je voor het eerst kennis met een dodelijke vleermuis. Deze komt het beeld binnenvliegen in de rechter bovenhoek. Hij verlaat de grot weer via de smalle doorgang onder de ladder aan de linkerzijde. Beide Goonies beginnen in dit veld in de linker bovenhoek. Op de bovenste etage zie je driezandzakken die langzaam worden opgetakeld en dan met een klap naar beneden vallen.

Daaronder zie je drie emmers die regelmatig een dodelijk zuur uitstorten. Links hiervan zie je een sleutel hangen. Deze sleutel is nodig om de deur in de linker benedenhoek te openen. Het is nu het beste om de Goonies een voor een onder de zandzakken door te loodsen. De veiligste methode hiervoor is om tegen de zandzak aan te lopen wanneer deze net is gevallen. Wanneer hij weer voldoende is opgetakeld, loop je er vanzelf onderdoor. Volg deze methode totdat beide Goonies aan de rechterkant van deze gang staan. Laat dan de eerste Goonie in de lift stappen. De lift gaat vanzelf omlaag. Spring halverwege naar links en loop door totdat je door de zandzak op deze etage wordt gestuit. Hier ben je veilig voor de vleermuis. Laat de tweede Goonie in de lift stappen en spring zo snel mogelijk naar rechts. De val brengt geen schade toe. Het is bovendien een snellere methode om beneden te komen. Wanneer de tweede Goonie wordt achtervolgd door de vleermuis, kun je hem in de rechter benedenhoek laten wachten totdat het dier voorbij is gevlogen.

Wanneer de kust veilig is, loop je naar links, totdat je bij het draaiwiel bent aangekomen. Als de Goonie daar voor staat, wordt de zandzak op de tweede etage omhoog gehesen. Doe dit echter niet wanneer de vleermuis daar in de buurt is, anders vliegt deze in de richting van de plas, hetgeen een leven kost. Terwijl de ene Goonie de zandzak omhoog houdt, schakel je over naar de andere. Deze laat je een stukje naar links lopen, waardoor hij op een tonnetje terecht komt. De besturing voor deze Goonie werkt nu precies tegengesteld. Beweeg hem dus een klein stukje naar links door de joystick naar rechts te duwen. Wanneer hij tussen de zandzak en de emmer drijft, schakel je over naar de andere Goonie zodat je deze naar de deur linksonder kunt laten lopen. Ook dit is weer een veilige plaats waar de vleermuis hem niet kan bereiken.

Manoeuvreer de Goonie op de ton nu naar de linkerzijde totdat deze niet verder meer kan. Pas op dat het tonnetje niet terugstuitert vanaf de rand. Spring vervolgens recht omhoog en naar de bovenkant van de

ladder. Spring nogmaals omhoog zodat hij in de rekstok hangt. Beweeg nu naar rechts totdat de sleutel is opgepakt. De deur opent zich dan vanzelf. Daal via de ladder af en spring naar rechts (pas op voor de vleermuis). Loop tenslotte naar links.

Veld 3

Het is in dit veld de bedoeling om de druk in de leidingen zo hoog op te laten lopen dat de leiding aan de rechterzijde van het beeldscherm explodeert. De druk kan worden verhoogd door de juiste kranen dicht te draaien.
Snelheid is op dit scherm gewenst, aangezien na niet al te lange tijd een gewapende Fratelli op de lange ladder aan de linkerzijde verschijnt.
Wacht tot beide Goonies beneden zijn aangekomen. Beweeg ze allebei naar de rechter benedenhoek, terwijl je uitkijkt voor de stoomwolken die een ander lid van de Fratelli's laat ontsnappen. Laat een Goonie de ladder beklimmen en stuur hem naar links. Ga verder omhoog en spring naar links.
Schakel over naar de Goonie op de onderste verdieping. Stuur hem de trap op en plaats hem bij de kraan. Als hij op de goede plaats staat, zul je zien dat uit de kraan op de verdieping erboven geen stoom meer ontsnapt.
Schakel dan weer over naar de andere Goonie.vLaat hem de ladder beklimmen en spring in de rekstok. Beweeg naar rechts en laat hem vallen. Zet hem dan voor de bovenste kraan.
Het is nu weer de beurt aan de andere Goonie. Laat hem ook de ladder beklimmen en naar links springen. Loop nu niet naar boven, maar naar links en daal de ladder af. Wanneer je hem nu de kraan in dit vertrek laat dichtdraaien, hoor je een knal en de uitgang is bereikbaar. Op hetzelfde moment verschijnt de gewapende bandiet. Wanneer je te lang op dezelfde verdieping blijft, zal hij uitgebreid richten voordat hij een schot lost. Je hebt dus de tijd om tussen beide Goonies over te schakelen wanneer dat nodig is.
De Goonie die de pijp heeft opgeblazen moet nu ook via de rekstok naar de bovenste kraan. Daal de trap af en loop naar rechts. De tweede Goonie kan hem daarna volgen.

Veld 4

In dit veld beginnen de Goonies rechtsboven. Vanaf dezelfde kant komt ook een rotsblok aanrollen. Pauseer het spel nu eerst even door op de <SPATIEBALK> te drukken. Hierdoor kun je het beeldscherm bestuderen voordat je op pad gaat.
Linksonder zie je drie blauwe dwarslatten die de uitgang versperren. Deze latten moet je stuk voor stuk verwijderen voordat je kunt ontsnappen.
Middenonder in beeld zie je een merkwaardig apparaat staan dat je daarbij van dienst is.
Rechtsonder zie je een bel met daarnaast een hamer. Elke keer wanneer een rotsblok over de schakelaar onder de bel heen rolt, wordt de veer van de hamer strakker gespannen. Wanneer deze spanning maximaal is, wordt de hamer losgelaten. Hierdoor wordt de bel geluid.
Geschrokken vleermuizen vliegen vervolgens door de grot heen. Deze vleermuizen moet je uiteraard mijden.
Op de drie bovenste verdiepingen zie je drie handels en evenzovele (witte) valluiken. Wanneer een Goonie aan zo'n handel gaat hangen, gaat het luik open. Tegelijk met het openen van een luik verschijnt echter aan het einde van de passage een schot dat het rollende rotsblok tegenhoudt.
Het is nu de bedoeling om de rotsblokken dusdanig te manoeuvreren dat de drie dwarslatten worden weggeslagen.
Laat, voordat je aan het karwei begint, het eerste rotsblok gewoon naar beneden vallen. Beweeg intussen een Goonie naar de handel op de bovenste etage en wacht. De bel klinkt en een aantal vleermuizen vliegt verschrikt door de grot.
Inmiddels verschijnt een tweede rotsblok dat door de gang heen rolt. Wanneer dit over het valluik is gerold, spring je met de eerste Goonie omhoog. Hij hangt dan aan de handel waardoor het gat aan de linkerkant is geblokkeerd. Nadat het rotsblok de

afscheiding heeft geraakt, rolt het weer terug. Spring dan omlaag om het luik weer te sluiten.
Doe verder niets dan het voorkomen dat het rotsblok deze verdieping afrolt totdat de vleermuizen uit beeld zijn verdwenen.
Beweeg dan pas de tweede Goonie via de ladder links naar de tweede etage van boven en loop naar de handel.
Wanneer hij hier is aangekomen kan de eerste Goonie het luik openen, zodat het rotsblok naar de eronder gelegen etage valt. Zorg er nu voor dat het rotsblok niet verder omlaag stort door de tweede Goonie de handel te laten bedienen.
Breng de eerste Goonie intussen naar de derde verdieping van boven en zet hem weer onder de handel. Nu kun je het rotsblok weer door het luik laten vallen. Voorkom dan weer dat het rotsblok omlaag valt, terwijl je de Goonie van de tweede verdieping naar de machine midden onder in beeld laat lopen. Wanneer hij op de goede plaats staat, zie je een schotel op de machine omklappen. Open dan het luik op de erboven gelegen verdieping. Het rotsblok valt dan links langs de machine en slaat de eerste dwarslat weg.
Breng de Goonie die aan de onderste handel hing weer geheel naar boven. Het verlies van een rotsblok is hier niet te voorkomen. De Goonie die de machine bediende beweeg je, terwijl het nieuwe rotsblok op de bovenste etage in het spel wordt gehouden, naar de handel op de tweede verdieping van boven. Op deze manier manoeuvreer je de rotsblokken totdat alle drie dwarslatten zijn verwijderd. Je kunt dan links beneden het veld verlaten.
Zoals je ziet is het in dit veld essentieel om op het goede moment over te schakelen tussen de twee Goonies. Wanneer onverhoopt toch een tweede vlucht vleermuizen ontsnapt moeten beide Goonies zo snel mogelijk naar boven rennen. Geheel rechtsboven zijn ze veilig.
Nadat je dit veld hebt overwonnen, krijg je drie nieuwe levens. Deze zul je in de rest van het spel goed kunnen gebruiken.

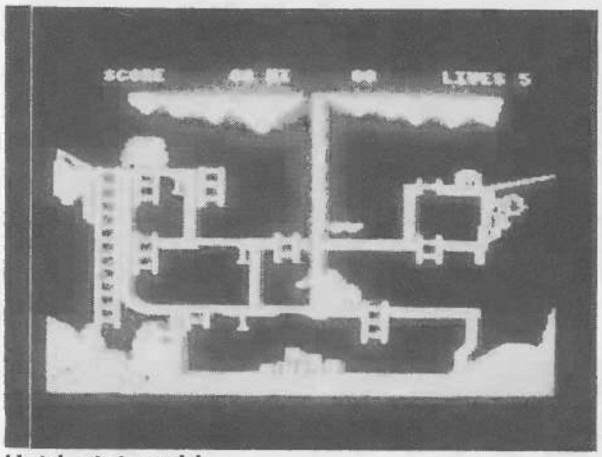
Veld 5
Onmiddellijk na het betreden van dit veld is het inlassen van een nieuwe pauze aan te raden. Centraal in beeld zie je een groot wit doodshoofd. De oogkassen en de mond vormen ingangen tot geheime gangen. De linker oogkas staat in verbinding met de linker benedenhoek van het scherm. De mond leidt naar de ruimte rechtsboven. Wanneer je deze weer verlaat aan de rechterkant, kom je weer via de linker oogkas tevoorschijn.
De twee onderste ruimte van de grot worden gescheiden door een muur.
Links- en rechtsonder zie je twee putten gevuld met kokende lava, terwijl links- en rechtsboven twee handels hangen. Onder elke handel ligt een trampoline. Je moet twee keer springen om de handel te bereiken. Als je aan de linker handel gaat hangen, verdwijnt de brug over de lavaput linksonder. Indien je echter aan de rechter handel hangt, verschijnt een brug over de rechter lavaput. De uitgang van dit veld is aan de rechterkant. De uitgang ligt echter te hoog om naar het volgende veld te kunnen springen. Het is de bedoeling dat je zelf een ladder bouwt. Rechts naast de rechter lavaput zie je een wit voorwerp liggen. Dit is de plaats waar je de ladder moet bouwen.
Op gezette tijden komt een grote vogel de grot binnenvliegen. Hij laat ergens een deel van de ladder vallen. Dit moet je zo snel mogelijk boven op het eerste deel van de ladder rechtsbeneden in beeld plaatsen. Ook nu is snelheid weer een vereiste. Na niet al te lange tijd verandert het deel van de ladder dat de vogel heeft neergelegd namelijk van kleur. Nog iets later wordt het op mysterieuze wijze omgetoverd tot een dodelijke vleermuis. In tegenstelling tot de vogel kunnen deze wel door de geheime gangen vliegen.
De delen van de ladder kun je bewegen door ze voor je uit te duwen. Wanneer een deel is geïnstalleerd, verandert dit niet meer van gedaante.
Als je denkt dat je een deel van de ladder niet meer op tijd op zijn plaats kunt krijgen, moet je geen risico nemen. Laat het dan in de kokende lava verdwijnen door de

brug te openen.
Nadat de ladder vijf delen bevat, kun je deze beklimmen en naar rechts springen. Vergeet niet over de lava heen te springen.
Pas ook op voor de vogel, want wanneer deze een Goonie raakt kost dit een leven.

Veld 6
Dit veld wordt gekenmerkt door uiterst giftig, vallend slijm en verdwijnende vloeren.
In het midden van het beeldscherm zie je een orgel staan. Onder de orgelpijpen zie je een rode, een witte en een blauwe schakelaar liggen. Dezelfde kleuren vind je terug in de kleine platformpjes naast het orgel.
Wanneer een brok slijm uit het orgel op een schakelaar valt, verdwijnen alle stukken platformen die dezelfde kleur hebben als de schakelaar. Na korte tijd verschijnen ze echter weer. De uitgang van dit veld bevindt zich rechtsonder.
Ook in dit veld hangen weer handels (boven de ladder en bij de uitgang).
Ditmaal wordt hiermee de deur midden onder het orgel geopend. Achter de deur loopt een geheime gang die naar de rechter bovenhoek van het beeldscherm en vice versa voert.
Breng de eerste Goonie naar de ladder en beklim deze. Spring dan omhoog en blijf aan de handel hangen. De tweede Goonie moet nu door de inmiddels geopende deur lopen. Wanneer hij weer rechtsboven in beeld verschijnt, kun je het beste even wachten om te zien in welk patroon de brokken slijm naar beneden vallen. Loop dan naar links en laat de Goonie omlaag vallen. Laat hem daarna naar rechts omlaag vallen.
Wanneer de kust veilig is, laat je hem naar de linker punt van dit platform lopen en spring je naar links. Hij raakt dan de muur en blijft op het uiterste puntje van het platform naast het water staan. Beweeg hem niet verder naar links, want op deze plaats is hij veilig. Nu moet je goed letten op de brokken die in het orgel naar beneden vallen. Zodra de witte schakelaar wordt geraakt, verschijnt boven het water aan de rechterzijde een wit platform. Dit verdwijnt echter weer snel. Je moet dus vlak voordat de witte schakelaar wordt geactiveerd naar rechts springen. Wanneer je met springen wacht totdat het witte platform verschijnt, is dit weer verdwenen voordat je daarop geland bent. Spring onmiddellijk verder naar rechts en ga aan de schakelaar bij de uitgang hangen.
De andere Goonie kan nu via de deur dezelfde route volgen. Wanneer ze beiden rechtsonder zijn aangekomen is dit gevaarlijke veld ook opgelost. Denk er echter wel aan dat beide Goonies op de grond moeten staan voordat het volgende veld geladen kan worden.

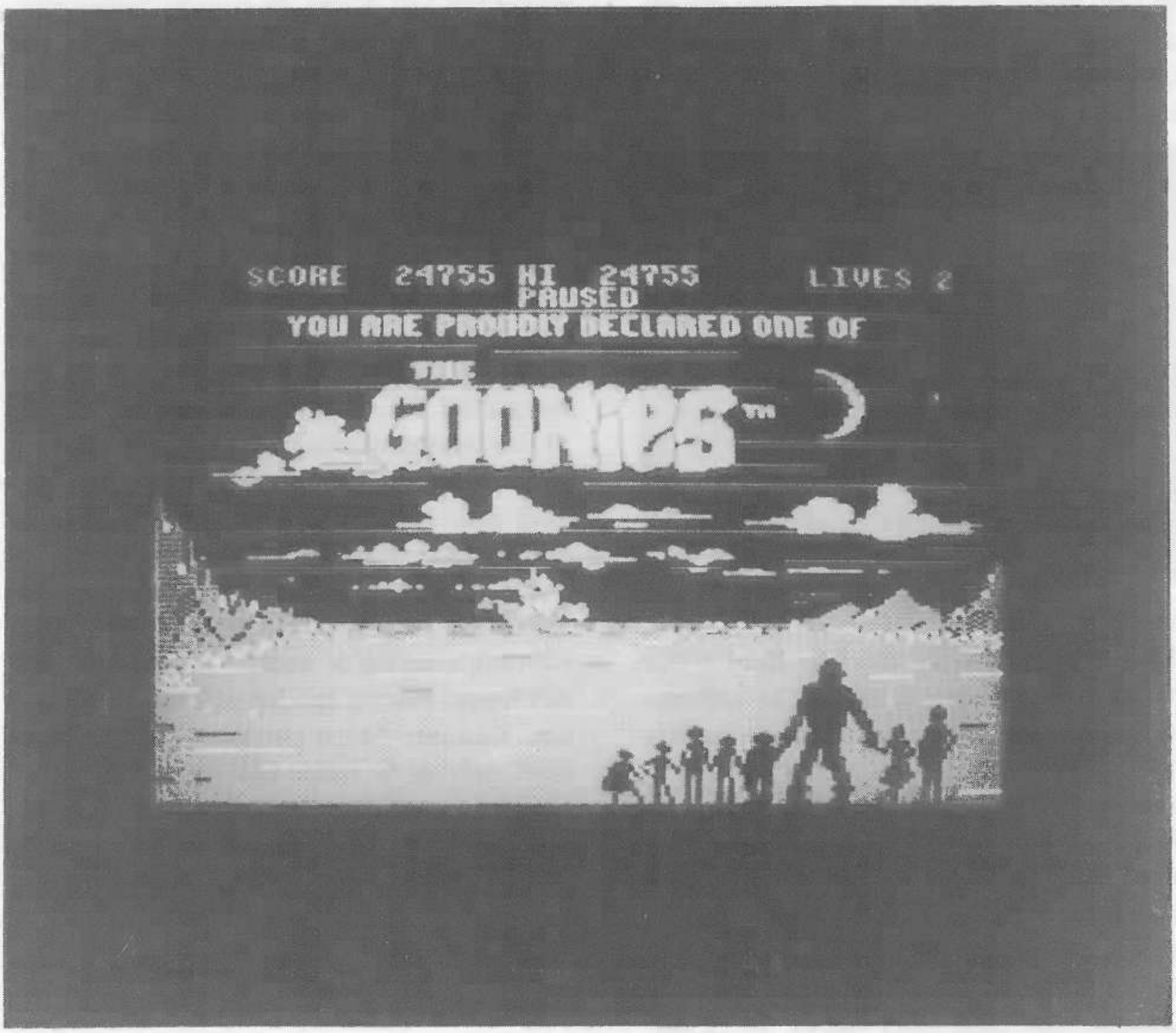
Veld 7
De Goonies worden langzaam maar zeker meegesleurd door een onderaardse rivier.
Aan het einde van deze rivier zie je een zwaard dat in de wand is gemetseld. Het vereist weinig fantasie om te raden wat er gebeurt wanneer een Goonie aan dit zwaard wordt geregen. Het is gelukkig vaak nog mogelijk om op het allerlaatste moment terug naar links te springen.
Een ander gevaar wordt gevormd door de inktvis. Je kunt hier niet overheen springen, dus je zult een andere manier moeten vinden om de uitgang rechts te bereiken.
Om het geheel nog moeilijker te maken vliegen in het bovenste gedeelte van de grot vleermuizen rond.
Om te beginnen moet je er voor zorgen dat beide Goonies op de ladder springen. Hier kan ze niets gebeuren. Zodra de vleermuizen in het bovenste gedeelte van de grot niet meer in de weg vliegen, kun je een Goonie de ladder laten beklimmen. Boven aangekomen, loop je naar rechts en je springt in de rekstok. Vlak voordat je bij de korte ladder bent aangekomen, moet je schuin naar rechts springen. Ook deze ladder biedt bescherming tegen vleermuizen. Wanneer de kust veilig is, klim je verder naar boven en je springt in de rekstok boven in beeld.
Wanneer je de Goonie aan het linker uiteinde daarvan laat vallen beschrijft hij een sierlijke boog. Hij landt dan in het rechter gedeelte van de grot. Hier zie je twee stukken vloer die wel iets weg hebben van *flip-*

pers uit een flipperkast.
In het midden van deze spelonk zie je hoog boven de Goonie een handel hangen. Deze handel is te bereiken door naar de rechter *flipper* te wandelen en omhoog te springen. Beweeg vervolgens de joystick schuin links-omhoog voordat je weer landt. Als je deze manoeuvre goed hebt uitgevoerd, hang je nu aan de handel. De doos die in het onderste gedeelte van de grot hing, is door het trekken aan de handel in het water gevallen.
Laat de Goonie die al die tijd heeft gewacht op de ladder weer het water ingaan en naar links lopen. Onder de linker *flipper* zie je een tweede handel. Daar moet de kist onder worden geschoven. Staande op de kist kan de tweede Goonie in de handel springen. Hierdoor wordt de grote veer onder de linker *flipper* vrijgemaakt.
Schakel nu weer terug naar de eerste Goonie en laat hem naar links uit de hoge handel vallen, zodat hij op de linker *flipper* landt. De inktvis zakt dan zo diep in de rivier weg dat je er overheen kunt springen.



Het laatste veld

Veld 8
Dit is het piratenschip van One-Eyed Willy. Je ziet weer een aantal handels en ladders. Nieuw zijn de luiken die boven de ladders zijn aangebracht.
In het midden zie je de mast van het schip. Rechts daarvan staat de kapitein bij een schatkist. Was het in de vorige velden niet belangrijk welke Goonie welke taak op zich nam, hier is dat wel het geval. Je moet hier om te beginnen de grootste van de twee Goonies selecteren. Deze laat je via de ladders naar de ruimte links naast de mast lopen. Aan de mast is een schakelaar gemonteerd waarmee het zeil rechts van de mast kan worden gehesen. De schakelaar wordt omgezet door er tegenaan te gaan staan. Onder de derde ladder van links gaat een luik open. Laat de andere Goonie door dit luik afdalen. Loop naar links en klim via de ladder omhoog naar het vertrek in de achtersteven. Spring in de handel die je daar ziet, waarna het luik boven de achtersteven wordt geopend.
Stuur de grootste van de twee Goonies (die naast de mast stond) omhoog en daal door het zojuist geopende luik verder naar beneden af totdat hij op hetzelfde staat als de kapitein. Loop naar rechts en spring in de handel. Nu gaat het luik naar het ruim open.
Schakel over naar de andere Goonie en betreedt het ruim. De handel die daar hangt, opent het luik boven de tweede ladder van links weer. Schakel wederom over naar de grootste Goonie en loop naar rechts. Via het gat in de vloer naast de mast kan hij ook het ruim bereiken. Laat hem nu weer via de rechter ladder uit het luik klimmen.
De kapitein blijft roerloos staan, dus daar hoef je niet bang voor te zijn. Loop naar rechts en spring in de ladder. Klim verder omhoog en spring nogmaals omhoog. Je staat dan naast de schatkist die links van de boegspriet ligt. Duw de kist nu van boord af. De inhoud van de kist valt dan in het water, hetgeen de kapitein aanzet tot een poging zijn schat te redden. Bij deze overhaaste actie valt hij helaas in het water.
Stuur de grote Goonie nu weer terug naar de schakelaar aan de mast, maar zet deze nog niet om. Laat nu de andere Goonie naar het zeil lopen. Hierna kan het zeil worden gehesen. Wanneer dit het hoogste punt heeft bereikt, springt de kleine Goonie naar rechts. Schakel vervolgens voor de laatste maal over naar de grote Goonie en breng deze naar de plaats waar de schatkist stond.

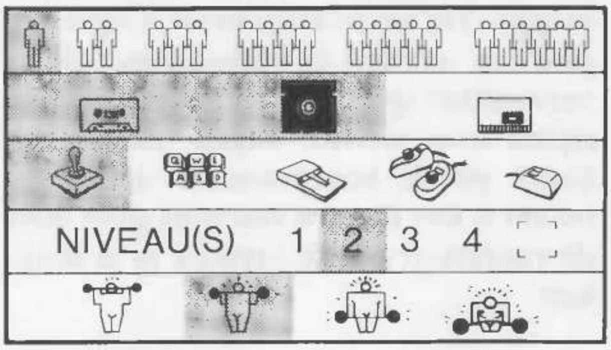

SCORE 24755 HI 24755 LIVES 2
PAUSED
YOU ARE PROUDLY DECLARED ONE OF
THE
GOONIES™

"The End"

THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE

G

Activision | Kevin Calcut en Alex Delleo | Ariolasoft





Doel

Racen tegen de klok, van de Amerikaanse Westkust naar de Oostkust.

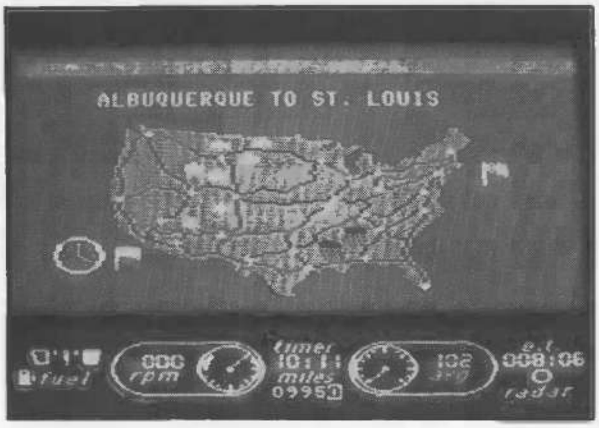
Beschrijving

Het hierbovenstaande "doel" is eigenlijk een belediging voor het, naar ons oordeel, opwindendste racespel onder de spelprogramma's in dit genre. (Dit ondanks het feit dat de graphics toch een beetje teleurstellend zijn uitgevoerd.)

Wat het spel zo boeiend maakt is de mogelijkheid om racetijden in 8 verschillende wedstrijdtabellen onder te brengen die bovendien "gesaved" kunnen worden. Maar het belangrijkste onderdeel van een racespel is natuurlijk de besturing die men zonder meer voortreffelijk kan noemen. Hopelijk is dit lovende aperitiefje voldoende om de rijlust van de lezer op te wekken.
Greenpeace aanhangers zullen het openingsscherm waarschijnlijk moeilijk kunnen verteren. Na het laden vullen de uitlaatgassen afkomstig van een snelle sportwagen het hele scherm. Vervolgens worden de programma ontwerpers geïntroduceerd en start het spel met een demonstratie. Om de rijvaardigheid van de onzichtbare man te onderbreken moet men de <F1> of <F3> toets in drukken. De joystick hoort thuis in poort 1. Het scherm dat men te zien krijgt na het indrukken van de <F1> toets toont een klassement gevuld met de namen van tien coureurs en de door hen behaalde toptijden. Dit is klassement 0.

Als men in het bezit is van de diskette versie kan men een keuze maken uit 8 voorgeprogrammeerde wedstrijdtabellen. In de cassette versie ontbreekt deze optie helaas. Wel kan men in de laatstgenoemde versie eveneens 8 verschillende klassementen weg saven. In beide versies verschijnt eerst de vraag: "load opposing field from diskette/cassette?" Deze vraag wordt met de <Y>es of <N>o toets beantwoord. Als men de <Y>es toets bij de cassette versie indrukt, en men heeft geen eerder gesaved klassement in zijn bezit, dan moet het spel opnieuw geladen worden. Opletten dus!
Indien dit wel het geval is verschijnt even later de gekozen wedstrijdtabel in beeld. De volgende vraag: "Do you

want to race this route?" (wil je deze race rijden?) slaat op de route die op dat ogenblik aan de bovenkant van het scherm staat aangegeven. Deze vraag wordt eveneens met de <Y> of <N> toetsen beantwoord. Men kan kiezen uit vier verschillende trajecten. Elke race start in het westen van Amerika en eindigt in het oosten van het land. De enige uitzondering is de "U.S.tour" die weliswaar in het westen start, maar de eindbestemming mag door de speler zelf gekozen worden. Men is echter wel verplicht alle steden die op de kaart staan aangegeven te bezoeken. Hieronder volgen de overige routes.
- Los Angeles naar New York.
- Seattle naar Miami.
- San Francisco naar Washington.



De strijd is losgebarsten

Nadat men een bepaalde route heeft uitgekozen verschijnt een landkaart op het scherm. De oplichtende rode cirkel is het vertrekpunt. De knipperende pijl wijst naar een eventuele bestemming. Door de joystick te bewegen kan men een andere bestemming kiezen. Dit geldt natuurlijk alleen voor die bestemmingen die een rechtstreekse verbinding hebben met het vertrekpunt. Boven de kaart verschijnt informatie over de conditie van de weg en het weer. Wegen die in een bedenkelijke staat verkeren kunnen de coureur dwingen langzamer te rijden. De symbolen op de kaart geven de weersgesteldheid aan in het betrokken gebied. Sneeuwvlokken wijzen op sneeuw en wolken waarschuwen voor regen. Natte en besneeuwde wegen dwingen de chauffeur tot vaart minderen.

Het klokje dat zich in de linkerbenedenhoek van het kaartscherm bevindt bepaalt de vertrektijd. Met de <F5> toets kan men deze tijd naar believen instellen voor het begin van de eerste etappe. De vertrektijd moet zorgvuldig gekozen worden in verband met de te verwachten spitsuren en het nachtelijke rijden over slechte wegen. Zodra een keuze uit de bovenstaande opties gemaakt is kan de race van start gaan door de vuurknop van de joystick in te drukken.

Met een druk op de <COMMODORE LOGO TOETS> kan men het spel pauzeren. De pauze geeft ons de mogelijkheid het instrumentenpaneel in alle rust nader te bekijken. Om het spel te hervatten druk je de vuurknop in. (Als men het spel langere tijd pauzeert verdwijnen de graphics van het scherm. Dit is geen reden tot paniek, want na een druk op de vuurknop start het spel weer gewoon.)

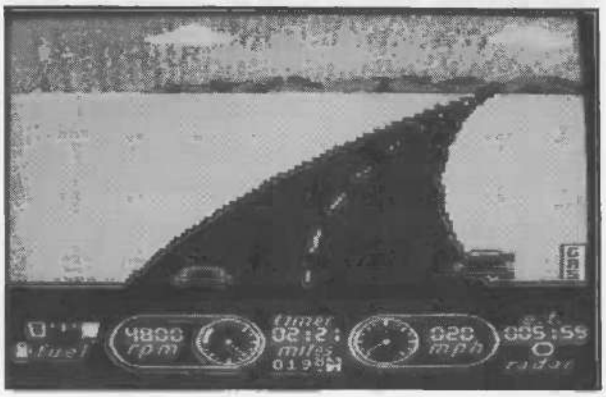
In de linkerbenedenhoek bevindt zich de benzinemeter met daaronder een kleine afbeelding van een benzinepomp. Zodra de benzinepomp begint te flikkeren moet men bij het eerstvolgende station tanken. Een dreigend brandstoftekort wordt eveneens op het scherm aangekondigd met een "low fuel" (tekort aan benzine) mededeling. Rechts naast de benzinemeter zien we de toerenteller (r.p.m.)

De timer (klok), in het midden van het paneel geeft aan hoeveel tijd men nog heeft om een bepaald traject van de race af te leggen. Onder de klok vinden we de kilometerteller. De afstanden worden in mijlen uitgedrukt. (Een mijl is 1609 meter). Rechts naast de klok en

de kilometerteller bevindt zich de snelheidsmeter. De snelheid wordt eveneens in mijlen aangegeven. De tijd die verstreken is sinds het begin van de race wordt aangegeven door de letters E.T. (Elapsed Time).

Rechtsonder zien we de radar die waarschuwend knippert als er een snelheidscontrole in de buurt is. Het besturen van de wagen is eenvoudig. Om gas te geven moet men de vuurknop indrukken. Om te remmen moet men de joystick naar beneden bewegen. Het sturen naar links en rechts gebeurt door de joystick in de corresponderende richting te duwen.

Hoe sneller men rijdt, des te meer toeren draait de motor. Zodra de toerenteller 9000 omwentelingen per minuut (R.P.M.) aanwijst moet men overschakelen naar een hogere versnelling. Het overschakelen gebeurt op de volgende wijze: Laat de vuurknop los en duw de joystick snel naar voren. Om de snelheid weer op te voeren moet de vuurknop weer worden ingedrukt. Denk erom dat je loslaat om te schakelen!
Als de 9000 toeren worden overschreden en men neemt onvoldoende gas terug, of men wacht te lang met het schakelen naar een hogere versnelling kan men de motor opblazen. Indien de motor het begeeft moet de wagen naar de eerstvolgende garage geduwd worden door de vuurknop van de joystick steeds weer in te drukken.



Het spel is verloren

Een te laag toerental daarentegen gaat ten koste van de acceleratie. In dat geval moet men naar een lagere versnelling overschakelen door de joystick naar beneden te bewegen. Er zijn drie versnellingen.

Een dreigend tekort aan brandstof wordt op drie verschillende manieren kenbaar gemaakt.
1) Het wijzertje van de benzinemeter staat bijna uiterst links.
2) Het brandstofpompje begint te flikkeren.
3) De waarschuwing "low fuel" verschijnt op het scherm.

Elke 100 mijl is er een benzinestation aan de linker- of rechterkant van de weg. Alvorens men een benzinestation bereikt kan men op het scherm aflezen of het station zich aan de linker of rechterkant van de weg bevindt: "Fuel to the left" of "Fuel to the right". Om te tanken moet men naast een station stoppen. Daar ziet men de benzinepomp in werking treden en de meter van links naar rechts oplopen. Als de benzinetank leeg is of de motor opgeblazen (waarna men de wagen moet duwen) verschijnt het eerstvolgende benzinestation eerder dan gewoonlijk.

Als men op een andere wagen botst begint de wagen te slingeren en wordt automatisch teruggeschakeld naar de laagste versnelling. Zodra de auto weer onder controle is moet men opnieuw gas geven en schakelen.

Zodra de radar begint te flikkeren en een politieval op het scherm aangekondigd wordt (Radar warning) kan men twee dingen doen: of men passeert de politiewagen met zeer lage snelheid of men probeert de lange arm der wet achter zich te laten door het gaspedaal helemaal in te drukken.

Zodra men de bebouwde kom tot op 11

mijl genaderd is verschijnt op het scherm de mededeling "City limits". Deze waarschuwing gaat gepaard met een drukker wordend wegverkeer.

Als men de finish van een etappe bereikt heeft verschijnt het woord "Welcome" op het scherm. Daarna verschijnt het kaartscherm waarop men kan zien hoeveel tijd tot dusver verstreken is en de gemiddelde snelheid waarmee gereden is. De oplichtende cirkel op de kaart toont de plaats waar de speler zich bevindt. De plaatsen die men reeds bezocht heeft worden met rode stippen aangeduid op de kaart. De oplichtende pijl suggereert een volgende bestemming die men eventueel kan veranderen met de joystick. De plaats die men op dat ogenblik in een eerder gekozen klassement bekleedt verschijnt bovenaan het scherm. Nadat men een nieuwe bestemming gekozen heeft start men de volgende etappe door een druk op de vuurknop.

De race kan op drie manieren eindigen.

1) Diskwalificatie.
   Zodra de tijd verlopen is wordt men automatisch gediskwalificeerd. Dit kan in elke etappe van de race gebeuren.
2) De racer bereikt de stad wel binnen de tijd, maar niet in een nieuwe recordtijd. In dit geval verschijnt het "Welcome" en de positie die men behaald heeft bovenaan het scherm. Op die manier weet men hoe ver men af was van een vermelding in het wedstrijdbulletin.
3) Eindigen in de top-tien.
   De speler heeft een plaats in het klassement veroverd en kan zijn naam of bijnaam in de computer invoeren.

Het klassement kan zowel op cassette als diskette worden gesaved voor later gebruik. Nadat men zijn naam en de datum heeft ingetikt vraagt de computer of men de scores wel of niet wil saven.
Druk op de <Y>es (ja) of <N>o (nee) toets. Als men bij de cassette versie de <Y> toets heeft ingedrukt moet men een top-tien cassette in de recorder leggen en de <REC> en <PLAY> toetsen van de cassette recorder indrukken. Tijdens het saven wordt het scherm blank.
Zodra de kaart weer zichtbaar is, is het spel "gesaved". Druk daarna op de <STOP> knop van de recorder.
Om verder te spelen volstaat het een willekeurige toets van de computer in te drukken.

N.B. NOTEER DE TELLERSTAND VAN DE RECORDER OM EEN BEPAALD KLASSEMENT SNEL TERUG TE VINDEN!

Als men verschillende scores op één cassette wil saven kan men het beste minimaal 10 seconden blanco tape tussen de scores houden.
Bij het saven op diskette moet men aangeven in welk klassement men de score wil saven. In de disketteversie kan men kiezen uit 8 verschillende klassementen.
Wees voorzichtig met de keuze van het veld waarop je je scores wil saven om te voorkomen dat eerdere toptijden worden gewist. Het is ook mogelijk de scores op een aparte (reeds geformateerde) diskette te saven.

Speeltips

Zodra de radar oplicht kan men het beste de snelheid opvoeren tot de toerenteller 7000 R.P.M. aangeeft. Om te voorkomen dat men op de politiewagen botst kan men het beste precies in het midden van de weg blijven rijden. Deze strategie faalt zelden.

Rij zo dicht mogelijk langs de uiterste linker of rechterkant van de weg. Mocht een aanrijding onvermijdelijk lijken dan kan men de wagen even de berm insturen om een botsing te vermijden. Indien men een reclamebord raakt verliest de auto weliswaar aan snelheid, maar na een aanrijding duurt het veel langer om terug op topsnelheid te komen.

Als men een parcours heeft gekozen dat door gebieden voert waar sneeuw en regen valt, verdient het aanbeveling deze weggedeelten 's nachts af te leggen omdat het verkeer dan veel minder druk is en men zodoende toch nog een redelijke tijd kan behalen.

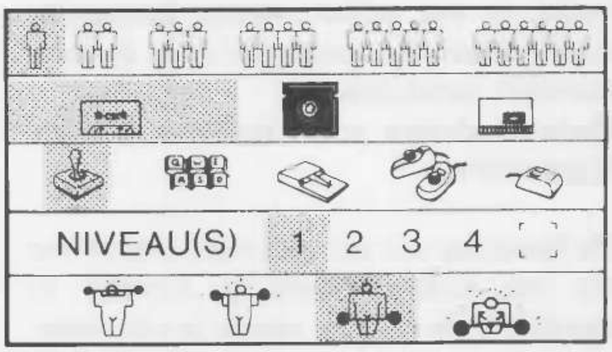
"Pokeren is passen en rijden is remmen". Dit gezegde is zeker van toepassing op dit racespel. Om echte toptijden te behalen, zal de speler moeten leren op tijd af te remmen en weer gas te geven.

Tijdig tanken is één der belangrijkste aspecten van dit spel. Als men de wagen moet duwen bij gebrek aan benzine verliest men veel kostbare tijd. Zodra het beeldscherm een naderend tankstation aankondigt moet men voldoende vertragen om te voorkomen dat men het station voorbijrijdt. De auto kan namelijk niet achteruitrijden.

De snelheid van de wagen heeft invloed op het benzineverbruik. Probeer daarom een zo stabiel mogelijke snelheid aan te houden en de tankbeurten zodoende te beperken.

GREAT ESCAPE, THE

Ocean — Denton Design — Home Software Benelux





Doel

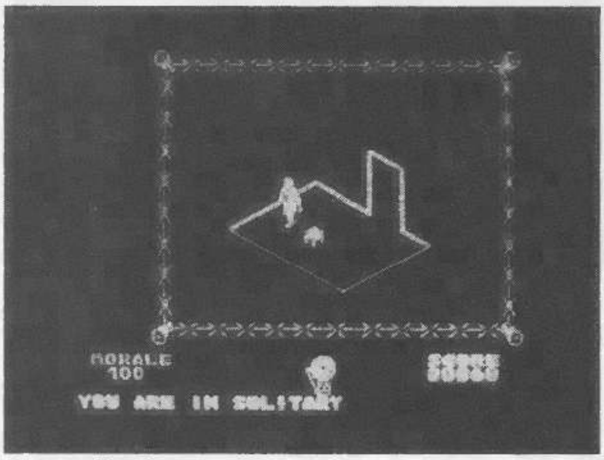
In *The great escape* ben je een Engels officier, die tijdens de tweede Wereld Oorlog door de Duitsers gevangen is genomen. Het is jouw plicht om uit het krijgsgevangenen kamp van de Duitsers te ontsnappen, teneinde weer actief aan de oorlog te kunnen meedoen.

Beschrijving

The great escape is gebaseerd op de gelijknamige film uit 1963, waarin beroemdheden als Charles Bronson, James Coburn en Steve McQueen meespeelden. In dit verhaal deed Steve McQueen een ontsnappingspoging. Iedereen die deze film ooit heeft gezien, kan zich ongetwijfeld de spannende achtervolging herinneren waarin gebruik werd gemaakt van motoren.
Nadat het spel *The great escape* aan het einde van 1986 werd uitgebracht voor de Spectrum homecomputer, hebben de Commodore bezitters nog ruim een half jaar moeten wachten voordat ook zij een ontsnappingspoging konden ondernemen.
Als het spel begint is het 1942 geworden. De gebeurtenissen spelen zich af in een goed bewaakt gevangenenkamp ergens in Europa. Een voormalig kasteel wordt aan drie kanten omgeven door steile rotswanden. Aan de vierde kant ligt de ijskoude Noordzee. Het kamp kent slechts één toegangsweg die uiteraard zwaar bewaakt wordt. Rondom het kamp is, daar waar geen ondoordringbare muren zijn, prikkeldraad aangebracht. Bovendien worden, behalve de normale bewakers, honden gebruikt om de gevangenen in de gaten te houden.
Iets waar de Duitsers (nog) niet van op de hoogte zijn is het feit dat onder het kamp een gangenstelsel loopt. Dit zijn restanten van eerdere ontsnappingsroutes, die tot nog toe echter allemaal op niets zijn uitgelopen. Zou jij de eerste krijgsgevangene zijn die er in slaagt uit dit kamp te ontsnappen, of wordt ook jouw moreel geknakt en schik je jezelf in het gevangenisleven?

Nadat het spel is geladen, begin je het spel in jouw eigen slaapkamer. Twee dingen vallen onmiddellijk op. Om te beginnen is dat het feit dat de graphics geheel zwart/wit zijn. Het tweede wat opvalt is de grote detaillering in de graphics.
Om geheel in stijl te blijven wordt het gedeelte van het beeldscherm waarin zich het eigenlijke spel afspeelt, omgeven door prikkeldraad. Onderin het beeld is de informatie zichtbaar die nodig is voor het spelen van het spel.

Geheel links wordt getoond hoe hoog jouw moreel (*morale*) nog is. Bij het begin van het spel is dit 100%. Nadat je tegenslagen hebt moeten incasseren, zoals in je kraag gegrepen worden terwijl je iets doet wat niet mag,:vermindert het moreel. Zodra dit op 0% staat, is het moreel geknakt. Hierna gedraag je jezelf als een modelgevangene die alle hoop op ontsnapping heeft opgegeven. Er zit dan iets anders op dan het spel opnieuw te starten door de <RESTORE> toets in te drukken.



Even afkoelen

Zolang je de regels die in het kamp gelden strikt opvolgt wordt het moreel in groen weergegeven. Zodra je echter een gebied betreedt waar je niet mag komen, wordt het moreel in rood getoond. Pas dan op dat je niet door een wachtpost in de kraag wordt gevat, anders volgt onherroepelijk een eenzame opsluiting tot de volgende dag. Behalve het feit dat dit een schadelijke invloed heeft op jouw moreel, betekent het ook dat alle voorwerpen die je bij je had in beslag worden genomen. Ze worden dan weer terug gelegd op de plaats waar ze vandaan kwamen. Mocht je er inmiddels in zijn geslaagd om deuren te openen, dan zullen deze weer zijn afgesloten wanneer je de volgende ochtend uit de cel wordt gehaald.

Naast de aanduiding voor het moreel is ruimte voor twee afbeeldingen. Op deze plaats worden de voorwerpen die je bij je hebt getoond. Bij het begin van het spel is hier nog niets zichtbaar. Je kunt nooit meer dan twee voorwerpen tegelijk dragen, ongeacht de afmetingen ervan. Het eerste voorwerp dat je oppakt komt links te staan en het tweede voorwerp komt daar rechts van.

Middenonder in beeld zie je een bel. Deze wordt gebruikt voor het aankondigen van verplichte activiteiten, zoals het op appèl verschijnen (*roll call*). De bel wordt ook gebruikt om alarm te slaan als de bewakers ontdekken dat je niet op de plaats bent waar je op dat moment geacht wordt te:zijn. Onder de plaats waar het moreel wordt getoond, is een ruimte waarin belangrijke mededelingen en commando's van de commandant verschijnen.

Rechts onderaan wordt tenslotte de score bijgehouden.

De besturing van het spel wijkt niet af van die van andere spellen; je beweegt de joystick in die richting waarin je wilt lopen. Voorwerpen raap je op door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar boven te duwen. Wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt en de joystick naar beneden trekt, laat je een voorwerp dat je bij je hebt vallen. Voorwerpen die je hebt opgeraapt kun je vaak gebruiken. Om voorwerp nummer 1 te gebruiken, houdt je de vuurknop ingedrukt terwijl je de joystick naar links beweegt. Voorwerp nummer 2 wordt gebruikt wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt en de joystick naar rechts beweegt.

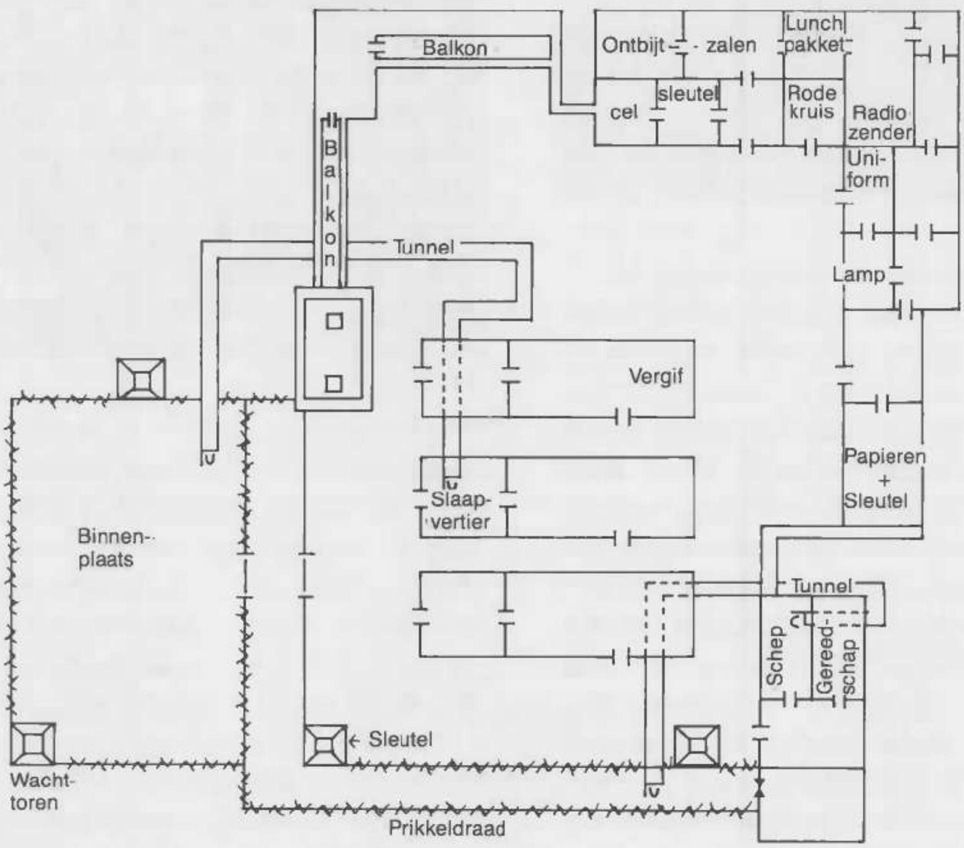
Iets wat wel een nieuwigheid is met betrekking tot de besturing van het spel is het feit dat de gevangene een eigen leven kan leiden. Als je de joystick eventjes niet beweegt, loopt de door jou bestuurde officier gewoon mee in de dagelijkse routine van het kamp. Dit is vooral handig om tijdens de eerste dag het klappen van de zweep te leren kennen. Ook kun je van deze mogelijkheid gebruiken om op je gemak, terwijl het spel verder loopt, plannen te smeden die moeten leiden tot jouw ontsnapping.

Het krijgsgevangenen kamp wordt, behalve door jezelf, bevolkt door een aantal medegevangenen, Duitse bewakers en de kampcommandant. Jouw medegevangenen hebben zich inmiddels neergelegd bij hun lot. Hun leven is inmiddels volledig gepro-

grammeerd en ze zullen dus niets doen dat tegen de normale gang van zaken indruist. Uiterlijk wijken ze in niets af van jou.
De bewakers zijn modelsoldaten. Wanneer ze bevelen krijgen van hun commandant, worden deze uitgevoerd. Veel ruimte voor eigen initiatief is er dan niet meer. Trouw lopen ze hun rondjes. De bewakers zijn te herkennen aan hun helmen, geweren en de bekende Duitse "trommeltjes" die aan een riem worden meegedragen.

De commandant van het kamp voert de controle uit op zowel de gevangenen als de bewakers. De commandant draagt een platte pet en een pistoolholster.

Je zult al snel merken dat de lakse veiligheidsmaatregelen steeds strenger worden naarmate je vaker in je kraag wordt gepakt. Aangezien je slechts twee voorwerpen tegelijk kunt dragen en je er meerdere nodig hebt, vereist het een nauwkeurige planning om een ontsnappingspoging te laten slagen. Mocht je het nodig achten het spel te pauzeren, dan moet je de toets <RUN/STOP> indrukken. Zodra je de toets weer loslaat, gaat het spel weer verder.
Het is jouw plicht om te ontsnappen en terug te keren naar Engeland, om zodoende weer actief mee te kunnen doen aan de oorlog tegen Duitsland. Het vaderland rekent op je!!



Speeltips

Een aantal voorwerpen heb je absoluut nodig om te kunnen ontsnappen. Een aantal andere voorwerpen zijn soms wel handig en soms volstrekt overbodig.

De ingang van één van de geheime tunnels kun je vinden in:jouw eigen slaapkamer. Ga naast de kachel staan en duw deze opzij, zodat je de ingang ziet verschijnen. Je kunt dan de tunnel binnenkruipen. Zonder licht kun je echter niet al te veel zien in de tunnel. Zodra je weet waar je naar toe moet is dit niet zo erg, maar in het begin zul je echt een zaklantaarn nodig hebben om niet te verdwalen.

Als het spel begint, zul je zien dat er een pakketje van het Rode Kruis (*Red Cross parcel*) is gearriveerd.

Dit pakketje kun je vinden in de zogenaamde "Rode Kruis kamer", in het noordoosten van het kamp. In totaal kun je vier van deze pakketten verwachten. Het volgende pakket verschijnt echter pas nadat je het vorige hebt opgehaald en gebruikt. Nieuwe pakketten verschijnen pas de volgende dag.

Je kunt de komst van nieuwe pakketten wat versnellen door de volgende truc toe te passen:

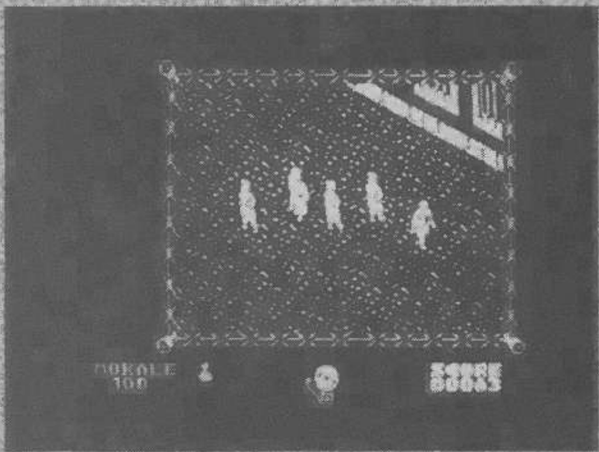
Zoek het pakket en raap het op. Gebruik het, hetgeen tot gevolg heeft dat de doos wordt geopend. Raap dan het voorwerp op dat er uit komt. Berg dit voorwerp op een veilige plaats op, zodat de Duitsers het niet vinden. Laat je daarna gevangen nemen door bijvoorbeeld door de gebouwen rond te zwerven, of iets anders te doen wat niet mag. Zodra je in de cel zit, verstrijkt de tijd snel, zodat het niet al te lang duurt voordat de volgende dag is aangebroken. Meteen zul je te zien krijgen dat er weer een pakketje van het ode ruis is aangekomen.

Mocht je gesnapt worden terwijl je met de inhoud van een Rode Kruis pakket loopt te zeulen, dan is de inhoud van het pakket van de volgende dag gelijk aan die van het huidige pakket.

Herhaal dit totdat je alle vier de pakketten hebt gepakt, gebruikt en de inhoud ervan hebt verstopt.

De pakketten van het Rode Kruis bevatten achtereenvolgens wat snoepjes, een knijptang, een stuk chocolade en tenslotte een kompas.

Het verstoppen van voorwerpen moet je op een zo veilig mogelijke plaats doen. Het meest geschikt hiervoor is ergens in de tunnel. Wanneer je een voorwerp op een andere plaats neerlegt, bestaat het risico dat de bewakers het vinden. Dit wordt dan linksonder in beeld gemeld (*item found*). Het betreffende voorwerp wordt dan door de Duitsers weer op zijn oude plaats terug gelegd.



Het ochtendappèl

De gebruikelijke routine in het kamp is:

Dageraad	(*another day dawns*)
Opstaan	(*time to wake up*)
Appèl	(*roll call*)
Ontbijt	(*breakfast time*)
Luchten	(*exercise time*)
Appèl	(*roll call*)
Bedtijd	(*time for bed*)

Mocht je - bijvoorbeeld meteen na het opstaan - worden gearresteerd, dan verstrijkt de tijd in de cel ongemerkt. Voor je het weet is het weer morgen geworden.

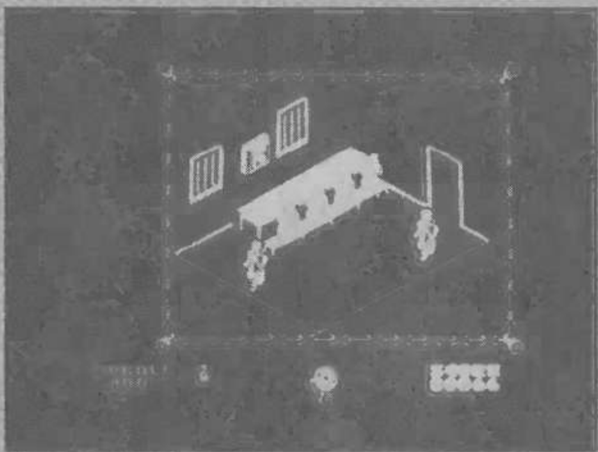
De drie sleutels in het spel hebben de volgende kleuren:

Sleutel 1	rood
Sleutel 2	groen
Sleutel 3	geel

(N.B. de kleur van de sleutel kun je alleen

zien nadat je hem hebt opgeraapt.)

Het Duitse uniform bewijst goede diensten. Gebruik het (hetgeen inhoudt dat je het aantrekt) en je kunt wat vrijer bewegen. Wachtposten zullen je niet meer zo snel lastig vallen als je op verboden terrein bent. De kampcommandant is echter slimmer. Hij doorziet de vermomming vrijwel onmiddellijk!
Je kunt het beter vermijden om voorwerpen neer te leggen wanneer zich bewakers in de buurt bevinden.
Als je het uniform hebt gevonden, kun je hiermee weer zeer snel jouw moreel opvijzelen. Ga hiertoe naar een rustige plaats en trek het uniform ongezien aan, laat het vallen, raap het weer op en trek het weer aan. Hierdoor is het moreel binnen zeer korte tijd weer 100%.
Als je besluit om te ontsnappen heb je de twee juiste voorwerpen nodig. Is dit niet het geval, dan zul je weer snel opgepakt worden door de gealarmeerde Duitse troepen.
Deuren die je hebt geopend blijven open zolang je niet in de cel wordt geworpen. Daarom is het niet nodig om sleutels bij je te houden. Let echter wel goed op waar je deze neerlegt.
Laat je deze namelijk achter op een plaats die ligt achter de deur die je net hebt geopend en je wordt gepakt, dan is de deur weer dicht. Je kunt dan ook voorlopig niet meer bij de sleutel komen. Er zit dan niets anders op dan te wachten totdat de Duitsers de sleutel zelf hebben gevonden en hem weer hebben terug gelegd op de plaats waar deze hoort.
Een sleutel past slechts op één deur. Wanneer je probeert een deur te openen met de verkeerde sleutel, dan wordt dit gemeld.
Wij hebben een aardige manier ontdekt om het puntentotaal aanzienlijk op te schroeven. Als je een deur opent met een:sleutel, houdt je de vuurknop ingedrukt en de joystick naar links of naar rechts. De punten vliegen je dan om de oren. Helaas heeft dit verder geen invloed op het spel; de ontsnapping hangt namelijk niet af van het aantal behaalde punten.
De eerste sleutel ligt op een makkelijk te bereiken plaats in het kamertje naast de cel voor eenzame opsluiting.
De tweede sleutel ligt goed verstopt onder de wachttoren in de zuid-west punt van het kamp.
Meestal kun je tussen de melding *"another day dawns"* en *"time to get up"* gedurende een redelijke tijd ongehinderd buiten rondlopen.
Nadat het donker is geworden kun je maar beter niet meer naar buiten gaan. Het duurt niet lang voordat je in het felle licht van de schijnwerpers bent gevangen en er groot alarm wordt geslagen. Je kunt alleen proberen je buiten te wagen in een Duits uniform, hoewel ook dat oppassen blijft.
Het is verstandiger om 's nachts in de tunnels te werken en de ontsnapping voor te bereiden.
Probeer in geen geval om in het Duitse uniform te ontsnappen. Je wordt dan onherroepelijk opgepakt. Als verrader wacht je dan het vuurpeleton.



De ontbijtzaal

Tot zover onze speeltips. Hierna volgt een complete oplossing van het spel. *Lees dus niet verder wanneer je het spel verder alleen wilt oplossen!!*
N.B. De oplossing die wij hieronder geven is niet de enige. Er bestaan andere manieren om uit het gevangenenkamp te ontsnappen. Bovendien gaan wij er gemakshalve van uit dat je nergens ongewild door een bewaker in

je kraag wordt gevat. Raadpleeg de bijgevoegde kaart voor de juiste plaats van de verschillende voorwerpen.

Na het opstaan laat je de gebeurtenissen even over je heen komen. Doe voorlopig even niets totdat het ochtend appèl voorbij is. Op deze plaats wordt het appèl altijd gehouden.
Aansluitend aan het appèl wordt het ontbijt aangekondigd. Zodra je de eerste deur door bent gelopen, kun je gelijk linksaf slaan. Hier vind je de eerste sleutel. Ga erop staan en raap hem op (onder het moreel wordt dan een rode sleutel getoond). Loop terug naar de hal en sla linksaf. Wanneer je doorloopt kom je in de eerste ontbijtzaal terecht. Links hiervan is de tweede ontbijtzaal. Wanneer je daarentegen naar rechts loopt, kom je in een kleine kamer. Hierin ligt een lunchpakket dat je echter niet nodig hebt. De deur rechts is afgesloten. Open deze met de sleutel. Je stapt dan automatisch het volgende vertrek binnen. Loop terug en laat de sleutel vallen. Ga nu weer door de deur die je zojuist had geopend. In de hoek van deze kamer staat een radio die je ook niet nodig hebt voor de ontsnapping. Loop verder door en je bent in een kale kamer terecht gekomen. Wandel dan verder totdat je in een kamertje staat met twee deuren. Sla rechtsaf (gezien vanuit de positie van de gevangene) en in dit slaapvertrek ligt een zaklantaarn, die je mee moet nemen. De slaapkamer daarachter bevat een uniform. Trek dit aan (nadat je hebt opgeraapt) en ga terug naar de eetzaal.
Ga naar jouw eigen slaapkamer en schuif de kachel opzij. Kruip de tunnel in en laat het uniform en de zaklantaarn daarachter. Kruip weer naar buiten en vergeet niet de kachel weer terug te schuiven.
Ga nu naar de kamer waar het Rode Kruis pakket ligt (vlak bij de plaats waar het appèl wordt gehouden). Raap het pakket op, gebruik het en raap het voorwerp op. Je hebt verder niets aan dit voorwerp, maar als je het niet oppakt en goed verstopt krijg je geen andere pakketten van het Rode Kruis. Ga dus weer terug naar jouw kamer en leg de inhoud van het pakket in de tunnel.
Loop nu bijvoorbeeld naar de wachttoren in het zuid-westen van het kamp om de sleutel op te halen. Deze sleutel wordt in groen aangegeven als je hem hebt opgeraapt. Je bent dan op verboden terrein, maar het is juist de bedoeling om gesnapt te worden. Zorg ervoor dat je wordt gearresteerd.
Nadat je wordt vrijgelaten, volgt spoedig de melding dat het tweede pakket van het Rode Kruis aangekomen is. Ga dit halen zodra je je kans schoon ziet. Gebruik het en berg de inhoud veilig op in de tunnel.
Laat je weer arresteren, zodat de komst van het derde pakket wordt aangekondigd. Haal dit ook weer op, gebruik het en berg de inhoud weer op in de tunnel.
Nu laat je jezelf voor de laatste keer vrijwillig arresteren. Haal dan het laatste pakket van het Rode Kruis op en verberg de inhoud hiervan ook in de tunnel.
Wacht nu een goed moment af om de sleutel bij de wachttoren nog eens te halen. Een redelijk geschikte tijd is het tijdens de periode waarin de gevangenen worden gelucht (de *exercise time*). Trek het uniform aan en wandel naar de wachttoren. Pak de sleutel en wandel langs het prikkeldraad naar het oosten. Je komt dan bij een deur aan die je met deze sleutel kunt openen. Ga nu terug en leg de sleutel ergens neer, bijvoorbeeld in de tunnel.
Loop daarna terug naar de deur die je net hebt geopend en ga weer naar binnen. De tweede deur aan de linker kant is niet afgesloten. Loop deze kamer binnen en je vindt een setje gereedschap. Raap dit op, want hiermee kun je deuren openen waarvan je geen sleutel hebt. Loop terug naar de hal en gebruik het gereedschap om het slot van de andere deur te openen. Onder in beeld verschijnt dan de mededeling *"picking lock"*. Op het moment dat je hieraan begint, kun je geen andere bevelen meer geven totdat het slot is geopend. Mocht er dus een bewaker binnenkomen, dan word je on-

herroepelijk de cel in gesmeten, dus pas op. We gaan er maar even van uit dat je nog steeds op vrije voeten rondloopt. Het is nu het beste om meteen terug te lopen naar de hal en te maken dat je terugkomt in jouw slaapkamer. Verberg het gereedschap in de tunnel.

Zolang er nog niet is aangekondigd dat het bedtijd wordt, kun je nog overwegen om terug te keren naar de deur die je daarnet hebt opengepeuterd. In die kamer ligt namelijk een schep die je zeer goede diensten kan bewijzen. Wees er zuinig op, want zoals je hebt gemerkt kost het veel tijd en moeite om hem in je bezit te krijgen. Ren er dus mee terug om hem zo snel mogelijk te verstoppen in de tunnel.

Er bestaat nog een andere methode om de schep te pakken te krijgen. Dit is echter een minstens zo omslachtige manier. Het is bovendien gevaarlijker omdat de kans op ontdekking groter is. Toch zullen we deze methode volledigheidshalve ook hier beschrijven.

Om te beginnen moet je ervoor zorgen dat je het uniform draagt en de zaklantaarn bij je hebt. Wacht nu tot het tijd wordt voor het luchten (*exercise time*). Loop naar het hek en meng je onder de gevangenen en het bewakingspersoneel. Duim ervoor dat de commandant niet net een kijkje is komen nemen, anders val je door de mand. Ga het eerste hek door en sla meteen linksaf in plaats van het passeren van het tweede hek. Loop nu helemaal door naar het zuiden en sla weer linksaf. Als je nu naar het oosten loopt, kom je - vlak voor de tweede wachttoren - bij de ingang van een tweede tunnel. De ingang ziet er uit als een soort rooster dat voor de helft met aarde is bedekt. Je loopt de tunnel binnen. Als je nu de tunnel volgt zoals we dat op de tekening hebben aangegeven, kom je terecht in de kamer waar de schep ligt. Ga terug zonder de schep te pakken. Je kunt namelijk maar twee voorwerpen tegelijk dragen. Vlak voor je de uitgang van de tunnel weer hebt bereikt, laat je de lamp achter. Zorg ervoor dat je nog steeds het uniform aanhebt. Verlaat de tunnel en loop terug naar het hek waardoor je naar binnen bent gekomen. Je zult je nu misschien afvragen waarom je eerst door de tunnel moest kruipen naar de kamer met de schep en daarna weer onverrichter zake terug moest. Welnu, dit is niet verplicht maar het is ons gebleken dat het een handig hulpmiddel is bij het bepalen van het tijdstip waarop je weer terug moet lopen. Als je deze manier volgt, kom je weer bij het hek terecht op het moment dat de gevangenen weer naar buiten worden geleid. Je zult dezelfde tocht nog twee keer moeten maken wil je de schep ophalen en later ook nog eens de zaklantaarn.

Goed, dan pakken we nu weer de draad op bij het punt waar we gebleven waren voordat we deze alternatieve route lieten zien. We gaan er dus van uit dat je met de schep in de tunnel staat. Voorts heb je hier inmiddels op z'n minst de zaklantaarn, de knijptang en het kompas verborgen.

Nadat de nacht is gevallen, pak je de lamp en de schep en je kruipt door de tunnel totdat je op de plaats aankomt waar deze door een instorting is versperd (zie de kaart). Gebruik de schep om de tunnel weer vrij te maken. Kruip nu iets terug en laat de schep achter. Laat deze niet liggen op de plek waar je het puin hebt weggeruimd omdat dit wel eens vervelende consequenties zou kunnen hebben. Wanneer je gepakt wordt, zijn niet alleen alle deuren weer afgesloten, ook de tunnel is op dezelfde plaats weer ingestort. Daarom kunnen wij ons goed voorstellen dat, wanneer je hem op de verkeerde plaats had laten liggen, de schep niet meer bereikbaar is. (Wij hebben dit laatste echter niet uitgeprobeerd.)

Kruip door naar het einde van de tunnel. Je komt dan uit op de binnenplaats die wordt gebruikt voor het luchten van de gevangenen. Duik onmiddellijk weer terug in de tunnel. Dit tochtje was slechts bedoeld ter oriëntatie. Kruip nu terug naar het begin van de tunnel. Nu je weet welke weg je in de tunnel moet volgen om op de binnenplaats

uit te komen, heb je de lantaarn niet meer echt nodig. Je kunt hem dus laten liggen en de knijptang (uit het tweede Rode Kruis pakket) en het kompas (uit het vierde Rode Kruis pakket) meenemen. In het donker kruip je nu naar het einde van de tunnel. Laat de knijptang en het kompas hier achter en kruip terug naar het begin van de tunnel. Na al dit werk heb je wel wat rust verdiend. Ga slapen totdat je weer wordt gewekt en draai gewoon mee in de vaste routine totdat je het ontbijt hebt gehad. Je hebt nu nog maar één voorwerp nodig om te kunnen ontsnappen. Het bemachtigen hiervan heeft echter nog wel wat voeten in de aarde. Om te beginnen moet de deur die met sleutel 1 werd geopend nog open zijn. Is dit niet het geval, dan moet je dit eerst doen. Laat de sleutel dan weer achter op een plaats waar je hem te allen tijde weer kunt ophalen. Dit voor het geval er iets mis mocht lopen. Ge terug naar jouw slaapkamer en kruip de tunnel binnen. Trek het uniform aan en pak het gereedschap. Als het goed is, worden de gevangenen op dit moment geIucht. Wanneer dit niet (meer) het geval is, moet je nog wat geduld hebben tot de volgende dag.
Loop - gekleed in het uniform en uitgerust met het gereedschap - via de ontbijtzaal door naar het kale vertrek waar je rechtsaf moest slaan voor de zaklantaarn en het uniform. Loop nu echter rechtdoor en je komt in een vertrek met twee deuren. Deze zijn beide afgesloten. De deur in de linker muur kun je alleen maar met sleutel nummer 3 openkrijgen. De deur in de onderste wand kun je met het gereedschap openen. In de kamer die je daarna binnentreedt liggen, behalve sleutel nummer 3, valse identiteitspapieren.
Het wordt nu een beetje gevaarlijk dus wees voorzichtig. Persoonlijk volgen wij de volgende handelwijze. We lopen een kamer terug en laten daar alles vallen. Vervolgens halen we uit de kamer waarvan we de deur net hadden geopend zowel de sleutel als de papieren. Met de sleutel is de deur in de linker wand te openen. Je komt dan weer buiten te staan. Als alles goed is gegaan kun je nu weer terug lopen naar jouw slaapkamer. Verberg de valse indentiteitspapieren papieren en sleutel 3 in de tunnel. Wanneer je onderweg wordt gesnapt, moet je de hele operatie voor het te pakken krijgen van de papieren weliswaar opnieuw uitvoeren, maar je hebt een redelijke kans dat het gereedschap en het uniform nog op de plaats liggen waar je dat had achtergelaten. Is dit onverhoopt niet het geval, dan zijn beide voorwerpen weer redelijk simpel terug te vinden.
Dit risico is in onze ogen aanvaardbaar. Slaag je er namelijk in om zonder ontdekt te worden met de papieren en sleutel 3 de slaapkamer en vervolgens de tunnel te bereiken dan heb je daarmee de twee moeilijkst bereikbare voorwerpen (tamelijk) veilig gesteld. In principe heb je het uniform en het gereedschap dan niet meer nodig. Je hoeft dan alleen nog maar uit het kamp te ontsnappen. Mocht je hierbij in je kraag worden gevat, dan ligt sleutel 3 in ieder geval nog veilig opgeborgen in de tunnel, hetgeen een boel werk scheelt bij het voorbereiden van een volgende ontsnapping.
Het is zo langzamerhand tijd geworden voor de uitbraak. Hiervoor moet je het volgende weten. Je hebt voor een geslaagde ontsnapping de valse papieren en het kompas nodig. Bovendien moet je met de knijptang een gat knippen in de omheining. Nadat je een gat hebt geknipt in de omheining zul je weer terug moeten om het tweede voorwerp dat je nodig hebt op te halen. Om het niet al te makkelijk te maken worden de gaten die je in het hek knipt steeds automatisch hersteld nadat je erdoor bent gekropen. Je zult dus driemaal gebruik moeten maken van de knijptang. Aangezien het maken van een gat de nodige tijd kost, is dit een riskante bezigheid. De kans op ontdekking is groot. Een nauwkeurige planning is hier dus noodzakelijk.
Om te beginnen is het af te raden om 's nachts een ontsnappingspoging te ondernemen. De bewakers die de zoeklichten bedie-

nen zijn uiterst alert. Op de tweede plaats moet je voorkomen dat je twee hekken moet doorknippen om buiten te komen. Je moet dus gebruik maken van één van de tunnels. Het beste kun je hiervoor de tunnel gebruiken die vanuit jouw slaapkamer naar de binnenplaats loopt.

Je kunt proberen tijdens het luchten van de medegevangenen te ontsnappen, maar dit zal moeilijk worden. Er zijn dan teveel bewakers op de binnenplaats aanwezig. Je kunt nog wel zorgen voor een afleidingsmanoeuvre, door een medegevangene het stuk chocolade te geven. (Laat dit dan niet vallen, doch "gebruik" het.) Toch is dit in onze ogen niet de veiligste methode. De ontstane verwarring duurt meestal niet lang genoeg om drie keer door het hek heen te knippen. Vandaar dat wij adviseren om naar het einde van de tunnel te kruipen op het moment dat het licht begint te worden (*another day dawns*). Wacht hier totdat de gevangenen worden gewekt (*time to wake up*). Je hebt nu nog even de tijd voordat men in de gaten heeft dat je niet op het appèl bent verschenen. Zorg ervoor dat je de tang en het kompas bij je hebt. Tussen nu en het moment dat de gevangenen worden gelucht is er slechts één bewaker op de binnenplaats aanwezig.

Kom uit de tunnel tevoorschijn om te zien of de bewaker niet net op dat moment in de buurt is. Is dit wel het geval, dan vlucht je weer terug de tunnel in, waar je eventjes wacht voordat je een nieuwe poging waagt. Loop naar het hek, vlak bij de wachttoren en gebruik de knijptang om het hek stuk te knippen. Doe één of twee passen vooruit en laat het kompas vallen.

(De reden dat je het beste eerst het kompas buiten het hek kunt leggen is het risico dat je loopt om in de kraag te worden gevat. Gebeurt dit, dan word je in de cel gesmeten en je bent alles wat je bij je had kwijt. Dit is echter niet zo'n ramp, want zowel de tang als het kompas worden vanzelf weer bezorgd door het Rode Kruis. Raak je echter de valse identiteitspapieren kwijt, dan zal je veel meer moeite kosten deze weer te pakken te krijgen.)

Loop dan weer terug naar het hek en gebruik de tang weer om opnieuw binnen te komen.

Storm de tunnel binnen en haal de papieren op. Loop hiermee naar het hek en knip dit voor de derde maal stuk. Laat dan de tang vallen en raap het kompas op. Nu je buiten staat, met het kompas en de papieren, loop je zo snel mogelijk naar de rand van het scherm, de vrijheid tegemoet.

Raak hierbij niet nodeloos in paniek door het gerinkel van het alarm. Ondanks het feit dat er ongetwijfeld al snel een bewaker bij het hek staat, ben je toch betrekkelijk veilig. Zolang je niet te dicht bij het hek komt, kan hij je niet gevangen nemen. Enige koelbloedigheid is in het laatste stadium wel gewenst. Het kan namelijk gebeuren dat je de knijptang en het kompas of de papieren te dicht bij elkaar hebt gelegd. In plaats van de papieren of het kompas is het dan mogelijk dat je de tang opraapt. Gebeurt dit, dan kun je het beste een paar passen doorlopen en net zolang voorwerpen laten vallen en oprapen totdat de tang op de grond ligt. Loop dan terug om het tweede voorwerp op te rapen en maak dat je weg komt.

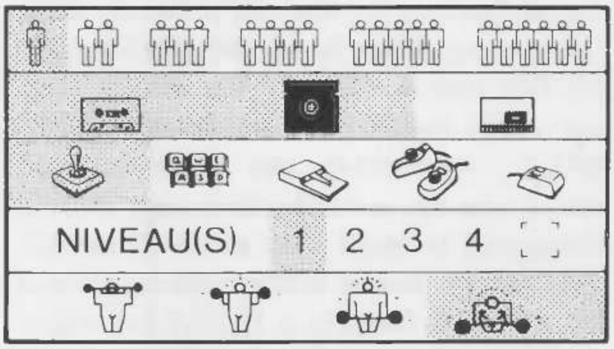
Voor de verstokte valsspelers hebben we ook nog een poke om ervoor te zorgen dat het moreel altijd op 100% blijft staan.

Laadt het programma en reset dan de computer. Tik in:
"POKE17343,165" en geef <RETURN>
Tik hierna "SYS271" en geef weer <RETURN>.

EINDE

GREEN BERET

Imagine





Doel

In het spel *Green Beret* moet je proberen een aantal gevangenen te bevrijden. Deze worden vastgehouden in een krijgsgevangenenkamp dat ver achter de vijandelijke linies ligt. Bovendien is de beveiliging uitermate goed verzorgd.

Beschrijving

Voor de spelfanaten die *Rambo* toch wat te makkelijk vonden, is er goed nieuws. Het spel *Green Beret* is aanzienlijk moeilijker te voltooien. Vergeleken met dit laatste spel was *Rambo* een rustige boswandeling. Als extra bonus ziet het geheel er ook nog eens een stuk beter uit. In tegenstelling tot *Rambo* moet je nu van links naar rechts lopen. Na ongeveer 50 a 60 velden te hebben doorlopen, bereik je het gevangenenkamp waar jouw kameraden worden vastgehouden. Voordat je echter zover bent doorgedrongen, zul je echter heel wat keren op het punt hebben gestaan het bijltje erbij neer te gooien.

Overleven in *Green Beret* is namelijk een uiterst moeilijke zaak.

De strijd speelt zich af tegen een aantal verschillende en zeer fraaie achtergronden. Grofweg kan het spel in vier fasen worden verdeeld. Het begint allemaal op een lange brug, met aan het einde daarvan een raket basis.

Vervolgens moet je proberen jezelf een weg te banen langs een aantal havenloodsen en containers, zodat je in de duikboothaven aankomt. Van daar af volgt een lange mars door een besneeuwd bos. De vierde en laatste etappe brengt je in het gevangeniscomplex zelf.

Aan het einde van iedere fase zul je worden geconfronteerd met een speciale aanvalseenheid die je moet uitschakelen voordat je de volgende etappe kunt bereiken.

De vijanden die je zult ontmoeten zijn onder te verdelen in vier hoofdcategorieën. Het meest veelvuldig komt de infanterie voor. Die is te herkennen aan het blauwe uniform. Ondanks het feit dat veruit de meeste infanteristen zijn gewapend, schieten ze niet allemaal op je.

De infanteristen zonder mitrailleur zijn te herkennen aan hun vale T-shirt. Deze tegenstanders ontmoet je pas in de vierde etappe. Ze zijn tamelijk gevaarlijk aangezien ze handgranaten naar je toe gooien.

De tweede groep militairen draagt bruine kleding. Een aantal van hen draagt een bazooka met zich mee. De overige zijn ongewapend.

De derde groep bestaat uit in het groen ge-

klede militairen. Een klein aantal van hen staat stil bij mortierwerpers. Ze verlaten hun post niet. De andere soldaten met groen uniformen zijn veel gevaarlijker.
Het zijn stuk voor stuk karate-experts. Een aantal van hen komt zelfs aan parachutes omlaag zweven, terwijl ze met gulle hand bommen rondstrooien.
De laatste groep militairen is wat hoger van rang. De leden ervan gaan gekleed in witte tunieken. Wanneer je één van deze commandanten doodt, krijg je een speciaal wapen uit zijn nalatenschap.

Tegen al dit geweld ben jij maar magertjes gewapend. Het enige dat je bij je draagt is een roestige bajonet die je op de vijand hebt buitgemaakt. De bajonet is echter wel dodelijk voor de tegenstanders.

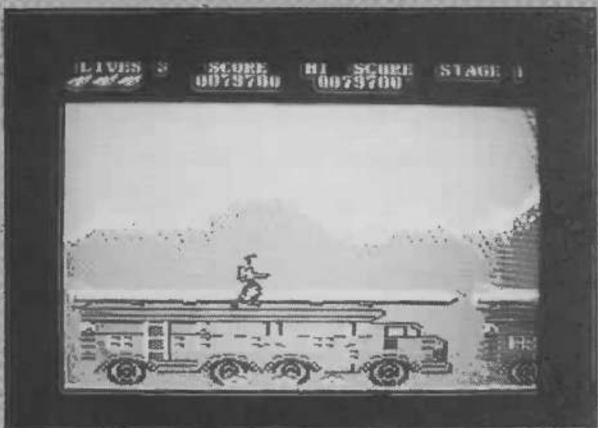
Je kunt de commando zich laten omdraaien of naar links en rechts laten lopen door de joystick in de gewenste richting te duwen. Je kunt dekking zoeken door je plat neer te laten vallen wanneer je de joystick naar je toe trekt. Wanneer je echter bovenaan een ladder staat terwijl je aan de joystick trekt, zul je naar beneden klimmen.
Voorts kun je ook nog springen. Dit doe je door de joystick omhoog te bewegen. Wanneer je tijdens het lopen springt (joystick schuin omhoog), spring je vooruit, bijvoorbeeld over een landmijn. Sta je stil als je de joystick omhoog beweegt, dan spring je recht omhoog.
Wanneer je onder aan een ladder staat, beklim je deze als je de joystick omhoog drukt.
Ongeacht de lichamshouding kun je de tegenstanders aan de bajonet rijgen door op de vuurknop te drukken. Ze moeten dan echter wel op de juiste afstand van je zijn.
Je zult inmiddels wel begrepen hebben dat je je handen vol zult hebben aan de tegenstander.
Gelukkig heeft jouw dood niet tot gevolg dat je weer helemaal overnieuw moet beginnen. Tenzij je je laatste leven bent verloren natuurlijk. Binnen iedere etappe bestaan een aantal verschillende startposities. Wanneer je een bepaalde plaats éénmaal bent gepasseerd, kun je de tocht vanaf dat punt voortzetten.

Zoals al eerder opgemerkt, krijg je wapens wanneer je een in het wit geklede militair hebt gedood. Welk wapen dit is, hangt af van de fase van het spel die je bereikt hebt.
Op de eerste plaats kun je een vlammenwerper buit maken. Hiermee kun je drie maal een schot lossen door op de <SPATIEBALK> te drukken. Het aantal ladingen dat je nog tot je beschikking hebt, kun je linksboven in beeld zien, onder de vermelding van het aantal levens. Wanneer je een leven verliest, verspeel je tegelijk het wapen dat je meedroeg. Zodra je het laatste schot hebt afgevuurd, verdwijnt het wapen als bij toverslag uit je handen. Dit is wel zo gemakkelijk, want dan hoef je er niet aan te denken om het achter te laten. Je kunt namelijk nooit meer dan één extra wapen meetorsen. Bovendien kun je een extra wapen niet meenemen naar de volgende fase van het spel.
Ten tweede kan de buit uit een bazooka met vier patronen bestaan. Het aantal patronen is eigenlijk het enige verschil tussen de bazooka en de vlammenwerper. Deze beide wapens hebben een uiterst nadelige invloed op de vijand. Het afgevuurde projectiel vaagt namelijk alles weg wat het op zijn reis naar de rand van het beeldscherm tegenkomt.
De laatste mogelijkheid is dat je een aantal handgranaten aantreft. Deze zijn echter veel minder effectief.

Dit is alle informatie die onze spionagedienst heeft kunnen verzamelen. Vanaf dit moment sta je er alleen voor. Denk eraan, wanneer je gevangen wordt genomen geef je alleen je naam, je rang en je legernummer. Tot slot willen we nog zeggen: ''Oóówaáá... Aaarr'' (Voorwaarts mars!)

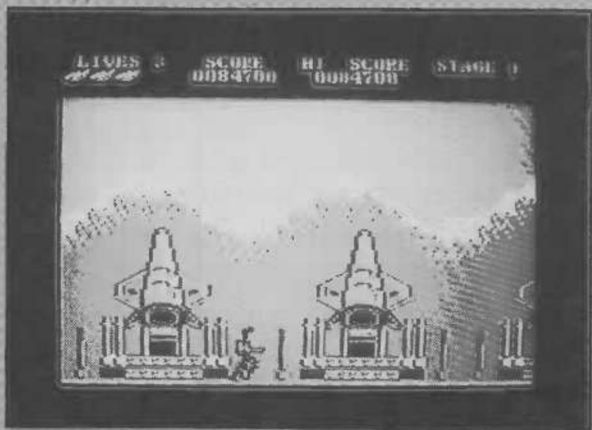
Speeltips

De beste manier om een karateka uit te schakelen is om als eerste recht omhoog te springen, zodra de tegenstander voldoende is genaderd. In de lucht zijn ze namelijk een gemakkelijke prooi voor je.
Voor de spelers die zijn toegerust met slechts twee handen, kan het wel eens een probleem zijn om in het heetst van de strijd op de <SPATIEBALK> te drukken. Voor die mensen hebben we het volgende foefje gevonden.
Normaal gesproken bestuur je de commando met een joystick die je aansluit op poort 2. Wanneer je nog ergens een oude joystick hebt liggen, kun je deze op poort 1 aansluiten. Persoonlijk leggen wij deze laatste dan op de grond. Op deze wijze kan het extra wapen met de voet worden bediend door op de vuurknop te trappen.
Je moet dan wel een gevoelige teen hebben, zodat je niet in één keer het hele wapen leegschiet.



Mobiele lanceerinrichting

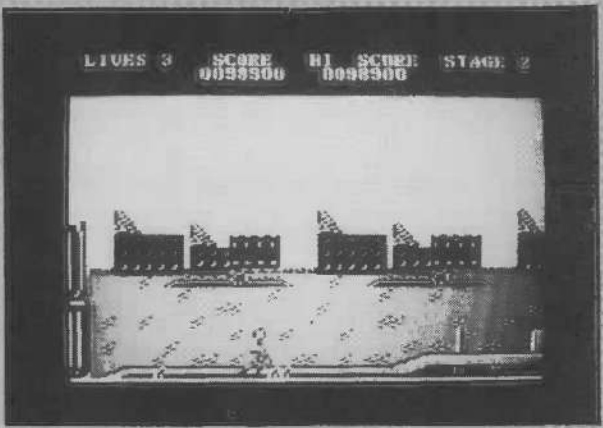
Zodra een tegenstander hurkt, moet je zonder aarzeling zandhappen. Hij staat dan namelijk op het punt om zijn machinegeweer of zijn bazooka af te vuren. Op de grond liggend kun je niet worden geraakt door het afgevuurde projectiel.
Wees uiterst voorzichtig in de omgeving van ladders. Wat voor het hele spel geldt, namelijk: blijf nooit te lang op dezelfde plaats stilstaan, is hier nog meer van toepassing. De vijanden die kunnen schieten, hebben een sterke voorliefde om ladders te beklimmen en af te dalen.
De bommen die de parachutisten afwerpen, kunnen ontweken worden, door aan de linkerzijde van het beeldscherm te gaan staan. Je kunt dan het beste met het gezicht naar links liggen en onophoudelijk steekbewegingen maken.
Anders heb je niet voldoende tijd om op een aansnellende tegenstander te reageren.
De knipperende voorwerpen die hier en daar op de grond liggen, zijn landmijnen. Hier kun je beter niet op trappen.
In het algemeen is het het beste om zo hoog mogelijk te klimmen. Hier vind je namelijk de meeste (in wit geklede) commandanten. Vanaf de tweede fase van het spel zul je in bruin geklede militairen tegenkomen, die zich in tijgersluipgang over de grond voortbewegen. Het is niet zo eenvoudig om er overheen te springen. Ga dus voor ze liggen en kijk ze diep in de ogen. Net op het moment dat zich tussen jullie iets moois ontwikkelt, verstoor je de illusie op wrede wijze door op de vuurknop te drukken.



Rakettenbasis

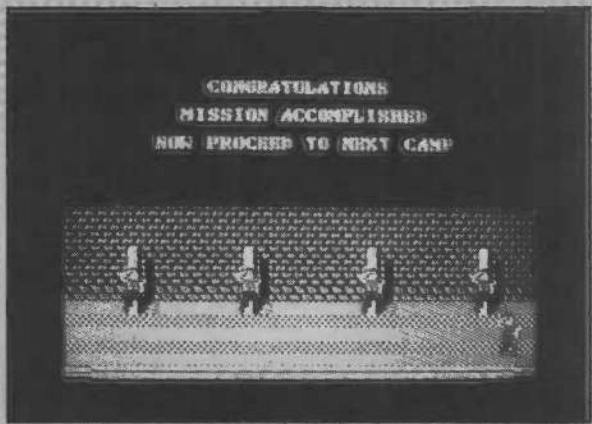
Nu even een tip uit de populaire categorie: "Tjee, wat moet je ermee". Wanneer je omhoog springt, hou je de joystick in die richting gedrukt. Als je nu op een cijfertoets drukt, blijft de commando in de lucht stil hangen. De vijanden vervolgen hun bezigheden echter normaal.
En dan nu weer even waar voor je geld.
Aan het einde van etappe 1 komt een vrachtwagen vol militairen aanrijden. Wanneer je nog een vlammenwerper in je handen hebt,

kun je het beste naar de linkerkant van het scherm lopen. De vijanden komen steeds in groepjes van drie uit de vrachtwagen gesneld. In deze groep rent minstens één karate-expert mee. Als het er inderdaad slechts één is, hoef je de vlammenwerper niet te gebruiken. Aangezien de karate-expert sneller loopt dan zijn kameraden, is hij het eerst bij je. Als je aan de linkerzijde van het scherm staat, is het een koud kunstje om hem te doden.



In de haven

Bewaar je wapen voor die gevallen waarin twee karateka's deel uitmaken van de groep. Getweeën zijn ze namelijk veel moeilijker te verslaan.
Indien je geen wapen meer tot je beschikking hebt, kun je het beste naar de rechterkant van het beeldscherm lopen en dan op je buik gaan liggen. Druk dan als een razende Roeland op de vuurknop om nog een kleine overlevingskans te behouden.
Aan het einde van de tweede fase kun je het beste in het midden van het beeldscherm op de vloer gaan liggen. Je wordt nu afwisselend vanaf de linker- en de rechterkant aangevallen. De aanvalsgolven bestaan uit drie waakhonden en een begeleider die veel aan sport doet.
Probeer het juiste ritme te vinden om de dieren en hun baasje uit te schakelen. Je hoeft niet op te staan als je maar snel genoeg reageert. Zodra de eerste groep is verslagen, draai je jezelf naar rechts (zonder overeind te komen) en je gaat op dezelfde manier de tweede aanvalsgolf te lijf. Na wat oefenen moet het met deze methode wel lukken, lijkt ons.
Je kunt ook over de honden heenspringen en de soldaat doden, maar dat is een stuk moeilijker.



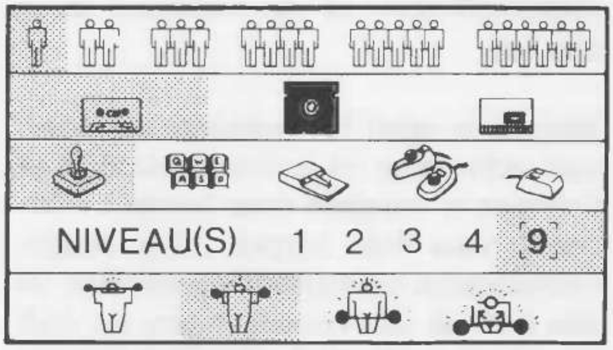
De gevangenen zijn bevrijd

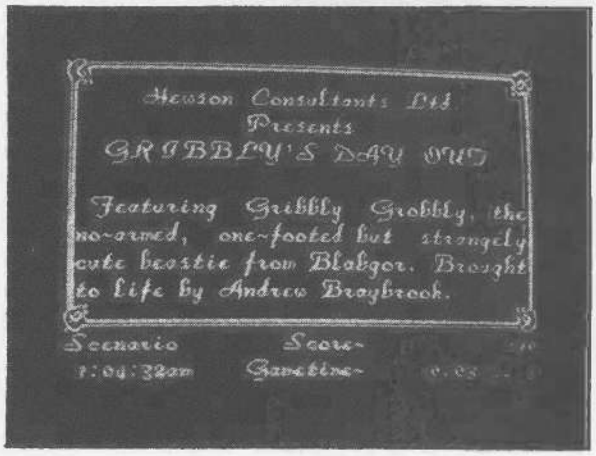
Na de derde etappe word je aangevallen door drie militairen in een miniatuur James Bond-achtig helicoptertje. Wanneer het wapen is leeggeschoten, kun je de toestellen ook neerhalen door de piloot dood te steken met de bajonet.

De laatste hindernis die je moet overwinnen, bestaat uit een elitemacht die is samengesteld uit de beste soldaten. Alle soorten tegenstanders die je al eerder bent tegengekomen maken hun opwachting. Al deze vijanden moeten worden uitgeschakeld om je gevangen kameraden te bevrijden.

GRIBBLY'S DAY OUT

Hewson Consultants Ltd. Andrew Braybrook Aackosoft





Doel

In *Gribbly's day out* moet je jonge Gribblys, zogeheten Gribblets, redden. Deze moet je vervolgens één voor één naar de veilige grot brengen.

Beschrijving

De auteur van dit spel kennen we allemaal als het brein achter de spellen *Paradroid* en *Uridium*. Het spel *Gribbly's day out* was echter het eerste originele spel dat hij schreef voor het softwarehuis Hewson Consultants Ltd. We tellen dan het spel 3D Lunattack even niet mee, aangezien dit een conversie is van een spel dat oorspronkelijk werd geschreven voor de Spectrum computer.

Andrew Braybrook had voor die tijd natuurlijk wel het een en ander gedaan met computers. Hij was werkzaam als programmeur/systeem analist. In die hoedanigheid ontwikkelde hij boekhoudkundige programma-pakketten op een mainframe computer. In de avonduren begon hij op die computer voorzichtig spelletjes te schrijven. Zo zie je maar weer waar een baantje in de administratieve sector toe kan leiden.

De hoofdpersoon in dit uitermate originele spel heet Gribbly Grobbly. Het is een bewoonster van de planeet Blabgor. Gribbly heeft geen armen en slechts één voet. Het gebrek aan ledematen wordt volledig vergoed door de bovenmatige intelligentie. Behalve het ruime denkvermogen kan Gribbly gebruik maken van paranormale krachten. Hierdoor is zij in staat om haar kroost op te pakken, ook al heeft zij geen handen.

Gribbly communiceert ook met de buitenwereld met behulp van een aantal verschillende gezichtsuitdrukkingen.

Tijdens het spel kun je namelijk aan haar gezicht zien of zij content is over de mate waarin haar moederinstinct wordt bevredigd. Moeder Gribbly kan een glimlach niet onderdrukken wanneer een Gribblet een veilig plaatsje in de grot heeft gekregen, of wanneer ze zojuist een ander wezen heeft gedood. Wanneer de zaken er minder rooskleurig voorstaan zal zij de mond in een treurige grimas trekken.

Gribbly kan zich op twee manieren over de planeet voortbewegen. Zij kan rondhuppelen en zij kan vliegen.

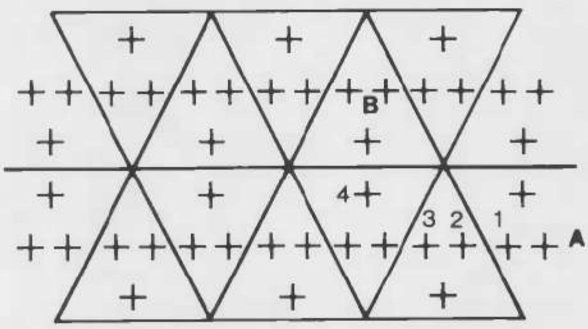
Het vliegen is in eerste instantie niet al te makkelijk onder de knie te krijgen. Dit komt door de invloed van de zwaartekracht. Als je niet regelmatig een klein beetje naar boven stuurt komt Gribbly weer terug op het planeetoppervlak.

Behalve door Gribbly en haar kinderen wordt de planeet door een aantal andere wezens bevolkt. Deze hebben het zowel op Gribbly als op de Gribblets voorzien. De grootste vijand van Gribbly is Seon. Dit is een mutant die het slechte pad is opgegaan nadat hij uit de energiebank teveel negatieve energie heeft gesnoept.

Voordat je echter je reddingstocht begint kun je in het titelscherm een aantal opties instellen. Wanneer je bijvoorbeeld toets <F1> indrukt kun je daarna met behulp van de toetsen <F3>, <F4>, <F5> en <F6> de juiste tijd instellen. Nadat je nogmaals op <F1> hebt gedrukt, begint de klok te lopen.
Met toetsen <F5> en <F6> kun je het geluidsniveau van de muziek afregelen.
Met de toetsen <F7> en <F8> tenslotte, kun je aangeven of je het spel op een kleuren- of een zwart/wit toestel speelt.
Als alles naar wens is ingesteld druk je op de vuurknop om het spel te starten. Je krijgt dan een gedeelte van het eerste van de in totaal 16 verschillende landschappen te zien. Ieder landschap is anders, doch van dezelfde afmetingen.
Elk landschap beslaat ongeveer 30 beeldschermen. Je start op het eerste veld rechtsonderaan in het landschap.
Druk nu eerst even op de <RUN/STOP> toets om het spel te pauzeren. Je kunt dan op je gemak het beeldscherm bekijken.
Linksonderin beeld zie je de energiemeter. Achter de letters *Psi* staan een aantal balkjes met een puntdak. Naarmate Gribbly zich meer pijn heeft gedaan doordat zij ergens tegenaan is gesprongen of gevlogen, loopt haar energie terug. Wanneer de energie op is, verliest Gribbly een leven.
Daarnaast zie je de energiebank, waarin een hoeveelheid energie is opgeslagen.
Zolang er nog energie op haar Psi-rekening staat, kan deze door Gribbly worden opgenomen. Wanneer ook deze energie is verbruikt is het spel afgelopen.
Onder de Psi meter zie je de klok voorttikken. In de rechter benedenhoek wordt een tweede klok *(Gametime)* getoond. Hierop wordt de hoeveelheid tijd die je reeds aan het spel besteed hebt bijgehouden. Boven deze klok wordt de score getoond. Wanneer je een Gribblet bij je draagt verschijnt links van het puntentotaal een witte afbeelding van de peuter.
Wanneer Gribbly een leven verliest heeft de nieuwe Gribbly nog steeds een eventueel in een eerder leven gevonden Gribblet bij zich.
Je kunt het spel weer starten door nogmaals <RUN/STOP> of de vuurknop in te drukken.

Wanneer je vanaf het beginpunt een stukje naar rechts loopt zie je de grot waarin je de Gribblets in veiligheid moet brengen. Wanneer je naar links huppelt zul je hoogstwaarschijnlijk een Gribblet tegenkomen. Ze zien eruit als een kruising tussen een paddestoel en een kwal. Ze vermaken zich opperbest en spelen wat in de zon. Van tijd tot tijd maken ze een vrolijke salto, terwijl ze zich niet bewust zijn van het dreigende gevaar. Hierdoor zijn ze soms wat moeilijk te pakken.
Om een Gribblet op te pakken moet Gribbly er bovenop staan en de vuurknop indrukken. Heeft zij eenmaal een Gribblet bij zich, dan moet Gribbly de grot binnengaan en op een richel landen. Na het indrukken van de vuurknop wordt de Gribblet neergezet. Je kunt echter niet twee Gribblets boven op elkaar zetten.
Zo nu en dan zul je ook een energie verhogende kleine soort paddestoel zien. Deze is te herkennen aan het pulseren. Loop je eroverheen, dan wordt je energie verhoogd.
Het rondhuppelen levert weinig gevaar op voor Gribbly.
Dit wordt anders wanneer zij zich in het luchtruim waagt. Bomen waar zij eerst langs kon huppelen worden nu energieverslindende obstakels wanneer ze worden aangeraakt. Bovendien krijgt Gribbly nu te maken met een soort spinneweb. De draden zijn gesponnen om Seon in bedwang te houden. Bij het begin van het spel bevindt deze zich ergens in de linkerbovenhoek van het landschap. Hij is echter druk doende zichzelf te bevrijden. Is hem dit gelukt dan

opent hij de jacht op Gribbly. Het energieweb zuigt zeer veel energie weg wanneer Gribbly er tegenaan vliegt. Het web bestaat uit een groot aantal driehoeken. Niet alle energie draden van de driehoeken zijn echter ingeschakeld. Gribbly kan de draden van het web naar believen zelf in- en uitschakelen. Dit doet zij door over de speciale schakelaars te vliegen en de vuurknop in te drukken. Het vereist de nodige oefening voordat je deze handeling goed beheerst. Onderstaand schema zal de zaken echter wat eenvoudiger maken.



De verschillende draden van het web hoeven niet noodzakelijkerwijs allemaal te zijn ingeschakeld, maar het kan wel. Wanneer in het bovenstaande voorbeeld Gribbly vanaf de rechterkant komt aangevlogen bij punt A, dan moet zij schakelaar 1 omzetten om de barrière links van haar te laten verdwijnen. Met schakelaar 2 kan de draad dan eventueel weer worden geactiveerd. Via schakelaars 3 en 4 kan zij vervolgens uitkomen bij punt B.

We hebben het nog niet gehad over de gevaren waardoor de Gribblets worden bedreigd. Het leven op de planeet Blabgor begint met een zaadje. Deze zaadjes veranderen na de landing in een soort rups *(Topsies)*. Deze rups heeft aan beide uiteinden van zijn lichaam een zuignap.

Hiermee kan hij een Gribblet omgooien, zodat het schild van de Gribblet niet langer bescherming biedt tegen de zonnestralen. De rups verandert in een later stadium in een cocon, waaruit dan weer een *Stomper* te voorschijn komt.

Wanneer een *Stomper* een Gribblet tegenkomt die op zijn rug ligt, verandert de eerstgenoemde in een gevleugeld wezen (een *Flapper*), dat de Gribblet ontvoert.

De eerste drie levensvormen kunnen worden vernietigd door ze te beschieten met belletjes. Hiervoor moet Gribbly naar rechts of links kijken terwijl je de vuurknop indrukt. Een *Stomper* kan niet worden gedood. Wanneer ze door bellen worden geraakt lopen ze gewoon de andere kant uit. Gelukkig zijn ze niet al te slim. Hierdoor wil het nog wel eens gebeuren dat ze het water inlopen.

Als een Gribblet door een gevleugeld wezen in de buurt van Gribbly is opgepakt, hoor je een geluidssignaal.

Wanneer je de Flapper met bellen bestookt laat deze zijn prooi los. De Gribblet is dan echter nog lang niet gered. Komt hij namelijk in het struikgewas, het water of in een boom terecht, dan overleeft hij de val niet. Je moet daarom proberen hem tijdens de vrije val op te vangen.

Zodra er nog slechts één Gribblet is te redden verdwijnt het gehele energieweb. Hierdoor kun je op topsnelheid door het landschap scheren op zoek naar de laatste Gribblet. Helaas is er dan ook niets meer dat Seon nog kan tegenhouden. Zodra je hem (een soort zwarte krab) ziet moet je maken dat je wegloopt.

Indien je minstens zes Gribblets hebt gered, word je naar een hoger niveau gepromoveerd. Heb je echter minder dan zes Gribblets in veiligheid weten te brengen, dan moet je hetzelfde niveau nogmaals spelen. Afhankelijk van het aantal geredde Gribblets wordt het volgende niveau gekozen. Het aantal in veiligheid gebrachte Gribblets wordt hiervoor verminderd met vijf.

Het resterende aantal geeft dan het aantal niveaus dat je stijgt aan. Heb je dus bijvoorbeeld acht Gribblets gered, dan word je drie niveaus gepromoveerd.

Speeltips

Op de eerste vier niveaus is het in- en uitschakelen van de draden van het energieweb nog niet zo belangrijk. De meeste Gribblets zijn op te halen als je de geëffende paden volgt.

Ook Gribblets die in een door het energieweb omsloten driehoek liggen, kunnen worden opgepakt zonder de draden van het web uit te hoeven schakelen. Je kunt deze energie draden onbeschadigd passeren als je over de bodem rondhuppelt.

Deze methode van voortbewegen is ook de enige manier waarop je uit bijvoorbeeld de grot op het tweede niveau kunt wegkomen.

Door de invloed van de zwaartekracht zal Gribbly niet stil in de lucht blijven zweven. Je kunt dit effect practisch neutraliseren wanneer je ongeveer 4 tot 5 maal per seconde de joystick een klein tikje naar boven geeft.

Op de hogere niveaus zul je watervallen tegen komen. Hier kun je zonder schade doorheen vliegen.

Het zal regelmatig gebeuren dat Gribbly haar kroost laat vallen wanneer zij bellen afvuurt op een ander wezen.

Dit kun je echter voorkomen door, nadat je de Gribblet hebt opgepakt, de vuurknop ingedrukt te blijven houden.

Gribbly blijft dan bellen schieten wanneer ze naar links of rechts kijkt.

Om een grot binnen te vliegen kun je het beste eerst onder de ingang ervan landen. Je kunt dan even uithijgen voordat je voorzichtig recht omhoog opstijgt.

Wanneer je door een lange, smalle, horizontale gang moet vliegen kun je dit het beste op topsnelheid doen. Hierdoor heeft de zwaartekracht minder invloed op Gribbly.

Wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt nadat je een schakelaar van het energie web hebt omgezet, zullen de volgende schakelaars die je passeert niet worden omgezet. Je moet dus voor het omzetten van meerdere schakelaars steeds even de vuurknop loslaten. Dat is het nadeel van het ingedrukt houden van de vuurknop. Het grote voordeel is echter dat je ongestoord kunt doorgaan met het beschieten van andere wezens, zonder dat je ergens onverwacht een draad van het energie web activeert.

De Flappers kun je het beste aanvallen in een gebied waar niet al te veel obstakels zijn. Hierdoor heb je meer kans om de vallende Gribblet op te vangen, voordat deze ergens landt. De beste methode is een bel af te vuren naar de Flapper en daarna onmiddellijk naar beneden te duiken.

De grot waarin de Gribblets moeten worden achtergelaten ligt op de eerste vier niveaus vlak bij de plaats waar Gribbly haar tocht begint.

Naarmate je verder in het spel vordert zal Seon zich steeds sneller uit zijn gevangenschap bevrijden. Snel werken is hier dus aan te raden.

Seon kan tijdelijk worden afgestopt door hem met ongeveer vijf bellen te treffen. Hij blijft dan een paar seconden onbeweeglijk hangen. Bovendien raakt hij zijn gevoel voor richting eventjes kwijt. Hierdoor zal Seon waarschijnlijk eerst naar de bodem van het landschap afdalen, voordat hij de achtervolging weer inzet.

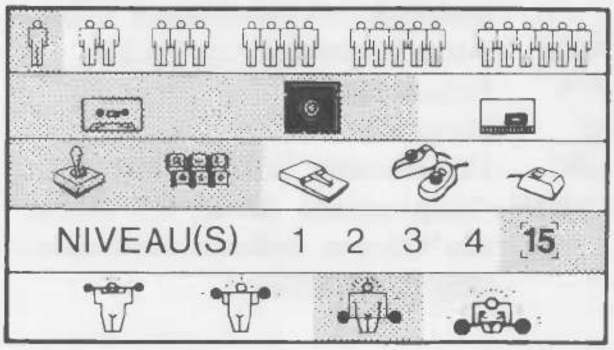


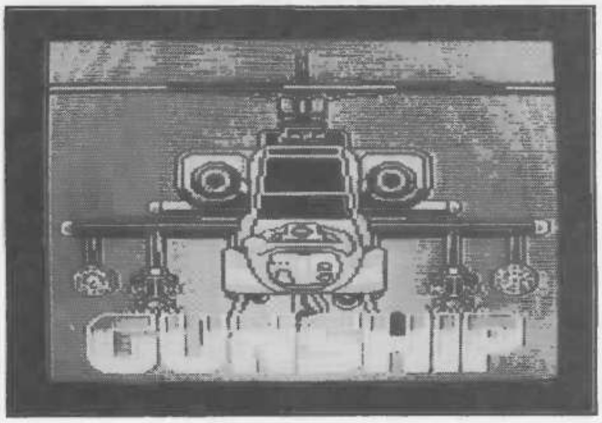
Gribbly, oog in oog met Seon

GUNSHIP

MicroProse Software

Home Software Benelux





Doel

In deze gevechtshelicopter-simulator moet je jezelf bekwamen in het besturen van een uiterst geavanceerde helicopter. Dit leerproces wordt enigszins bemoeilijkt door de niet aflatende aanvallen van de vijand. Het zal dus de nodige tijd kosten om het spel te beheersen.

Beschrijving

Iedereen die wel eens heeft gevlogen zal weten dat het vliegen per vliegtuig iets heel anders is als per helicopter. Ten eerste berust de methode van aandrijving op een ander principe. De motoren van een vliegtuig brengen een horizontale stuwkracht voort, terwijl de natuurlijke bewegingsrichting bij een helicopter omhoog is. De omhoog gerichte stuwkracht ontstaat doordat de rotorbladen ronddraaien. De luchtdruk van de lucht die langs de bovenzijde van de rotoren passeert wordt verlaagd, zodat de luchtdruk onder de rotorbladen voor de *lift* kan zorgen. Wanneer nu de hoek waaronder de rotoren ten opzichte van een denkbeeldige loodrechte lijn staan veranderd wordt, zal de helicopter voor- of zelfs achteruit gaan vliegen. Wanneer de hoek (te) groot wordt, zal de helicopter dalen of stijgen. Ziehier, in het kort de verklaring van het feit dat een helicopter kan vliegen.

Doordat een helicopter de mogelijkheid heeft om op geringe hoogte te opereren en uiterst wendbaar is, lag het natuurlijk voor de hand om zo'n toestel voor militaire doeleinden te gebruiken. Daar komt dan nog als extra voordeel bij dat er geen landings- en startbanen nodig zijn. Een kleine open ruimte is reeds voldoende, aangezien een helicopter behoort tot de categorie VTOL (Vertical Take Off and Landing) toestellen, hetgeen betekent dat hij verticaal opstijgt en landt. Zoals met alle dingen het geval is, staat de ontwikkeling van helicopters niet stil. Dankzij de AH-64A Apache helicopter die Hughes Helicopter Inc. vanaf 1972 aan het ontwikkelen was, heeft men een grote defensie opdracht binnen gesleept voor het produceren van ruim 1000 gevechtshelicopters *(gunships)* aan het Amerikaanse leger. Het eerste toestel werd in september/oktober 1983 afgeleverd. Het toestel kan worden uitgerust met zeer geavanceerde wapen- en computersystemen. Tot de apparatuur behoort onder andere een computer waarmee de diverse wapensystemen worden bediend en waarmee tegenstanders kunnen worden geïdentificeerd. Dit is geen overbodige luxe, aangezien de helicopter en de wapensystemen door één persoon moeten worden be-

diend. De piloot zal daardoor in gevechtssituaties zijn handen vol hebben. Men zal dus begrijpen dat er eerst veel geoefend moet worden voordat men zich in het echte strijdgewoel begeeft.

Voordat we nu wat dieper ingaan op het spel *Gunship,* lijkt het ons goed om te melden dat wij ons beperken tot de disketteversie van het spel. Het spelen van de cassetteversie is namelijk ten zeerste af te raden. Als gevolg van de multi-loads vreet het laden van de cassette erg veel tijd. Na het voltooien van de missies of een crash moet het hele programma opnieuw worden geladen, indien men een nieuwe missie wil vliegen. Dit neemt al gauw zo'n 20 minuten in beslag.

Zoals we inmiddels van MicroProse gewend zijn, is het programma beveiligd door middel van de handleiding. Om te beginnen moet men een voertuig identificeren voordat de rest van het programma wordt geladen. Boven in beeld ziet men een afbeelding van een type voertuig, met daaronder 20 namen. Met de joystick moet een klein pijltje worden bewogen naar het vakje voor de juiste naam. Na een druk op de vuurknop wordt het volgende deel van het programma geladen. Indien men de verkeerde naam aan het getoonde voertuig geeft, wordt de piloot naar een trainingskamp in de Verenigde Staten gezonden. In het andere geval krijg je na enige tijd een overzicht van een aantal piloten. Wanneer je het spel voor de eerste maal speelt, moet een naam worden ingetikt. Onder deze naam wordt de geboekte vooruitgang bijgehouden.
Wanneer een piloot neerstort of gevangen wordt genomen, krijgt deze onder zijn naam in de lijst de vermelding MIA (Missing In Action = vermist) of KIA (Killed In Action = gesneuveld). Deze piloot kan dan uiteraard niet meer worden gekozen voor een nieuwe missie. Er kan nooit meer dan één piloot tegelijk in operationele dienst zijn. Het is wel mogelijk om overleden piloten van de lijst af te voeren, zodat de gegevens van de eigen overleden of vermiste piloot kunnen worden opgeslagen. Deze gegevens bestaan uit zijn rang, de behaalde punten en de toegekende onderscheidingen. Om een piloot van de lijst af te voeren, beweeg je het pijltje naar het vakje ''Erase Pilot'' en je drukt op de vuurknop.

De te behalen onderscheidingen zijn, in volgorde van belangrijkheid:

NDS	National Defence Service Medal. (Deze wordt gegeven na een geslaagde oefenvlucht in de U.S.A.)
ACM	Army Commandation Medal
BSV	Bronze Star
SS	Silver Star
DSC	Distinguished Service Cross
CMOH	Congressional Medal of Honor (De hoogste militaire onderscheiding in Amerika)

Daarnaast zijn er nog een aantal lintjes te behalen voor bijzonder succesvolle vluchten boven de verschillende oorlogsgebieden. Deze onderscheidingen worden over het algemeen uitgereikt voor het tijdens één vlucht vernietigen van beide hoofddoelen, plus de nodige andere vijandelijke eenheden. Het zijn, in volgorde van de mate van risico per gebied:

CAC	Central America Campaign Ribbon
MEC	Middle East Campaign Ribbon
SEAC	South East Asia Campaign Ribbon
WEC	Western Europe Campaign Ribbon

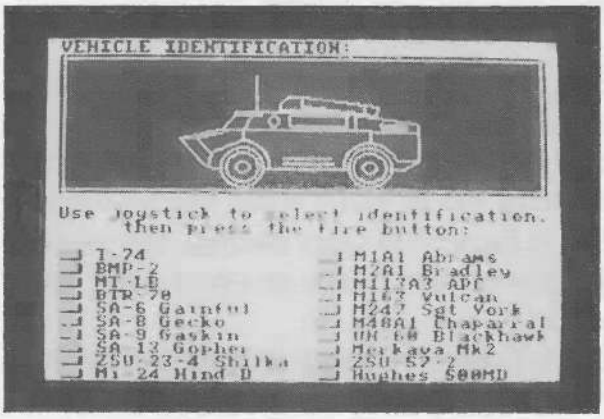
Heeft men meerdere missies in een bepaald gebied tot een goed einde gebracht, dan kan een bijzondere onderscheiding worden uitgereikt om aan te geven dat men een groot aantal vlieguren heeft gemaakt. Deze onderscheiding heet:

AM Air Medal

Wanneer men gewond is geraakt tijdens de acties, en desondanks (met of zonder helicopter) de thuisbasis weet te bereiken krijgt men de volgende onderscheiding op de nog pijnlijke borst gespeld:

PH Purple Heart

Indien een piloot zich ziek heeft gemeld om zodoende een gevaarlijke missie te ontlopen blijft dat niet zonder gevolgen. Hij loopt dan een uitbrander op, die op zijn conduitestaat wordt genoteerd. Dit heeft tot gevolg dat hij minder snel wordt gepromoveerd. Hetzelfde kan gebeuren wanneer men er tijdens een missie niet in slaagt om één van beide hoofddoelen te vernietigen.
De waarschuwing wordt aangeduid met de afkorting:
SR Service Reprimand



Het indentificeren van een voertuig

DIVERSE MOEILIJKHEIDSGRADEN

Het volgende deel van het programma wordt geladen nadat je het pijltje naar het vakje ''Continue'' hebt bewogen en op de vuurknop hebt gedrukt. De speler krijgt dan een nieuw beeldscherm met informatie voorgeschoteld. Hierop staat welke piloot de vorige missie heeft gevlogen en is gekozen om de komende opdracht te vervullen, tesamen met verschillende karakteristieken. Deze kunnen desgewenst worden veranderd, door het pijltje naar één van de vakjes boven in beeld te bewegen en op de vuurknop te drukken.
De te veranderen variabelen zijn:

Pilot
Keer terug naar het vorige scherm om een nieuwe piloot in te voeren. Als er geen ruimte meer is in de lijst met piloten, dan zal er eerst een moeten worden gewist. Dit doe je door de optie *Erase Pilot* te kiezen en vervolgens de te wissen piloot aan te wijzen. Nadat de vuurknop is ingedrukt zijn alle herinneringen aan de dappere strijder voorgoed gewist.

Duty
Deze optie moet worden gekozen om te worden overgeplaatst naar een ander gebied. Men kan hierbij kiezen uit:
Flight training in the U.S.A.
Deze keuze komt het meest in aanmerking voor onervaren piloten. In het trainingskamp in Amerika heb je namelijk niet te maken met echte vijanden. Er wordt gebruik gemaakt van simulatoren, zodat je niet kunt worden neergeschoten. De wapens die je zelf bij je hebt zijn natuurlijk wel echt. Zodoende kun je jezelf vertrouwd maken met de besturing van de helicopter en de bediening van de verschillende wapensystemen.

1st Cavalery in Southeast Asia
De vijanden waarmee je met dit onderdeel te maken krijgt zijn slecht bewapend, hetgeen een niet al te riskante vuurdoop betekent. De vijand vindt echter een goede bescherming in de dichte bossen, zodat ze wat minder makkelijk zijn te vinden.

82nd Airborne in Central America
Deze missies worden al wat gevaarlijker doordat de vijand over wat modernere wapens beschikt.

1st Air Assault in Middle East
De eerste directe confrontatie met militairen uit het Oostblok. De Russen zijn bewapend met draagbare raketten en ze zijn goed getraind.

3rd Armored in Western Europe
In dit gebied worden de gevaarlijkste missies gevlogen.
De angstdroom van de Amerikanen is uitgekomen. Rusland is West Europa binnengevallen. De opmars van de tot de tanden gewapende bezetters moet tot staan worden gebracht.

Het gewenste onderdeel wordt weer gekozen met behulp van de joystick.

Style
De moeilijkheidsgraad van het spel kan ook worden aangepast door het kiezen van een andere vliegstijl. De mogelijkheden hier zijn:

Regional Missions
De favoriete opdrachten van dienstplichtigen. In de buurt van de basis moeten missies worden vervuld, die weliswaar niet van risico zijn ontbloot, maar toch de beste overlevingskans bieden. Er wordt niet meer van je verwacht dan dat je de opdracht vervult. Je hoeft je dus niet uit te sloven.

Volunteer missions
Met deze keuze stel je jezelf als vrijwilliger beschikbaar voor het uitvoeren van riskante taken.

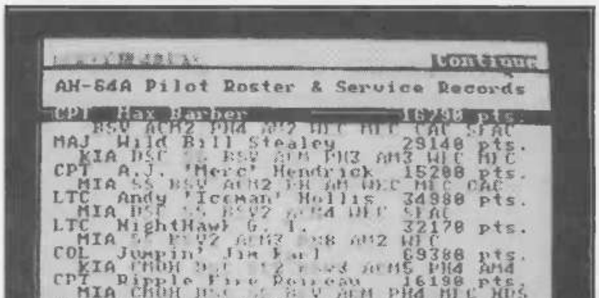
Volunteer hazardous duty
Deze opdrachten zijn jè van het voor de heldhaftige dienstkloppers. Behouden terugkeer is alleen weggelegd voor zeer ervaren piloten met stalen zenuwen.

Onder in beeld wordt gemeld hoe hoog de risicograad is van de missies die je moet gaan vliegen.

Reality
Hier kunnen ook een aantal verschillende onderdelen van het spel naar eigen wens worden aangepast. Deze opties beïnvloeden ook de moeilijkheidsgraad.
De eerste optie laat de speler kiezen tussen realistisch en vereenvoudigd vliegen.
Wanneer deze keuze is ingesteld op *realistic* hebben verschillende factoren invloed op de *lift* die de rotorbladen aan de helicopter geven. In bochten wordt de *lift* namelijk verminderd. Het draagvermogen van de rotorbladen wordt ook beïnvloed door de vlieghoogte en -snelheid.
Hoe hoger de helicopter klimt, des te ijler wordt de lucht. Hierdoor bestaat er minder *lift* naarmate je klimt.
Wanneer de wentelwiek laag en langzaam vliegt (beneden 25 voet), treedt het zogenaamde *ground cushion effect* op. Door de werveling van de wind tussen de grond en het toestel in, wordt meer *lift* gekregen.

Bij een snelheid tussen 30 en 90 knopen wordt de voorwaartse beweging gedeeltelijk omgezet in een opwaartse beweging. Dit verschijnsel wordt *translational lift* genoemd. Bij het vereenvoudigd *(easy)* vliegen hoef je jezelf geen zorgen te maken over het verlies van *lift* tijdens het vliegen. De enige manier om de *lift* te beïnvloeden is door gebruik te maken van de *collective*. Voor een nadere uitleg hierover verwijzen we naar het hoofdstuk *Navigatie en vliegen*.

Het opstijgen en landen zijn altijd de gevaarlijkste momenten van een vlucht. Wanneer je te ongeduldig bent om te oefenen op het veilig aan de grond zetten van het toestel kun je kiezen voor *easy landing*. Het maakt dan niet uit hoe hard je de grond raakt; elke landing loopt veilig af.
Een helicopter is nogal gevoelig voor de invloed van de wind. Ook de temperatuur van de omgeving is van belang voor de gedragingen van een helicopter. Hoe warmer het is, des te ijler wordt de lucht, waardoor er weer minder *lift* is. Indien je het weer echter instelt op *Easy*, heb je geen last van de wind en blijft de temperatuur altijd op een ideaal niveau.
Bij een realistisch weertype krijg je uiteraard wel te maken met uiteenlopende weersomstandigheden.



De pilotenlijst

De laatste keuze die je hier kunt doen is de kracht van de tegenstanders. De troepen uit

de eerste linie *(lst line)* bezitten moderne wapens en zijn goed getraind.
De soldaten uit de derde linie zullen echt moeten doen met afdankertjes van de strijdkrachten uit de tweede linie.

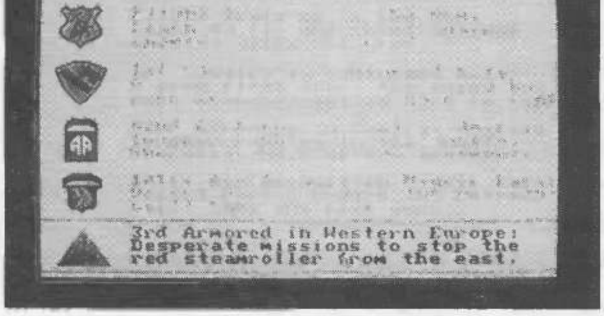
VOORBEREIDING OP DE MISSIE

Nadat alle opties naar wens zijn ingesteld, beweeg je het pijltje naar het vakje *Continue* en druk je op de vuurknop. De nieuwe instellingen van de moeilijkheidsgraden worden dan getoond. Nadat nu nogmaals wordt gekozen voor de optie *Continue* krijgt de piloot zijn opdracht. In deze *briefing* worden alle belangrijke gegevens voor de missie genoemd. Het is verstandig om hier even een aantekening van te maken.
Een belangrijk gegeven is het codewoord. Wordt bijvoorbeeld als *OPS Password* gegeven "Ovation", dan vindt men in de handleiding onderaan pagina 25 het *countersign* "Upstage". Het is van groot belang dat je het *countersign* noteert. Wanneer je namelijk een andere bevriende basis nadert dan waar vandaan je bent vertrokken, dan wordt dit *countersign* gevraagd. Het is dan de bedoeling dat dit woord wordt ingetikt, gevolgd door <RETURN>. Bij een fout antwoord gaan de Amerikanen er van uit dat ze met een vijand te maken hebben, met als gevolg dat je zonder pardon wordt neergeschoten.
De piloot krijgt verder nog twee doelen toegewezen. Deze doelen worden door middel van coördinaten aangegeven.
Deze zijn terug te vinden op de kaart van het strijdperk die op het beeldscherm kan worden opgeroepen door het vakje *See Map* aan te wijzen en op de vuurknop te drukken.
Tenslotte wordt vermeld hoe het weer is en om welke tijd je vertrekt. Het weer is belangrijk voor het bepalen van het gewicht dat je aan wapens meeneemt. De tijd is van invloed op de te volgen strategie.

Boven in beeld zijn ook weer een aantal vakjes zichtbaar.
Naast het vakje *See Map* zie je *See Intel* staan.
Wanneer je deze optie activeert, krijg je een verslag van de inlichtingen dienst met betrekking tot het gebied waarin de operatie moet worden uitgevoerd.
Wanneer je het gevaar van de opdracht die je hebt gekregen te groot vindt, kun je kiezen voor de optie *Sick Call* Aangezien dit een slechte uitwerking heeft op de promotiekansen, word je nogmaals gevraagd of je jezelf wilt ziek melden.
Na het kiezen van de optie *Continue* wordt het tijd om de helicopter uit te rusten met wapens. Links in beeld is een bovenaanzicht van de helicopter te zien. De helicopter bevat een standaard uitrusting. Wanneer het vakje rechtsonder *(Continue)* wordt geactiveerd, vertrek je met deze standaard wapenuitrusting.
Door het vakje *(Sick Call)* te activeren, kun je nog afzien van een gevaarlijke opdracht. Deze keuze moet worden herbevestigd. Indien je bij nader inzien toch maar wilt vertrekken, keert het programma terug naar de *briefing.*
De standaard wapenuitrusting kan worden verwijderd door onder in beeld te kiezen voor de optie *Clear.* Alleen de brandstoftanks blijven dan vol.
Het rechter gedeelte van het beeldscherm wordt gebruikt om het toestel te bewapenen. De bovenste vier soorten wapens worden ingeladen door het pijltje in het vakje met het "+" teken te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Weer uitladen gebeurt door het vakje met het " - " teken te activeren.
Bovenin staat de munitie voor de 30 mm snelvuur kanonnen. Dit soort ammunitie *(High Explosive, Dual Purpose)* is in staat om door lichte bepantsering heen te dringen. Het kan ook effectief worden gebruikt tegen infanteristen vanwege de hoge explosieve kracht.
Daaronder staat de brandstof. Vervolgens kunnen verdedigings wapens worden meegenomen. Men heeft dan de keuze uit *Chaff* en *Flares.* Het effect van *Chaff* is dat vijandelijke radar-gestuurde raketten op een dwaalspoor worden gebracht door een valse reflectie op de radar.
Flares verspreiden een intense hitte die er

voor zorgt dat de baan van de vijandelijke hitte-zoekende raketten wordt afgebogen.
Tenslotte kunnen nog drie verschillende soorten raketten aan boord worden genomen. Het inladen van deze projectielen gebeurt echter op een iets andere wijze. Om te beginnen moet het pijltje naar een van de vier vakjes naast de betreffende projectielen worden bewogen. Door de vuurknop in te drukken geeft men te kennen dat het aangewezen wapen moet worden meegenomen. Hierna moet het pijltje naar een van de beide vleugels aan de helicopter worden bewogen, waarna men nogmaals op de vuurknop drukt. Het is niet mogelijk om aan de linker vleugel andere wapens te bevestigen dan aan de rechter vleugel.
Dit komt doordat het evenwicht van de helicopter moet worden behouden.
De wapens die men aan de helicopter kan bevestigen zijn achtereenvolgens:

AGM-114A Hellfire
Deze Air to Ground Missiles zijn speciaal bedoeld voor het doorboren van de zware bepantsering van tanks en andere voertuigen. Ze zijn ook effectief tegen bunkers.
Hun uitwerking op gebouwen, hutten en infanteristen is gering. Het richtsysteem van deze wapens werkt met behulp van een laserstraal. De raket registreert de weerkaatsing van de straal tegen het doel en vliegt daar op af. De laserstraal wordt vanuit de helicopter gericht. Vandaar dat men dit wapensysteem ingeschakeld moet laten totdat de raket doel heeft getroffen. We komen hier nog op terug in het hoofdstuk *De instrumenten en bediening.*



Het kiezen van een oorlogsgebied

De raketten worden op het middelste gedeelte van de vleugel gemonteerd. Ze zijn te zwaar om aan een vleugeltip te hangen.

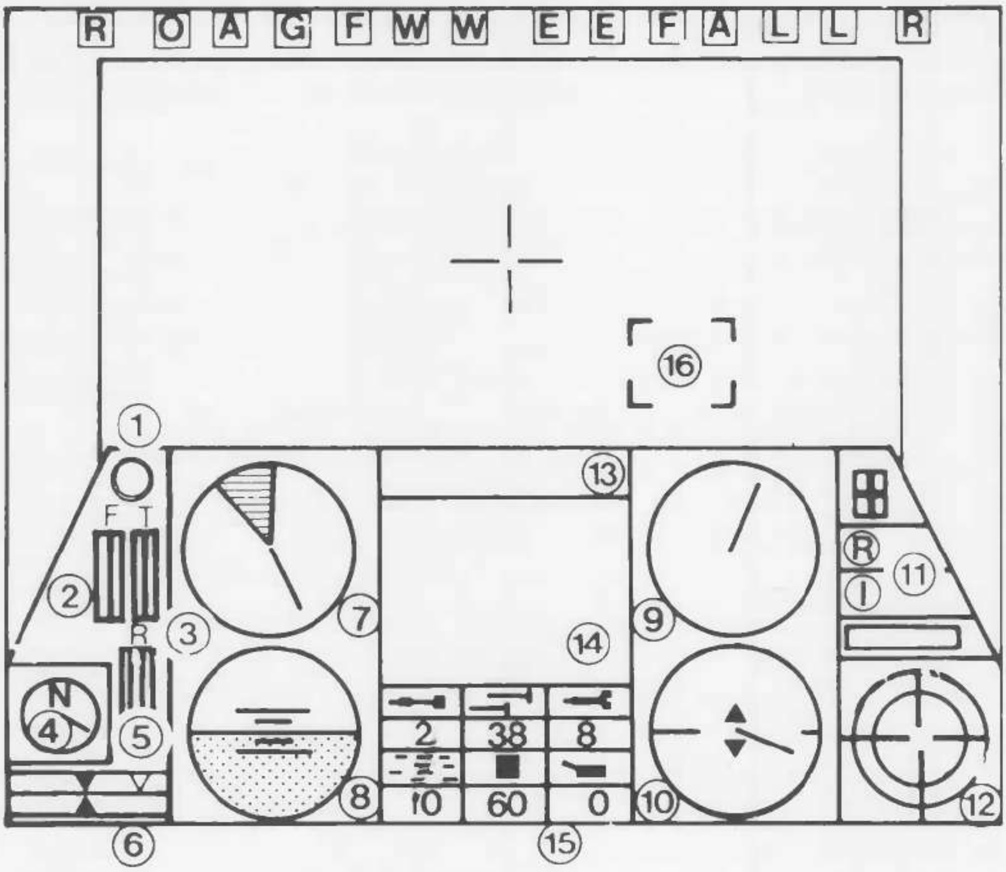
AIM-9L Sidewinder
Deze afkorting staat voor Air Interception Missile. Het richtsysteem is gebaseerd op infra-rood licht, oftewel hitte. De effectiviteit van deze raketten werd in 1982 door de Britten bewezen in de Falkland oorlog. Wanneer het richtsysteem eenmaal op het doel is ingesteld, kan het wapensysteem worden uitgeschakeld. Deze air-to-air raketten kunnen alleen gebruikt worden tegen vliegtuigen en helicopters. De Sidewinders worden aan de uiteinden van de vleugels gemonteerd.

2.75" FFAR
Deze Folding Fin Aerial Rockets zijn kleine, lichte, raketten die door de piloot zelf moeten worden gericht.
Na het afvuren kan de baan niet meer worden beïnvloed.
Ze zijn gemonteerd in houders die 7 of 19 projectielen bevatten. De raketten zijn uitgerust met High Explosive koppen. Ze zijn daarom bij uitstek geschikt tegen infanteristen. Ze worden midden op de vleugels of (in dit spel) boven op de helicopter gemonteerd.

Als de bewapening naar wens is, afhankelijk van de opdracht die moet worden uitgevoerd, kan de optie *Continue* worden gekozen, waarna de rest van het spel wordt geladen.

INSTRUMENTEN EN BEDIENING
Nadat de diskette is omgedraaid en het volgende deel van het programma is geladen, wordt de cockpit van de helicopter getoond. Aan de hand van onderstaande tekening leggen we de betekenis van alle meters en dergelijke uit.

Langs de bovenste rand van het beeldscherm zijn een aantal lampjes te zien, met daarin een letter. Wanneer zo'n lampje gaat branden wordt daarmee aangegeven dat het



weg

water

gebouw

heuvel

ontgonnen gebied
(weiland, rijstveld, plantage, etc.)

Troepensymbolen (road voor vijand, paars voor hoofddoel en wit voor vriendschappelijke eenheden)

Infanterie (al dan niet ingegraven)

Pantservoertuig (tank, troepenvoertuig, etc.)

Banker (van aarde, staal of beton)

Luchtdoelgeschut

Voertuig met raket

Helicopterbasis

Bevoorradingscentrum

Hoofdkwartier

betreffende onderdeel van de helicopter is beschadigd. De piloot kan dan in één oogopslag op zijn *idiot lights* zien wat er aan zijn machine hapert. Dit waarschuwingssysteem kan desgewenst worden gebruikt in combinatie met het schaderapport. Dit rapport wordt opgevraagd door het indrukken van de linker <SHIFT> toets. Op dit rapport wordt de schade per onderdeel aangegeven door middel van gekleurde lampjes. Een groen lampje betekent dat er geen schade is. Een geel lampje geeft aan dat het betreffende onderdeel licht beschadigd is, terwijl een rood lampje duidt op de vernietiging van het onderdeel. De betekenis van de letters op de *idiot lights* is, van links naar rechts:

R *Main Rotor*
De wieken die voor de *lift* zorgen zijn uiteraard essentieel om in de lucht te blijven.

O *Nose Optics*
Wanneer de richtsystemen beschadigd zijn, wordt het nauwkeurig richten onmogelijk.

A *Forward Avionics*
Dit is een ruimte die plaats biedt aan computers en andere apparatuur die voor het vliegen noodzakelijk zijn. Bij schade loop je de kans dat de instrumenten niet meer nauwkeurig aangeven.

G *Chain Gun*
Dit is het snelvuur kanon dat onder aan de AH-64A Apache is gemonteerd.

F *Forward Fuel Tank*
In geval van schade kan de brandstof weglekken. Je loopt ook het risico dat de helicopter explodeert.

W *Port Wing*

W *Starboard Wing*
Schade aan één van de vleugels kan ertoe leiden dat de eraan gemonteerde raketten niet goed meer functioneren of verloren gaan.

E *Port Engine*

E *Starboard Engine*
Om het ontploffingsgevaar te verminderen wordt een beschadigde motor uitgeschakeld. Het is gelukkig wel mogelijk om de helicopter op één motor te laten vliegen.

F *Aft Fuel Tank*
In geval van schade kan de brandstof weglekken. Je loopt ook het risico dat de helicopter explodeert.

A *Aft Avionics*
In deze ruimte is de navigatie computer ondergebracht. Ook de apparatuur om de vijandelijke radar systemen te storen is hierin opgeborgen. Bij schade kunnen storingen optreden.

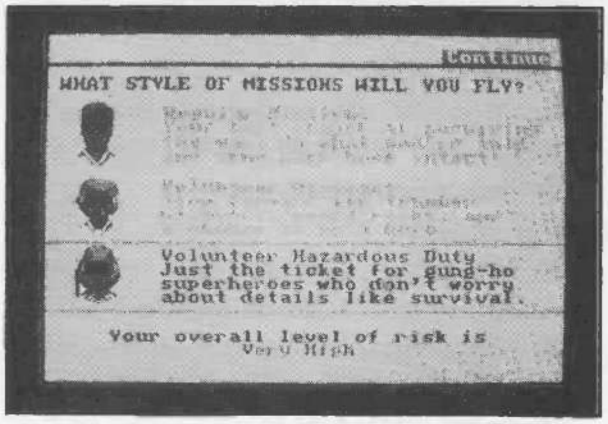
L *Chaff Launcher*
Chaff wordt gebruikt om radargestuurde raketten van de vijand om de tuin te leiden.

L *Flare Launcher*
Wanneer je wordt aangevallen met hittezoekende raketten moet je een flare afwerpen. Door de intense hitte die de flare verspreid, wordt de baan van de raket afgebogen.

R *Tail Rotor*
De staart rotor wordt gebruikt om de richting waarin de helicopter vliegt te controleren. Wanneer de rotor beschadigd is, wordt het lastig om het toestel op de goede koers te houden. Mocht deze rotor worden vernietigd, dan tolt de helicopter rond zijn as.

Het is overigens een goede gewoonte om de helicopter op een veilige plaats stil te laten hangen voordat je het schaderapport opvraagt. Het spel loopt namelijk gewoon verder. Bovendien staat het nogal slordig wanneer je tegen een berg aan vliegt terwijl je wilt controleren of de schade nog meevalt. Het is natuurlijk nog veiliger om het spel te pauzeren tijdens het bestuderen van het schaderapport. Dit doe je door op de <RUN/STOP> toets te drukken. Wanneer je deze toets nogmaals indrukt wordt het spel weer hervat.
Je krijgt de cockpit weer in beeld door nogmaals de linker <SHIFT> toets in te drukken.

De onderste helft van de cockpit biedt plaats aan de volgende instrumenten:



Hoeveel risico neem je?

1 *Rotor Disengaged Warning Light*
Dit lampje geeft aan of de rotorbladen door de motoren worden aangedreven. Wanneer het lampje rood is, draait de rotor zelfstandig, en dus onbestuurbaar, rond.

2 *Fuel Gauge*
Door middel van gele balken wordt hier aangegeven hoeveel brandstof nog resteert. Het linker balkje geeft de situatie voor de voorste tank, terwijl de rechter balk de brandstofvoorraad in de achterste tank aangeeft.

3 *Torgue Gauge*
De torsiekoppeling wordt aangeduid door middel van deze twee gele balkjes. De torsiekoppeling geeft aan hoeveel motorvermogen nuttig gebruikt wordt. Hoe meer motorvermogen op de rotorbladen wordt overgebracht, des te meer *lift* leveren de wieken.

4 *Rotary and Digital Compass*
Dit kompas geeft zowel door middel van een wijzer als een digitale aanduiding aan in welke richting de neus van de helicopter wijst.

5 *Engine and Rotor RPM*
Dit instrument bestaat uit drie gele balkjes. De twee buitenste balkjes geven aan hoeveel omwentelingen de motoren maken. Het middelste balkje geeft aan hoe snel de rotor draait.

6 *Heading and Course Indicators*
Deze uit drie delen bestaande verzameling van instrumenten dienen om te navigeren.
Op de bovenste regel staat een wit driehoekje dat altijd in het midden blijft staan. Op dezelfde regel kan een groen driehoekje zichtbaar worden als de bewegingsrichting afwijkt van de richting waarin de neus van de helicopter wijst. Op de regel daaronder staat een rood driehoekje dat aangeeft welke koers gevolgd moet worden naar het doel. Het gekozen doel wordt ingesteld door middel van een cursor op de kaart. Hier komen we nog op terug.
Wanneer dit rode driehoekje precies onder het witte driehoekje staat, en het groene driehoekje is niet zichtbaar, dan vlieg je recht op het aangewezen doel af. De onderste regel is voor het Inertial Navigation System. Dit is niet meer dan een digitale aanduiding van de te volgen koers naar het aangewezen doel.
Wanneer de hier aangegeven koers gelijk is aan de digitale koers in het kompas, vlieg je recht op het doel af.

7 *Airspeed Indicator*
Deze meter geeft de snelheid aan in knopen waarmee de helicopter vliegt. Een knoop is gelijk aan ongeveer 1800 meter per uur.

8 *Artificial Horizon*
Dit is de kunstmatige horizon, waarop is af te lezen wat de stand van de neus van de helicopter is ten opzichte van de horizon. Hoe hoger de horizontale lijn in dit instrument staat, des te meer wijst de neus van de helicopter naar beneden.

9 *Altimeter*
De hoogtemeter geeft door middel van een wijzer de hoogte aan in tientallen voeten. De cijfers in het midden van deze meter geven de hoogte in honderden voeten aan.

10 *Vertical Speed Indicator*
Deze meter geeft de verticale snelheid van de helicopter aan door middel van een wijzertje. De daal- en stijgsnelheid wordt aangegeven in duizenden voeten per minuut. Wanneer de wijzer horizontaal staat, vliegt het toestel recht vooruit.

11 *Warning Lights*
Deze twee waarschuwingslampjes geven aan dat de Apache een radarveld van de

vijand is binnengevlogen.

Naast deze lampjes zijn nog twee andere lampjes gemonteerd die aangeven dat de piloot van de helicopter tegenmaatregelen heeft genomen om de radar te storen. Het bovenste lampje geeft detectie door een radar aan, terwijl het onderste lampje waarschuwt tegen Infra-rood apparatuur.

12 *Threat Display*

Op dit radarschermpje worden vijandige wapens getoond. Jouw helicopter vliegt altijd naar de bovenkant van het radarbeeld. De binnenste ring op de radar bestrijkt een afstand van drie kilometer rond de helicopter. Vijanden die buiten deze centrale cirkel worden aangegeven zijn buiten het bereik van de wapens.

Witte stippen geven de afgevuurde raketten aan, dus ook raketten die je zelf hebt afgeschoten. Aan de richting waarin de stip beweegt kun je zien of je onder vuur wordt genomen.

Rode stippen op deze radar geven vijandelijk luchtdoelgeschut aan.

Wanneer de vijand een helicopter achter je aan heeft gestuurd word je hiervoor gewaarschuwd door een rood/wit knipperende stip.

Zodra een vijandelijke raket of helicopter binnen een straal van enige honderden meters wordt waargenomen, schakelt de radar over naar een ander bereik.

13 *CRT Prompt*

Op deze regel kunnen mededelingen verschijnen. Meestal zal dit de melding *TARGET* zijn wanneer een vijand wordt waargenomen.

In het geval dat er een radioboodschap binnenkomt, verschijnt hier de melding *RADIO MSG.* Het is aan te raden om kennis te nemen van de radioboodschappen.

Dit doe je door de <SPATIEBALK> in te drukken. De boodschap verschijnt dan in de *CRT Display* hieronder. Nadat je het bericht hebt gelezen druk je nogmaals op de <SPATIEBALK>, waarna de boodschap weer verdwijnt.

14 *CRT Display*

Dit deel van het beeldscherm bevat meestal een deel van de omgeving. Zodra een vijand wordt waargenomen stelt de doelzoekcomputer zich hierop in. De positie van de vijand wordt dan doorgegeven aan de computer waarmee raketten en het snelvuurkanon worden gericht.

Tegelijkertijd verandert het kruisvizier dat je in het midden van het cockpit ruit ziet in een vierkant.

Met dit vierkant wordt de positie van de vijand aangegeven. De werking van dit vierkant wordt onder punt 16 uitgelegd. In plaats van de kaart verschijnt op de display een close-up van de vijand. Behalve een omschrijving van het doel verschijnen twee getallen. In de linker hoek kun je de afstand aflezen. In de rechter hoek staat op welke vergrotingsfactor de zoom-lens is ingesteld. De term vijand die we hier hanteren is eigenlijk niet helemaal terecht. Ook eigen troepen en bases worden namelijk gesignaleerd en aangegeven.

15 *Weapons*

In dit deel van het beeldscherm staan afbeeldingen van de zes verschillende wapens die zich aan boord (kunnen) bevinden, met daaronder het resterende aantal. De wapens worden geactiveerd door het indrukken van de volgende toetsen:

<4> *AIM-9L Sidewinder*
<5> *2.75" FFAR*
<6> *AGM-114A Hellfire*
<7> *30 mm canon*

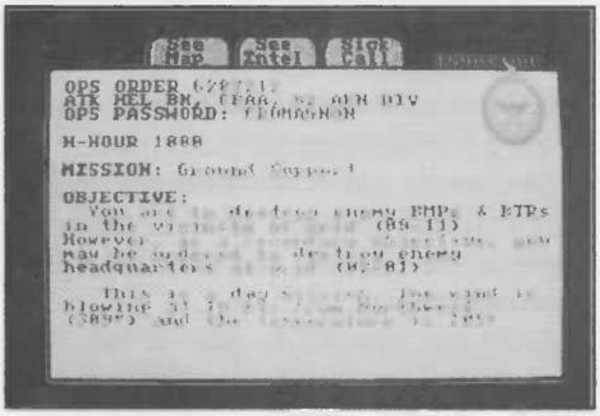
Het geactiveerde wapen (zichtbaar doordat het betreffende vakje wit wordt) wordt afgevuurd door de vuurknop in te drukken.

Het gebruiken van *flares* en *chaff* werkt iets anders. Om *chaff* uit te werpen moet je toets <9> indrukken. Het symbool linksonder licht dan op.

Flares worden afgeworpen door de toets <-> in te drukken. Of dit inderdaad gebeurt, is te zien aan het verkleurende vakje rechtsonder.

16 *TADS Gunsight*
Deze afkorting staat voor *Target Acquisition & Designation System.* Dit systeem werkt in samenhang met de IHADSS *(Integrated Helmet And Display Sighting Sub-system).* Dit laatste is een hulpmiddel dat op de helm van de piloot is gemonteerd. Het werkt met sensoren en een vizier dat op ooghoogte aan de helm is bevestigd. De positie van een vijand wordt waargenomen en vervolgens doorgeven aan het TADS systeem.
De TADS kan worden ingeschakeld wanneer in de CRT Prompt (zie 13) de melding *TARGET* verschijnt.
Druk hiervoor kort op de vuurknop. Een tweede mogelijkheid is het indrukken van de <SPATIEBALK>.
Indien zich meerdere vijanden in de nabijheid van de helicopter bevinden kunnen de computers die het doel zoeken daarop worden ingesteld door het indrukken van de rechter <SHIFT> toets. Afhankelijk van de afstand tot het doel en de reikwijdte van het gekozen wapen, zal het TADS vierkant van kleur veranderen. Hoe lichter de omranding is, des te groter is de kans op een voltreffer.
Bij het overschakelen naar een ander doel moet je het volgende goed in de gaten houden. Als je zojuist een AVGM-114A Hellfire raket hebt afgevuurd en naar een ander doel overschakelt, zal de raket in de richting van het nieuw gekozen doel vliegen. Hetzelfde geldt voor het gebruiken van het snelvuur kanon. Een tweede punt van aandacht is het feit dat zodra het doel uit zicht verdwijnt, de TADS zichzelf automatisch van dat doel afkoppelt. Daarom is het goed te weten dat men ook naar links en naar rechts kan kijken. Naar links kijkt men na het indrukken van toets <£>. Om naar rechts te kijken moet toets <INST/DEL> worden ingedrukt. Wanneer je weer recht vooruit wilt kijken, druk je op <CLR/HOME>.

Het is mogelijk om, terwijl de helicopter een bocht maakt het doel in zicht te houden door de kijkrichting vanuit de helicopter te wijzigen. De TADS zal dan ingeschakeld blijven.
Om iets te raken met een 2.75" FFAR raket moet het kruisvizier in het TADS vlak gebracht worden door de helicopter te manoeuvreren. Ook nu weer geldt dat de TADS lichter van kleur wordt wanneer de trefkans groter wordt. Nadat de FFAR raket is afgevuurd, kan eventueel worden overgeschakeld naar een ander doel.
Een AIM-9L Sidewinder raket, die tegen vijandelijke HIND helicopters moet worden ingezet, heeft een eigen doelzoeksysteem. Na het afvuren kan de piloot dus een nieuw doel zoeken met behulp van de TADS.



De briefing

NAVIGATIE EN VLIEGEN
Voordat we opstijgen voor de eerste vlucht moeten we natuurlijk weten waar we naar toe moeten en welke route we volgen. Je kunt hiervoor het beste de kaart raadplegen door toets <Z> aan te slaan. Deze kaart kan te allen tijde worden opgeroepen. Houdt er echter wel rekening mee dat het spel gewoon doorloopt terwijl je de kaart bestudeert. Pauzeren is ook nu weer mogelijk door de <RUN/STOP> toets in te drukken. Het is natuurlijk realistischer om op een veilige plek stil te hangen en de kaart te raadplegen. Langs de randen van de kaart staan coördinaten. De te bestoken doelen worden in de *briefing* aangeduid met hun coördinaten. Om een doel met coördinaten

0705 terug te vinden op de kaart zoek je eerst langs de onderste regel naar 07. Vanaf dat punt ga je naar boven totdat je op de verticale randen bij het cijfer 05 bent aangekomen. Als het goed is zie je op die plaats een paars gekleurd symbooltje staan.
Raadpleeg voor de betekenis van de verschillende symbolen onderstaande tekening.

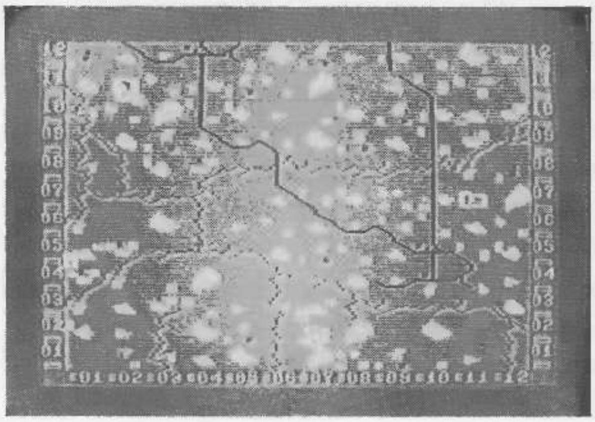
De symbolen voor de troepen worden in wit weergegeven als het vriendschappelijke eenheden betreft, in rood voor vijanden en in paars voor het in de *briefing* opgegeven doel.
Op de kaart is bovendien een kruisvizier zichtbaar. Dit kruisvizier werkt in samenwerking met de *Heading and Course Indicators* (zie instrument 6). Door het kruisvizier te verplaatsen over de kaart, wordt aan de navigatiecomputer doorgegeven waar het doel zich bevindt.
Wanneer je een grote afstand moet overbruggen op de kaart kan het een overweging zijn om dit sneller te doen dan normaal. Druk hiervoor toets <←> in. Dit werkt alleen wanneer de grote kaart zichtbaar is. Wanneer de kaart wordt uitgeschakeld, of indien de < ← > toets nogmaals wordt ingedrukt, verstrijkt de tijd weer normaal.
Nu we de omgeving hebben bestudeerd en de te volgen route hebben uitgestippeld, rest ons nog een laatste controle voordat we het luchtruim kiezen. Door het indrukken van de <CBM LOGO> toets kunnen we nog even controleren of we de juiste wapens aan boord hebben voor de opdracht die moet worden uitgevoerd. Ook nu weer geldt dat wanneer je dit tijdens het vliegen doet, het spel gewoon doorgaat. Bij het bekijken van het wapenarsenaal wordt getoond hoeveel van elk wapen zich aan boord bevindt. Bovendien wordt door middel van een groen lampje aangegeven dat het systeem operationeel is.
Een rood lampje betekent dat het wapen niet langer meer kan worden gebruikt wegens een defect ten gevolge van opgelopen schade. Om gewicht (en dus brandstof) uit te sparen tijdens de vlucht kan men niet werkende wapensystemen het beste afwerpen. Selecteer hiervoor eerst het onbruikbare wapen en druk vervolgens op <RESTORE>. Nadat je de wapenvoorraad hebt gecontroleerd kunnen we dan eindelijk opstijgen.
Schakel om te beginnen over naar het uitzicht vanuit de cockpit door de <CBM LOGO> toets in te drukken.
Vervolgens moeten beide motoren worden gestart door het indrukken van de toetsen <1> en <2>. Na korte tijd leveren de motoren hun volle vermogen, hetgeen te zien is aan de twee gele balkjes van instrument 5. De balkjes komen niet verder dan ongeveer 80% van het maximaal bereikbare punt.
Schakel nu de rotor in door toets <3> in te drukken. Het middelste balkje van instrument 5 begint nu te groeien. Wacht totdat dit iets boven de twee balkjes van het motorvermogen is uitgestegen. De volgende stap is het gebruiken van de functietoetsen om van de grond te komen. Deze toetsen dienen te worden gebruikt om de *lift* te regelen.
Wanneer je toets <F1> een paar maal indrukt, zie je het gele balkje in instrument 3 groeien. Zodra dit een lengte van ongeveer 75% heeft bereikt kan de *lift* in kleinere stapjes worden vergroot door <F3> een paar maal in te drukken. De hoeveelheid *lift* die nodig is, hangt af van het totale gewicht van de helicopter en de buitentemperatuur. Mocht het toestel te snel stijgen, dan kan de *lift* langzaam worden verminderd met behulp van <F5>. Het indrukken van <F7> heeft tot gevolg dat de *lift* snel wordt verminderd.
Zodra het toestel los van de grond is, kan de staartrotor worden gebruikt om de neus van de helicopter in een andere richting te draaien. De Apache blijft tijdens dit draaien op dezelfde plaats hangen. Naar links draaien doe je door het indrukken van de <CRSR OMLAAG> toets.
De <CRSR RECHTS> toets laat het toestel naar rechts draaien. Het is mogelijk om sneller te draaien door dezelfde toets een paar maal in te drukken. Het draaien wordt gestopt na het indrukken van <RETURN>.
Klim nu nog wat meer omhoog door toets

<F3> in te drukken en duw de joystick voorzichtig naar voren. De neus van de helicopter komt naar beneden en het toestel begint op gang te komen. Door het verschijnsel *translational lift,* waarover we het al eerder gehad hebben, zal de helicopter bij een snelheid tussen 30 en 90 knopen nog wat extra hoogte winnen. Bij hogere snelheden zal de *translational lift* afnemen.
Houdt intussen een scheef oog gericht op de kunstmatige horizon (instrument 8). Wanneer de horizontale lijn boven de bovenste streep uitkomt, wordt een duik ingezet. Hoe verder de horizon naar de bovenste streep in de kunstmatige horizon toe kruipt, des te sneller vliegt de helicopter. Zodra de helicopter enige snelheid heeft bereikt, is het niet meer mogelijk om met behulp van de staartrotor van richting te veranderen.
Hiervoor moet dan de joystick in de gewenste richting worden bewogen. Duw de joystick in tegengestelde richting om de helicopter weer recht te laten vliegen.
Houdt er rekening mee dat een helicopter veel trager reageert op de besturing dan bijvoorbeeld een straaljager, dus het beruchte gevaar van ''over-correctie'' ligt op de loer. Ook moet men er op bedacht zijn dat de helicopter hoogte verliest bij het maken van scherpe bochten.
Om de helicopter vaart te laten minderen en uiteindelijk stil te laten zweven, moet de joystick naar achteren worden getrokken. De neus komt dan omhoog en het toestel zal klimmen. Wanneer de snelheidsmeter aangeeft dat de helicopter niet meer vooruit vliegt, laat je de neus weer zakken totdat de kunstmatige horizon weer in het midden van het instrument staat. Hierdoor blijft het toestel stilhangen in de lucht. Indien je deze laatste stap achterwege laat, zal de helicopter achteruit gaan vliegen.
Het is bovendien ook nog mogelijk om zijwaarts te vliegen. Hiervoor mag de helicopter niet sneller vliegen dan 40 knopen. Wanneer de joystick nu naar links of naar rechts wordt bewogen, glijdt de helicopter in die richting af. Door de lage snelheid zal hij niet meer vooruit vliegen. Wees erop voorbereid dat het toestel hoogte zal verliezen.

Nu we weten hoe het opstijgen en het vliegen in zijn werk gaat, is het natuurlijk ook wel handig om de landingsprocedure te kennen. Om te beginnen is het mogelijk om de helicopter op elk vlak stuk land neer te zetten. Het beste kan men dit echter doen op een vriendschappelijke basis, aangezien een Apache helicopter al gauw zo'n 15 miljoen gulden kost. De legerleiding zal daarom niet al te blij zijn wanneer men de helicopter aan de vijand cadeau doet. Zoek dus op de kaart een Amerikaanse basis en stel de navigatie cursor daar op in. Je hoeft nu alleen maar met behulp van instrument 6 de uitgestippelde koers aan te houden.
Wanneer de basis in zicht komt, meldt de *CRT Prompt* dat er een *Target* aanwezig is. Door een druk op de vuurknop wordt de *TADS* ingeschakeld, en zie je een close-up van de basis in de *CRT Display.* Het kan zijn dat er meerdere doelen zichtbaar zijn. In dat geval moet je de rechter <SHIFT> toets indrukken totdat de basis op de *CRT Display* verschijnt. De landingsplaats op de basis wordt aangegeven door middel van een grote letter ''T''.
Wanneer je vlak bij de basis bent gekomen breng je de snelheid van de helicopter terug, zodat je uiteindelijk recht boven de basis stil komt te hangen. Dit vereist de nodige oefening, omdat je niet naar beneden kunt kijken vanuit de helicopter en de basis uit zicht verdwijnt wanneer je de neus van de helicopter optrekt om vaart te minderen.
Desgewenst kan men de kaart raadplegen om de positie van het toestel ten opzichte van de basis te beoordelen. Men hoeft zich geen zorgen te maken wanneer de landingsplaats met 100 meter wordt gemist. Als de helicopter stilhangt boven de basis laat je deze zakken met behulp van de toetsen <F7> en/of <F5>. Let intussen op de *Vertical Speed Indicator* (instrument 10) en de *Altimeter* (instrument 9). Wanneer je minder dan 100 voet hoogte hebt, is het het beste om geen hogere daalsnelheid te hebben dan 500 voet per minuut (.5 op instrument 10). Wees daarbij wel bedacht op het *Ground cushion effect* dat voor wat extra *lift* zorgt zodra je beneden 25 voet zweeft.

Met behulp van de toets <F5> moet de *lift* iets worden verminderd om te voorkomen dat het toestel weer enigszins stijgt. Het veilig landen zal na enig oefenen echter geen problemen meer opleveren.

De laatste handelingen die men moet verrichten om deze oefenvlucht te beëindigen is het uitzetten van de motoren. Druk hiervoor de toetsen <1> en <2> in.



OOG IN OOG MET DE VIJAND

Voor onze eerste confrontatie met de vijand kiezen we weer een oefenvlucht in de U.S.A. Het is verstandig om alle opties voor realistisch vliegen inderdaad in de stand realistisch te zetten. Niet alleen geeft het vliegen op deze wijze meer voldoening, het manoeuvreren van het toestel blijkt in de praktijk ook wat makkelijker te zijn.

Nadat de positie van de doelen en het *countersign* zijn genoteerd, nemen we voldoende wapens aan boord. Als het volgende deel van het programma is geladen bestuderen we eerst de kaart. Zoek de doelen en stippel de route er naartoe uit. Voordat je dit doet is het noodzakelijk om enige algemene tactische concepten aan te stippen. Wanneer de helicopter laag vliegt zal het moeilijk zijn om de doelen te vinden. Ze gaan namelijk vaak schuil achter bergen en andere landschapskenmerken.

Ze zullen pas zichtbaar worden wanneer je er vlak bij bent gekomen. Hier staat echter een ongelooflijk voordeel tegenover. De vijand op de grond heeft het ook een stuk moeilijker om jou te ontdekken.

Indien je op grote hoogte gaat vliegen kun je veel meer van de omgeving zien en de doelen zullen makkelijker worden opgepikt door de *TADS*. Je zult echter ook door meer vijandelijke eenheden worden waargenomen.

Uit deze korte les zal duidelijk zijn dat laag vliegen het veiligst is, tenmiste zolang je niet te pletter vliegt tegen een berg. Stippel daarom de te volgen route zo uit dat je van berg naar berg vliegt. Hierdoor blijf je zo lang mogelijk onzichtbaar voor de niets vermoedende vijand.

Tijdens het aangaan van schermutselingen moeten veel dingen tegelijk in de gaten worden gehouden. Niet alleen de vlieghoogte, maar ook de hoeveelheid resterende brandstof, de *CRT Prompt,* de waarschuwingslampjes en het radarscherm.

Je moet voldoende brandstof overhouden om weer veilig op een Amerikaanse basis te landen.

De waarschuwingslampjes gaan branden zodra de vijand een raket heeft afgevuurd en/of jouw positie aan het uitpeilen is. Indien het lampje "R" gaat branden schakel je de radar storings apparatuur in door toets <o> in te drukken. Tegenmaatregelen tegen infra-rood apparatuur (lampje "I" gaat branden) neem je door het indrukken van de <+> toets. In beide gevallen zal een groen lampje naast het waarschuwingslampje gaan branden. Indien de vijandelijke apparatuur ontregeld is door de stoorzenders, zal het waarschuwingslampje doven. Je kunt dan de storingsapparatuur weer uitschakelen door toets <o> of <+> in te drukken. Vergeet echter niet een andere koers te kiezen, aangezien een vijandelijke raket ondanks de storing van de richtapparatuur, waarschijnlijk nog steeds recht op je afkomt.

In die gevallen waarin de storingsapparatuur niet het gewenste effect heeft moet je andere maatregelen treffen. Als je door vijandelijke radar bent opgespoord, werp je *chaff* uit door toets <g> in te drukken. Het symbool hiervan (linksonder op instrument 15) zal dan oplichten zolang de *chaff* werkzaam is.

Bij ontdekking van een infra-rood gestuur-

de raket moet je een *flare* lanceren door het indrukken van toets <->. Ook dit symbool licht dan weer op (rechtsonder op instrument 15) zolang de *flare* actief is. Ook na het uitwerpen van *chaff* of *flare* moet je de koers wijzigen teneinde raketten te ontwijken.
Het is ook mogelijk om dezelfde koers te handhaven, maar snel te duiken na het nemen van één of meerdere van bovengenoemde tegenmaatregelen. Op deze manier verdwijn je vaak uit het gezichtveld van de vijand.
Welke methode ook werd gekozen om een raket te ontwijken, denk er steeds aan om de storingsapparatuur weer zo snel mogelijk uit te schakelen, aangezien de signalen die hierdoor worden uitgezonden het de vijand extra eenvoudig maken je opnieuw op te sporen.

Zodra de vijand in zicht komt, zal het bericht *TARGET* verschijnen op de *CRT Prompt.* Na een druk op de vuurknop wordt de *TADS* ingeschakeld en gefixeerd op de waargenomen vijand. Indien zich meerdere vijanden in de omgeving bevinden, kun je deze op de *TADS* oppikken door het indrukken van de rechter <SHIFT> toets. Activeer een geschikt wapensysteem (toetsen <4> tot en met <7>) en wacht tot de *TADS gunsight* licht van kleur is om de trefkans zo groot mogelijk te maken. Dit is afhankelijk van de hieronder gegeven reikwijdte van het gekozen wapen.
30 mm Snelvuurkanon
Maximale reikwijdte 1500 meter. Het wapen is effectiever naarmate men rechter op het doel afvliegt. Wanneer men zijwaarts vuurt, zal de positie van het doel namelijk snel veranderen omdat men er langs vliegt. Het wapen heeft weinig effect tegen bunkers.
2.75" FFAR raket
De reikwijdte van deze raketten is maximaal 1800 meter.
Omdat dit wapen geen geleidingssysteem heeft geldt ongeveer hetzelfde als voor het snelvuurkanon. Het moet echter zelf worden gericht met behulp van de *TADS Gunsight* en het kruisvizier. Ook dit wapen is niet geschikt om bunkers op te blazen. Na het afvuren is het niet noodzakelijk om het doel in het vizier te houden.
AGM-114A Hellfire
De maximale reikwijdte bedraagt 6000 meter. Aangezien het geleidingssysteem enige tijd nodig heeft om zich op het doel te fixeren, is het wapen pas effectief wanneer het doel niet al te dicht is genaderd. Deze minimale afstand bedraagt een paar honderd meter, afhankelijk van de vliegsnelheid van de helicopter. Dit is het wapen bij uitstek om bunkers op te blazen. Ondanks het feit dat het wapen even effectief is bij een doel dat op 500 meter ligt als bij een doel dat op 6000 meter ligt, is het toch raadzaam het doel zo dicht mogelijk te naderen voordat een raket wordt afgevuurd. Zodra de *TADS* namelijk op een ander doel wordt ingesteld, zal de baan van de raket in de richting van het nieuwe doel worden gewijzigd. Men moet dus wachten totdat de raket het doel heeft getroffen. Naarmate dit doel verder verwijderd is, duurt het dus langer voordat men een ander wapensysteem kan gebruiken tegen een andere vijand.
AIM-9L Sidewinder
Deze raket kan alleen worden gebruikt tegen vijandelijke *HIND* helicopters. De maximale reikwijdte ligt bij 18 kilometer.
Het richten van dit projectiel gebeurt op dezelfde manier als van de *2.75" FFAR raketten.* Het richten is echter moeilijker omdat de vijandelijke helicopter natuurlijk niet op dezelfde plaats blijft rondhangen. Na het afvuren van de raket kan worden overgeschakeld naar een ander doel, zonder dat dit de baan van de *Sidewinder* beïnvloedt.

Welk wapen je ook afvuurt, één effect hebben ze allemaal gemeen. Het afvuren veroorzaakt een terugslag.
Hierdoor, en door het lagere gewicht, zal de helicopter hoogte winnen. Corrigeer dit door middel van de <F5> toets.

Nadat het belangrijkste doel *(primary target)* is vernietigd kun je eventueel beslissen om naar een Amerikaanse basis terug te keren. Het getuigt echter van meer moed en

doorzettingsvermogen om ook het tweede doel *(secondary target)* op te blazen.
Bij terugkeer op de basis, krijgt de piloot een opsomming van zijn prestaties te zien. Indien niet beide hoofddoelen zijn vernietigd tijden de missie, kan men besluiten nogmaals op te stijgen om het overgebleven doel alsnog te vernietigen, nadat eventuele schade aan het toestel is hersteld en nieuwe wapens aan boord zijn genomen.
Het is ook mogelijk op dit punt de missie te beëindigen door te kiezen voor de optie *R&R (Rest and recuperation).*



BEDIENINGSTOETSEN
Hieronder volgt een overzicht van alle toetsen die tijdens het spel gebruikt kunnen worden.

Algemeen

<RUN/STOP>	Pauze aan/uit
<CBM LOGO>	Wapenvoorraad bekijken
linker <SHIFT>	Schaderapport opvragen
<Z>	Kaart opvragen
<£>	Naar links kijken
<CLR/HOME>	Naar voren kijken
<INST/DEL>	Naar links kijken
<←>	Tijd sneller laten verstrijken

Besturing

<1>	Starten/uitschakelen linker motor
<2>	Starten/uitschakelen rechter motor
<3>	Koppeling/ontkoppeling rotor
<CRSR OMLAAG>	Draai naar links
<CRSR RECHTS>	Draai naar rechts
<RETURN>	Stop draaien
<F1>	Snel *lift* vermeerderen
<F3>	Langzaam *lift* vermeerderen
<F5>	Snel *lift* verminderen
<F7>	Langzaam *lift* verminderen

Wapens en verdediging

<4>	Activeer AIM-9L Sidewinder
<5>	Activeer 2.75" FFAR raketten
<6>	Activeer AGM-114A Hellfire
<7>	Activeer 30mm snelvuur kanon
<9>	Werp *chaff* af
<0>	Radarstoring aan/uit
<+>	Infra-rood storing aan/uit
<->	Werp *flares* af
<RESTORE>	Het geactiveerde wapensysteem afwerpen
<SPATIEBALK>	Verander *CRT Display.* Bijvoorbeeld voor het lezen van een radioboodschap.
Rechter <SHIFT>	Fixeer *TADS* op het volgende doel

Speeltips

Begin met oefenen voordat je echte missies begint. Een ongetrainde piloot die gevaarlijke opdrachten gaat uitvoeren zal niet veel overlevingskansen hebben.

Vergeet niet na het intikken van het *countersign* op <RETURN> te drukken.

Vergeet niet de motoren uit te zetten na de landing.

Indien je dit niet doet, is de opdracht niet voltooid.

Hoe dieper je achter de vijandelijke linies bent wanneer je de helicopter door grote schade gedwongen aan grond moet zetten, des te groter is de kans dat je tijdens de voettocht naar een basis gevangen genomen wordt.

Het aantal punten en de daarme verband houdende promotie is afhankelijk van de vliegtijd. Indien de missie meer dan 20 minuten in beslag neemt, wordt het puntenaantal verminderd.

Het is mogelijk om uiterst scherpe bochten te nemen. De techniek hiervoor is om eerst in de lucht tot stilstand te komen. Breng hiervoor de *lift* snel terug door middel van <F7> en trek de joystick daarna snel naar achteren. Als de helicopter stilhangt, laat je het toestel draaien met behulp van de staartrotor.

Vervolgens druk je op toets <F1> om de *lift* weer op het oude niveau te brengen en duw je de joystick hard naar voren.

Zoals we al hebben opgemerkt, is het mogelijk om op één motor te vliegen. Wanneer echter beide motoren worden uitgeschakeld, is het in de lucht blijven een heel ander verhaal. Toch is het, met de nodige oefening best mogelijk om heelhuids te landen. Als de laatste motor uitvalt, moet je onmiddellijk de rotor ontkoppelen door op toets <3> te drukken. De rotorbladen krijgen hierdoor de gelegenheid om door te blijven draaien. Laat de neus van de helicopter zakken totdat de snelheid tussen de 75 en 90 knopen ligt. Hierdoor is de *translational lift* het hoogste. De Apache zal snel hoogte verliezen. Op het juiste moment (hetgeen helaas alleen door ervaring kan worden vastgesteld) trek je de joystick naar achteren en verhoog je de *lift* met toets <F1>.

Wanneer je dit te vroeg doet, is de helicopter nog te hoog op het moment dat de rotorbladen stoppen, waardoor je als een baksteen omlaag komt. Wanneer je de manoeuvre te laat uitvoert, heeft het toestel niet voldoen tijd om op de *lift* te reageren.

Tijdens het spel zal de kaart, die bij het begin van het spel niet alle legereenheden toont, verder worden ingevuld. Raadpleeg daarom regelmatig de kaart om de nieuwe situatie in ogenschouw te nemen.

Bij het uitvoeren van een aanval is de beste manier om in korte etappes, laag vliegend, van berg naar berg te vliegen. Zodra je bij de berg bent aangekomen waarachter de vijand zich bevindt, breng je de helicopter in de lucht tot stilstand. Geef dan meer *lift* zodat het toestel omhoog komt. Laat de Apache dan ronddraaien door de staartrotor te gebruiken om de omgeving te verkennen.

Geef de vijand niet te veel tijd om raketten af te vuren. Zorg ervoor dat de vijand snel is uitgeschakeld.

Schiet niet op hutten. In de meeste hutten zitten namelijk Amerikaanse troepen verscholen. Open het vuur pas wanneer je door het cockpitraam ziet dat vanuit de hut op jou wordt geschoten.

De HIND helicopters van de vijand verschuilen zich meestal achter een heuvel om dan opeens op te duiken.

Blijf dus alert. De vijandige helicopters zijn niet op de kaart waar te nemen.



B.C. heeft zijn vriendinnetje gered
(B.C.'s QUEST FOR TYRES).



Let op het vermogen.



Hoe vind je de kuiltjes in haar wangen.



Ze kan echt niet kaarten.



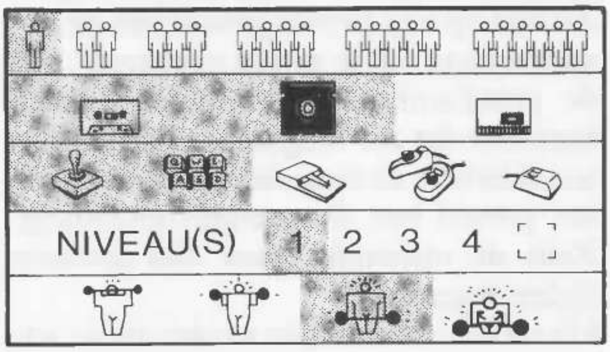
Manhattan in vogelvlucht (FLIGHT SIMULATOR II).



Zojuist opgestegen van La Guardia.

HACKER

Activision — Steve Cartwright — Ariolasoft





Doel

Zie hiervoor het hoofdstuk speeltips.

Beschrijving

Hacker is een term die in Engelssprekende landen gebruikt wordt voor computer fanaten die zich op illegale wijze toegang verschaffen tot een computernetwerk van anderen. Iedereen die de film Wargames heeft gezien kent het verschijnsel. Puistige pubers met bloeddoorlopen ogen zitten de hele nacht achter hun computer om te proberen in te breken in een vreemd computersysteem. Er bestaan natuurlijk ook mensen die de zegeningen van de telecommunicatie op volstrekt legale wijze gebruiken.

Het spel Hacker is het verhaal van een jongeman die de hele avond met een modem verschillende bulletin boards heeft bekeken. Het is inmiddels al laat geworden en hij besluit nog één nummer te draaien.

Hij draait een verkeerd nummer en ziet op zijn beeldscherm de woorden "LOGON PLEASE" verschijnen. Hij realiseert zich dat hij in verbinding staat met een hem onbekende computer.

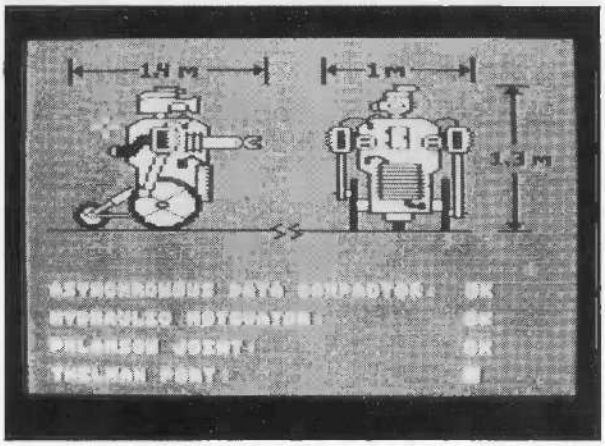
Hij wil de verbinding verbreken maar zijn nieuwsgierigheid krijgt de overhand.

Na een aantal mislukte pogingen om het wachtwoord in te tikken geeft de computer hem het advies <H> voor hulp in te tikken.

Nadat hij dit heeft gedaan verschijnt een mededeling die hem onmiddellijk een eind op weg helpt. Het wachtwoord is blijkens het bericht gewijzigd in de naam van de locatie van het onderzoeksgebied *(TEST SITE)*. Hij vraagt zich af wat er dan zonodig getest moet worden. Na een paar mislukte pogingen heeft de gastcomputer in de gaten dat een onbevoegde het systeem probeert binnen te dringen. Een ingebouwde beveiliging van het programma verbreekt de verbinding. Terwijl dit gebeurt krijgt hij hulp vanuit de minst waarschijnlijke bron. Er treedt een storing op waardoor het systeem opeens wijd voor hem openligt.

Het beeldscherm verandert nu en toont twee blauwdrukken van een Subterranean Remote Unit (SRU). Door middel van een laser moeten bepaalde onderdelen van deze ondergrondse, op afstand bestuurbare, robot worden aangewezen. De vijf onderdelen worden

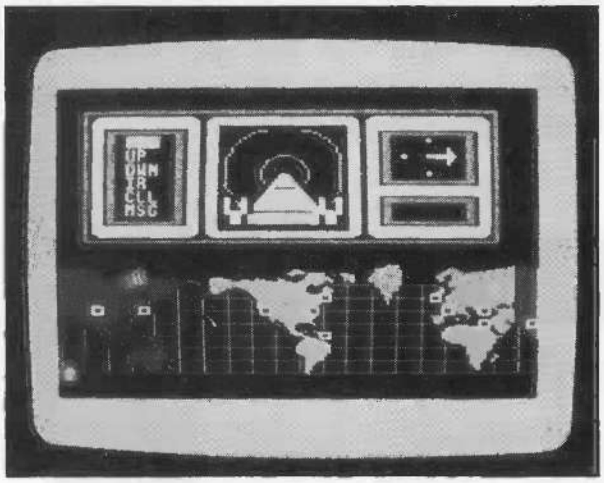
één voor één genoemd. Met een druk op de vuurknop (het systeem waarin is ingebroken is een zeer geavanceerde computer die via een modem met een joy-stick bediend kan worden) wordt het kruisvizier naar het te bestralen onderdeel gestuurd. "Wat is in 's hemelsnaam een Phlamson joint?" denkt onze computerkraker. "Kun je dat roken?" vraagt hij zich ook nog even af.



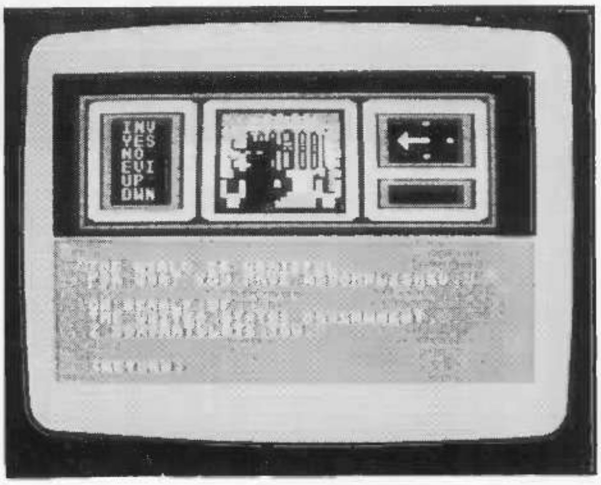
Nadat alle vijf onderdelen zijn bestraald blijkt hij toch verkeerd gegokt te hebben. Door de verkeerd gerichte laserstralen is de SRU beschadigd. Hij krijgt nog een kans en moet net zolang proberen de onderdelen in de juiste volgorde aan te wijzen tot dit correct is gebeurd.
Als deze horde is genomen verandert het beeldscherm opnieuw van gedaante. Hij begint zich nu toch wel af te vragen in welke computer hij is ingebroken. Het is inmiddels duidelijk dat het bedrijf Magma, Ltd. heet.
"Magma, magma..." mompelt hij, "Had dat niet iets te maken met de Engelse grondwet?". Hij neemt de encyclopedie ter hand en ontdekt dat hij dat fout dacht. Magma blijkt te staan voor de gesmolten steenmassa's in de aardkern.
De inbreker wordt verzocht zijn naam in te tikken. "Nou, dat lukt me tenminste nog wel", glimlacht hij flauwtjes. "Hoewel, voor de zekerheid zal ik toch maar een schuilnaam gebruiken."

Onderin het beeldscherm is inmiddels een kaart van de wereld zichtbaar geworden. Daarboven staat de mededeling dat de tijdzone kan worden ingesteld.
De berichtenstroom is nu goed op gang gekomen maar de inbreker begrijpt er nog niet het fijne van. Uit de berichten blijkt dat het bedrijf Magma, Ltd. bezig is met onderzoek van de magma lagen. Ze zijn op een proces gestuit om de immense hitte om te zetten in energie. Als de proefnemingen een succes worden betekent dat dat Magma in één klap een wereldwijde monopoliepositie heeft op het gebied van de energievoorziening. Zelfs de oliesheiks gaan dan donkere tijden tegemoet.
Uit de berichten blijkt verder dat er iets is misgelopen. De plek waar de proeven worden genomen wordt met vernietiging bedreigd en al het personeel heeft opdracht gekregen het gebied onmiddellijk te evacueren.
Langzaam dringt het tot de jongen met de rode oogjes door dat dit misschien zelfs wel op een wereldwijde ramp zou kunnen uitlopen. "Bah, je kunt ook niets aan anderen overlaten", denkt hij. Nu moest hij er weer voor zorgen dat de mensheid gered werd terwijl hij op het punt stond naar bed te gaan. Per slot van rekening moest hij morgen een zwaar aardrijkskunde proefwerk doen.
Vol ongeduld om dit probleempje even op te lossen leest hij verder. Het document met het slechte nieuws is blijkens de berichten versnipperd. Helaas zijn de tien snippers in handen van evenzovele spionnen gevallen. De computer van Magma, Ltd. is ervan overtuigd dat hij te maken heeft met een werknemer van de afdeling bedrijfsspionage. De gebruiker wordt dus verteld dat hij over het voor dit soort operaties gebruikelijke bedrag kan beschikken. Met dit geld moet hij de fragmenten van het document (of andere voorwerpen) van de verschillende spionnen kopen. Het is niet bekend wat elke spion precies wil

hebben in ruil voor zijn stuk van het document. Wel bestaan gegronde vermoedens dat de meeste spionnen ook voorwerpen accepteren die andere spionnen eisen.



De bovenste helft van het beeldscherm bestaat uit vier vensters. Het linker venster geeft de commando's die beschikbaar zijn voor de besturing van de SRU. Van boven naar beneden zijn dit: PRG (programmeren van de SRU), UP (Bovengronds verschijnen), DWN (Onderduiken), IR (Infrarood kijker), CLL (Contact met een spion maken) en MSG (lezen van ingekomen berichten).
Het programmeren van de SRU gebeurt met behulp van een joystick.
In het middelste vierkant kijk je door de ogen van de SRU. De pijl in het venster rechtsboven geeft aan in welke richting de SRU wijst.
Het smalle venster tenslotte waarschuwt wanneer een bericht is binnengekomen. De letters MSG zullen dan verschijnen.
De SRU kan zich alleen voortbewegen door bestaande tunnels. Je laat de SRU zich omdraaien door de stuurknuppel kort in de gewenste richting te duwen. Zodra in het middelste schermpje een gang zichtbaar is kan deze worden doorgereden. Beweeg hiertoe de joystick in de richting van de pijl en druk op de vuurknop om te vertrekken. Op het radarscherm is te zien welke route je aflegt. Bovendien toont de radar of op de plaats van bestemming de tunnels zich vertakken.
Om vervolgens bovengronds te komen druk je op <U>. Het middelste beeldschermpje wordt geel en even later zie je een duidelijk herkenbaar decor van het betreffende land.
Hoe bedoel je, ik zie alleen maar een zwart gat?
Blijkbaar ben je 's nachts in een stad opgedoken. Schakel dan eerst de nachtkijker in <I>.
Je zoekt contact met een spion door op de toets <C> te drukken. Zodra de spion in zicht is gekomen blijft hij stilstaan en vraagt je in zijn landstaal wat je voor zijn stuk van het document overhebt. Je kunt je bezittingen stuk voor stuk bekijken door een aantal malen op <I> te drukken. Om hem het op het beeldscherm getoonde aan te bieden druk je <RETURN> in. Je kunt de spion overigens ook tegemoet lopen door de joystick naar rechts te bewegen.
Wanneer je een bericht wilt lezen sla je <M> aan.



Het gangenstelsel is uitgebreid en een goede kaart is noodzakelijk aangezien het spel een tijdslimiet kent. Het systeem verbreekt automatisch de verbinding zodra de tijdslimiet verstreken is. Dit gebeurt om het risico van inbraak zoveel mogelijk te beperken.
Op een kwaad moment heeft de computer van Magma, Ltd. in de gaten dat een

onbevoegde tot het systeem is doorgedrongen. Er worden dan twee satellieten gelanceerd die proberen je op te sporen. Als zo'n satelliet je pad kruist moet je een wachtwoord intikken. Je krijgt hiervoor drie kansen. Verknoei je deze dan schakelt het systeem zichzelf uit. Tenslotte dient nog te worden opgemerkt dat het spel Hacker op verschillende manieren tot een goed einde kan worden gebracht.

Wanneer je op een gegeven moment in het spel bent vastgelopen kun je opnieuw starten door <F1> aan te slaan. Zodra je het wachtwoord juist intikt aan het begin van het spel wordt het onderdeel waarin de SRU moet worden bestraald overgeslagen.



The Washington Post

COMPUTER WHIZ HELPS FBI SAVE WORLD

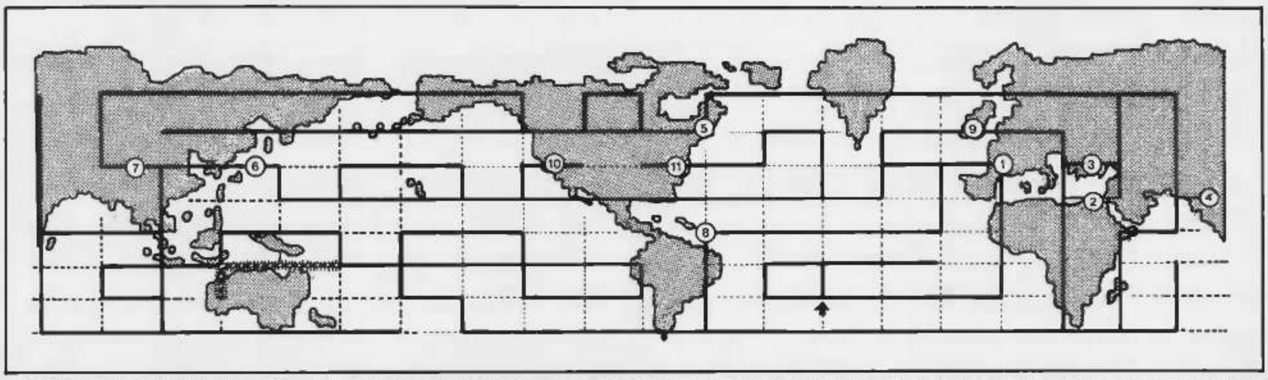
WASHINGTON- The Post has learned that Max has used a home computer to uncover a serious threat to world security. Evidence was delivered to FBI agents exposing a secret plan which could have resulted in disaster. It appears that Magma, Ltd. had been drilling through the earth's crust in an attempt to tap the temperature differential between the surface and magma layers. Not only could this have led to an unlimited energy source and certain world domination, but scientists believe that a miscalculation could have triggered thermal runaway, resulting in the destruction of a continent.

Max gained access to the company's computer system, and discovered a network used to control robot messengers. Although details are still sketchy at this time, it appears that one of the robots was used to gather evidence on Magma, Ltd and its secret plan. This evidence aided the FBI in averting a worldwide catastrophe.

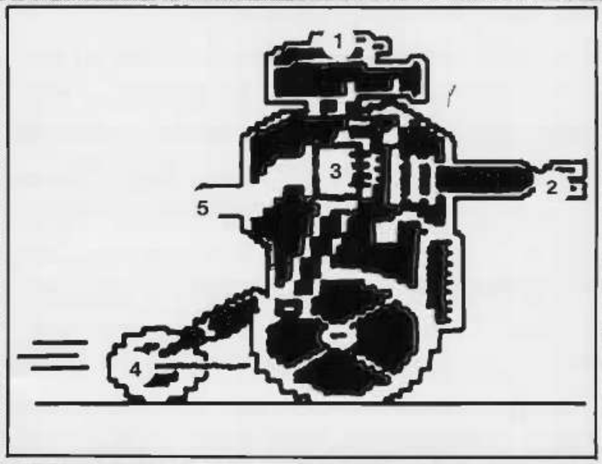
Sources indicate that several major Hollywood studios interested in securing TV and movie rights will be (see back section, col 2)

MTN VIEW, CA.- Activision Inc. today announced the introduction of 'Fast Tracks' and 'Alter Ego,' two new computer programs for your Commodore 64

Speeltips



1) Zwitserland
2) Egypte
3) Athene
4) India
5) New York
6) Japan
7) China
8) Bovenwindse Eilanden
9) Londen
10) San Fransisco
11) Washington D.C.



1) Infrared video image sensor
2) Asynchronous data compacter
3) Hydraulic motovator
4) Phlamson joint
5) Thelman port

De in het spel gevraagde wachtwoorden zijn achtereenvolgens:
1) magma, ltd. (Vergeet niet de leestekens en de spatie.)
2) axd-0310479
3) hydraulic
4) australia

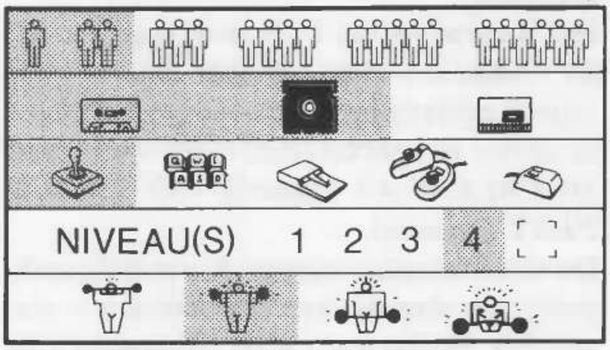
Genoeg gespiekt nu. Het volgende deel van de speeltips geeft één van de mogelijke oplossingen van het spel. Lees dus niet verder als je zelf alle puzzels wilt oplossen.

Vanuit het beginpunt reis je naar Zwitserland. Bied de spion geld aan en koop het eigendomsbewijs *(DEED)* van het chalet en het uurwerk *(CHRONOGRAPH)*.
Ga verder naar Egypte via de kortste weg. Passeer hierbij Londen en Athene.
Offreer de Egyptenaar het uurwerk en koop alles dat hij je aanbiedt.
Ga nu naar Athene en overhandig de spion het amulet *(EMERALD SCARAB)* dat je in Egypte gekocht hebt. Trap niet in de voordelige aanbiedingen die hij je doet. Waarschijnlijk denkt hij met een nietsvermoedende toerist te maken te hebben.
Intussen heeft de radar het waarschijnlijk gedeeltelijk begeven.
Reis naar India en doe afstand van het beeldje *(GOLDEN STATUETTE OF TUT)*. Ook de hier aangeboden waren laat je links liggen. De beroemde diamant de *STAR OF INDIA* is weliswaar een prachtig cadeau voor een lieftallige jongedame, maar internationale spionnen hebben een minder verfijnde smaak.
Vertrek naar New York en geef de spion het eigendomsbewijs *(DEED)*. Koop van hem de effecten *(STOCKS & BONDS)*.

De volgende etappe voert de SRU naar Japan. (Stop onderweg niet in China, daar komen we straks).
De Japanse spion is iemand die om te kopen is met wat goedkope effecten. Vergeet niet de parels en de camera van hem te kopen.
Nu gaan we terug naar China. Verlos de Chinees van de jade die hij je aanbiedt nadat je hem de parels hebt gegeven. De vaas is een goedkope imitatie, dus die kun je beter niet kopen.
Hoogstwaarschijnlijk heeft de radar het nu helemaal begeven. Je kunt nu met geen mogelijkheid meer zien waar de SRU zich bevindt. De enige manier om niet hopeloos te verdwalen is nu op je gehoor te werken. Het besturen van de SRU vergt nu alle aandacht omdat we inmiddels ook in de buurt van het verboden gebied zijn gekomen.
Wanneer een tunnel tot het eind toe moet worden doorgereisd zullen we vanaf hier alleen de richting vermelden. Indien slechts een deel van de tunnel moet worden doorgereden vermelden wij de afstand in aantallen "piepjes".
Vanuit China ga je één piep rechts, drie piepen naar beneden en twee naar rechts. Vervolgens ga je omhoog, naar rechts, omlaag en één piep naar rechts. Op deze manier heb je het gevaarlijke Australië vermeden. Nu ga je omlaag, naar rechts en weer omlaag. Hierna is het weer tijd om piepjes te tellen. Acht stuks naar rechts wel te verstaan. Vervolgens ga je omhoog.
Tegen de idyllische achtergrond van zonovergoten stranden en ruisende palmbomen troggel je deze spion zijn deel van het document af in ruil voor de camera. Verspil geen geld aan de schatkaart en de oude Spaanse munten *(DOUBLOONS)*.
Om Londen te bereiken sla je rechts af, gaat daarna omhoog en naar links. Verder naar boven en drie piepjes naar rechts. De Britse spion staat zijn stuk van het document af tegen betaling van de Chinese jade. Hij probeert je ook nog een gesigneerde plaat van de Beatles te verkopen. (Voor de jongere lezers onder ons: de Beatles was de naam van een beatgroep die in de jaren zestig en zeventig een bescheiden succes had. Eén van hun minst bekende opnamen is het toch altijd nog onsterfelijke lied *"You know my name, look up the number.*) We besluiten deze plaat voor de verzameling te kopen. Helaas hebben we dan niet meer voldoende geld voor de kroonjuwelen. Maar zeg nou zelf, De platenverzameling gaat toch voor het welzijn van de aarde?
Vol goede moed vertrekken wij vanuit Londen op weg naar San Fransisco. Om hier te komen gaan we naar links en omlaag. Oh nee, daar komt dat piepjes tellen weer.
Twaalf naar rechts om precies te zijn. Daarna omhoog en één piep naar rechts. We zijn nu in San Fransisco aangeland en slikken even als we ons realiseren dat de spion daar een hippie is. (Voor de nog jongere lezertjes onder ons vermelden we dat een hippie een in de jaren zeventig veel voorkomende idealist was. Deze mensen hadden de slogan *"MAKE LOVE, NOT WAR"* tot de hunne gemaakt. Het moge uit de loop der geschiedenis duidelijk zijn dat hun idealen niet geheel bereikt zijn). We strijken grootmoedig onze hand over het hart en geven hem de plaat.
Het wordt nu de hoogste tijd om naar Washington af te reizen.
Sla eerst rechts af en ga naar beneden. Tien piepjes naar rechts vinden we een afslag naar boven. Volg deze totdat je niet meer verder kunt. Ga linksaf, naar beneden en dan drie piepjes naar links. Eenmaal in Washington aangekomen word je opgewacht door een ongeduldige agent van de FBI. Agent Levy neemt dankbaar het document in ontvangst. Echt verrast door je komst zijn de Amerikanen blijkbaar niet. Levy laat je namelijk de krant van morgen zien. Op de voorpagina staat het bericht dat jij de wereld gered hebt.

HARDBALL

Accolade | Bob Whitehead en Mimi Doggett | Home Soft Benelux



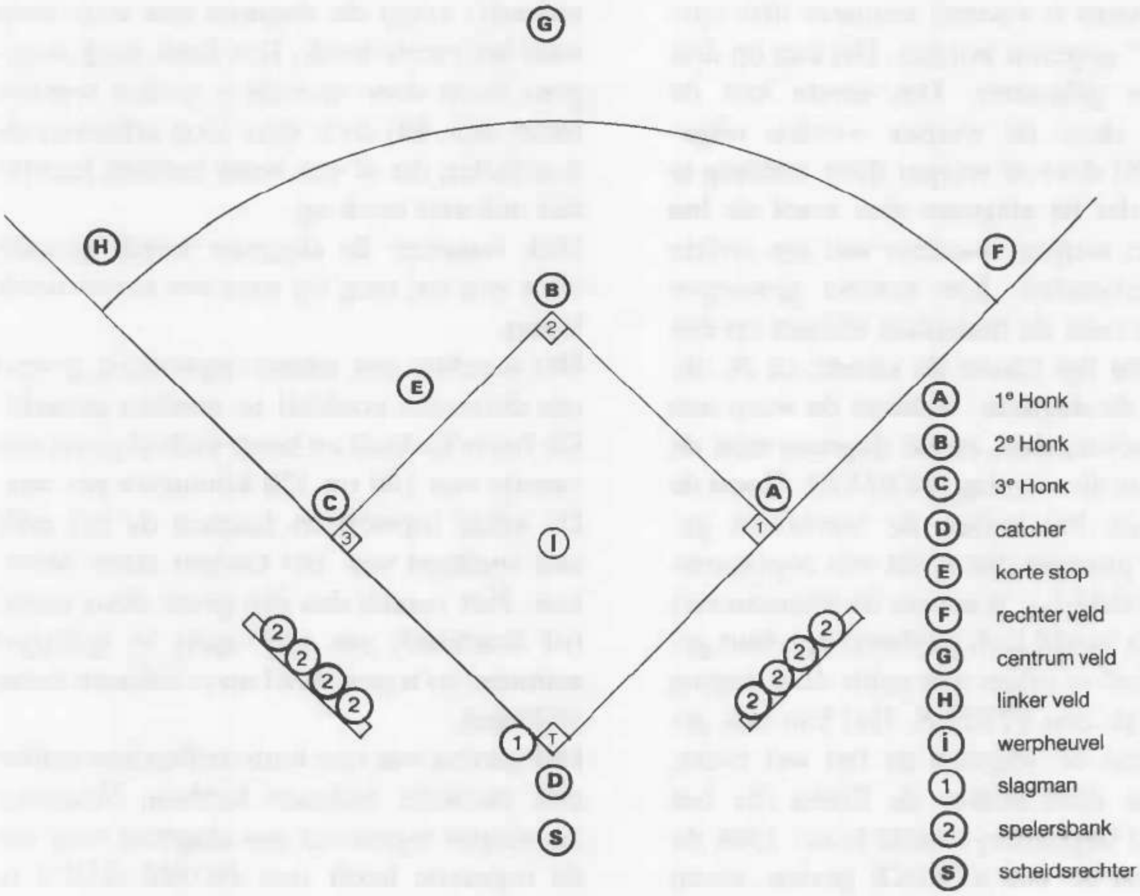


Doel

Het doel van dit spel is makkelijker onder woorden gebracht dan bereikt. Men moet namelijk meer punten scoren dan de tegenstander. Dit kan zowel een tegenstander van vlees en bloed als de computer zijn.

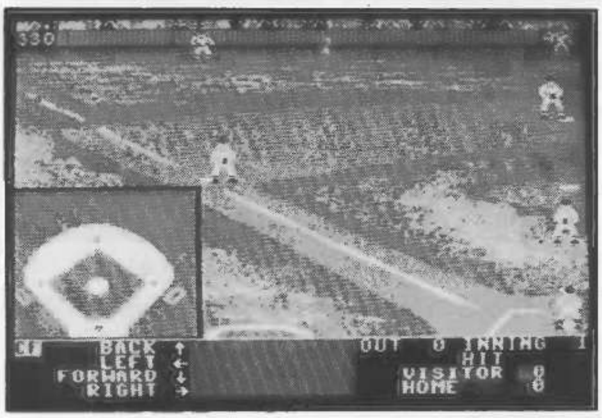
Beschrijving

Honkbal (in Amerika baseball genoemd) is op het Noord-Amerikaanse continent één van de meest populaire sporten.
Honkbal is voortgekomen uit het van schoolgymnastiek bekende tijdverdrijf "slagbal met rondjes".



De sport werd op 19 juni 1846 in de stad Hoboken (in de staat New Jersey) voor het eerst beoefend.
Het spel wordt door twee teams van negen personen gespeeld op een zogenaamde *"BASEBALL DIAMOND"*.
Op bovenstaande tekening kun je zien hoe zo'n *DIAMOND* er uit ziet.
Een wedstrijd duurt normaal gesproken negen *INNINGS* die elk weer uit twee delen bestaan.
Als de score echter gelijk is aan het eind van de negende *INNING* wordt er verlengd totdat een beslissing is gevallen.
Het kan ook voorkomen dat de tweede helft van de negende *INNING* niet meer gespeeld hoeft te worden aangezien de partij die aan slag komt reeds een voorsprong heeft.
De partijen zijn afwisselend aan slag *(BATTING)* of aan het verdedigen *(FIELDING)*.
De bezoekende ploeg mag de wedstrijd beginnen met een slagbeurt.
De twee delen waaruit een *INNING* bestaat worden respectievelijk *TOP* en *BOTTOM* genoemd.
De slagbeurt is voorbij wanneer drie spelers "uit" gegeven worden. Dit kan op drie manieren gebeuren. Ten eerste kan de slagman door de werper worden uitgegooid. Dit doet de werper door zodanig te werpen dat de slagman drie maal de bal mist. Het werpen is echter wel aan strikte regels gebonden. Een correct geworpen bal moet over de thuisplaat vliegen op een hoogte die ligt tussen de knieën en de oksels van de slagman. Voldoet de worp aan deze voorwaarden, en de slagman mist de bal, dan is dit een slag *(STRIKE)*. Gooit de werper de bal buiten de hierboven genoemde grenzen dan is dit een zogenaamde wijd *(BALL)*. Wanneer de slagman met zijn duffe hoofd toch probeert een fout geworpen bal te raken dan geldt deze poging gewoon als een *STRIKE*. Het kan ook gebeuren dat de slagman de bal wel raakt, maar dat deze achter de lijnen die het speelveld begrenzen terecht komt. Ook dit wordt dan als een *STRIKE* gezien, tenzij de slagman al twee *STRIKES* had verzameld. In dat geval wordt de mislukte slagpoging grootmoedig door de vingers gezien en wordt hem een nieuwe kans geboden.
De tweede manier waarop een slagman uit kan gaan is wanneer hij de bal wel weet te raken maar niet het eerste (of eventueel een volgend) honk weet te bereiken voordat de bal daar in handen van de honkman is beland.
Het is mogelijk dat door snel reageren van de veldspelers twee (of zelfs drie) spelers vrijwel gelijktijdig worden uitgegooid. Deze snelle en spectaculaire actie wordt een *DOUBLE PLAY* respectievelijk *TRIPLE PLAY* genoemd.
De derde manier waarop de verdedigende partij een slagman kan uitschakelen is een vangbal. Indien een van de veldspelers erin slaagt de bal te vangen voordat deze de grond heeft geraakt mag de slagman zich op de spelersbank gaan zitten afvragen wat er fout ging.
Het kan natuurlijk ook gebeuren dat de werper zijn dag niet heeft en geen bal goed gooit. Na de vierde verkeerd geworpen bal (waarop de slagman niet met zijn knuppel uithaalt) krijgt de slagman een vrije loop naar het eerste honk. Een honk mag overigens nooit door meerdere spelers tegelijk bezet zijn. Bij zo'n vrije loop schuiven de teamleden die al een honk hebben bereikt dus ook een honk op.
Ook wanneer de slagman wordt geraakt door een bal mag hij naar het eerste honk lopen.
Het is echter een uiterst onplezierig gevoel om door een honkbal te worden geraakt. De bal is keihard en heeft toch al gauw een vaartje van 100 tot 120 kilometer per uur. De echte topwerpers kunnen de bal zelfs een snelheid van 160 km/uur laten bereiken. Het vereist dus een grote dosis moed (of domheid) om niet opzij te springen wanneer zo'n projectiel op je lichaam komt afvliegen.
Het gooien van vier foute ballen kan echter ook tactische redenen hebben. Wanneer de werper tegenover een slagman staat die de reputatie heeft veel *HOME RUNS* te

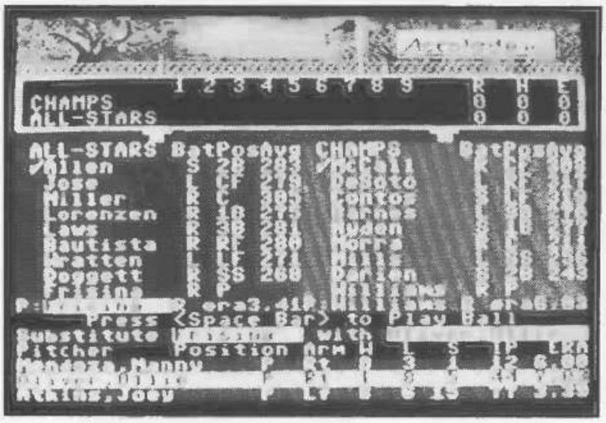
scoren is het soms verstandiger deze slagman geen kans te geven en hem naar het eerste honk te laten lopen. Een *HOME RUN* overigens ontstaat wanneer de slagman de bal zo hard raakt dat deze over de hekken van het veld vliegt. De slagman heeft dan alle tijd om op zijn gemak alle honken te passeren en weer veilig de thuisplaat te bereiken.



Zoekplaatje: 'Waar is de korte stop?'

Hiermee zijn we gelijk aangeland bij de manier waarop punten kunnen worden gescoord. Elke slagman die veilig het laatste honk weer te passeren verdient voor zijn team een punt.
Het is toegestaan om te profiteren van de onoplettendheid van de werper of de catcher (achtervanger) door naar het volgende honk te rennen voordat de bal geworpen of geslagen is. Wordt een reglementair geworpen bal echter niet of verkeerd geraakt dan moet de speler die het honk heeft gestolen weer terug.
De trainer van een team kan beslissen dat de speler die aan slag is zichzelf moet opofferen zodat een andere speler een punt kan scoren. Dit gebeurt dan door middel van een stootslag *(BUNT)*. De bal wordt dan met de knuppel afgestopt en valt vlak voor de voeten van de slagman neer. Een van de veldspelers moet dan de bal zo snel mogelijk pakken en proberen te voorkomen dat het punt wordt gescoord door de bal naar de catcher te werpen. De catcher kan op zijn beurt weer proberen de man op het eerste honk uit te gooien.
Als je wel eens een honkbalwedstrijd op televisie gezien hebt zul je de catcher misschien een man met onsmakelijke gewoonten vinden. Hij lijkt zichzelf namelijk steeds over de edele delen te aaien. In werkelijkheid geeft hij echter signalen naar de werper waarmee hij aangeeft hoe hij de bal gegooid wil hebben. De signalen worden op deze vreemd ogende manier gegeven om te voorkomen dat de slagman deze ziet.

Nu jullie alles over honkbal weten wat er te weten valt kunnen we het spel 'Hardball' eens bekijken.
Nadat het spel is geladen moet eerst worden aangegeven welke variant je spelen wilt. Je hebt hier de keuze uit twaalf verschillende mogelijkheden die onder vier kopjes kunnen worden samengevat. Je kunt tegen de computer of tegen iemand anders spelen. Ook kun je met of zonder doorgewinterde werper *(DESIGNATED HITTER)* spelen. De overige varianten bepalen alleen wie de eerste slagbeurt krijgt.
Nadat je een keuze hebt gemaakt wordt de opstelling van beide teams getoond. Achter de namen van de spelers staat een drietal extra aanduidingen. Dit zijn achtereenvolgens *"BAT"*, *"POS"* en *"AVG"*.
Onder de kolom *BAT* wordt aangegeven of de slagman links of rechts van de thuisplaat staat of dit afwisselt (L, R of S). Hiernaast wordt de *POS*itie van de speler in het veld genoemd. (Zie voor de betekenis van deze afkortingen de tekening.)
In de laatste kolom *(AVG)* wordt het slaggemiddelde van de spelers genoemd. Een gemiddelde van bijvoorbeeld 250 betekent dat die speler in de laatste vier slagbeurten één maal een honk heeft bereikt. Hoe hoger dit gemiddelde, des te hoger is de theoretische kans dat hij de bal een rake klap verkoopt.
Onder het lijstje met de opstellingen zijn nog twee gekleurde vlakken zichtbaar. Hierin kan worden aangegeven volgens welke tactiek gespeeld moet worden.



Het scorebord met de opstellingen.

De partij die aan slag is heeft twee mogelijkheden. De eerste mogelijkheid is het verwisselen van een of meerdere spelers *(PLAYER SUBSTITUTION)*. Na een druk op de vuurknop wordt voor deze optie gekozen. Door de joystick vervolgens naar boven of beneden te bewegen wordt de uit te wisselen speler aangewezen. Als dit is gebeurd beweegt men de joystick naar rechts waarna onderin beeld een aantal namen van reserve spelers verschijnt. Hieruit kan gekozen worden door de joystick naar onder of boven te bewegen. Achter de namen van deze spelers is ook weer een aantal statistische gegevens af te lezen. De informatie verschilt voor slagmannen *(BATTERS)* en werpers *(PITCHERS)*. Helaas geeft de handleiding geen informatie over de betekenis hiervan. Wij vermoeden echter de betekenis van de meeste afkortingen te hebben achterhaald.
Voor de slagman wordt achtereenvolgens opgegeven: de positie die hij in het veld inneemt wanneer het team verdedigt, of hij links of rechts staat *(BAT)*, hoe vaak hij in het lopende seizoen aan slag is geweest (*A*t *B*at), het aantal home runs *(HR)* dat hij heeft geslagen, het aantal malen dat hij door de werper expres met vier wijd is geconfronteerd *(R*uns *B*y *I*ntentional walk), het aantal honken dat hij heeft gestolen (*S*tolen *B*ases) en tenslotte het slaggemiddelde *(AV*era*G*e).
Voor de werper zijn dit volgens ons na de veldpositie en of hij rechts of links gooit *(ARM)* het aantal slagmannen dat hij heeft uitgegooid *(W*in), het aantal punten dat hij tegen zich gescoord heeft gekregen *(L*ost) en het aantal malen dat een slagman een honkslag heeft geslagen *(S*trike). Van de laatste twee afkortingen *(IP* en *ERA)* kunnen we ook geen chocola maken.
Na een druk op de vuurknop vindt de spelerswisseling plaats. Let hierbij echter wel op een belangrijk gegeven. Wanneer je een slagman uitwisselt nadat hij al een keer heeft geslagen kan deze niet meer in het veld terugkeren. Hij neemt dan ook geen plaats meer op de spelersbank maar wordt naar de kleedkamer gezonden. (Aangezien elke speler zijn eigen taak heeft binnen het team is het verstandig om alleen spelers uit te wisselen die beiden gewend zijn op een bepaalde positie in het veld te spelen.)
Ten tweede kun je veldspelers van plaats laten ruilen *(EXCHANGE POSITIONS)*. Dit gebeurt op gelijke wijze als hierboven beschreven.
De verdedigende partij kan behalve de twee voorgaande ook nog de volgende drie wijzigingen in het team aanbrengen.
Hij kan kiezen of het achterveld zijn normale positie inneemt, of iets meer naar rechts dan wel links moet staan *(OUTFIELD NORMAL/SHIFT RIGHT* of *SHIFT LEFT)*.
Ook kan worden aangegeven of het binnenveld normaal moet reageren of moet proberen een dubbelspel te voltooien *IN-FIELD NORMAL* of *DOUBLE PLAY)*.
Wanneer na een spelerswisseling een speler op een voor hem ongunstige positie staat wordt dit gemeld door de mededeling *PLAYER OUT OF POSITION*. Het gevolg hiervan kan zijn dat de veldspelers fouten gaan maken en zodoende kostbare punten weggeven.
Nadat al deze keuzen zijn gemaakt (waaruit blijkt dat een trainer het ook niet makkelijk heeft) kan de wedstrijd dan eindelijk beginnen na een druk op de <SPATIEBALK>.
Het beeldscherm toont de rug van de werper die op zijn heuvel staat en de slagman met daarachter de scheidsrechter.
In tegenstelling tot een echte wedstrijd be-

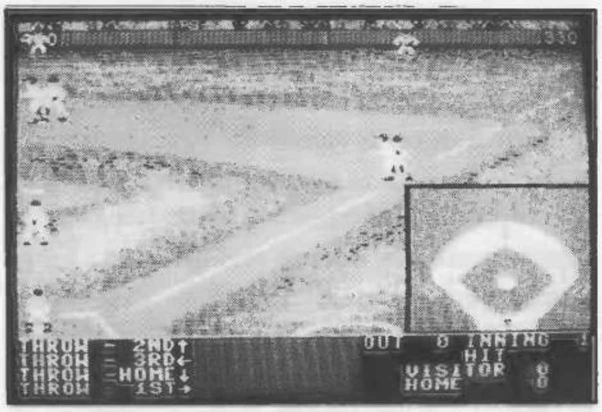
paalt niet de vanger maar de werper zelf wat voor soort worp volgt.
In "Hardball" zijn acht verschillende worpen mogelijk.
Dit zijn achtereenvolgens:
HARDBALL: een snelle bal zonder effect.
HARDBALL!: een supersnelle bal zonder effect.
OFFSPEED: een bal die met gemiddelde snelheid zonder effect wordt gegooid.
CHANGE-UP: een effectloze langzame bal.
CURVE BALL: een bal die een strakke boog naar links of naar rechts beschrijft. Wanneer de werper rechtshandig gooit draait de bal naar links. Bij een linkshandige werper draait de bal naar rechts. Welke baan de bal beschrijft wanneer deze door een onhandige werper wordt gegooid is niet te voorspellen.
SCREWBALL: hiermee wordt geen mafkees bedoeld maar een bal die door een draaiende beweging een vreemd effect meekrijgt. Geworpen door een rechtshandige speler zal de bal naar rechts afbuigen en geworpen door een linkshandige werper naar links.
SINKER: een bal die met dit effect wordt geworpen daalt vlak voor de thuisplaat plotseling neer.
SLIDER: een op deze wijze geworpen bal vliegt eerst recht op zijn doel af en wijkt pas op het laatste moment van zijn baan af.
Elke werper heeft vier worpen op zijn repertoire staan.



De wedstrijd begint.

Linksonder in beeld zijn deze zichtbaar. Bij iedere worp staat een pijltje. Door de joystick in een van die vier richtingen te duwen en de vuurknop in te drukken wordt voor een bepaalde worp gekozen.
Als dit gebeurd is moet de speler die aan slag is aangeven of hij klaar is voor de dingen die komen gaan. Hij moet daarvoor de vuurknop van zijn joystick indrukken. Hij kan door het bewegen van de joystick ook bepalen of hij gokt op een bal die ver van zijn lichaam, dicht bij zijn lichaam, of hoog of laag wordt geworpen door de joystick in de gewenste richting te bewegen terwijl hij de vuurknop indrukt.
Tenslotte bepaalt de werper in welk van de negen richtingen hij de bal wil gooien. Alleen op de vuurknop drukken betekent volle kracht vooruit. Als de joystick in een van de acht mogelijke richtingen wordt bewogen terwijl de vuurknop wordt ingedrukt zal de bal die richting uit gaan.
Nadat de bal is geworpen moet de slagman proberen deze te raken en deze zodoende zover mogelijk in het achterveld te plaatsen. Als dit lukt rent hij vanzelf naar het eerste honk. Is de bal wel geraakt, maar komt deze neer achter de lijn, dan wordt dit kenbaar gemaakt door een letter 'P' in het vak linksonder.
Eenmaal op het eerste honk aangekomen kun je nog kiezen of je probeert verder te lopen. Dit doe je door de joystick bijvoorbeeld naar boven te bewegen en de vuurknop in te drukken. De exacte beweging die nodig is voor het bereiken van de verschillende honken wordt aangegeven door een pijltje in het vak onderin beeld. Nadat de bal is geslagen moet de verdedigende partij proberen één of meerdere spelers uit te werpen. De veldspeler die het dichtst bij de bal is knippert aan en uit ten teken dat deze speler over het veld kan worden bewogen. Heeft hij de bal te pakken dan kan hij deze naar een honk werpen. Het honk waar de bal naar toe moet worden geworpen selecteer je weer door de joystick in de gewenste richting te bewegen en op de vuurknop te drukken.
De positie van de honken wordt hierbij

aangegeven vanuit het gezichtspunt van de werper.
De speler die aan slag is kan proberen een honk te stelen door de joystick in de door een pijltje aangeduidde richting te bewegen terwijl de vuurknop wordt ingedrukt.
De verdedigende speler moet oppassen welke worp hij gebruikt om het risico van een gestolen honk te verkleinen. Beweegt hij de joystick in een richting waarbij door een pijltje wordt aangegeven dat een honk kan worden gestolen dan is de kans dat de computertegenstander dit honk inderdaad bereikt zeer groot.
Tegen een menselijke speler anticipeert de werper juist op deze mogelijkheid en wordt de kans op succes voor de tegenstander verkleind.



Twee honken bezet en nog niemand uit. Een riante scoringskans

In alle computerbladen is dit spel (terecht) in juichende termen ontvangen. Men viel meestal alleen over het feit dat wanneer een bal vanuit het verre achterveld naar een honk wordt geworpen de bal dan eerst zeer traag vooruitkomt en pas het laatste stuk meer snelheid krijgt. Wij denken echter dat dit door de ontwerpers van het spel zeer doelbewust is gedaan. Wanneer een bal over lange afstand recht op je af wordt geworpen zal deze immers in het begin langzaam lijken te naderen. Pas wanneer de bal dichterbij komt lijkt het of deze steeds sneller nadert.
Wat ons echter in hoge mate verbaast is dat tot nu toe niemand twee serieuze fouten in het programma heeft opgemerkt.

Oplettende lezers weten inmiddels dat een honkbalploeg uit negen spelers bestaat. In "Hardball" zijn echter slechts acht veldspelers te bekennen. De korte stop is in het niets verdwenen.
De tweede fout in het programma is nog storender.
Wanneer een bal in het binnenveld terechtkomt tussen het eerste en tweede (of tweede en derde) honk kan deze worden opgehaald door de tweede honkspeler. Wanneer deze speler nu de bal naar het tweede honk gooit blijkt hij daar zelf opeens te staan wachten op de bal. Het is ons hierbij echter wel opgevallen dat de tweede honkspeler bij het halen van de bal plotseling wordt aangeduid als korte stop. In de volgende aflevering van het blad Privé kun je alles lezen over het mysterieuze dubbelleven dat deze man leidt.

Speeltips

Als je als verdedigende partij een bepaalde beslissing neemt (bijvoorbeeld kiest voor *DOUBLE PLAY)* moet je dit, indien gewenst, bij elke nieuwe slagman opnieuw doen.

Als een werper lang op de heuvel staat raakt hij vermoeid. Tegen het einde van de wedstrijd kun je hem vervangen door een verse werper *(RELIEF PITCHER)*.

Een *RELIEF PITCHER* wordt in de lijst van spelers niet als zodanig aangegeven, maar de ervaring leert dat dit de werpers zijn met een hoog getal onder het hoofdje '*IP*'.

Het is ook mogelijk een niet al te sterke slagman op belangrijke momenten (bijvoorbeeld bij drie honken bezet en al twee man uit) te vervangen. De nieuwe slagman wordt *PINCH HITTER* genoemd en is herkenbaar aan een hoog gemiddelde en eventueel een groot aantal geslagen home runs.

Wanneer je tegen de computer speelt blijft het slaan naar de bal een gok. Speel je echter tegen iemand anders dan is het raken van de bal een peuleschilletje. Let op de handschoen van de catcher. Voordat de bal wordt geworpen geeft deze aan in welke richting deze wordt gegooid.

Stootslagen en pogingen om honken te stelen zullen tegen een computertegenstander meestal vruchteloos blijken.

Als de bal hoog en ver langs de zijlijn wordt geslagen moet de verdedigende partij oppassen.

Wanneer je de honkman achteruit laat lopen zal de bal over zijn hoofd heenvliegen. Hierna schakelt de besturing automatisch over naar de speler in het achterveld. Als je niet alert op deze situatie reageert loopt deze ook achteruit waardoor de bal gemakkelijk gemist kan worden.

Gooi tegen de computer nooit een hardball recht door het midden. Deze worp wordt meestal met een home run afgestraft.

Zodra de geworpen ballen ergens anders uitkomen dan waar je had bedoeld, raakt de werper vermoeid en is hij aan vervanging toe.

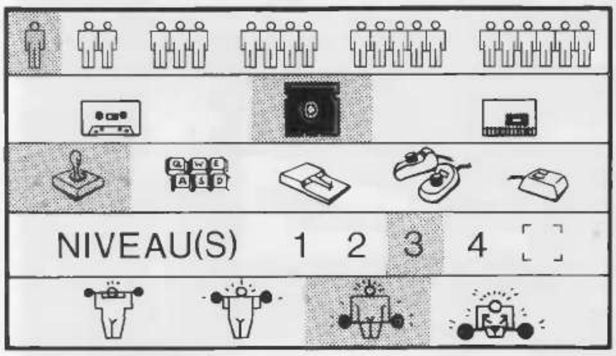
De meest in het oog springende werpers zijn:

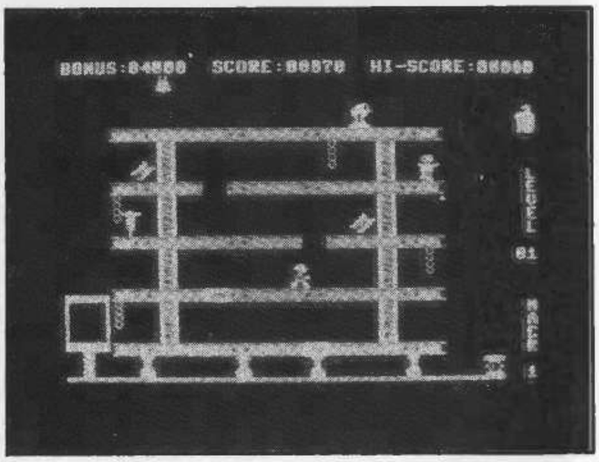
	All-Stars
Frisina	– gooit niets speciaals
Peers	– ervaren werper
Atkins	– Harde werker
Estrada	– Eerste reserve
	Champs
Euler	– goede screwball
James	– goede fastball
Martini	– Eerste reserve
Tompkins	– Weet zijn worpen zeer goed te maskeren.

HARD HAT MACK

H

Electronic Arts | Michael Abbot en Matthew Alexander | Ariolasoft





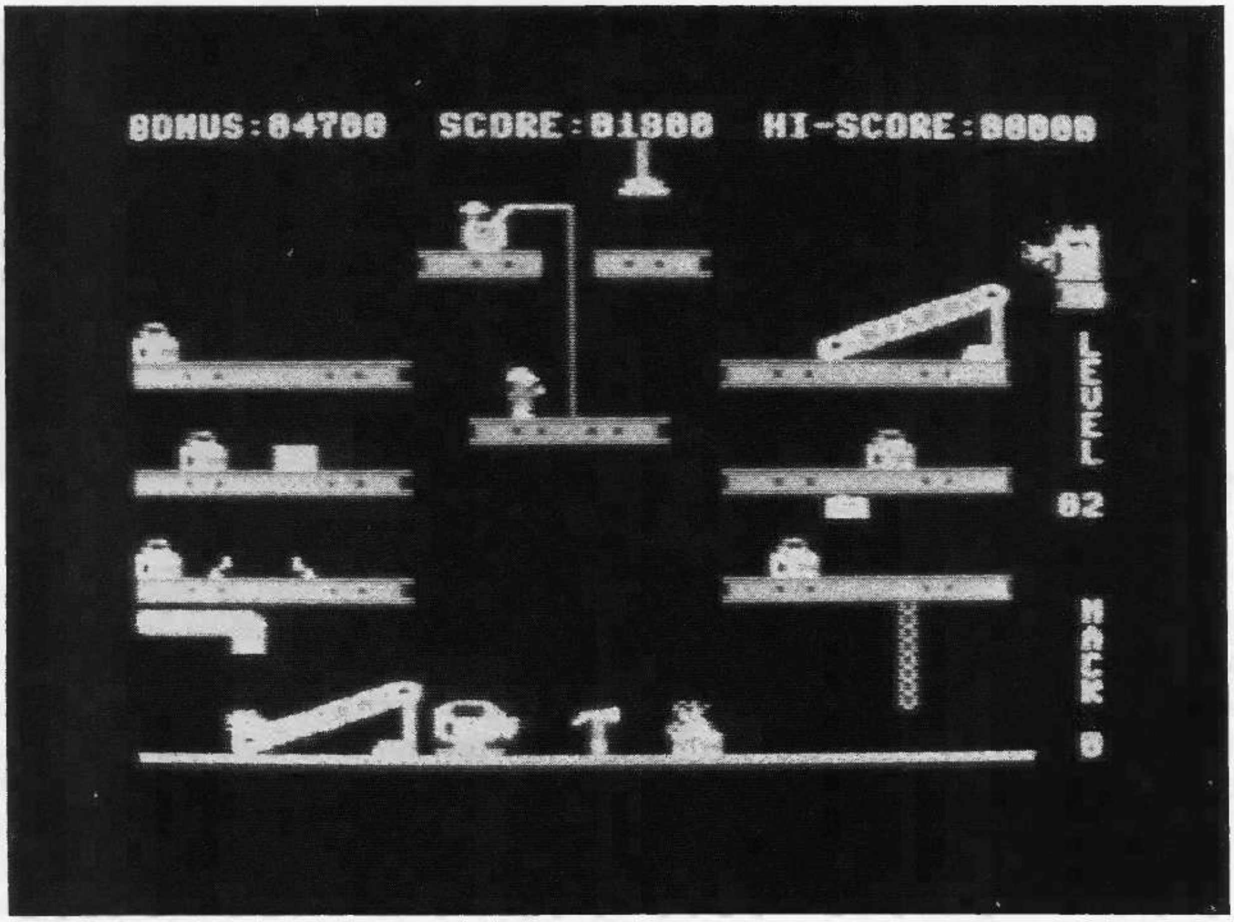
Doel

Op het eerste veld moet een bouwwerk worden afgemaakt, op het tweede veld moeten een aantal gereedschapskisten worden verzameld, terwijl op het derde veld een aantal blokken staal in een machine moeten worden geworpen.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen volgt na de titelpagina een korte demonstratie van de drie verschillende velden dit dit spel telt. De hoofdpersoon in dit spel (Mack, de bouwvakker) moet in het eerste veld de gaten in de staalconstructie dichten met de vier balken die over de verschillende etages verspreid liggen. Zijn werk wordt bemoeilijkt door een op hol geslagen machine die klinknagels uitspuugt en door een opdringerige ambtenaar van de afdeling Bouw- en Woningtoezicht. Deze ambtenaar moet absoluut worden vermeden want contact met hem leidt tot het verlies van een leven. Aangezien Mack met slechts drie levens begint kan hij geen enkel risico nemen. Rechts onder staat een springplank waar Mack in geval van nood op kan springen en naar een andere etage springt. Aan de linkerkant kan hij ook ontsnappen door in de lift te stappen. Op de bovenste etage ligt een stuk gereedschap dat extra punten oplevert wanneer Mack dit pakt. Er is op deze etage ook een bel zichtbaar. Als Mack deze raakt levert dit 10 punten op en ook komt de lift dan naar boven. Ook via de touwen kan hij omhoog en omlaag klauteren. Wanneer alle balken op hun plaats liggen moet Mack de klinknagelmachine pakken die over de etages doolt. Gewapend met de machine moet hij over de losliggende balken lopen en deze zodoende met klinknagels vastmaken. Dit alles moet binnen de kortst mogelijke tijd gebeuren aangezien het aantal bonuspunten snel vermindert. Op het tweede veld moet Mack de gereedschapskisten verzamelen die op de verschillende etages liggen. Om op een hoger of lager gelegen etage te komen moet hij op een stalen balk springen die op en neer wordt getakeld. Ook hier wordt de nijvere werker bedreigt door rondvliegende klinknagels en de ambtenaar. Nadat alle kisten zijn opgeraapt verschijnt onze held op het derde veld waar hij stalen

blokken in de klinknagelmachines moet werpen. Om van de ene naar de andere zijde van de stellage te komen moet Mack gebruik maken van een paternosterlift. Er lopen op dit veld twee ambtenaren rond die ieder een eigen deel van het bouwwerk bewaken. Na het klaren van dit karwei begint het spel weer op veld 1 en wordt de moeilijkheidsgraad opgevoerd doordat er nu twee ambtenaren achter Mack aanhollen.



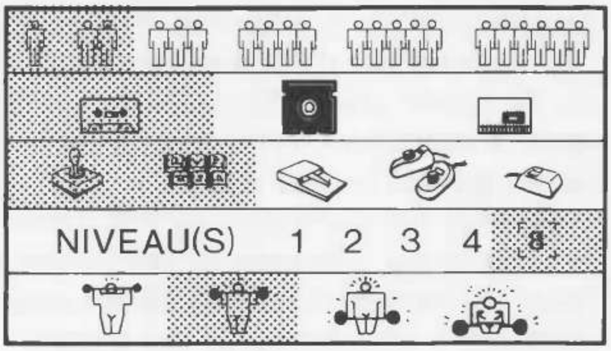
Pas op dat je niet op de koffie komt

Speeltips

Bewaar zoveel mogelijk afstand tussen Mack en de ambtenaar. Als je niet door het tweede veld heen kunt komen, kan je zolang het titelscherm in beeld is achtereenvolgens de toetsen <1> tot en met <0> aanslaan. Het spel begint dan op het derde veld.

Het spel kan worden gepauzeerd en hervat door op de <RUN/STOP> toets te drukken.

Firebird Software | A. Bailey & J. Menzies | Ariolasoft





Doel

In Headache is je voornaamste doel een barstende koppijn *(headache)* te voorkomen en ervoor te zorgen dat de hersenen optimaal kunnen blijven functioneren. Hierin word je dwars gezeten door lastige virussen en de beruchte Headbanger.

Beschrijving

Headache is een programma dat verschenen is in de zogenaamde Silver Range van Firebird. Dit is een reeks programma's welke aangeboden worden voor £ 1.99, ongeveer *f* 10,—. Zeer vele van deze programma's (o.a. Cylu en Booty) hebben lovende recensies gekregen van de critici en men heeft zich meermalen afgevraagd wat het criterium van Firebird was om een programma in deze reeks te plaatsen. Zeker een programma als Booty is zo goed dat een hogere prijs gerechtvaardigd zou zijn geweest. Headache is een programma dat uitstekend in de reeks past. Het is geen extravagant programma, niet gecompliceerd maar het is snel, bevat goede aktie en eist het nodige van de speler. Voor *f* 9,95 zeker de moeite waard.

Na het inladen verschijnt een waarschuwing dat *"Smoking this cassette may be dangerous to your health"*, waarschijnlijk moet dat typisch Britse humor voorstellen.

Na enige tijd wachten (geduld, geduld!) verschijnt de titelpagina. Je kunt hier kiezen uit 1 of 2 spelers. Druk <1> of <2> in en je komt terecht in een submenu. Hier kun je bepalen in welke moeilijkheidsgraad je wilt starten c.q. welk veld.

Voor beginners zou er eigenlijk een negatieve moeilijkheidsgraad moeten zijn. Zelfs op niveau 1 is het spel al razendsnel en uiterst moeilijk.

Na het bepalen van de moeilijkheidsgraad begint het spel. Langzaam zie je een mensenhoofd in zijaanzicht op het scherm verschijnen.

In het hoofd een aantal niveaus, verbonden door ladders. Boven zie je de hersenen. Verspreid door het hoofd zie je een aantal mannetjes zitten, zenuwcentra. Deze zenuwmannetjes voelen af en toe behoefte iets mede te delen aan de hersenen. Deze boodschappen of impulsen zijn vierkant en worden door de zenuwcentra omhoog gehouden. Jouw taak is nu om zo snel mogelijk zo'n impuls op te halen en aan het mannetje in de hersenen te geven. Ook het mannetje in de hersenen kan een boodschap hebben. Deze moet dan zo snel mogelijk naar de nek gebracht worden.

Wie jij bent? Dat andere, rechtop staande

mannetje dat er zo vermoeid uitziet natuurlijk. Want leven als boodschappenjongen voor zenuwcentra is geen lolletje. Want uiteraard is je leven niet helemaal zo simpel. Regelmatig komen er allerlei rare virussen het hoofd in gekropen. Deze proberen je te vernietigen. Gelukkig kun je met een welgemikt schot een virus uit de wereld helpen (als je natuurlijk een joystick in poort 1 gestoken hebt en de vuurknop indrukt). Voor fervente niet-joystick gebruikers bestaat de mogelijkheid het toetsenbord te gebruiken, maar deze personen verklaren wij voor lichtelijk niet van deze wereld. Headache is absoluut onspeelbaar via het toetsenbord. Maar als je ons niet gelooft probeer het zelf maar eens:

Omhoog: <;>
Links: <Z> Rechts: <X>
Omlaag: </>

Vuur: <Spatiebalk>

Waren de virussen al een probleem, daarnaast krijg je ook nog te maken met Harvey Headbanger. Dit kleine, vervelende ventje komt uit de nek omhoog gekropen, probeert zo snel mogelijk naar de hersenen te komen en begint daar met zijn hamer op in te meppen. Met als gevolg: k*o*p*p*i*j*n!

Dus ook Harvey moet je overhoop schieten. Een ander probleem is de impulsen van de zenuwcentra. Deze zijn beperkt houdbaar. Een impuls begint zijn leven met een groene kleur. Haal je een impuls niet op dan wordt deze na enige tijd rood (attentie: gevaar) om tenslotte in rottend bruin van het scherm te verdwijnen. Weer een kans gemist!

Rechts van het hoofd worden een aantal essentiële gegevens bijgehouden. Van boven naar beneden zijn dit de score van speler 1 en het aantal resterende leven, idem voor speler 2 (*none:* geen levens meer) en de tot nu toe gehaald hoogste score.
Linksboven het hoofd zie je op welk niveau je speelt terwijl links naast de nek de resterende tijd weergegeven wordt. Hoezo resterende tijd? Uiteraard is er bij dit soort levensproblemen een tijdslimiet, m'n waarde! Of had je dat niet begrepen?

Mocht een en ander je te druk worden dan kun je het spel met <SHIFT LOCK> pauzeren om even op adem te komen. En mocht de muziek je op de zenuwcentra gaan werken dan kun je met functietoets <F3> totale rust brengen in je leven (die herrie terug? <F1>).

Sukses!

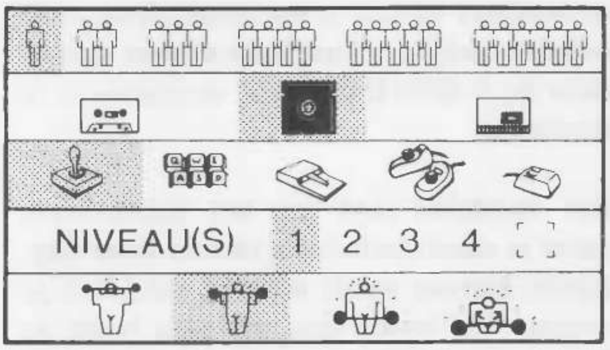
Speeltips

Concentreer je voornamelijk op het neerhalen van de virussen en Harvey Headbanger. Het niet afleveren van impulsen kost niets, het levert alleen geen punten op. Tegen een virus of Harvey aanlopen kost je een leven. Om maar te zwijgen van wat gebeurt als Harvey de hersenen met zijn hamer weet te bewerken!
Gebruik bij voorkeur een joystick waarvan de diagonale kontakten niet werken of uitschakelbaar zijn. Razendsnelle joysticks zijn eveneens uit den boze aangezien je vaak té snel zult reageren en langs een ladder wandelt in plaats van erin te klimmen.

Wanneer alles faalt en de hoofdpijn toch de kop opsteekt kun je altijd nog een aspirientje proberen.

HEART OF AFRICA

Electronic Arts   Ozark Softscape





Doel

In *Heart of Africa* moet je een verborgen graftombe opsporen. Deze tombe is de laatste rustplaats van de vroegere Egyptische farao Anhk Anhk. Volgens de legenden ligt de tombe volgestouwd met de ongelooflijke rijkdommen die deze farao toebehoorden. Het is jouw taak om Afrika, het Donkere Continent, in kaart te brengen en de schat te vinden. Pas als je hier in slaagt, krijg je de erfenis van een zonderlinge ontdekkingsreiziger.

Beschrijving

Achter Ozark Softscape gaan onder anderen de gebroeders Bill en Dan Bunten schuil. Deze mensen hebben hun sporen in de software wereld reeds ruimschoots verdiend. Zo hebben zij de spellen-minnende wereld bijvoorbeeld reeds verblijd met produkten als *M.U.L.E.* en *Seven cities of gold*, de voorloper van het spel dat we hier bespreken. In tegenstelling tot *Seven cities of gold*, is het nu niet mogelijk om de computer steeds nieuwe werelden te laten ontwerpen. Hier staat echter tegenover dat het gebied dat men in *Heart of Africa* in kaart moet brengen een geografisch correcte weergave is van het continent Afrika.
Ondanks de beperking in het speelgebied blijft *Heart of Africa* toch een spel dat je vaker kunt spelen. De locatie van de tombe en de overige schatten verandert namelijk bij ieder nieuw spel.
Net als *Seven cities of gold*, gebeurt de bediening van *Heart of Africa* geheel via een joystick.

Het verhaal begint in het jaar 1889. Je hebt zojuist een lange brief ontvangen van het advocatenkantoor Flattery, Frump, Flaghorne, en Fagin. Het eerste dat je opvalt is het feit dat de naam van Fagin in het briefhoofd met een pen is doorgestreept. De reden hiervoor zal al snel duidelijk worden.
In de brief wordt verteld dat jij bent geselecteerd als mogelijke erfgenaam van de bevlogen ontdekkingsreiziger, Hiram Perkins Primm.
Primm is een aantal jaren geleden vertrokken naar Afrika om de tombe van farao Anhk Anhk bloot te leggen. Zijn interesse ging echter niet primair uit naar de grote rijkdommen die hij daarmee zou kunnen verdienen. Primm was namelijk een rijke, gepensioneerde industrieel. Neen, zijn voornaamste drijfveer was zijn enorme belangstelling voor Afrikaanse begrafenis rituelen. Volgens afspraak met de advocaten van het bovengenoemde kantoor, zou hij binnen

twee jaar weer iets van zich laten horen. Na het verstrijken van deze termijn moest ervan worden uitgegaan dat hij de tocht niet had overleefd. In het testament van Primm werd uitgelegd dat hij zijn volledige nalatenschap, inclusief zijn bedrijf en riante woonhuis, zou vermaken aan een onbekende. Deze onbekende, die door het advocatenbureau zou worden aangewezen, moest echter wel aan een aantal voorwaarden voldoen. Het moest een dapper persoon zijn, het liefst met weinig of geen kennis van Afrika. De tocht moest door de kersverse ontdekkingsreiziger in zijn eentje worden ondernomen. Mocht de onbekende het stoffelijk overschot van Primm vinden, dan moest hij ervoor zorgen dat er alsnog een begrafenis plechtigheid zou worden georganiseerd. Bovendien mocht de expeditie niet langer dan vijf jaar in beslag nemen. Werd deze termijn overschreden, dan moest worden aangenomen dat de nieuwe ontdekkingsreiziger ook was overleden, waarna een nieuwe gegadigde moest worden gezocht die aan dezelfde voorwaarden voldeed.
Uit de brief blijkt verder dat Milhouse Fagin, de advocaat wiens naam uit het briefhoofd was geschrapt, op eigen houtje een poging heeft ondernomen om de laatste rustplaats van farao Anhk Anhk te vinden. Aangezien hij hiertoe helemaal geen opdracht had ontvangen, nog van zijn medeadvocaten, noch van Primm, was Fagin in ongenade geraakt. Gezien het feit dat ook hij reeds geruime tijd was verdwenen ging men ervan uit dat hij ook was overleden. Mocht je Fagin vinden, dan hoefde je geen verder werk te maken van het organiseren van een begrafenis plechtigheid.
Met nog trillende handen lees je de brief nogmaals en je vraagt je af of je nu droomt of niet. Of is hier soms sprake van een grappenmaker? In de enveloppe tref je behalve de brief echter ook een bedrag van $ 250.00 aan en een passagebiljet voor de African Queen.
Het spel begint nadat je van boord van de African Queen bent gegaan. Je bent geland, iets te noorden van de stad Caïro.
Behalve het bedrag van $ 250,00 en voldoende voedsel voor tien weken, sta je daar met lege handen. Het eerste waarvoor je zult moeten zorgen is het aanschaffen van de uitrustingsstukken die noodzakelijk zijn om te kunnen overleven.
Laten we echter eerst eens bespreken hoe het beeldscherm is ingedeeld en welke informatie je via de diverse *icons* kunt opvragen. (Druk eerst even de <SPATIEBALK> in om het spel te pauzeren. Anders verstrijkt de kostbare tijd die je tot beschikking staat onherroepelijk. Je kunt het spel weer starten door de <SPATIEBALK> nogmaals in te drukken.)

Het middelste deel van het beeldscherm toont in vogelvlucht jouw directe omgeving. Rechts hiervan wordt vermeld wat je bij je draagt. Van boven naar beneden is dit de hoeveelheid leeftocht, uitgedrukt in weken (*weeks food*). Hieronder de hoeveelheid geld (*money*), het aantal geschenken (*gifts*). Geheel onderaan is ruimte voor een vermelding van het voorwerp dat je eventueel in je handen houdt.
Boven in beeld wordt de datum vermeld. Daarboven komt - indien dit van toepassing is - te staan dat je een kano bij je hebt. Onderin beeld verschijnen, waar nodig en nuttig, verschillende mededelingen.
Links in beeld zie je vier *icons*, die je kunt activeren door de vuurknop in te drukken. Hierna verschijnt een grote cursor waarmee je één van de *icons* kunt kiezen. Wanneer je dan nogmaals op de vuurknop drukt, wordt het *icon* daadwerkelijk geactiveerd. (Het is meestal niet mogelijk om alle *icons* te activeren wanneer je in een stad of in een bergplaats staat.)

De afbeelding linksboven staat voor het dagboek (*diary*). Dit wordt automatisch bijgehouden door de computer. Hierin worden belangrijke ontdekkingen en belevenissen opgetekend, die je later altijd nog eens op je gemak kunt teruglezen. Het dagboek kan meerdere pagina's beslaan. Om te bladeren, moet je de joystick omhoog of omlaag bewegen. Je sluit het dagboek weer door de vuurknop in te drukken.

Daarnaast zie je een afbeelding van een kompas (*bearings*). Wanneer je dit *icon* activeert, verschijnt een beknopte kaart in beeld. De gebieden die je hebt bezocht, worden ingetekend. De onbekende streken zijn op deze kaart nog egaal zwart, met uitzondering natuurlijk van de oceaan, die blauw is gekleurd.
Wanneer je de vuurknop nogmaals indrukt, berg je de kaart weer op. Wanneer je dit *icon* inschakelt terwijl je in een stad bent, en je hebt een plattegrond gekregen, dan krijg je een overzicht van de stad te zien. De huizen die je niet kunt binnengaan zijn op deze plattegrond zwarte blokjes. De huizen die op een andere manier zijn aangegeven kun je wel binnengaan.
De afbeelding linksonder (*options*) roept een sub-menu op. Van boven naar beneden kun je hieruit de volgende keuzen maken:
Where am I? - Je krijgt dan een grove indicatie over de plek waar je jezelf bevindt, bijvoorbeeld *plain, Caïro region*. Druk vervolgens de vuurknop in om weer verder te kunnen spelen.
How am I? - Je krijgt dan te zien hoe het met je gezondheid is gesteld, bijvoorbeeld *fine, thirsty* of *blind*. Het spel wordt weer vervolgd na het indrukken van de vuurknop.
Drop stuff - Deze optie heeft tot gevolg dat je alles wat je bij je draagt (met uitzondering van geld en voedsel) verbergt op de plaats waar je staat. Het uitzicht verandert automatisch in een close-up van de bergplaats die je zojuist hebt gecreëerd. Indien je slechts een bepaald aantal voorwerpen wilt achterlaten, dan moet je die dingen die je bij je wilt houden weer oprapen voordat je wegloopt. De plaats waar je de spullen hebt verborgen (een *cache*) wordt aangegeven met een kruis. Je kunt begraven voorwerpen uitsluitend terug krijgen met behulp van een schep.
De laatste afbeelding is bedoeld om te kunnen manipuleren met voorwerpen (*things*). Hiermee roep je een overzicht op van de spullen die je bij je hebt. Door de cursor over een bepaald voorwerp te plaatsen en de vuurknop in te drukken, wordt het aangewezen voorwerp gebruikt of ter hand genomen. Wanneer je de cursor op de lege hand linksboven plaatst, geeft je aan dat je alles wilt opbergen in je ransel. Ongeacht welk voorwerp je hier ook kiest, je kunt weer verder spelen nadat je de vuurknop hebt ingedrukt.
Heen en weer lopen door het werelddeel doe je door de joystick in de gewenste richting te bewegen.



Een fragment uit het dagboek

Zodra je een stad of een dorp binnenloopt, verandert het beeld weer in een close-up. De verschillende soorten hutten zijn dan duidelijk herkenbaar, alsmede de rondlopende bewoners.

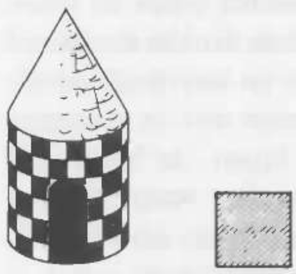
Zoals we reeds gezegd hebben sta je nog met lege handen aan het begin van het spel. Je zult op het punt waar je van boord bent gegaan vrijwel onmiddellijk een bergplaats van spullen aantreffen. Je kunt hier echter nog niets vinden omdat je geen schep bij je hebt. Het verstandigste dat je hier kunt doen is pal naar het zuiden lopen en Caïro binnen te trekken. In deze drukke havenstad zie je een aantal hutten en wat rondlopende bewoners. Je legt contact met de inwoners door tegen ze aan te lopen. Je krijgt dan meestal wel een aanwijzing waar je moet zijn; als je geluk hebt zelfs een plattegrond. De grootste kans op vrijgevigheid maak je echter wanneer je ze een geschenk aanbiedt. Dit doe je door het cadeautje in je hand te houden voordat je tegen iemand oploopt. Als je een plattegrond ontvangt, verschijnt onderin beeld de mededeling *"I've got my bearings"*.

De meeste hutten in steden en dorpen kun je niet binnengaan. Er zijn echter een aantal hutten die je wel kunt betreden. Hier moet je voorraden, gereedschappen, wapens en andere uitrustingsstukken aanschaffen. Dit doe je door naar binnen te lopen totdat je naast de handelaar staat. Sta stil en laat de handelaar uitspreken. Op de grond verschijnt dan een aantal artikelen die je hier kunt kopen. Wanneer je op één van de artikelen gaat staan, vertelt de handelaar je hoeveel hij ervoor wil hebben. Afdingen is niet mogelijk. De prijs en de omschrijving van het artikel verschijnen onder in beeld. De koop wordt gesloten door de vuurknop in te drukken. Het is mogelijk meerdere exemplaren van hetzelfde artikel te kopen, hoewel dit niet altijd even verstandig is.

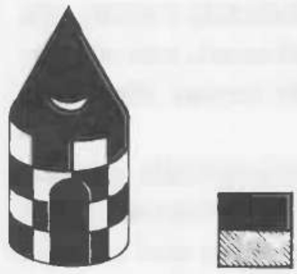
We zullen nu eerst een opsomming geven van de verschillende artikelen die in de steden worden verhandeld, zij het dat niet overal al deze voorwerpen te koop zijn. Behalve de omschrijving van de handelswaar geven wij ook een tekening van het gebouw waar je dit kunt kopen, alsmede een afbeelding van het symbool waarmee ditzelfde gebouw op de stadsplattegrond wordt afgebeeld.


groen

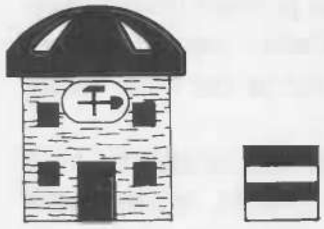

geel



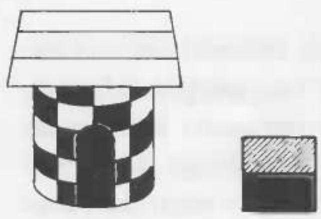
Markthut - Handelswaar: Voedsel en kano's. Het nut van voedsel zal geen verdere uitleg nodig hebben. Een kano is makkelijk om snel over rivieren te trekken, doch niet oceaanwaardig. Bovendien kan men een kano beter achterlaten wanneer men te voet verder moet. Het meeslepen van het vaartuig kost veel energie.



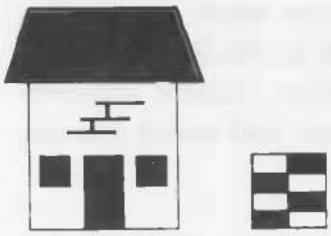
Wapenhut - Handelswaar: Pistool, kapmes (*machette*) en zweep (*whip*). Deze wapens dienen ter zelfverdediging tegen allerlei gevaren die in Afrika schuilen. Hierop komen we nog terug in de speeltips. Het is echter wel handig om te weten dat je het kapmes kunt gebruiken om jezelf wat sneller door de jungle te worstelen.



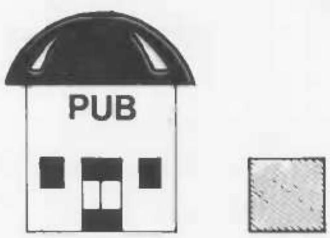
Warenhuis - Handelswaar: Medicijnen, kaart en geschenken.
Medicijnen moet je gebruiken om te herstellen van diverse verwondingen. De kaart die je hier kunt kopen moet je niet verwarren met de kaart die je via het *bearings icon* kunt opvragen. Integendeel, op de hier aangeschafte kaart houdt de computer een minder gedetailleerde overzichtskaart bij van de gebieden die je reeds hebt bezocht. Door de kleinere schaalverdeling zie je op deze kaart een veel groter gebied. Je bekijkt de kaart door eerst het *items icon* te selecteren en dan het symbool van de kaart aan te wijzen.



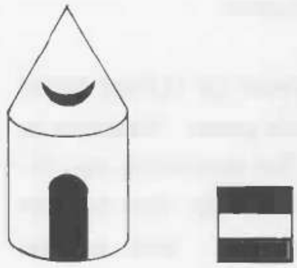
Gereedschappen - Handelswaar: Schep (*shovel*), veldfles (*canteen*) en touw.
De schep is noodzakelijk om voorwerpen en schatten op te graven. Een veldfles met water is onontbeerlijk tijdens tochten door de verzengende woestijn. Het touw voorkomt dat je in bergachtige gebieden naar beneden stort.



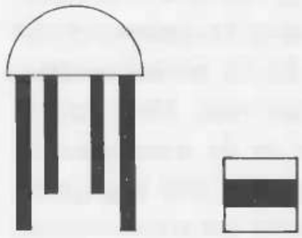
Reisbureau - Voor het boeken van een bootreis naar een andere havenstad. Om een reis te boeken, moet je de joystick naar links of naar rechts bewegen. Op de kaart van Afrika worden dan de stad waar je bent en de stad waar je eventueel naar toe wilt aangegeven. Ook wordt het bedrag dat je voor de boottocht moet betalen vermeld. Wanneer je genoeg geld over hebt, kun je de reis boeken door de vuurknop in te drukken.



Pub - Voor het saven van het spel.
Om het spel te saven heb je een speciaal geformatteerde diskette nodig. Deze moet vanuit het spel worden aangemaakt. Je kunt 10 verschillende situaties naar een diskette wegschrijven. Druk hiervoor eerst op toets <F3>. Het programma vraagt dan om de *"data disk"*. Indien je die nog niet hebt aangemaakt, kun je dit doen door toets <F5> in te drukken. Stop dan een nieuwe diskette in de diskdrive en druk de vuurknop in. Beschik je reeds over een *"data disk"*, dan schuif je die in de drive en je slaat een cijfertoets <1> tot en met <0> aan. De situatie wordt dan onder het gekozen nummer opgeslagen.



Stamhoofd - Voor het verkrijgen van informatie.
De stamhoofden geven niet zomaar informatie. Je zult ze eerst iets moeten geven om ze tevreden te stellen.



Bazaar - Voor het verkopen van voorwerpen.
Hier kun je van alles verkopen voor de daar geldende prijzen. Om iets te verkopen, moet je dat in je hand houden. Als de geboden prijs je wel aanstaat, druk je de vuurknop in. Vind je het bedrag te laag, dan beweeg je de joystick.

In de havensteden en in sommige andere grote steden, kun je goederen betalen met geld. In de kleinere dorpen en nederzettingen in de binnenlanden heb je echter geschenken nodig om handel te drijven; geld is daar namelijk nog onbekend.
Je kunt tijdens het spel op twee manieren aan contanten komen. Ten eerste kun je voorwerpen te gelde maken in een bazaar in een grote stad. De tweede mogelijkheid is het ontvangen van extra geld van het advocatenkantoor als beloning voor het in kaart brengen van meren, bergtoppen, rivier mondingen en dergelijke. Het geld wordt telegrafisch overgemaakt. Zodra je een willekeurige havenstad bezoekt, krijg je het

geld automatisch uitgekeerd.

Het gebied dat je in *Heart of Africa* moet doorzoeken is groot. Zéér groot. Wanneer je een volledige kaart van het continent zou tekenen op dezelfde schaal als die op het beeldscherm wordt gebruikt, zou je een kaart krijgen die ruwweg zo'n 3 bij 6 meter groot is. Weliswaar bestaat de kans dat je de verborgen tombe van farao Anhk Anhk per ongeluk vindt. Gezien de afmetingen van het speeloppervlak is deze kans echter uiterst gering.
Door de uitgestrektheid van Afrika, zal het niemand verbazen dat er verschillende stammen wonen. Het continent is onderverdeeld in vijf grote gebieden. In elk gebied spreken de bewoners een andere taal. Deze zul je moeten leren wanneer je de aanwijzingen die je van de bevolking krijgt wilt begrijpen.
Her en der kun je allerlei schatten vinden, zoals goud, zilver of ivoor. Ze zijn van speciale waarde voor bepaalde stammen. Andere stammen moeten niets hebben van sommige voorwerpen. Soms worden ze zelfs ronduit agressief wanneer je hen deze voorwerpen toont.
Mocht je er niet in slagen om op vreedzame manier informatie of handelswaar los te krijgen van de plaatselijke bevolking, dan kun je natuurlijk ook proberen het pistool te gebruiken. Doe dit echter liever niet, want je loopt dan het risico dat je door een gifpijltje uit een blaasroer wordt geveld. Bovendien zal de slechte naam die je hierdoor krijgt je vooruit snellen. Andere stammen zullen hierdoor minder snel bereid zijn om je te helpen.

Wij wensen iedereen die het aandurft aan deze speurtocht te beginnen veel geluk en wijsheid toe.
Mocht je tijdens het spel in een hopeloze situatie verzeild raken, dan kun je te allen tijde toets <F1> indrukken. Hierdoor wordt de huidige expeditie beëindigt. Je kunt dan een eerder gesavede situatie weer oproepen door toets <F3> aan te slaan. Wanneer je helemaal opnieuw wilt beginnen, druk je op <F7>.


TANGIER
TOUBKAL
NOORD AFRIKA
BERBER
CAIRO
Nile River
TAMANRASSET
TUAREGS
NUBIAN
EMIKOUSSI
SAINT-LOUIS
TIMBUKTU
WEST AFRIKA
Senegal R.
BOMBARA
Niger R.
LAKE CHAD
KHARTOOM
Blue Nile R.
JABAL MARRAH
LAKE TANA
HAUSA
Benue R.
White Nile R.
MANDINGO
Volta R.
LAGOS
SIDAMO
BERBERA
CAMEROON
Ubangi R.
BANDA
UGANDI
Juba R.
LAKE RUDOLF
Congo R.
LAKE ALBERT
KABALEGA FALLS
SOMALI
MATA FALLS
FANG
MONGO
STANLEY FALLS
ELGON
LAKE EDWARD
KENYA
LAKE VICTORIA
MASAI
PYGMY
Congo R.
LIVINGSTON FALLS
KILIMANJARO
BOMA
Sankuru R.
Kasai R.
LAKE TANGANYIKA
ZANZIBAR
MIDDEN AFRIKA
LUNDA
OOST AFRIKA
SWAHILI
BAMBUNDU
Ruvuma R.
NOVA LISBOA
BATWA
LAKE NYASA
BEMBA
BANTU
ZUID AFRIKA
Zambezi R.
VICTORIA FALLS
BUSHMEN
Limpopo R.
Vaal R.
ZULU
AUGRABIES FALLS
SOURCES
Orange R.
CAPETOWN

Speeltips

Raadpleeg de kaart die wij bij het spel hebben gevoegd regelmatig. Schaam jezelf er ook niet voor om aan het programma te vragen waar je bent (*Where am I?*) of de computerkaart(en) te raadplegen.

Berg het pistool op voordat je een stad binnenloopt. De plaatselijke bevolking waardeert het niet zo erg om te worden bedreigd. Je kunt hier echter wel een zweep dragen, voor het geval dat.

In de jungle is het raadzaam het kapmes te dragen. Niet alleen kun je jezelf dan sneller een weg banen, het is ook het meest geschikte verdedigingsmiddel tegen bijvoorbeeld slangen.

In andere gebieden bevalt ons het gebruik van een pistool het beste.

Zorg altijd voor voldoende medicijnen. Zelfs een pistool biedt geen absolute garantie dat je niet gewond raakt.



Raadpleeg de plattegrond regelmatig

Geef de bewoners van steden en dorpen geschenken. Hierdoor zijn ze sneller bereid je inlichtingen te verschaffen die je van dienst kunnen zijn bij het opsporen van de tombe van Anhk Anhk.

Stamhoofden gaan alleen door de knieën wanneer je ze voldoende voorwerpen geeft die ze willen hebben. Je kunt ze weliswaar ook tot het geven van informatie bewegen door ze het pistool onder hun neus te duwen, maar dit is op langere termijn toch niet de meest geschikte methode.

Zodra je het stamhoofd voldoende van zijn lievelings voorwerpen hebt geschonken, staat hij je toe om in zijn dorp gelegaliseerd proletarisch te winkelen. Alles wat je nodig hebt mag je gratis uit de winkels meenemen. Wanneer je gewond bent, geeft hij de medicijnman opdracht om je volkomen te genezen.

Wanneer je lang in de zon loopt, bestaat het risico dat je blind wordt door de langdurige blootstelling aan het felle licht. De enige manier om van deze aandoening te genezen is een bezoek aan een havenstad.

Zorg voor voldoende veldflessen met water wanneer je een tocht door de woestijn voor de boeg hebt. Het risico dat je door een wild dier wordt aangevallen is niet denkbeeldig. Het effect van zo'n confrontatie kan zijn dat je een veldfles verliest. Wanneer je slechts één veldfles had, zul je niet lang kunnen overleven.

Hetzelfde advies geldt eigenlijk voor het meenemen van meerdere kaarten. Het is altijd mogelijk dat je tijdens een storm of een andere gebeurtenis een kaart verliest. Dit is weliswaar minder rampzalig dan zonder water of voedsel moeten doorreizen, maar toch is het altijd makkelijk om precies te weten waar je bent.

Aangezien de graftombe van farao Anhk Anhk zich in ieder nieuw spel op een andere plaats bevindt, net zoals de te vinden schatten, kunnen wij geen kant en klare oplossing geven voor het vinden van de laatste rustplaats. We hebben evenwel een redelijk aantal tips die de speurtocht zullen vereenvoudigen. Deze tips hebben we geselecteerd naar het gebied waarvoor ze gelden. De gebieden kun je op de bijgevoegde kaart terugvinden.

We geven hierbij steeds eerst de voorkeur voor een bepaald voorwerp, gevolgd door een kort woordenboek van de in dat gebied gesproken taal. Hierna geven we een opsomming van de verschillende stammen die binnen dat gebied leven. Als laatste geven we per gebied nog een aantal extra tips en opmerkingen.

Noord Afrika
De stamhoofden in Noord-Afrika zijn bijzonder gecharmeerd van goud. Diamanten zijn soms ook welkom, zij het in mindere mate.
In dit gebied worden de windrichting precies tegengesteld aangeduid.

Men zegt:	Men bedoelt:
North	Zuid
South	Noord
West	Oost
East	West
Oink Oink	Anhk Anhk
Gahanna	Savannen
El Mora Levimara	Oase

De stammen die hier leven zijn:
Tuaregs, Berber, Nubian en Sidamo.

Algemene tips:
Vergeet in geen geval een veldfles. Blijf niet te lang in de woestijn, want anders word je blind. In dit gebied komen veel leeuwen voor, dus vergeet niet een pistool in de hand te houden terwijl je door de woestijn trekt.
De nomaden hebben een uitgesproken hekel aan zilver.

Oost Afrika
De stamhoofden zijn hier verzot op smaragden.

Men zegt:	Men bedoelt:
Dethamee	Zuid
Relolo	Noord
to Odabi (of Uba)	Oost
with Odabi (of Ka-uba)	West:
Odabi	De wind die uit het oosten blaast
Galumba	Olifant
Ukambi	Flamingo
Kala Umbasai	Zonnegod
Unumpara	Kilimanjaro (hoogste berg in het gebied)

Je vindt hier de volgende stammen: Ugandi, Somali, Masai, Swahili.

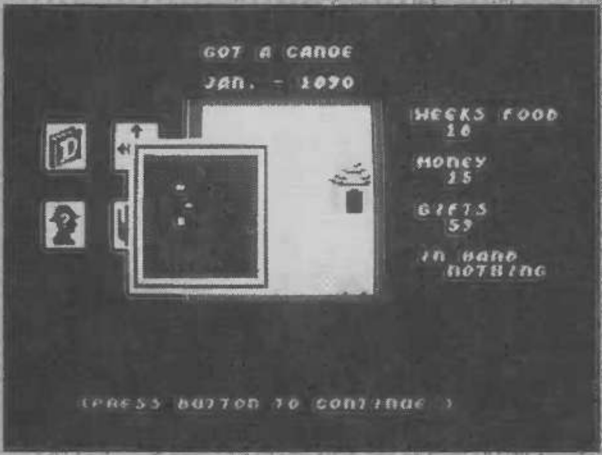
Algemene tips:
Deze volkeren hebben een hekel aan koper.
In dit gebied zijn veel bergen, dus het touw is haast onontbeerlijk.
Ook een kano kan goede diensten bewijzen om de talrijke en grote meren over te steken.

Zuid-Afrika
Het lievelingsmetaal van de stamhoofden in dit gebied is koper. Dit metaal wordt als heilig ervaren. De volken denken dat ze er hun kracht aan ontlenen.

Men zegt:	Men bedoelt:
Winter	Zuid
Summer	Noord
Rising	Oost
Falling	West
Krashuntu	Oranje rivier
Lastwana	Zambesi rivier
Gumba lu Untoba	Victoria waterval
Kaluzu	Zoeloe's
Oischipapa	Schelpen uit de Indische Oceaan
Bethuda Zalabawa	Hiermee wordt waarschijnlijk de Thabana berg bedoeld. De letterlijke vertaling luidt: Hoge plaats in de zuiden-wind".

De stammen die men in dit gebied tegenkomt zijn: Batwa, Bemba, Bantu, Bushmen en Zulu.
Algemene tips:
De bevolking in deze streek is doodsbang voor ivoor aangezien ze ervan overtuigd zijn dat ze daardoor verzwakt raken.
Houdt het pistool bij de hand.
Het snelste kan men hier vooruit komen door gewoon te lopen. Aan een kano heeft men hier minder door de ongunstige loop van de rivieren.
Bij de Zoeloe's kan men grote hoeveelheden smaragden (*emaralds*) vinden. Deze zijn

volgens de volkslegenden afkomstig van de ''Bethuda Zalabawa''.



Bij de reisagent

Centraal Afrika
Hier maakt men de stamhoofden uitsluitend blij met zilver.

Men zegt:	Men bedoelt:
Right of Utomba	Zuid
Left of Utomba	Noord
With Utomba	Oost
Not Utomba	West
Utomba	De in het gebied gebruikelijke westenwind
Makajuwamba	Goud
Thkgrunda	Woudgeest
Mongdamara	Letterlijk: ''de moeder van Mongo''. Zo wordt hier de Congo rivier genoemd.

De volkeren die men in dit gebied aantreft zijn: Banda, Mongo, Pygmy, Lunda en Bamundu.

Algemene tips:
Men bevindt zich midden in het tropische regenwoud. Houdt dus een kapmes bij de hand om over land te reizen.
Overigens raden wij deze manier van voortbewegen af. Het is verstandiger om, daar waar mogelijk, per kano de rivier af te zakken.

Houdt goud verborgen voor de inwoners van deze streken. Zij raken hierdoor in paniek en ze verdenken je ervan door de duivel self te zijn gezonden.
Veruit de meeste dorpen, met uitzondering van Mongo, liggen aan rivieren. In de jungle is weinig beschaafd leven aan te treffen.

West Afrika
De bevolking van West Afrika heeft een bijzondere voorliefde voor ivoor.

Men zegt:	Men bedoelt:
Phutshwama	Zuid
Koko	Noord (maar ook kameel)
Katula	Oost
Mimbumi	West (maar ook smaragden)
Huttingo	Niger rivier
Oz Oz	Anhk Ahnk
Ungala Saubaba	Land van de dikke mensen (bijnaam voor de leden van de Hausa stam, vanwege hun vraatzucht).
Ut-hu Mambwama	De hoeder van God

De stammen dien men hier kan aantreffen zijn: Bombara, Mandingo, Hausa en Fang.

Algemene tips:
De mensen die in dit gebied wonen hebben een ongekende afkeer van smaragden.
Vergeet niet het pistool mee te nemen tijdens de tochten door dit gebied.
In het zuiden van West Afrika komt men in dichte jungles terecht. Gebruik hier dus het kapmes.
Her noordelijke deel van West Afrika bestaat uit grote woestijngebieden. Hier komt een veldfles uiteraard weer goed van pas.

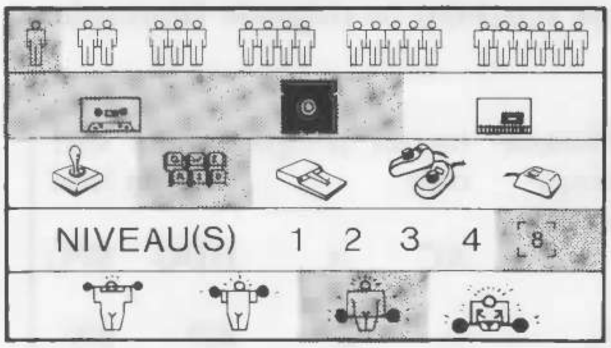
Tot slot geven wij hier nog een tip voor mensen die een speeltijd van vijf jaar (in werkelijkheid ongeveer 3,5 à 4 uur) niet voldoende vinden.

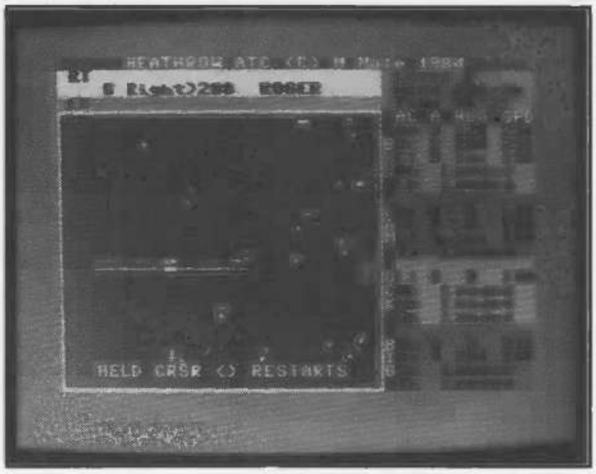
HEATHROW - AIR TRAFFIC CONTROL

H

Hewson Consultants

Aackosoft





Doel

Ooit wel eens nagedacht over de mogelijkheid om verkeersleider op een druk vliegveld te worden? Welnu, met deze simulatie beleef je in ieder geval de spanning waaronder deze mensen te werk gaan.
Heathrow, de luchthaven die men voor dit spel koos, is de drukste aanvliegroute voor heel Europa. De speler krijgt dan ook nauwelijks gelegenheid om in het uur dat het spel bezig is rustig een kopje koffie weg te werken. Volop concentratie is verplicht om in die periode twintig vliegtuigen veilig naar de grond te loodsen.
Dit binnenleiden van de verschillende toestellen gaat niet zomaar, maar moet volgens de internationale vliegregels gebeuren. De verkeersleider moet alle rondvliegende toestellen op tijd binnen roepen, de juiste afstand houden, de verschillende snelheden berekenen en de toestellen op de juiste hoogte afleveren aan het I.L.S. (Instrument Landing System).
In Heathrow Air Traffic Control wordt al ną een half uur beoordeeld of de speler deze test goed heeft volbracht. Dit gebeurt door een percentage van effectiviteit af te geven. Het tweede half uur wordt niet beoordeeld.
De slimste beslissing die de programmeur heeft gemaakt is om de speler stap voor stap te leren vliegtuigen binnen te leiden.

Beschrijving

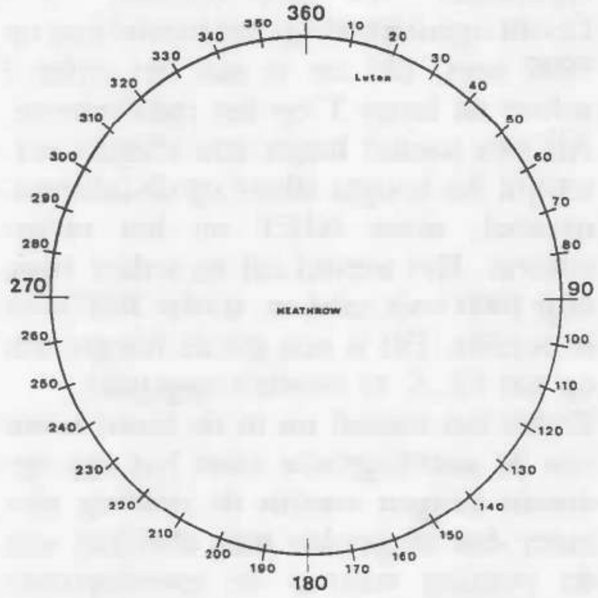
Nadat de cassette is ingeladen zien we allereerst een menu met de mogelijkheden, waaronder een demonstratie. Het is aan te raden eens rustig naar deze demonstratie te kijken nadat je de spelregels hebt doorgelezen.
Heathrow Air Traffic Control heeft geen spectaculaire graphics en bestaat eigenlijk alleen maar uit wat puntjes, rondjes en streepjes die in sommige gevallen begeleid worden door een cijfer en een letter. Naast het radarscherm vinden we tevens de nodige gegevens omtrent de verschillende toestellen. Laat je hierdoor niet afschrikken, want je mist gegarandeerd een bijzonder boeiend spel.
Het beeldscherm is in twee delen opgesplitst. In het grootste deel zien we het radarscherm met in het midden twee

blokjes en links en rechts van die blokjes twee strepen. De blokjes geven de positie aan van de luchthaven Heathrow. De strepen staan op het radarscherm aangegeven als de start- en aanvliegroutes. Dit zijn dus geen landings- of startbanen. In deze simulatie geven de bovenste strepen de landingsroute aan. De onderste routes worden alleen gebruikt door uitgaand verkeer. In de vier hoeken van het scherm vinden we tevens vier kruisjes die een soortgelijke functie hebben als een laatste tramhalte. Hier komen de vliegtuigen binnen en cirkelen rond totdat de verkeersleider ze binnenleidt.
Het kruisje rechtsboven heet Lambourne en wordt in de informatietabel, rechts van het radarscherm, afgekort als LAM. Bovingdon is de naam voor het kruisje linksboven en wordt afgekort tot BNN. Rechtsonder vinden we Biggin, dat wordt afgekort tot BIG en linksonder tenslotte ligt Ockham met als afkorting OCK.
Zodra het spel start vind je in de informatietabel welke toestellen via welke bakens binnenkomen. De informatietabel is in vier vakken opgedeeld en geeft gedetailleerde informatie over vliegtuigen die op de bovengenoemde bakens aanvliegen. Nu ben je direkt geneigd om in paniek zoveel mogelijk toestellen tegelijk af te handelen. NIET DOEN. Zolang jij niets doet blijven de toestellen om de bakens heenvliegen. Er kan dus niets fout gaan.
In de rechter bovenhoek van het beeldscherm kun je zien welk niveau je hebt ingegeven. Daaronder staan drie cijfers, die volgens het kompas de windrichting aangeven. Achter de schuine streep staan twee cijfers; de windsnelheid. In eerste instantie zul je hier niet zo op letten, maar op een bepaald moment merk je dat het toestel onder jouw controle niet de juiste richting volgt. Door de wind wijkt het dan iets af. De tijd, onder de windrichting en snelheid, is van belang voor de waardering die de computer na een half uur geeft. De tijd heeft dus geen functie in die zin dat het beeldscherm bijvoorbeeld donker wordt.
Bovenaan de informatietabel staat het baken BNN met daar onder de letters A t/m E. Deze letters komen overeen met de letters die op het radarscherm verschijnen. Dit is dus de herkenningsletter van een vliegtuig. Achter deze letters verschijnt de volgende informatie:

Herkennings-letter	toestel type	hoogte	vlieg-richting	snel-heid
	AC	A	HDG	SPD
A.	m.	8	320	200

Zo zien we na de herkenningsletter een cijfer dat de hoogte in duizendtallen aangeeft waarop dit vliegtuig zich bevindt.
In deze simulatie vinden we vijf verschillende typen vliegtuigen die allen hun eigen kenmerken hebben waar rekening mee gehouden moet worden. Onder de letters AC (aircraft), een Engelse afkorting voor vliegtuig, staat de kleine letter c voor Concorde. De letter h (heavy) staat voor bijvoorbeeld een Boeing of een DC.10. De letter m (medium) staat voor een DC.8 of een Trident. De kleinere toestellen zoals een DC.9 of een Fokker worden aangegeven met een s (small). Privé toestellen, zoals een Piper of een Cessna hebben de letter l (light) meegekregen.
De drie cijfers onder de kop HDG (van het engelse heading, dat is vliegrichting) geven de richting aan waarin het desbetreffende toestel vliegt. Het toestel verschijnt op het scherm als een wit vierkantje. De puntjes, die achter het vliegtuig volgen, geven aan welke kant het uitvliegt. De richting is bepaald naar graden volgens het kompas. Het

radarscherm is dan ook ingedeeld volgens onderstaand voorbeeld.



Tenslotte geven drie cijfers aan met welke snelheid het toestel vliegt.
Alle gegevens in de informatietabel zijn van belang tijdens het binnenloodsen van de verschillende machines, maar worden over de eerste vier niveaus stap voor stap besproken. Iedereen kan dus in zijn eigen tempo de uiteindelijk vele handelingen leren, zonder teveel dingen tegelijk te hoeven doen.
Linksboven het radarscherm bevindt zich de communicatielijn waarop de instructies, die jij als verkeersleider geeft, staan geschreven (achter de letters RT = Radio Traffic). Alle instructies kunnen via het toetsenbord van de Commodore 64 afgekort worden gegeven.
In de beschrijving van de verschillende niveaus komen al deze instructies stuk voor stuk aan bod. Zodra de computer (lees het vliegtuig) de instructie verwerkt heeft volgt onder de communicatielijn een bevestiging van het desbetreffende toestel.
De letters EV, linksboven het radarscherm, staan voor "emergency traffic". Op deze plaats geeft de controletoren op het vliegveld aan of iets fout is gegaan. Tevens worden hier op hogere niveaus noodsignalen en andere voorkomende rampen weergegeven.
Zo zie je welk een hoeveelheid informatie je kunt verkrijgen uit een paar streepjes, cijfers en letters.
Daarnaast zijn er nog wat additionele "controls" die met de volgende toetsen geactiveerd worden:
Pauze:
Door de <CRSR> eenmaal in te drukken stopt het spel. Nog een keer indrukken hervat het spel weer.

Snelheid:
Door de <CRSR> eenmaal in te drukken versnelt het spel. Nog een keer indrukken vertraagt het spel weer.

Bevestiging:
Door de <spatiebalk> in te drukken worden bepaalde handelingen, waaronder de landing, bevestigd.

En dan nu: aan het werk.

Niveau 1.
Met het doorlezen van bovenstaande gegevens heb je ook rustig de demonstratie kunnen volgen. Door nu de eerste functietoets <F1> in te drukken, verschijnt het menu opnieuw. Kies nu voor niveau <1> en de westelijke aanvliegroute <W>.
Het radarscherm verschijnt nu opnieuw in beeld en in de informatietabel zie je met korte tussenpozen acht toestellen in beeld komen, die op zeven- en acht duizend voet binnenkomen. Het zal een ieder direct opvallen dat alle toestellen van hetzelfde type zijn. Er is voor deze oefening gekozen voor de lichtste vliegtuigjes, zoals Cessna's en Pipers.
Op dit niveau heb je maar één zorg. Je moet alle toestellen op de gekozen aanvliegroute brengen en ze vervolgens overdragen aan de I.L.S. (instrument landing systeem). Dit doe je door eerst de juiste richting aan te geven en intussen het toestel te laten zakken tot een

acceptabele hoogte voor het I.L.S. Gedurende alle niveaus kun je deze hoogte bepalen op 2000 voet.
Het acceptatie-signaal van het I.L.S., de zogenaamde localiser, zal op de plaats waar de vliegrichting in de informatietabel wordt aangegeven de letters LOC laten zien. Dit betekent dat het toestel op het I.L.S. is geaccepteerd. Denk nu niet dat alle problemen zijn opgelost, want het I.L.S. moet de acceptatie op de localiser ook nog goedkeuren met de letters EST. Zodra die letters op de plaats van de aanvliegroute staan, zal het toestel landen.
Volg de volgende instructies en kijk of alles volgens plan verloopt. We kiezen voor een toestel, dat op dit moment rondvliegt om het baken BIGGIN (rechtsonder). Twee toestellen vliegen daar inmiddels rond. Wij kiezen voor T.
Onder de kop HDG in de informatietabel staat de letter H. voor "holding pattern". Als we nu de toets <T> indrukken, verschijnt die letter achter de letters RT (radio-traffic) linksboven het radarscherm. Vervolgens geven we een <Q> in, waarna achter de T de opdracht QUOTE (geef informatie) volgt. Tenslotte besluiten we de eerste opdracht met de letter <H> (heading). We hebben nu het toestel T de opdracht gegeven om ons te vertellen in welke richting men op dit moment vliegt. De opdracht luidt dus volledig: <T> <Q>(uote) <H>(eading) <RETURN>.
We moeten het toestel nu een richting geven, die naar de westelijke aanvliegroute zal leiden, en het intussen laten dalen tot 2000 voet.
Opdracht: <T> <R>(ight) "320" of <T> <L>(eft) "320". De keus om linksom of rechtsom te gaan ligt aan de vliegrichting van het toestel. Welke kant je ook kiest, uiteindelijk zal het toestel een koers van 320 graden aannemen. Vanaf het baken BIGGIN betekent dit dat het toestel in een hoek van 30 graden op de westelijke aanvliegroute zal binnenkomen.
Opdracht? <T> <A>(ltitude) <3>. Op dit ogenblik vliegt het toestel nog op 7000 voet. Dit zie je aan het cijfer 7 achter de letter T op het radarscherm. Als een toestel hoger zou vliegen verschijnt die hoogte alleen op de informatietabel, maar NIET op het radarscherm. Het toestel zal nu iedere twee mijl 1000 voet zakken, totdat 3000 voet is bereikt. Dit is een goede hoogte om op het I.L.S. te worden opgepakt.
Zodra het toestel nu in de buurt komt van de aanvliegroute moet het een opdracht krijgen waarin de richting niet meer dan 40 graden mag afwijken van de richting waarop de aanvliegroute ligt. Dit is 270 graden. De richting die men aangeeft ligt dus altijd tussen 230 en 310 graden. Waren wij gestart met de oostelijke aanvliegroute, dan moet een "established" instructie gegeven worden tussen de 50 en 130 graden. LET OP: alle graden onder 100 worden ingegeven met een nul ervoor. Dus 50 graden wordt ingegeven als "050".
Opdracht: <T> <L>(eft) "310" <E>.
Het toestel zal nu de nieuwe richting aannemen en als de opdracht op het goede moment is gegeven (als het toestel dus een mijl of drie van de aanvliegroute vliegt) zal het toestel de aanvliegroute kruisen. Om de afstand te kunnen bepalen is het goed om te weten dat de streepjes op de aanvliegroute om de twee mijl staan. Op dat moment zal het I.L.S. op de informatietabel onder de kop HDG de letters LOC laten zien.
De letter E aan het eind van onze laatste opdracht staat voor established. Dit betekent vrij vertaald gerealiseerd. Zonder de E zal de aansluiting op het I.L.S. niet lukken. Mocht dit inderdaad niet lukken, dan kun je de landing afbreken door een nieuwe richting aan te geven voor het toestel. Als de landing niet wordt afgebroken zal het toestel Heathrow overvliegen wanneer het een

te grote hoogte had. De mededeling "overshoot" verschijnt vervolgens achter de letters E V linksboven het radarscherm. Ook onder de kop HDG op de informatietabel is nu "overshot" te zien. Het toestel is nu ook niet langer onder jouw controle en zal vanaf de verkeerstoren de opdracht krijgen 180 graden te draaien en te stijgen naar 3000 voet. Zodra in de informatietabel een nieuwe richting wordt aangegeven is het toestel opnieuw onder jouw controle en kun je het weer opdrachten geven.

Indien het toestel op de juiste hoogte is binnengebracht verschijnen de woorden "Final Approach" in de informatietabel. Het toestel staat dan niet langer onder jouw controle. Na de landing klinkt een geluidssignaal om dit te bevestigen. Als je de <SPATIEBALK> indrukt wordt de communicatie met het toestel verbroken. Alle waarschuwingen zullen resulteren in een lagere waardering.

Na een half uur of na het binnenloodsen van tien vliegtuigen zal de waardering op het beeldscherm verschijnen en kun je besluiten om opnieuw te beginnen of nog een half uur door te spelen.

Niveau 2.

Op dit niveau ontstaan drie nieuwe problemen. Allereerst krijgen we te maken met verschillende soorten vliegtuigen. Daarnaast moeten we er tevens voor zorgen dat alle toestellen binnen het radarscherm blijven. Tenslotte kunnen alle toestellen pas dalen op het moment dat ze binnen het radar dalingsveld vliegen. De omlijning van het dalingsveld kan men opvragen door de <F7> toets in te drukken. Buiten deze omlijning mag een toestel niet onder de zeven duizend voet zakken.

Vooral het verschil in de typen toestellen veroorzaakt nogal wat moeilijkheden. Een groter toestel daalt sneller dan een kleiner toestel. Hiermee moet nu rekening gehouden worden om op het juiste moment op 3000 voet te geraken, alvorens het toestel door het I.L.S. wordt opgepakt. Bovendien kan een groter toestel een kleiner toestel inhalen, waardoor het visueel onduidelijk wordt wie waar vliegt. Tenslotte moet het toestel ook nog tussen bepaalde snelheden vliegen, wil het worden opgepakt.

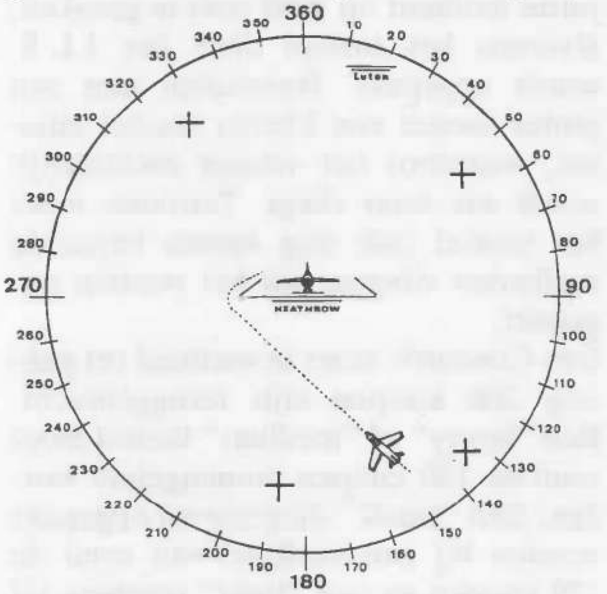
Een Concorde moet in snelheid tot pakweg 200 knopen zijn teruggebracht. Een "heavy" of "medium" toestel moet rond de 180 knopen binnengeleid worden. Een "small" vliegtuig zal opgepakt worden bij een snelheid van rond de 170 knopen en een "light" machine bij een snelheid van 160 knopen.

Mocht een toestel buiten het radarscherm geraken, dan verschijnt de waarschuwing "low below airspace". Deze waarschuwing is in realiteit levensgevaarlijk, omdat een toestel nu op een hoogte vliegt waarbij het een hoog gebouw zou kunnen raken. Uiteraard gelden de instructies die wij op niveau 1 geleerd hebben ook.

Opnieuw nemen wij in ons voorbeeld toestel T. Nadat wij niveau <2> hebben ingetoetst, besluiten we nu om op de oostelijke aanvliegroute binnen te komen.

Opdracht: <F7>. We zien nu het radar dalingsveld. Omdat we gekozen hebben voor de oostelijke aanvliegroute moeten we rekening houden met de linkerhelft van het dalingsveld. Dit veld snijdt dwars door Heathrow heen en maakt een vierkant vak met de twee linker bakens. Pas in dit vak mogen wij ons toestel laten zakken.

Opdracht: <T> <Q>(uote) <H>(eading). Na deze opdracht weten we in welke richting we vliegen en gaan dit nu aanpassen om op de oostelijke aanvliegroute uit te komen. (zie tekening 2.)



Opdracht: <T> <L>(eft) "300". Het vliegtuig zal nu een koers van 300 graden aannemen. Afhankelijk van de uiteindelijke richting zal de koers misschien moeten worden aangepast om met een goede bocht op de aanvliegroute te worden geaccepteerd.
Opdracht: <T> <S>(peed) "250". Deze snelheid is mogelijk omdat het toestel dat door ons is gekozen "medium" van formaat is. De volgende tabel laat de minimale en maximale snelheden zien.

C(oncorde)	190-280
H(eavy)	160-250
M(edium)	160-250
S(mall)	140-210
L(ight)	120-180

Net als in de realiteit moet je de snelheid verhogen op het moment dat een toestel wordt gevraagd aan de landing te beginnen. In dit spel moet deze regel absoluut worden toegepast anders is het onmogelijk twintig toestellen binnen het uur aan de grond te krijgen.
Opdracht: <T> <A>(ltitude) <3>
Net als "speed" (snelheid) is ook "altitude" (hoogte) een nieuwe opdracht. Deze opdracht gebruiken we nu omdat we inmiddels binnen het radar landingsveld zijn gekomen. De landing kan nu dus ingezet worden. Vlieg voorbij de aanvliegroute en draai dan naar 10 graden met de opdracht: <T> <R>(ight) "010". Vervolg deze opdracht met: <T> <S>(peed) "180". Het vliegtuig zal nu op drieduizend voet zijn beland en draait nu richting aanvliegroute.
Wil je tevens zeker zijn dat het toestel door het I.L.S. geaccepteerd zal worden, geef dan de volgende opdracht in: <T> <Q>(uote) <S>(peed) en dan: <T> <Q>(uote) <A>(ltitude). Snelheid en hoogte moeten nu zijn teruggebracht tot 180 knopen en drieduizend voet.
Opdracht: <T> <R>(ight) "060" <E>. Tot besluit zal het toestel nu deze richting aannemen om achtereenvolgens op de "localiser" geaccepteerd te worden. Met de letters EST in de informatietabel hebben we wederom een toestel veilig binnengebracht.

Niveau 3
Logischerwijs begrijpt iedereen dat afstand tussen de verschillende vliegtuigen van groot belang is. Op niveau drie gaan we hier rekening mee houden. Allereerst alleen met de landing en vervolgens ook in de lucht. Zodra twee toestellen binnen anderhalve minuut van elkaar op de aanvliegroute binnenkomen, zal dit resulteren in een "overshoot spacing" waarschuwing. De consequentie hiervan zien we dan vervolgens na een half uur bij de waardering door de computer.
In de lucht moeten vliegtuigen minimaal drie mijl uit elkaar blijven als ze op dezelfde hoogte vliegen. Indien toestellen binnen deze afstand van elkaar komen, dan volgt de waarschuwing "no seperation with ...". Als deze waarschuwing toch nog wordt genegeerd, dan zal de waarschuwing "collision risk with..." verschijnen. Mocht je ook deze

waarschuwing in de wind slaan, dan zal het spel stoppen. Want na een botsing in de lucht zul je toch een ander vak moeten zoeken.

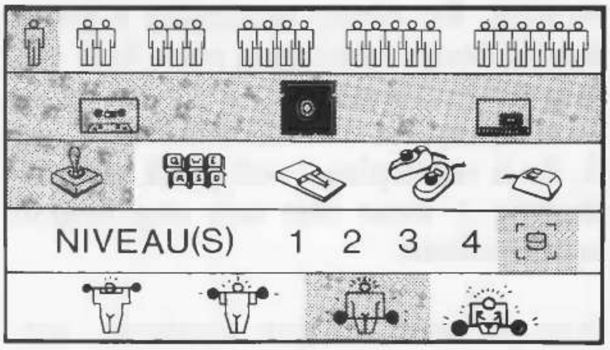
Niveau 4
Dit is eigenlijk het hoogste niveau. Alle opvolgende niveaus stellen de speler voor unieke problemen.
Iets wat we nog niet hebben ondervonden zijn tegenliggers. En net als op ieder ander vliegveld hebben landende toestellen te maken met opstijgende toestellen. Internationale vluchten, dus vluchten die het vliegveld passeren, zijn in dit geval niet van belang omdat die altijd boven de tienduizend voet vliegen. Deze stijgende toestellen starten op de beide startroutes die onder de beide aanvliegroutes liggen. Vervolgens volgen ze wel een zelfde baan en kun je met veel ervaring ontdekken waar de grootste knelpunten liggen. Wel kunnen lokale vluchten het luchtruim doorkruisen en in alle gevallen is het de taak van de verkeersleider, jij dus, om een correcte afstand te houden. Grote toestellen moeten vier mijl uit elkaar blijven en vanaf "medium" drie minuten. Indien een groter toestel voor een kleiner toestel uitvliegt moet een grotere afstand in acht worden genomen. De afstand tussen een Concorde en een "medium" moet vijf mijl zijn en deze afstanden lopen op tot 6 mijl voor een "small" toestel en tot 8 mijl voor een "light" toestel. Deze afstanden zijn vooral belangrijk tijdens de landing. Als je besluit meer dan één toestel tegelijk binnen te gaan brengen zijn deze afstanden belangrijk. Alle toestellen zullen tenslotte op drieduizend voet binnenkomen en moeten deze afstanden aanhouden. Als dit niet gebeurt volgt de waarschuwing "overshoot spacing". LET OP: in dit geval kan een toestel dus WEL door het I.L.S. geaccepteerd worden en toch niet landen. Net als op niveau 2 zal het toestel Heathrow overvliegen en vervolgens draaien naar het begin van de aanvliegroute. Als een toestel niet de juiste afstand houdt met een lokale vlucht die dicht in de buurt van het radar landingsveld komt, verschijnt de waarschuwing "not seperated with?"
Lokale vluchten zijn altijd te herkennen doordat ze geen herkenningsletter op het radarscherm voeren. Alleen een wit vierkantje met een cijfer (hoogte) geven aan dat dit een lokale vlucht betreft. Let tevens op, dat startende vluchten van 2000 tot 6000 voet zullen stijgen.

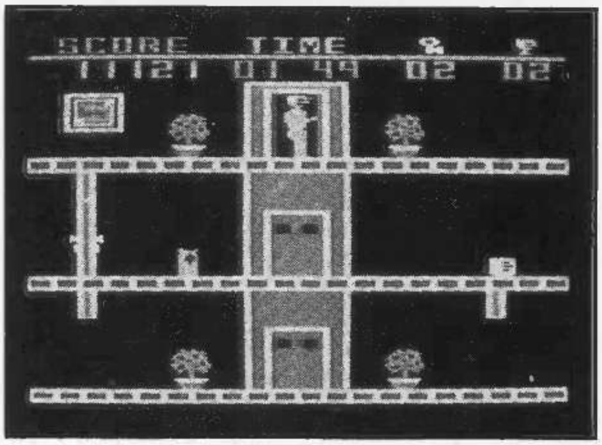
Niveau 5 is zoals we weten het demonstratieniveau waarin alle problemen van niveaus 1 t/m 4 worden getoond.
Op niveau 6 zal een toestel op een bepaald moment een noodsignaal afgeven waardoor de speler genoodzaakt wordt om dit toestel, met alle consequenties van dien, voorrang te geven. Dit niveau heeft onze voorkeur.
Niveaus 7 en 8 brengen de verkeersleider zodanig in de problemen, dat het onmogelijk wordt om het vereiste aantal toestellen op tijd binnen te brengen. Op deze laatste twee niveaus is het bijvoorbeeld mogelijk dat een toestel contact met de toren verliest en vreemde dingen gaat doen, of dat een landingsbaan uitvalt waardoor alle toestellen met een tussenpauze van drie minuten moeten landen.

Heathrow Air Traffic Control is geen groot programma en bestaat al enige tijd. Het heeft ook nooit een plaats bereikt in de verschillende hitparades van goede spellen. We zijn ook van mening, als we nog eens terugkijken op de recensies over dit spel dat de tijd die deze simulatie (want dat is het toch echt wel) in beslag neemt te lang is om een goed oordeel te vormen. Heathrow Air Traffic Control is briljant van uitvoering en heeft ons al ruim twee jaar in de ban.
Voor de goede orde moet nog even vermeld worden dat dit spel tevens voor de AMSTRAD en SPECTRUM bezitters leverbaar is.

THE HEIST

Livesay Computer Games | Mike Moony | Aackosoft





Doel

In The Heist (de roof) moet je in de gedaante van superspion Graham Crackers alle kunstwerken uit een museum stelen. Dit museum wordt door een terroristenorganisatie als dekmantel voor hun aktiviteiten gebruikt. Wanneer alle schilderijen van de muren gehaald zijn moet je om vernietiging van de Aarde te voorkomen een verborgen microstip zien te vinden. Lukt dit niet dan zal de wereld in een nucleaire holocaust ten onder gaan. Uiteraard wordt het museum zwaar bewaakt.

Beschrijving

Aackosoft produceert The Heist onder licentie van Livesay Computer Games. In de Verenigde Staten wordt The Heist geproduceerd door Microfun en was het programma een van de sensaties van de Consumer Electronics Show in 1984.
In Nederland wordt The Heist uitsluitend op cassette uitgebracht als zogenaamde "flippy". Dit betekent dat aan de keerzijde van de band weliswaar hetzelfde programma staat maar geconverteerd voor een andere computer. In dit geval is dat een conversie van The Heist voor MSX computers.

Voor de verkoop een zeer handige zet, een handelaar hoeft nu eenzelfde programma niet tweemaal op voorraad te nemen voor de verschillende computers. Voor ons als consumenten een iets minder gunstige zaak.
Normaliter immers staat een programma of tweemaal achter elkaar op een band of éénmaal aan elke zijde. Mocht een van de versies wat overkomen, waardoor deze niet meer zou laden dan neem je gewoon de volgende versie.
Bij flippy's is dat niet meer mogelijk. Het programma voor jouw computer staat slechts éénmaal op de band.
Raakt de band beschadigd dan is dat het einde van het spelgenot. Aackosoft stelt weliswaar bij inlevering van een beschadigd origineel een nieuwe kopie ter beschikking maar daar zijn wel kosten aan verbonden. Jammer.

Een ander voordeel van onder licentie produceren is dat het bijvoegen van een Nederlands-talige handleiding zeer eenvoudig geschieden kan. Ook bij de Aackosoft versie van The Heist zit een handleiding. De handleiding is gecombineerd voor Commodore 64 en MSX. Het is alleen jammer dat de handleiding

een ander spel schijnt te beschrijven dan The Heist voor Commodore 64. Niet alleen klopt de gegeven informatie niet over wat wel en niet mogelijk is in het spel (o.a. met betrekking tot de diverse te gebruiken toetsen op het toetsenbord). Erger nog is dat het doel van het spel door de handleiding op losse schroeven wordt gezet.
Volgens het verhaal moet je een verborgen microstip zien te vinden. Ter verduidelijking is een tekening van deze microstip (een soort balletje met een punt) opgenomen in de handleiding. Vervelend is echter dat dergelijke balletjes op niveau twee al door de gangen dwalen. En pakken is ter plekke overlijden. Dat is duidelijk niet de bedoeling. Wat die microstip dan wel is, blijkt niet uit de door Aackosoft bijgeleverde handleiding.

Het spel komt ten einde wanneer je alle schilderijen in de 90 zalen van het museum van de muren afgehaald hebt. Je hebt dan ook automatisch de microstip te pakken, aangezien deze verborgen schijnt te zijn in een van de schilderijen.

Je start The Heist door de vuurknop van de joystick (poort 1) of door functietoets <F1> of <F3> in te drukken. The Heist kent twee spel-snelheden: normaal (functie toets <F1>) of supersnel (functie toets <F3>). Alleen de snelheid van de bewakingsrobots en de rondvliegende ballen verandert hierdoor. De lopende banden, roltrappen, verticale schuifdeuren en Graham Crackers worden niet beïnvloed. Wanneer je het spel start door de vuurknop in te drukken kies je de normale speelsnelheid.

Met functie toets <F5> kun je het spel pauzeren. Het spelgeluid kun je met toets <Q> aan en uit zetten. Met de <RESTORE> toets start je het spel opnieuw op.
Ondanks wat de handleiding beweert hebben we geen muziek in het spel kunnen ontdekken.

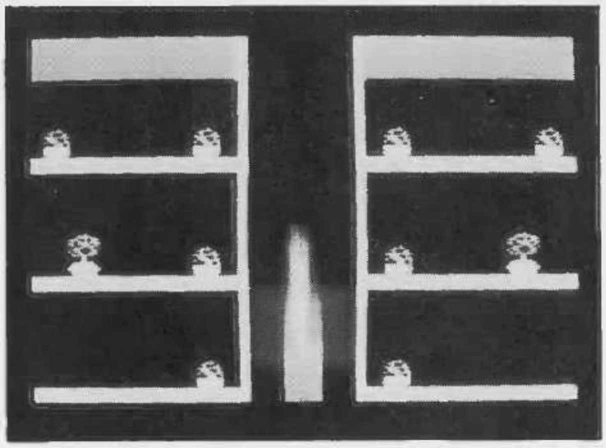
Het The Heist museum bestaat uit negen (in feite drie maal drie) verdiepingen. Elke verdieping kent 10 zalen waarin schilderijen hangen. In totaal heeft The Heist derhalve 90 speelschermen, waarbij de liftschermen tussen de verdiepingen uiteraard niet meegeteld worden. De vierde verdieping is gelijk aan de eerste verdieping maar kent een hogere speelsnelheid.
Verdieping 5 is identiek aan 2 en 6 aan 3. Zo is verdieping 7 ook gelijk aan verdieping 1 maar met een nog hogere speelsnelheid.

Aan de muur hangen eveneens, verspreid over de zalen, sleutels. Deze sleutels zijn nodig om de zware kluisdeuren die soms de zalen afsluiten, te kunnen openen. Om een veld uit te spelen is meer nodig dan domweg rennen en alle sleutels oppakken. De opbouw van een verdieping is zodanig dat je daarmee niet ver komt. Bovendien zijn er meestal aanzienlijk minder sleutels dan deuren. Verdieping 2 bijvoorbeeld heeft 11 deuren en slechts 6 sleutels. En één van die sleutels hangt tot overmaat van ramp op een bijna onbereikbare plek. Op de tekeningen kun je zien waar de sleutels en de deuren zich bevinden. Naast gewone dichte deuren kom je ook nog verticale schuifdeuren (gearceerd op de tekeningen) tegen. De minste of geringste aanraking hiervan is dodelijk, je kunt deze niet met een sleutel onschadelijk maken.

Sommige zalen worden bewaakt door patrouillerende robots, stofzuigertjes op rupsbanden. Deze zijn dodelijk behalve wanneer je sleutels bij je hebt. Met een sleutel in je bezit kun je een bewakingsrobot vernietigen door tegen hem aan te lopen. Dit kost je echter een sleutel. En die had je natuurlijk net nodig om die laatste deur te openen. Je

merkt, het leven van een superspion gaat niet over rozen.

Een ander gevaar wordt gevormd door een soort vuilnisbakken waarvan de kop af en toe rood oplicht. De handleiding noemt dit opduikende darren. Wat darren (en bovendien opduikend) in een museum te zoeken hebben blijft onbeantwoord. Over deze "darren" moet je heen springen. Aanraking is te allen tijde dodelijk.



De drie etage's van een verdieping worden onderling verbonden door liften en roltrappen. Liften kunnen omhoog en omlaag, roltrappen zijn eenrichtingsverkeer. Om een roltrap te betreden ga je voor de trap staan, met het gezicht van Graham Crackers er naartoe. Je moet je wel achter de leuning van de roltrap bevinden. Bij een omhooggaande roltrap druk je de joystick diagonaal naar voren. Links of rechts naar voren is afhankelijk van of de roltrap naar rechts of naar links omhoog gaat. Bij omlaag gaande roltrappen trek je de joystick diagonaal naar je toe.

De horizontale lopende banden zijn alleen gevaarlijk in combinatie met een rupsband robot of schuifdeuren.

Een lift betreed je door voor de liftdeur te gaan staan en op toets <1>, <2> of <3> te drukken voor de gewenste etage.

Schilderijen en sleutels van de muur halen is zeer eenvoudig. Je loopt langs een schilderij en het verdwijnt van de muur.

Wanneer je alle schilderijen van de muren gehaald hebt, rent Graham naar een lift en ga je naar de volgende verdieping van het museum.

Zoals je ziet is het museum een beetje gammel. Diverse vloeren hebben grote gaten. Hier kun je gebruik van maken. Je kunt je door een gat omlaag laten vallen naar de verdieping eronder. Dit kost geen leven of strafpunten. Val je echter door een gat in de benedenvloer dan kost dit wel een leven. Je gaat terug naar de startpositie van de verdieping.

Bovenin het scherm wordt onder andere de gehaalde score bijgehouden (uiterst links). In het midden zie je TIME (tijd) staan.
In The Heist ben je gebonden aan een bepaalde tijdslimiet. Je krijgt slechts twee minuten om een voorwerp (hetzij een schilderij hetzij een sleutel) op te rapen. Zodra je een voorwerp opraapt begint de klok weer vanaf twee minuten terug te tellen.

Bovenin rechts zie je het aantal sleutels in je bezit evenals het aantal levens dat je nog over hebt. Je begint het spel met nul sleutels en drie levens.

De puntentelling van het spel is een beetje onduidelijk. Meestal krijg je voor een sleutel 250 punten maar dat kan veranderen wanneer je twee sleutels binnen enkele seconden na elkaar meeneemt.
Ook het openen van een deur levert 250 punten op.
Schilderijen leveren een wisselend aantal punten op. Misschien is dit afhankelijk van de afgebeelde kunst. Zo te zien levert abstracte kunst niet veel op terwijl een portret van onze held Crackers meer oplevert. Waarbij wel de vraag rijst hoe zijn portret in het museum te-

recht komt.
In ieder geval krijg je voor de eerste 10.000 gescoorde punten een extra leven, daarna voor elke 20.000 behaalde punten.
Wanneer je geen uitweg meer ziet uit een spelsituatie dan kun je met toets <K> Graham Crackers uit zijn lijden helpen. Hij gaat terug naar de startpositie van dat niveau. Dit kost je echter een leven.

Speeltips

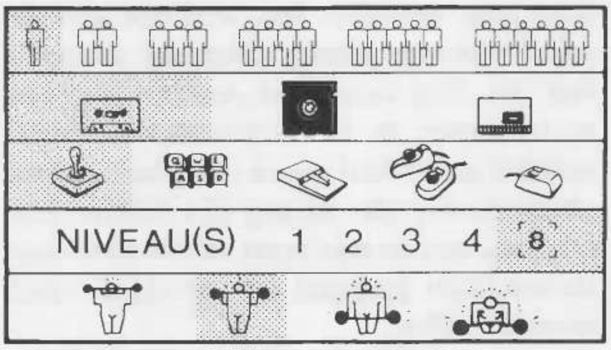
Probeer zoveel mogelijk te vermijden deuren te openen met sleutels. Vaak is een lokatie achter een kluisdeur via een omweg (of door een gat in het plafond) te bereiken. Sleutels kunnen immers ook gebruikt worden om lastige robots uit de weg te ruimen.
Raadpleeg de gegeven tekeningen voordat je aan een verdieping begint. (Zet met functietoets <F5> het spel op pauze).

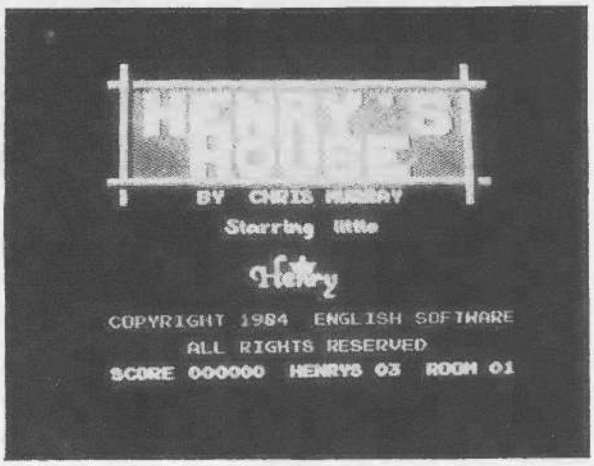
Experimenteer met omlaag springen van de ene verdieping naar de andere. Wanneer je op het goede punt staat is dit mogelijk. Op verdieping twee kun je op deze wijze een sleutel pakken waarvoor je anders een deur had moeten openen. Op sommige plaatsen is het mogelijk je van de derde etage naar de eerste te laten vallen terwijl het lijkt alsof je in een gat in de vloer terecht zult komen.
Probeer een zodanige route uit te stippelen dat je zo weinig mogelijk deuren open moet maken.
Maak hierbij gebruik van het feit dat je je rustig omlaag kunt laten vallen van de ene etage naar de andere.
Wanneer je over een "opduikende dar" heen wilt springen kun je het beste exact 1 vloerdeel (blokje) van de dar af gaan staan en vervolgens springen. Dit werkt altijd.

Wanneer je een veld verlaat, wordt het beeld zwart. Laat op dat moment de joystick los. Het nieuwe veld verschijnt en je zult zien dat Graham Crackers nog in de coulissen verscholen zit. Je kunt hiervan gebruik maken om een veld te bekijken voordat je eraan begint. Bovendien kunnen patrouillerende robots en de bruinrode ballen je in de coulissen geen kwaad doen.

HENRY'S HOUSE

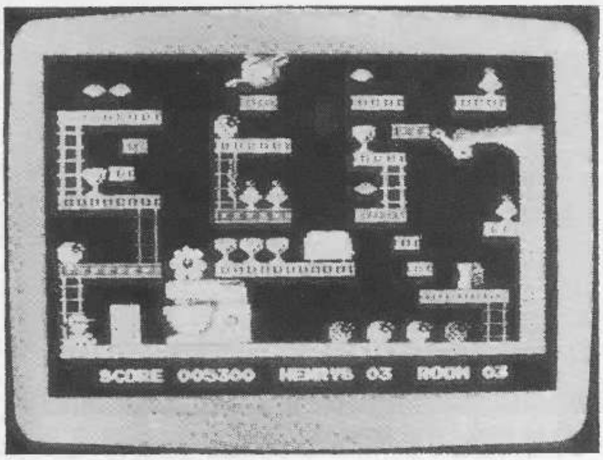
English Software | Chris Murray | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van het spel *"Henry's House"* is het verzamelen van allerlei voorwerpen die over acht kamers verspreid liggen. De hoofdpersoon uit dit spel wordt intussen bedreigd door allerlei gevaren.



Een kijkje in de keuken

Beschrijving

Na de geboorte van de eerste zoon van Prinses Diana en prins Charles werden in Engeland snel achter elkaar een aantal spellen, die op dat thema waren gebaseerd, uitgebracht. Eén van die spellen was *"Di's baby"*, uitgebracht door het softwarehuis *"Bad Taste Software"*. Het spel was van een dermate laag peil dat het softwarehuis volgens de Engelse pers zijn naam meer dan waar maakte.

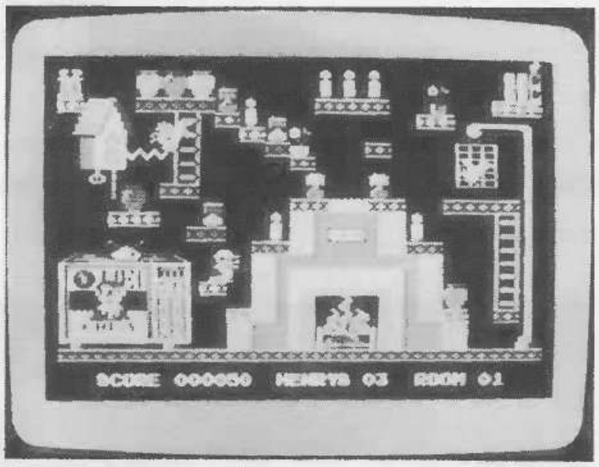
Een ander spel uit deze periode dat zeker wél een plaatsje in Het Zwaardere Werk verdient is *"Henry's House"*.

Het spel speelt zich af in het koninklijke onderkomen van Prins Charles en Lady Di. Hun zoontje, Little Henry, heeft de stoute schoenen aangetrokken en is op onderzoek uitgetrokken. Wat hij tijdens zijn tocht door de acht kamers tegenkomt is lang niet altijd even plezierig.

Als leidraad kunnen we je echter alvast geven dat de meeste bewegende voorwerpen dodelijk zijn voor Little Henry. Om het nog wat spannender te maken zijn veel voorwerpen die niet bewegen óók dodelijk.

Om het volgende scherm te bereiken dien je in een vertrek alle voorwerpen op te rapen. De sleutel die op een bepaald moment in beeld verschijnt is nodig om de deur naar het volgende niveau te openen.

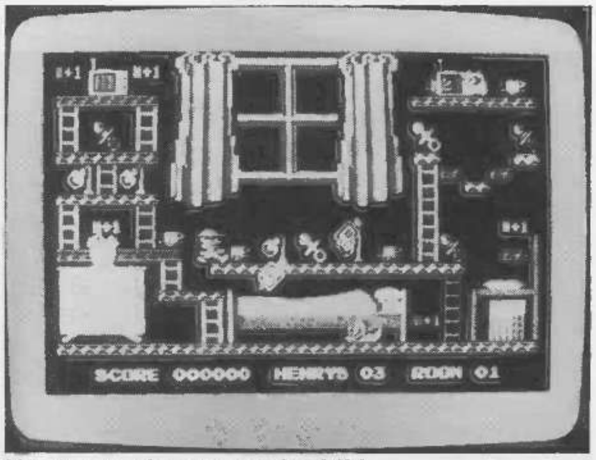
Wat graphics betreft valt het eerste scherm enigszins uit de toon. De overige schermen zien er veel beter uit dan het eerste veld doet vermoeden. Het is dus zeer de moeite waard om de moed niet te snel op te geven en te blijven volharden om het volgende scherm te bereiken. De velden kennen gelukkig geen tijdslimiet waarbinnen ze moeten worden voltooid. Ondanks dat is het toch mogelijk



De programmeur als omroeper

het spel te pauzeren door het indrukken van de <SPATIEBALK>. Om het spel te vervolgen moet je de <SPATIEBALK> nogmaals indrukken. Het is ook mogelijk het spel af te breken en opnieuw te beginnen door toets <F1> aan te slaan.
Wanneer je na het laden van het spel de computer even met rust laat, krijg je een voorproefje te zien van de acht velden die je moet doorlopen. Deze demonstratie kun je te allen tijde onderbreken door <F1> aan te slaan.
De schrijver van het spel, Chris Murray, is zich blijkbaar bewust geweest van de hoge moeilijkheidsgraad van Henry's House. Het is namelijk niet nodig om, wanneer je de drie beschikbare levens hebt verspeeld, steeds weer opnieuw in het eerste veld te beginnen.
Wanneer je namelijk de vuurknop indrukt begin je het spel weer in het vertrek waar je de laatste keer het loodje legde. Het indrukken van <F7> heeft echter wel tot gevolg dat je het spel weer van voren af aan moet beginnen.

Wat staat je nu zoal te wachten in de verschillende locaties?
In de klerenkast moet Henry behalve geldzakken ook diverse kledingstukken verzamelen. Het grootste gevaar bevindt zich hier op de derde etage. Een rond kopje met een stralende glimlach bestrijkt deze hele etage. Iedere aanraking ermee is dodelijk voor Henry.
In de keuken (het derde veld) vallen brokken deeg naar beneden. Iets verderop schenkt een theepot op gezette tijden wat druppels thee uit. Nog meer naar rechts spuwt een broodrooster in een schrikbarend tempo sneetjes geroosterd brood uit. Alsof al deze obstakels nog niet genoeg zijn worden ook nog eens met de regelmaat van de klok conservenblikjes geopend die vervolgens naar beneden vallen.
Het laatste veld is zonder meer het moeilijkst, zoals dat hoort. Geregeld verschijnt hier een vleermuis die uiterst moeilijk is te ontwijken. Dit beest volgt de bewegingen van Little Henry namelijk op de voet. In de hierna volgende speeltips zullen wij de velden stap voor stap uitleggen.



Het is nog lang geen bedtijd

Speeltips

Kamer 1. De klerenkast.

Het vereist vrij veel oefening om de bolhoed op de derde etage zonder kleerscheuren te pakken te krijgen. De beste methode is om te wachten op het kleine platform links waarop de handschoen ligt. Op het moment dat de slang zich naar rechts beweegt laat je je vallen en loop je naar rechts. De rij bewegende kopjes komt op een gegeven moment weer van rechts naar links. Spring op het moment dat de slang het kleinst is naar rechts over het stilstaande kopje. Ren vervolgens naar het uiteinde van het platform en spring naar rechts naar het vlinderdasje. De kroon boven in het scherm mag je niet aanraken. Je kunt er niet onderdoor, dus je zult om moeten lopen. De muur op de tweede etage tussen de handschoen en geldzakken staat onder stroom. Nadat je het vraagteken hebt gepakt verschijnt tussen de eerste en tweede schoen van links de sleutel. Wanneer je die (en alle andere voorwerpen) hebt gepakt kun je het veld door de deur rechtsbeneden verlaten. Pas op dat je niet door de grote schoenen wordt vermorzeld.

Kamer 2. De badkamer.

De kraan, de druppels die eruit vallen en het badwater moet je mijden. Hetzelfde geldt voor de tandpasta en de spons.

Als je de stop rechtsboven hebt gepakt stroomt het bad langzaam leeg. Nadat dit leeg is zie je nog een aantal voorwerpen verschijnen, waaronder de sleutel. Nadat je de voorwerpen uit het bad hebt meegenomen kun je de badkamer verlaten door de deur rechtsboven. Pas wel op voor de tandenborstel die intussen is verschenen.

Kamer 3. De keuken.

Deze kamer kent vier gevaarlijke hindernissen. Om te beginnen vallen grote stukken deeg in de mixer.

Vervolgens moet je oppassen voor de scheuten thee die met gulle hand worden uitgeschonken. Heb je dit gehad dan moet je oppassen niet geraakt te worden door de geroosterde sneetjes brood die je om de oren vliegen. Tenslotte moet je elk contact met conservenblikken uit de weg gaan. Het slechte nieuws is dat je na het halen van de sleutel dezelfde weg weer terug zult moeten om de deur te bereiken.

Kamer 4. De huiskamer.

Pas op voor de koekoeksklok. Je kunt het beste eerst alle voorwerpen links in de kamer verzamelen voordat je de pendule uit de linkerbovenhoek pakt. Zodra je deze in je bezit neemt wordt de vogelkooi geopend en wordt de waakvogel losgelaten. Geheel rechtsboven vind je de uitgang.

Kamer 5. De speelkamer.

Deze kamer is vrij eenvoudig. Raap alle spullen op die je op de bovenste etage tegenkomt. Pas op voor de teddybeer wanneer je van het ene naar het andere deel van de bovenste etage springt. Nadat je alle voorwerpen van de bovenste etage hebt verzameld laat je jezelf in het passerende vliegtuig vallen. Zodra dit over het hoogste platform in het midden heenvliegt spring je eruit door op de vuurknop te drukken. Verzamel nu de rest van het speelgoed. Het enige gevaar schuilt verder nog in het duiveltje uit het doosje. Het raken van het grote vliegtuig kan geen kwaad. De uitgang vind je rechtsbeneden.

Kamer 6. De slaapkamer.

Deze kamer is wat lastiger te doorlopen. Op het nachtkastje beweegt een wekker heen en weer die je niet aan mag raken. Links- en rechtsboven patrouilleren twee radio's en onder de vensterbank voeren twee kruiken hun dance macabre uit. Het laatste gevaar is het enge beest dat zo nu en dan over de vloer heenkruipt.

Op diverse plaatsen zie je het symbool van een trap met daarnaast de opmerking "+1". Deze symbolen moet je verzamelen teneinde rechtsboven in beeld een trap te laten verschijnen.

De kruiken kun je alleen ontwijken door te

wachten totdat ze onder de vensterbank zijn verdwenen. Ren dan snel over de eerste kruik en wacht op het juiste moment om de tweede kruik te passeren. De gordijnen mag je niet raken, dus over de kruiken heen springen is af te raden.
Als je de telefoon rechtsboven hebt gepakt verschijnt linksboven de sleutel.
De radio linksboven hoeft niet zo'n probleem te vormen wanneer je de sleutel wilt pakken. Ren achter de radio aan en maak onmiddellijk na het pakken van de sleutel dat je wegkomt. De radio rechtsboven is wat lastiger als je niet weet wat de beste methode is om deze te ontlopen. Wacht halverwege de ladder totdat de radio gepasseerd is en klim dan razendsnel verder naar boven.
Loop vervolgens in tegengestelde richting van de radio, pak het voorwerp en maak dat je weer veilig de trap afkomt. Daal deze weer tot halverwege af en wacht even om het juiste ritme te hervinden. Herhaal dezelfde handeling dan nogmaals om het tweede voorwerp te pakken.
Als je achter de radio aanloopt is het onmogelijk om heelhuids beneden te komen.

Kamer 7. De eetkamer.
Links en rechts lopen twee figuren rond die sterke gelijkenis vertonen met twee personages uit een oud spel, Burger Time genaamd. In dit spel moest je hamburgers maken terwijl je achtervolgd werd door spiegeleieren en met bestek bewapende knakworsten. Ook nu weer zijn knakworsten uiterst slecht voor de spijsvertering. De schilderijen die boven de eettafel hangen mag je ook niet beroeren. De gebraden kalkoen die over de tafel heen en weer schuift is even dodelijk. De enige plaats waar je er veilig overheen kunt springen is bij de kandelaar. Pas ook op dat je niet tegen de lamp loopt.

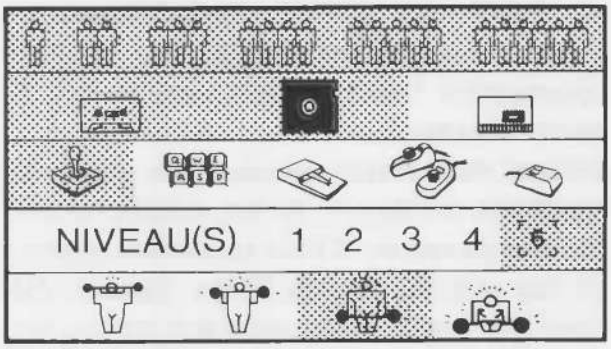
Kamer 8. De spookkelder.
Zoals reeds eerder gemeld, is dit het moeilijkste veld dat het spel kent. Rechts van het midden staat een toverkol spoken tot leven te wekken. Deze zijn gelukkig niet al te moeilijk te ontwijken. De spoken bewegen steeds in een rechte lijn van rechts naar links en verdwijnen dan. Grotere problemen leveren de vleermuizen, die regelmatig tevoorschijn komen, op. Deze vliegen van links naar rechts op verschillende hoogten.
Wanneer Little Henry omhoog springt of omlaag klimt vliegen de vleermuizen naar eenzelfde hoogte. Ze vliegen veel sneller dan Henry rennen kan, zodat de kleuter een gemakkelijke prooi vormt. De enige manier om een vleermuis uit te schakelen is een crucifix te pakken. De vleermuis lost dan in het niets op. Helaas liggen er maar vijf van dergelijke crucifixen in de kelder. Drie daarvan worden bovendien nog eens bewaakt door dodelijke spinnen, zodat je er zuinig mee zult moeten omspringen, wil je uit de kelder ontsnappen. Nadat je de sleutel rechtsonder uit de kelder hebt gehaald moet je het veld linksboven verlaten. Hierna begint het spel weer van voren af aan.

Voor degenen die er ondanks onze aanwijzingen niet in slagen alle velden te doorlopen hebben we hier nog een aantal pokes.
Voor deze pokes geldt dat je het spel op normale wijze moet laden. Nadat het titelscherm is verschenen reset je de computer (hardware reset). Tik dan het volgende in:
''POKE 2576,X'' en <RETURN>
''SYS 2560'' en <RETURN>
N.B. Op de plaats van de letter X in bovenstaande poke vul je het nummer van het veld in dat je wilt spelen. Na het SYS commando begint het spel op het gewenste veld.
Ben je nog niet tevreden met deze tips dan kun je jezelf een oneindig aantal levens toekennen.
Laadt eerst weer het spel en reset de computer.

Tik vervolgens in:
''POKE 4063,173'' en <RETURN>
''SYS 2560'' en <RETURN>
Je zult nu nog wel om het leven komen na de aanraking met iets ongeoorloofds, maar het aantal beschikbare levens blijft drie.

HESGAMES

Hesware | Michael Crick and Dennis Kirsch | Ariolasoft





Doel

In dit spel is men lid van het Hesathalon team en moet men prestaties leveren in zes verschillende takken van sport, om een zo hoog mogelijke score te behalen. De zes onderdelen zijn: 100 meter sprint, 110 meter hordenlopen, verspringen, boogschieten en twee soorten gewichtheffen.

Beschrijving

We kunnen ons voorstellen dat trouwe lezers van "Het Zwaardere Werk" zich afvragen waarom we nogmaals een sportspel opnemen naast kwalitatief hoogstaande sportsimulaties zoals "Summer Games" en "Winter Games" die min of meer als maatstaf voor andere spellen van dit genre dienen. En terecht. Maar juist door bovenvermelde spellen als maatstaf te gebruiken vonden we dat Hesgames recht had op een plaatsje in één van de aanvulllingen. Ons oordeel werd mede bepaald door twee originele evenementen, het gewichtheffen en het boogschieten.
Niet voor niets werd het spel onlangs in Engeland opnieuw uitgebracht. "Hesgames" heeft die wedergeboorte ongetwijfeld verdiend omdat het spel in alle opzichten compleet is en men niet het gevoel krijgt dat er, in tegenstelling tot sommige andere sportspellen, iets ontbreekt. Het spel onderscheidt zich van andere sportsimulaties door de mogelijkheid om *instant replay's* (herhalingen) van de geleverde prestaties op het scherm te brengen. Die verrichtingen kunnen bovendien bewaard worden op een aparte diskette, samen met eventueel behaalde toptijden. De *graphics* zijn van uitstekende kwaliteit en de speelbaarheid benadert in de meeste onderdelen de perfectie.

Na het laden verschijnt het hoofdmenu op het scherm. Dit scherm is in verschillende rechthoekige kaders onderverdeeld die men afzonderlijk kan laten oplichten door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen.
In totaal kunnen zes spelers participeren in de "Hesathalon". Om de naam, bijnaam, kleur van het shirt en de kleur van de sokken te wijzigen moet men eerst het nummer van de kandidaat invoeren door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Om die keuze te bevestigen moet men de joystick naar beneden bewegen.
Men beweegt de joystick steeds naar beneden als men klaar is met het invoeren of wij-

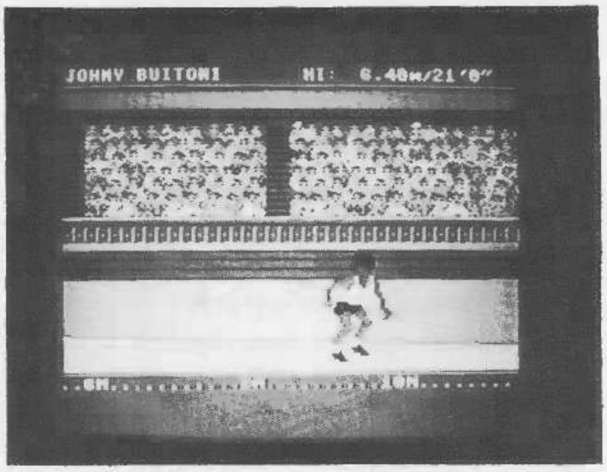
zigen van informatie in de verschillende kaders.
In de lange rechthoek linksbovenaan het scherm kan men een naam intikken van maximaal 18 letters.
Vervolgens kan men in het volgende kader een bijnaam intikken van maximaal 4 letters.
De kleuren van het shirt en de sokken bepaalt men in de twee onder elkaar geplaatste kaders door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.
Het volgend kader biedt aan iedere speler afzonderlijk de mogelijkheid om te bepalen of hij de joystick in de eerste of tweede poort wil gebruiken, door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.
Als men de joystick naar links of naar rechts beweegt in het laatste kader verschijnen de namen van de verschillende medewerkers die hun bijdrage leverden aan ''Hesgames''.
Om één van de zes onderdelen in te laden moet men de joystick naar beneden of naar boven bewegen totdat het gewenste onderdeel flikkert en vervolgens moet men de vuurknop indrukken om het evenement te laden.
Als men naar het menu-scherm wil terugkeren moet men de <F7> toets indrukken.
Elk evenement bestaat uit twee verschillende delen; een *control* mode en een *player mode*.
In de *control mode* kan men een speler kiezen; een overzicht van gevestigde records in het onderdeel waaraan men deelneemt opvragen of wijzigingen aanbrengen in sommige opties van bepaalde onderdelen.
Een overzicht van de wereldrecords, U.S.A. records en Olympische records vraagt men op door de vuurknop in te drukken zodat men naar *control mode* overschakelt. Vervolgens duwt men de joystick naar beneden tot een knipperende *Records* mededeling verschijnt. Als men de joystick daarna naar links of naar rechts duwt krijgt men een overzicht te zien van de verschillende records.
In de *player mode* neemt men actief deel aan het evenement.
Door de vuurknop in te drukken kan men van de *player mode* overschakelen naar de *control mode* of andersom.
Hoe boeiend zou een doelpunt of een mooie actie in een voetbalwedstrijd op televisie zijn zonder een herhaling? En hoeveel consumenten sprongen niet moeiteloos over de drempel om zich een videorecorder aan te schaffen aan de vooravond van de Olympische Spelen om te kunnen nagenieten van dit fascinerende sportevenement? Hesgames heeft deze tekortkoming van andere sportspellen benut om zich met succes te onderscheiden.
Instant replays (herhalingen) van geleverde prestaties veschijnen op het scherm na het indrukken van de <F1> toets. Met uitzondering van het boogschieten kunnen die sportieve verrichtingen eventueel eeuwig bewaard worden op een andere, geformateerde diskette door de <S> toets meteen in te drukken na het leveren van een prestatie in de overige sporttakken.
In de 100-meter sprint en het hordenlopen over 110 meter kan men zich nog bedenken om diskette opslagruimte te verspillen aan twijfelachtig beeldmateriaal door de <N>o toets in te drukken als antwoord op de vraag of men een verrichting wil wegsaven. Als men toch wil toegeven aan vlagen van zelfverheerlijking moet men de <Y>es toets indrukken en vervolgens de <RETURN> toets. Na het intikken van een archiefnaam en het indrukken van de <RETURN> toets wordt het waardevolle beeldmateriaal op de diskette weggeschreven. In de overige evenementen kan men na het indrukken van de <S> toets niet meer terugkrabbelen en worden de onthullende beelden onherroepelijk gesaved.
Indien men dit wenst kan men in beide gevallen de archiefnaam nog veranderen door de <INST/DEL> toets in te drukken alvorens men de <RETURN> toets indrukt.
Om een nieuwe prestatie in een zelfde sporttak weg te saven moet men een andere archiefnaam gebruiken om te voorkomen dat de eerder opgeslagen verrichting wordt gewist.
Om een gesavede prestatie in een bepaald

onderdeel op een latere datum opnieuw te laden moet men het onderdeel eerst met de originele diskette laden. Vervolgens moet men de diskette met daarop de gesavede verrichtingen in de drive stoppen en de <L> toets indrukken. Als de archiefnaam op het scherm verschijnt moet men de <RETURN> toets indrukken.
Indien men een prestatie met een andere archiefnaam wil laden dan moet men de naam die op het scherm te lezen is wissen met de <INST/DEL> toets, de nieuwe archiefnaam intikken en vervolgens de <RETURN> toets aanslaan. Een druk op de <F1> toets blaast dan opnieuw leven in het ooit eerder vertoonde schouwspel.
Deze herhalingen die dan *classics* (klassiekers) genoemd worden kan men gebruiken om een nieuwe vriendin te imponeren, vijanden te overbluffen en moeders vertederd in tranen te laten uitbarsten.
Een depressie veroorzaakt door een verbroken verloving, een pak slaag en een stevige woordenwisseling met pa en ma, lost men op door de diskette opnieuw te formateren waardoor de wanprestaties gewist worden!
Met uitzondering van het boogschieten kan men van de overige onderdelen een *instant replay* inladen. Om die demonstraties vanaf de originele diskette in te laden moet men de archiefnaam wissen na het indrukken van de <L> toets en het woord <DEMO> intikken. Na het indrukken van de <RETURN> toets wordt de demonstratie geladen. De herhaling start men daarna door een druk op de <F1> toets.

100m Sprint
De sprint over een afstand van 100 meter vergt het uiterste van het uithoudingsvermogen. De atleten krijgen geen tijd om "warm" te lopen maar moeten zo snel mogelijk rennend het finishlint doorbreken. De score wordt gebaseerd op het aantal seconden dat men nodig had om de eindstreep te bereiken. De atleet die het lint als eerste raakt is winnaar van dit onderdeel.
Als twee spelers tegelijkertijd deelnemen moet men twee joysticks aansluiten. De atleet op de eerste baan *(track 1)* wordt bestuurd door de joystick in poort 1. De atleet in baan 2 *(track 2)* wordt bestuurd met de joystick in de tweede poort.
Om andere tegenstanders op de banen te plaatsen moet men eerst naar *control mode* overschakelen door de vuurknop in te drukken. De naam *track 1* zal dan opflikkeren en door de joystick naar links of rechts te bewegen kan men een selectie maken uit de overige mededingers. Dit kan ook gedaan worden voor de atleet op *track 2.*
Beide spelers moeten hun joystick bewegen om aan te geven dat zij klaar zijn voor de start.
Op het bord naast de sintelbaan verschijnt dan de aankondiging *on your mark* (op je plaats). Deze wordt even later gevolgd door een tweede aankondiging *set* (klaar).
De startblokken zijn uitgerust met apparatuur die een valse start aangeven. Als men de startblokken verlaat alvorens het startschot werd afgevuurd verschijnt op het bord de mededeling *false start* (valse start). In een echte wedstrijd wordt men na twee valse starts gediskwalificeerd. Daar heeft men in het spel echter geen last van. Op het moment dat het startschot afgevuurd wordt moet men de joystick afwisselend naar links en naar rechts bewegen. Het tempo waarin men de joystick beweegt bepaalt de snelheid van de hardloper.

110m Hurdles
In dit onderdeel moet men zo snel mogelijk over 10 horden springen. Een efficiënte snelheid en een juiste *timing* als men over de hindernissen springt bepalen kostbare secondenwinst of -verlies. De score is gebaseerd op het aantal seconden dat men nodig heeft om het lint te bereiken.
In Olympische wedstrijden leidt het struikelen of omver lopen van horden tot tijdverlies, maar de atleet wordt niet gediskwalificeerd. De selectie van andere atleten en het startritueel verloopt op dezelfde wijze als bij de 100 meter sprint.
Na de start moet men de joystick zo snel mogelijk afwisselend van rechts naar links bewegen. Tussen de horden moet men een gelijke tred trachten aan te houden. Om

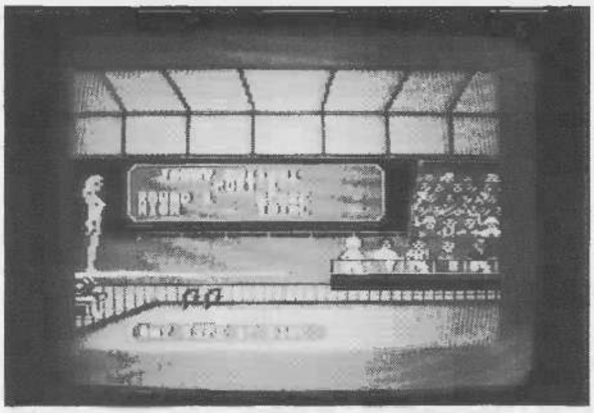
over de horden te springen moet men de joystick kortstondig naar rechts bewegen.



Long Jump
Verspringen is nog steeds een spectaculair onderdeel van atletiek.
De atleet loopt zo snel mogelijk over een pad en springt vervolgens in de lucht, waar hij zo lang mogelijk tracht te blijven door zijn armen en benen te bewegen. Tenslotte landt hij in een zandbak.
De berekening van de afstand in meters en centimeters die men overbrugt levert de uiteindelijke score op.
In Olympische competities telt de beste sprong na zes pogingen.
Als men te laat, na de zwarte lijn afzet, wordt de sprong niet gerekend en verschijnt de aankondiging *bad jump* (slechte sprong) op het bord.
Om te starten moet men de joystick naar links bewegen. Daarna moet men de knuppel afwisselend naar rechts en naar links bewegen. Het tempo van die beweging bepaalt de aanloopsnelheid van de verspringer. Hoe hoger deze snelheid, des te verder kan men springen. De dikke zwarte lijn duidt de plaats aan waar men moet afzetten.
Tracht de atleet zo dicht mogelijk bij de uiterste rand van de zwarte lijn te laten afzetten, zonder deze te overschrijden. Het afzetten gebeurt door de joystick naar boven te bewegen. De afstand wordt gemeten vanaf de zwarte lijn tot het punt waar men landt. Als men voorwaarts valt wordt het landingspunt berekend op basis van de hielafdruk in het zand.
Valt men naar achteren dan wordt de afstand gemeten vanaf het dichtst bij de afzetlijn gelegen lichaamsdeel.
Om te voorkomen dat men achterover valt moet men de joystick vlak voor het landen even naar rechts bewegen.
Om de selectie van spelers te veranderen kan men overschakelen op de *control mode* en de joystick naar links of naar rechts bewegen om een andere speler te kiezen. Om terug over te schakelen naar de *play mode* moet men de vuurknop indrukken.

Archery
Bij het boogschieten richt men op doelen van twee verschillende afmetingen die op vier verschillende afstanden worden opgesteld.
Iedere speler kan zes pijlen per doel afschieten. Het doel dat men in het boogschieten gebruikt bestaat uit vijf cirkels in verschillende kleuren.
Men scoort 10 punten als men het midden van de gouden cirkel raakt. Negen punten scoort men als men de rand van de gouden cirkel raakt. Acht punten als men het midden van de rode ring raakt. Zeven punten als men de rand van de rode ring raakt enzovoorts.
De punten worden vermenigvuldigd met zes omdat men in het echte boogschieten 36 pijlen afschiet per ronde.
Het totale aantal punten over vier rondes levert de eindscore op. Als men een zevende pijl op een doel afschiet, wist men de overige scores en krijgt men het totaal van de tot dan toe behaalde aantal punten te zien. In Olympische competities moet men eerst zes pijlen afschieten op het verst verwijderde doel en vervolgens op de minder ver verwijderde doelen.
Olympische scores liggen hoger omdat een ronde uit 72 pijlen bestaat in plaats van 36 pijlen in klassieke competities. Om een Olympische score te berekenen moet men dus de punten per schot vermenigvuldigen met 12.
Het weer is veranderlijk en kan van invloed zijn op dit onderdeel. De hemel kan helder, bewolkt en mistig zijn. Het kan motregenen en soms vindt het onderdeel 's nachts

plaats.
Spelers die van plan zijn om appeltjes te verdelen op het hoofd van hun schoonmoeder kunnen de nu volgende tekst rustig overslaan.
Eerst moet men de boog op een gekozen doel richten door de joystick naar boven, naar beneden, naar links of naar rechts te bewegen.
Daarna moet men aanleggen door de vuurknop in te drukken en deze ingedrukt te houden. Vervolgens spant men de boogsnaar door de joystick naar achteren te bewegen.
Richt de boog op het doel maar ditmaal met behulp van het vizier.
Als men klaar is om de pijl af te schieten moet men de vuurknop loslaten.
Hoe langer men er over doet om te richten en de pees los te laten, des te moeilijker wordt het om midden in de roos te schieten. De armspieren beginnen dan te trillen en de hand verliest zijn vastheid onder de spanning.
De tijd om de pijl af te schieten is beperkt. Onderaan ziet men drie lichten. Zolang het licht op groen staat is er niets aan de hand. Het gele licht maant tot spoed en zodra het rode licht brandt is het afgelopen.
De windkracht en de windrichting oefenen behoorlijk wat invloed uit op de trefkans. In een rechthoekig kader onderaan het scherm worden de windrichting en de windkracht vermeld.
Boogschutters kijken altijd naar het noorden in dit spel.



N= noord, S= zuid, W= west, E= oost,
N E= noordoost, S E= zuidoost,
N W= noordwest, S W= zuidwest.
M P H= mijl per uur, Eén mijl = ongeveer 1600 meter.
De richting waarin de wapperende vlag beweegt dient eveneens als hulpmiddel om de invloed van de wind in te calculeren.
Meerdere deelnemers schieten om de beurt één pijl af.

Springboard Diving
Schoonspringen vereist kracht om te springen, lef om sensationele salto's uit te voeren en zelfvertrouwen om vooraf aan te kondigen welke sprong men gaat maken. De sprong moet dan vervolgens ook nog stijlvol worden uitgevoerd.
Iedere duik wordt beoordeeld door vijf juryleden die afzonderlijk punten geven voor de algehele uitvoering van de duik. Hun waardering is tot op zekere hoogte onderhevig aan persoonlijke maatstaven. Het ene jurylid zal misschien extra aandacht schenken aan een verticale landing terwijl een ander jurylid zich vooral zal concentreren op de gestrekte tenen van de duikster.
Een sprong kan, ongeacht de moeilijkheidsgraad, nooit meer dan 10 punten opleveren. Een score die overigens zelden wordt toegekend. De hoogste en de laagste score worden niet meegerekend. Het puntentotaal van een duik wordt dus berekend op basis van de puntenwaardering van drie juryleden.
Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad wordt een correctiefactor toegepast. Het puntentotaal van tien duiken geeft de eindscore. Juryleden kennen een hogere puntenwaardering toe als men vooraf aankondigt welke duik men gaat ondernemen.
Om een bepaalde sprong te annonceren moet men eerst overschakelen op de *control mode* door de vuurknop in te drukken. Het rechthoekige kader onderaan het scherm *Any type of dive* zal dan opflikkeren.
Vervolgens moet men de duikronde *(round)* invoeren door de joystick naar boven te bewegen waardoor het cijfer naast het woord *round* begint te knipperen.
Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kan men het nummer van de duikronde wijzigen. Duw de joystick naar beneden zodat het *type of dive* kader weer

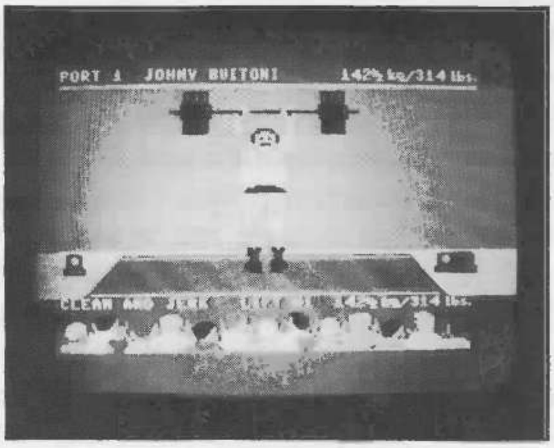
opflikkert. Als men de joystick vervolgens naar links of naar rechts beweegt kan men kiezen uit 7 verschillende sprongen. Als men meerdere duiken wil annonceren moet men deze operatie herhalen. In totaal kan men 10 duikronden vooraf aankondigen. In Olympische wedstrijden is men verplicht 10 duiken vooraf aan te kondigen.

Any type of dive : Vrije sprong.
Reverse dive : Achterwaartse sprong.
Forward dive : Voorwaartse sprong.

Sprong		Moeilijkheidsgraad
Vrije sprong		—
Voorwaartse sprong		x 1,2
Voorwaartse sprong	met 1 1/2 salto	x 1,6
Voorwaartse sprong	met 2 1/2 salto	x 2,4
Voorwaartse sprong	met 2 1/2 salto	x 3,0
Achterwaartse sprong		x 1,6
Achterwaartse sprong	met 1 1/2 salto	x 2,1
Achterwaartse sprong	met 2 1/2 salto	x 3,0

Als men er niet in slaagt een vooraf aangekondigde sprong uit te voeren, is de duik ongeldig *(failed dive)*.
Door de vuurknop in te drukken schakelt men weer over naar *player mode* en maakt men zich klaar voor de eerste duik.
Om aan te geven dat men klaar is voor de sprong moet men de joystick naar links of rechts bewegen.
Een voorwaartse duik voert men uit door de joystick naar rechts te bewegen en een achterwaartse duik door de joystick naar links te bewegen.
De snelheid waarmee men vervolgens over de springplank loopt bepaalt de kracht van de afsprong.
Wanneer de afsprong te sterk was verdwijnt de duikster uit beeld. Het besturen wordt dan uiteraard veel moeilijker.
De aanloopsnelheid regelt men door de joystick een bepaalde tijd naar rechts te bewegen.
Als de lieftallige duikster de rand van de duikplank bereikt zal ze automatisch opspringen. De speler bepaalt dan de hoogte van de sprong door de joystick ritmisch naar boven en, op het ogenblik dat de voeten van de duikster weer op de duikplank landen, naar beneden te bewegen.

De hoogte die de duikster met haar sprong behaalt is bepalend voor het aantal uit te voeren salto's in de lucht.
Zodra de schoonspringster zich in de lucht bevindt moet men de landing in het water precies uitrekenen om het aantal vooraf aangekondigde salto's uit te voeren. De landing wordt ingezet door de joystick naar beneden te bewegen.
Een perfecte landing herkent men aan de verticale gestrektheid van het lichaam op het moment dat de atlete het water oppervlak doorklieft.



Two-hand snatch & clean and jerk
Het gewichtheffen bestaat uit twee onderdelen de *two-hand snatch* (stoten) en *clean and jerk* (trekken).
Beide onderdelen vereisen een hoge mate van concentratie, timing, coördinatie en voldoende spierkracht van de dijbenen.
De score wordt berekend door het totale gewicht dat men in beide onderdelen *two-hand snatch & clean and jerk* omhoog heeft gebracht bij elkaar op te tellen.
Drie juryleden beoordelen de geldigheid van de poging en hun oordeel maken ze duidelijk door middel van drie lampjes die rechts naast de krachtpatser staan opgesteld. Als de groene lampjes branden heeft men een geslaagde poging achter de rug.
Als de rode lampjes branden is de poging ongeldig.
In Olympische wedstrijden heeft iedere gewichtheffer drie kansen om een gewicht naar omhoog te krijgen. Als de poging mislukt wordt het gewicht vermeerderd. In Olympische wedstrijden wordt het gewicht nooit verminderd. De gewichtheffer heeft

steeds de keuze om een gewicht omhoog te brengen of dit over te slaan. Als men in het spel een gewicht wil overslaan moet men de <F3> toets indrukken. Alle gewichtheffers duwen een gewicht boven het hoofd alvorens over te gaan naar een zwaarder gewicht. Als men het gewicht eenmaal boven het hoofd heeft geduwd moet men de halter bewegingsloos vasthouden totdat de scheidsrechter het sein geeft dat de poging succesvol was.

Pas dan kan men het gewicht laten zakken. Om het begingewicht dat aan de halter hangt te verminderen of te vermeerderen moet men eerst overschakelen naar *control mode* door de vuurknop in te drukken. Als men de joystick vervolgens naar beneden beweegt knipperen de cijfers die het huidige gewicht aangeven in de rechterbenedenhoek van het scherm. Door de joystick vervolgens naar links of naar rechts te bewegen kan men het gewicht respectievelijk verminderen of verzwaren. In de *control mode* kan men ook van het ene onderdeel, *two-hand snatch*, op het andere, *clean and jerk*, overschakelen zonder het hoofdmenu te gebruiken. Men moet de joystick dan naar boven of naar beneden bewegen tot het onderdeel waar men mee bezig is opflikkert. Door de joystick vervolgens naar links te bewegen schakelt men over op het volgende onderdeel van het gewichtheffen.

Om weer over te schakelen naar de *player mode* moet men de vuurknop indrukken.

Gewichtheffers ontwikkelen een ritmisch gevoel om de zware halter omhoog te duwen. Dit gevoel voor ritme en timing heeft men in Hesgames uitstekend weten over te brengen.

Bij het stoten (*two-hand snatch*), bukt men zich eerst om de halter vast te pakken door de joystick naar beneden te bewegen. Vervolgens buigt men een beetje door de knieën en spreidt men de benen. Daarna trekt men het gewicht omhoog naar borsthoogte door de joystick naar boven te duwen. Dan moet men het evenwicht hervinden door de knuppel naar beneden te bewegen.

Het gewicht stoot men daarna omhoog totdat de armen gestrekt zijn door de joystick naar boven te duwen. De timing van die vier bewegingen is van cruciaal belang om het gewicht succesvol omhoog te werken.

Bij het trekken (*clean and jerk*), pakt men de halter vast door de joystick naar beneden te bewegen. Dan tilt men de halter naar heuphoogte door de joystick naar boven te duwen.

Vervolgens bukt men tot men gehurkt zit door de joystick naar beneden te bewegen en men neemt een kleine rustpauze om het evenwicht te vinden. Dan strekt men de benen en brengt men het gewicht op schouderhoogte door de joystick naar boven te duwen. Na een korte rustpauze zakt men een beetje door de knieën door de joystick naar beneden te bewegen en terwijl men nog door de knieën zakt brengt men de halter op neushoogte door de joystick naar boven te duwen. Daarna zakt men door één knie door de joystick naar beneden te bewegen en terwijl men even later opstaat, door de joystick naaar boven te duwen, stoot men het gewicht omhoog totdat de armen gestrekt zijn.

In totaal maakt men dus acht op en neer gaande bewegingen met de knuppel.

We kunnen alle lezers tot slot de goede raad geven om zich, vooral in het begin, niet te overtrainen.

Speeltips

110 meter hordenlopen

Tracht over de horden te ''scheren'' zonder ze te raken of ze omver te lopen want dit resulteert in aanzienlijk tijdverlies.

De timing is zoals in veel sportonderdelen van cruciaal belang.

Verspringen

Uit ervaring weten we dat naast de precisie van de afzet, die men vrij snel onder de knie heeft, de aanloopsnelheid bepalend is voor de afstand van de sprong.

Boogschieten

Als er een sterke wind staat heeft men de keuze uit twee oplossingen.

- Wachten tot de wind gaat liggen (maar dat komt het spelplezier niet ten goede) of de windkracht als voordeel gebruiken door de joystick met kleine tikjes te bewegen totdat het vizier in de juiste hoek staat (rekening houdend met de windkracht en de windrichting) en de pijl zo snel mogelijk afschieten.

Schoonspringen

Start met eenvoudige sprongen tot je de springplank min of meer aanvoelt. Pas daarna kan men met succes de duiken ''annonceren''.

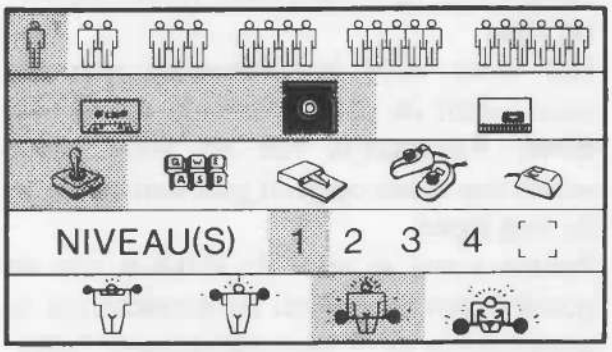
Gewichtheffen

Start met de minst zware gewichten. 25 kg is het minimum, 300 is het maximum aan gewicht dat men kan torsen.

De timing verandert naarmate men meer of minder gewichten aan de halter toevoegt.

IMPOSSIBLE MISSION

Epyx | Dennis Caswell | Ariolasoft

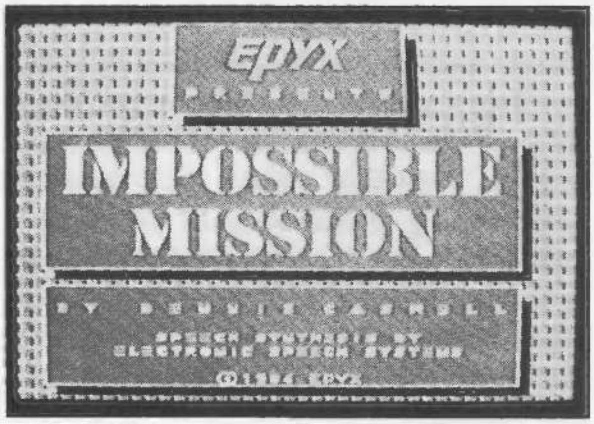


Doel

Met behulp van je gezonde verstand en een zeer geavanceerde zakcomputer moet je de kwaadaardige genius Elvin, die probeert de wereld op te blazen, tegen zien te houden. Je wordt door de Amerikaanse geheime dienst gedropt in de bergvesting van Elvin 'Atoomkraker' Atombender. Doel van het spel is alle kamers van de vesting te bezoeken, alle aanwezige meubilair en computer apparatuur te doorzoeken op 36 delen van ponskaarten en deze uiteindelijk samen te voegen tot 9 complete ponskaarten. De set van 9 complete ponskaarten geeft een wachtwoord waarmee je door kunt dringen tot de controlekamer van Elvin Atombender.

Beschrijving

Waar een jeugdtrauma al niet goed voor kan zijn. In zijn middelbareschool jaren was Elvin verslaafd aan het computerspel 'Penguin Invaders from Ursa Minor'. Regelmatig verbeterde hij de hoogste score op de machine in de kantine. Op zekere dag stond de score op 99.999.999.785. De bloeddoorlopen ogen van Elvin rolden van vermoeidheid bijna uit hun kassen. Op het scherm verscheen een dikke vette koningspinguin, 250 punten waard. En net toen Elvin de vuurknop indrukte om de pinguin van het scherm te vagen *viel de stroom uit!* Op dat moment knapte er iets bij Elvin. Vanaf die tijd wilde hij wraak nemen op de hele wereld.



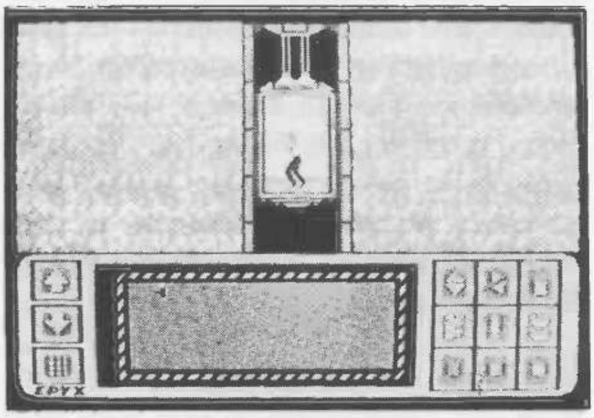
Jarenlang werkte hij hieraan. Fase 1 was het bouwen van een bergveste. In de tweeëndertig kamers van het ondergrondse complex verzamelde hij een gigantische hoeveelheid computers en databanken. En met behulp van wachtrobots maakte hij de veste onneembaar.
In volledig isolement werkte Elvin aan zijn wraakneming.

De laatste paar dagen blijkt enkele malen ingebroken te zijn in de grote militaire computers over de gehele wereld.
Elke gekraakte computer maakt deel uit van het grote netwerk dat het afvuren van nucleaire raketten regelt. De geheime dienst verdenkt Elvin er sterk van hierin de hand te hebben.
Om die reden is besloten te penetreren in de bergveste.
Reeds twee geheim agenten zijn je voorgegaan. Van hen is niets meer vernomen, het ergste wordt gevreesd.
Nu krijg jij de kans je vaderland een dienst te bewijzen. De geheime dienst kan je wei-

nig gegevens verstrekken. Men weet je te vertellen dat het complex uit tweeëndertig kamers bestaat, woon/slaap kamers en computerkamers. De meeste kamers worden bewaakt door ultra moderne robots. Meer informatie is er echter niet, je bent dus grotendeels aan jezelf overgeleverd.
Om door te dringen tot de controle kamer moet je een aantal veiligheidscodes zien te vinden en doorbreken.
Om de controle kamer te kunnen betreden en Elvin's sinistere plannen te verijdelen zul je een bepaald wachtwoord moeten gebruiken. Gelukkig schijnt Elvin tamelijk vergeetachtig te zijn en moet ook hij het codewoord opschrijven. Zoals altijd met geniale criminelen heeft hij daar een zeer ingewikkelde oplossing voor bedacht. Tenslotte, waarom makkelijk als het moeilijk kan nietwaar?
Hier kun je gebruik (of is het misbruik in dit geval?) van maken. Negen ponskaarten vormen tesamen het wachtwoord. Elvin heeft elke ponskaart in vier stukken geknipt. Her en der in het complex heeft Elvin de 36 parten van deze negen ponskaarten verstopt. Deze stukken zitten verborgen in het meubilair en de computerapparatuur. Door het meubilair en de apparatuur te doorzoeken kun je deze stukken vinden. Stel vervolgens uit de 36 stukken de negen ponskaarten samen en je krijgt automatisch het wachtwoord.
Vlak voordat men je achterlaat in het complex word je nog snel even medegedeeld dat de ergste vermoedens bewaarheid worden. Elvin heeft de mensheid een ultimatum van zes uur gegeven. Je hebt dus in totaal zes uur om je opdracht te voltooien.

Impossible Mission was een van de grote hits van 1985. Dit werd niet alleen veroorzaakt door de geweldige grafische weergave en de uitstekende spelinhoud. Een forse steen werd bijgedragen door de welhaast perfecte spraaksynthese welke in dit programma gebruikt wordt.
Zonder enige hardware-matige toevoeging wordt een spraakkwaliteit bereikt welke fenomenaal is. De fabrikant Electronic Speech Systems, die ook de spraak voor onder andere Kennedy Approach vervaardigde, verdient dan ook alle hulde.

Impossible Mission is een uitstekende variant op het standaard platform spel. Het merendeel van de kamers bestaat uit onderling al dan niet door liften verbonden vloerdelen. In een veld kunnen computer apparatuur, meubelen en/of robots aanwezig zijn.
Het leven word je (uiteraard) zuur gemaakt door de patrouillerende robots van Elvin. Afhankelijk van het soort robot schiet een robot op je of gaat eenvoudig in de weg lopen.
Punten scoor je door de stukken van de ponskaarten te vinden, de ponskaarten te completeren en de controlekamer te betreden voordat de tijdslimiet van 6 uur voorbij is.
Na het inladen van Impossible Mission, waarbij de titelpagina zeer fraai oogt, verschijnt op het scherm de held staande in een lift. Een kakelende stem verwelkomt je: *'Another visitor! Stay awhile, stay forever!!!'*

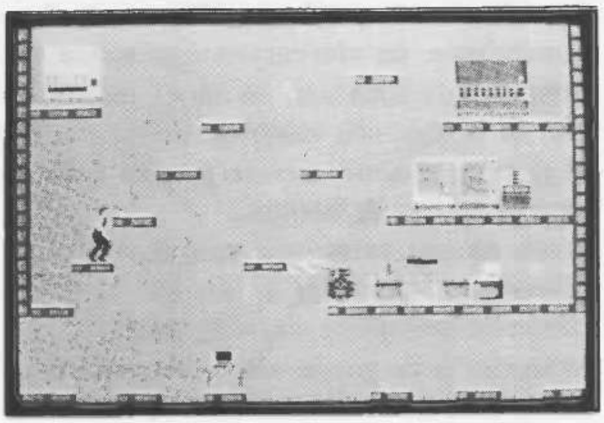


Je komt net in de vesting aan

Onderin het scherm zie je jouw zakcomputer. Op dit moment is een groot, groen oppervlak te zien. Dit is het radarscherm waarop tijdens het spel de plattegrond van de veste met de door jou bezochte kamers zichtbaar zal worden.
Met de joystick in poort 2 bestuur je jouw held. De uitwerking van de joystick is afhankelijk van de positie waarin je je be-

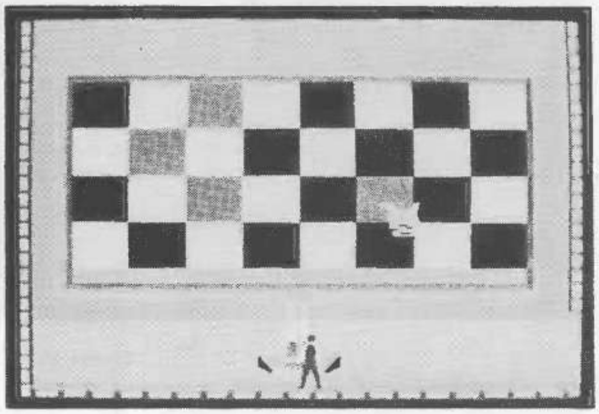
vindt.
Op de vuurknop drukken terwijl je (zoals nu) in de lift of een gang staat zal de zakcomputer in bedrijf stellen. Het groene radarscherm verdwijnt en de computer is gereed voor gebruik. Druk nogmaals op de vuurknop en het radarscherm verschijnt weer. De verschillende functies van de zakcomputer zullen verderop uitgelegd worden.

De liften laat je door de veste omhoog en omlaag bewegen door de joystick van je af te drukken of naar je toe te trekken. Een lichte tik is genoeg om de lift in beweging te zetten. Houdt de joystick niet ingedrukt anders stopt de lift **niet** bij de volgende verdieping.
De joystick naar links of rechts bewegen terwijl je in de lift staat laat je in die richting de gang inlopen.
Wanneer je de gang uitloopt kom je in een kamer terecht. In een kamer beweeg je op gelijke wijze als in de gang. Met één klein verschil echter: het indrukken van de vuurknop laat je een salto maken in dié richting waarin je kijkt.
Naast vloerdelen, computerapparatuur en meubilair kan een kamer ook liften bevatten. Dit zijn lichtgekleurde, gestreepte vloerdelen. Door op een lift staande de joystick naar je toe te halen of van je af te drukken kun je een lift omlaag of omhoog laten gaan.



Je ziet dat deze kamer best te spelen is

Zoals vermeld bevatten alle kamers behalve de zogenaamde codeerkamer (zie hierna) een aantal voorwerpen. Ieder voorwerp in een kamer moet aan een grondig onderzoek onderworpen worden. Zelfs de afvalemmer en de badkuip (soms nog niet eens schoongemaakt) zul je terdege moeten inspecteren op stukken ponskaart. Ga hiertoe voor het te onderzoeken voorwerp staan en druk de joystick van je af.

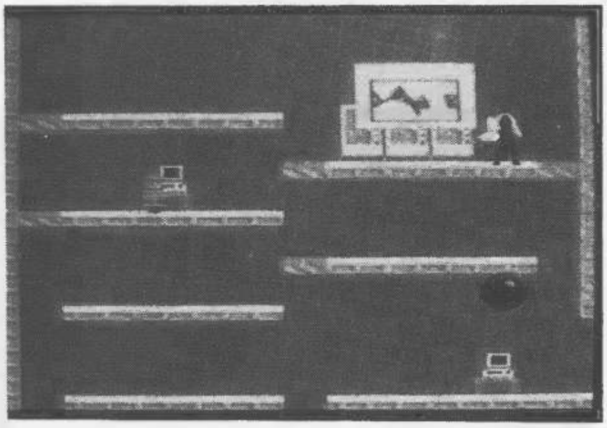


De codeerkamer

Naast je verschijnt een rechthoek met daarin de tekst *Searchin'* (Aan het zoeken). Onder deze tekst zie je een balk. Deze balk geeft aan hoeveel tijd nodig zal zijn om dit specifieke voorwerp grondig te onderzoeken.
Onderbreek je het doorzoeken (omdat bijvoorbeeld een robot wat al te nieuwsgierig wordt) dan kun je later weer terug komen om het onderzoek voort te zetten.
Verlaat je echter de kamer dan zul je bij terugkomst van voren af aan moeten beginnen. Dat wil zeggen: weer de volledige tijdsduur nodig hebben om het voorwerp te doorzoeken.
Een dergelijk onderzoek kan vier dingen opleveren:

1. *'Nothing here'*. Niets te vinden dus. Een hoop risico voor niets gelopen derhalve.
2. Een afbeelding van een slapende robot met een tekstballonnetje met *Zzzz* ernaast.
   Dit is een zogenaamde *Snooze* code. Hiermee kun je robots in een kamer tijdelijk uitschakelen.
3. Een afbeelding van een gestreept liftplatform met een pijl erboven. Dit is een zogenaamde *LIFT INIT* code. Met

een *LIFT INIT* kun je liften in een kamer na gebruik weer terugbrengen in hun startpositie.
4. Een onderdeel van een ponskaart. De afbeelding wordt automatisch in jouw zakcomputer opgeslagen.



Een stukje ponskaart gevonden

Naast het (computer)meubilair, de robots en eventueel andere aanwezige gevaren bevat een kamer ook nog één of meerdere computerterminals. Deze kun je herkennen aan de vorm: een donkergekleurd beeldscherm op een tafel. Je kunt op een terminal inloggen (dat wil zeggen verbinding met de computer maken) door voor de terminal te gaan staan en de joystick van je af te drukken.



De terminal

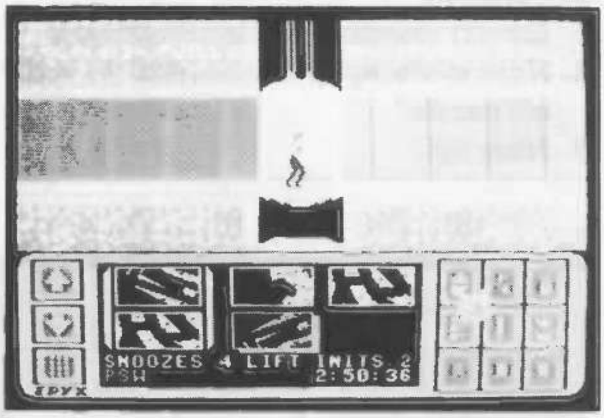
Het beeldscherm licht op en je kunt uit drie opties kiezen:
1. *Reset lifting platforms.* Hiermee breng je de liftplatformen in een kamer terug in hun oorspronkelijke positie. Om deze optie te kunnen gebruiken heb je echter een *LIFT INIT* nodig. Op de zakcomputer is na te kijken hoeveel *Lift inits* je hebt.
2. *Temporarily disable robots.* Het tijdelijk uitschakelen van de robots in de kamer. Hiervoor heb je een *SNOOZE* nodig. Raadpleeg de zakcomputer voor het beschikbare aantal *Snoozes.*
3. *LOG OFF.* De verbinding verbreken.

Plaats met de joystick de pijl voor de gekozen optie en druk de vuurknop in. Bij optie 1 en 2 verschijnt de tekst *Password accepted* wanneer je tenminste over respectievelijk een *Snooze* of *Lift init* beschikt. In dat geval wordt de opdracht onmiddellijk uitgevoerd. Vergeet niet uit te loggen!
Heb je geen *Snooze* of *Lift init* (afhankelijk van welke optie je koos) dan verschijnt de tekst *Password required* (Wachtwoord noodzakelijk).

Naast dertig woon/slaap- en computervertrekken kent de veste ook nog twee zogenaamde codeerkamers. Deze kamers bevatten een computertoetsenbord met daarboven aan de muur een soort dambord. In deze kamers kun je extra *Snoozes* of *Lift inits* verdienen.
Ga voor het toetsenbord staan en druk de joystick van je af.
Een aantal vierkanten op het dambord zullen oplichten. Ieder oplichtend vierkant gaat vergezeld van een geluidstoon.
Vervolgens wordt een witte handschoen op het dambord zichtbaar. Wijs met deze handschoen de vierkanten aan welke zojuist even oplichtten. Je moet dit echter wel in oplopende volgorde doen, dat wil zeggen beginnend met de laagste toon en eindigend met de hoogste.
Druk na het aanwijzen van een vierkant telkens de vuurknop in om aan te geven dat je dit specifieke vierkant kiest.
Wanneer je de goede volgorde aangegeven hebt, flitst het dambord even op en ben je of een *Lift init* of een *Snooze* rijker. Je kunt nu proberen een volgende code te winnen. Het aantal oplichtende vierkanten wordt na iedere succesvolle poging groter.

Je kunt te allen tijde stoppen door met de handschoen omlaag te gaan naar de paarse balk en de vuurknop in te drukken.

Het belangrijkste hulpmiddel op je gevaarvolle tocht is (naast een fikse portie gezond verstand) de reeds herhaaldelijk genoemde zakcomputer.
Deze zeer geavanceerde zakcomputer verstrekt alle gewenste informatie en is je bovendien behulpzaam bij het tot één geheel samenvoegen van de stukken ponskaart.
De computer wordt ingeschakeld door in een gang of lift de vuurknop in te drukken. Het groene radarscherm verdwijnt en rechts onderin verschijnt een witte handschoen.



Jouw zakcomputer, model MK III

Rechts zie je negen, links drie druktoetsen. De verschillende functies van deze druktoetsen zullen later behandeld worden.
Midden onderin beeld zie je de volgende teksten:
SNOOZES 1:
het aantal beschikbare *Snoozes.*
LIFT INITS 2:
het aantal beschikbare *Lift inits.*
PSW:
hier verschijnen tijdens het spel de letters welke uiteindelijk het wachtwoord zullen vormen dat toegang verschaft tot Elvin's controle kamer.

Rechts zie je een klok lopen. De klok start op 12.00 uur. Je hebt tot 6.00 uur om je missie te voltooien.

Wanneer je al wat ponskaart (of puzzle) stukken gevonden hebt zie je tussen de vier paarse haken boven *SNOOZES* twee puzzlestukken. Met de twee cursor toetsen uiterst links in beeld kun je in dit informatievenster de gevonden puzzlestukken de revue laten passeren. Wanneer je het laatste stuk bereikt verschijnt de tekst *End of memory.* Druk de vuurknop in om terug te gaan naar de andere computer functies.
Door de handschoen met de joystick op een puzzlestuk te plaatsen en de vuurknop in te drukken kun je een puzzlestuk uit het informatievenster halen en rechts in het zogenaamde manipulatieveld plaatsen. In dit manipulatieveld is ruimte voor vier puzzlestukken.
Je kunt hier puzzlestukken ook op elkaar leggen om te zien of twee (of meerdere) stukken een geheel kunnen vormen.
Essentieel voor het vormen van een geheel is dat stukken van dezelfde kleur zijn en elkaar nergens overlappen.

Het stuk dat je als laatste uit het informatievenster gehaald hebt is voorzien van een rood kader. Dit stuk kun je nu manipuleren. De drie onderste, gekleurde druktoetsen (rechts) laten het puzzlestuk van kleur veranderen.
De bovenste drie druktoetsen hebben de volgende functies:
Toets 1 (links):
het gekozen puzzlestuk wordt langs de horizontale as gespiegeld.
Toets 2 (midden):
het gekozen puzzlestuk wordt langs de verticale as gespiegeld.
Toets 3 (rechts):
afvalbak. Deze toets verwijdert het gekozen stuk uit het manipulatieveld (maar niet uit het geheugen).
Tenslotte de drie middelste druktoetsen rechts op de zakcomputer.
Toets 1 (links):
OFF. Schakelt de computer uit zodat je verder op zoek kunt gaan in de kamers.
Toets 2 (midden):
Uitroepteken. Herstellen van een gemaakte fout. Heb je bijvoorbeeld twee stukken

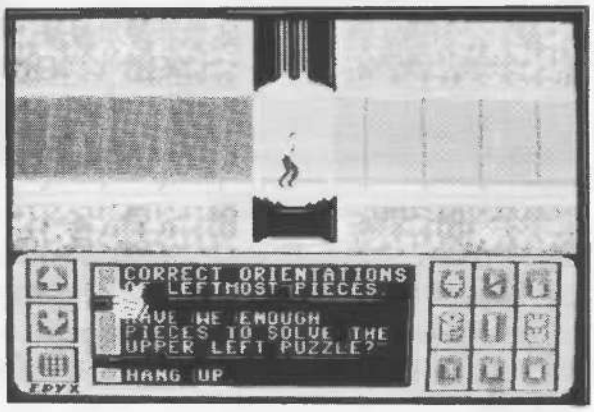
op elkaar gelegd en tot een geheel gemaakt dan kun je dat met deze toets ongedaan maken. Ook het verwijderen van een stuk uit het manipulatieveld wordt met deze toets herroepen.
Toets 3 (rechts):
Pauzeert het spel. In het manipulatieveld verschijnt de tekst *Time suspended.* De pauze wordt door het indrukken van de vuurknop opgeheven.

Met de joystick beweeg je de handschoen over de zakcomputer. Om een druktoets in te drukken plaats je de wijsvinger op de betreffende toets en drukt de vuurknop in. tHet oprapen en verplaatsen van een puzzlestuk geschiedt op dezelfde wijze: aanwijzen en de vuurknop indrukken om het stuk op te rapen. Na het puzzlestuk verplaatst te hebben druk je de vuurknop nogmaals in om het stuk neer te leggen.
Het is ook mogelijk een kopie van een stuk te maken. Plaats de wijsvinger op het te kopiëren stuk en druk de vuurknop in. Verplaats de kopie. Zoals je ziet heb je nu twee identieke stukken. Door de kopie weer op het origineel te plaatsen en de vuurknop in te drukken vernietig je de kopie.
Wil je met een ander puzzlestuk werken (en dus van een rood kader voorzien) dan moet je het stuk aanwijzen en de vuurknop indrukken.
Je kunt controleren of twee stukken bij elkaar passen (niet noodzakelijkerwijs horen!) door de twee stukken op elkaar te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Beide stukken dienen eenzelfde kleur te hebben anders volgt de boodschap *Colors must match.* Overlappen de stukken elkaar op enig punt (hetgeen ook niet toegestaan is) dan volgt *Images can't overlap*.

Een belangrijk aspect bij het samenstellen van de complete ponskaarten is het feit dat je puzzlestukken langs zowel horizontale als verticale as kunt spiegelen. Maak hier veelvuldig gebruik van.
Het kan zijn dat de computer een complete ponskaart niet als zodanig accepteert omdat de ponskaart ondersteboven of spiegelverkeerd staat. Gebruik de spiegeltoetsen om de ponskaart correct in te voeren. En nogmaals, ook een correcte kleur is noodzakelijk.
Om een ponskaart in te voeren plaats je de wijsvinger op de gecompleteerde kaart en druk je de vuurknop in.

Een (zeker voor beginners) onontbeerlijk hulpmiddel bij het samenstellen van de ponskaarten uit de puzzlestukken is de directe telefoonverbinding die je kunt leggen met de mega-computers in het hoofdkwartier van de geheime dienst. Gebruik hiervoor de onderste druktoets links (onder de cursor toetsen). Een kiestoon wordt hoorbaar en je kunt kiezen uit de volgende mogelijkheden:

1. *Correct orientation of leftmost pieces.*
2. *Have we enough pieces to solve the upper left puzzle?*
3. *Hang up*.



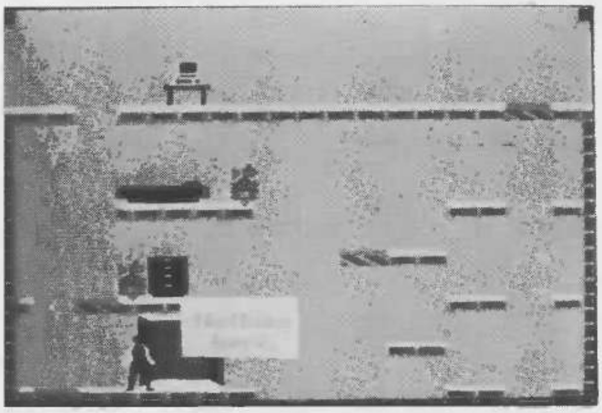
Je kunt nu de mega-computer bellen

Optie 1:
de twee puzzlestukken in het informatievenster links worden juist gepositioneerd voor de complete ponskaart. Je hoeft hierna de stukken niet meer te spiegelen. Naast deze nu correct gepositioneerde stukken verschijnt een rode balk om dit aan te geven.
Optie 2:
je vraagt hier de computer of je alle stukken welke bij het bovenste puzzlestuk horen, hebt, zodat je een ponskaart kunt completeren.

Optie 3:
Verbinding verbreken.

Zoals altijd is ook dit telefoneren niet gratis. Iedere tot stand gebrachte verbinding kost je twee minuten van je kostbare tijd.

In totaal zijn in de bergveste 36 puzzlestukken verborgen. Hieruit zijn 9 ponskaarten samen te stellen. Iedere ingevoerde ponskaart genereert een letter van het wachtwoord. Deze letters worden achter *PSW:* op de zakcomputer geplaatst.



Te vroeg geprobeerd

Heb je eenmaal het wachtwoord gevonden dan kun je Elvin's controlekamer betreden. In een van de vele kamers heb je waarschijnlijk wel een grote blauwe deur onderin de kamer gezien. Ga hiervoor staan en druk de joystick van je af. Langzaam glijdt de deur naar het heiligste der heiligen open en Elvin verschijnt. Zijn stem schiet uit: *'No! No! No!'*. Maar lang word je de aanblik van de macabere boosdoener niet gegund. Na een formeel *'Mission accomplished. Congratulations.'* van het hoofdkwartier eindigt het spel en verschijnt het scorescherm. De totaalscore wordt zichtbaar en wordt (indien van toepassing) naar disk weggeschreven (uitsluitend bij de disk versie).

Puntentelling
Impossible Mission kent een tijdslimiet. Het spel start om 12.00 uur en eindigt om 6.00 uur. Je hebt dus 6 uur speeltijd (niet reële tijd). Je hebt een groot aantal levens in die zin dat voor ieder leven dat je verliest (door een gat vallen of door een robot getroffen worden) 10 minuten speeltijd afgetrokken wordt. Ook telefoontjes kosten tijd; 2 minuten per keer. Aan het eind van het spel worden punten als volgt toegekend:

Iedere resterende seconde op de klok	1 punt
ieder gevonden puzzlestuk	100 punten
iedere gevonden SNOOZE of LIFT INIT	100 punten
gecompleteerde ponskaart	500 punten
voltooien van de opdracht	1000 punten

Speeltips

Sommige kamers zijn bijna onspeelbaar zonder gebruik van *Snoozes* of *Lift inits* te maken. Met name de kamers waar je op onverklaarbare wijze middenin een sprong of tijdens het rennen komt te overlijden. Als je goed oplet zal je zien dat op dat moment ergens in het veld een robot een muur aanraakt en direkt schiet. De wanden en vloeren geleiden dit schot en wederom gaan 10 minuten van je speeltijd af. De enige manier om deze kamers te overwinnen is gebruik maken van *Snooze* codes. Alhoewel we enige malen tegen gekomen zijn dat de gegeven tijd om een terminal in de kamer te bereiken te kort was om in te loggen. Dit is voor zover wij weten de enige bug in dit programma. Mocht dit je overkomen dan zit er niets anders op om met behulp van de <RESTORE> toets het spel opnieuw op te starten. Jammer van al het werk!

Het is mogelijk om twee niet bij elkaar horende puzzlestukken te combineren. Zolang de kleuren identiek zijn en de stukken elkaar niet overlappen accepteert de computer de ingevoerde bundeling. Heb je op een gegeven moment dus nog een aantal zeker niet bij elkaar horende stukken over dan betekent dit meestal dat je ergens twee niet bij elkaar horende stukken gecombineerd hebt. Ook kan het zijn dat je niet alle 36 stukken bij je hebt. Dit laatste is gemakkelijker op te lossen!

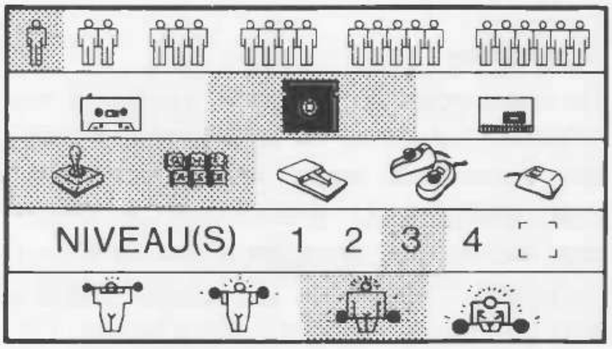
Let bij het betreden van de kamers op de reacties van de robots. Na enige malen spelen kun je al snel merken wat voor staal je in de kuip hebt. Sommige robots lijken ongevaarlijk maar veranderen bliksemsnel in flitsende monsters. Vooral de zwarte robots zijn hierom berucht.

Wanneer een gat in de vloer even groot of kleiner is dan een liftplatform is het met een beetje oefening mogelijk hierover heen te *lopen*. Je hoeft dan niet te springen! Bepaalde velden moeten zelfs op deze manier gespeeld worden om op een liftplatform terecht te komen zodat je omhoog de kamer in kunt. Houdt tijdens het over lucht lopen wel de joystick in de looprichting gedrukt, anders is het weer '*Aaaaahhhhhh*'!

Het is eveneens mogelijk je pas af te zetten voor een sprong wanneer één voet al over de rand van het gat heen is. Met een beetje oefening kan dit uitstekend van pas komen.

INFILTRATOR

Eaglesoft — Chris Gray — Aackosoft





Doel

Je moet proberen de vijandelijke basis te bereiken met een gammele helikopter. Daar aangekomen moeten drie verschillende grondopdrachten worden uitgevoerd teneinde de ''Mad Leader'' te verslaan.

Beschrijving

''Infiltrator'' zal ongetwijfeld binnen niet al te lange tijd een waardige plaats tussen de software klassiekers innemen. Voor het echter zover is moet het programma ontdaan worden van een zogenaamde ''bug'' (luis). Deze vervelende programmaparasiet maakt het namelijk onmogelijk twee van de drie opdrachten op een normale wijze af te werken. De teleurstelling vrat des te erger aan onze speelzieltjes nadat we met volle teugen genoten hadden van de schitterende graphics, het realistische geluid en de uitstekende speelbaarheid tijdens het volbrengen van de eerste missie.

Maar gelukkig kwamen we er na een telefoontje met de uiterst vriendelijke en behulpzame mensen van Aackosoft achter dat het euvel snel verholpen zou worden. Ook kregen we een tip waardoor we probleemloos, zij het niet helemaal eerlijk, verder konden spelen. Men is inmiddels druk doende met het oplossen van de ''bug'' in het programma. De winkeliers die Infiltrator hebben verkocht zullen deze nieuwe versie ten tijde van het verschijnen van deze aanvulling aan hun klanten hebben kunnen doorgeven. Mocht dit nog niet gebeurd zijn dan kunnen de lezers van ''Het Zwaardere Werk'' zich voorlopig redden door de twee laatste opdrachten afzonderlijk in te laden. In de speeltips gaan we hier nader op in.

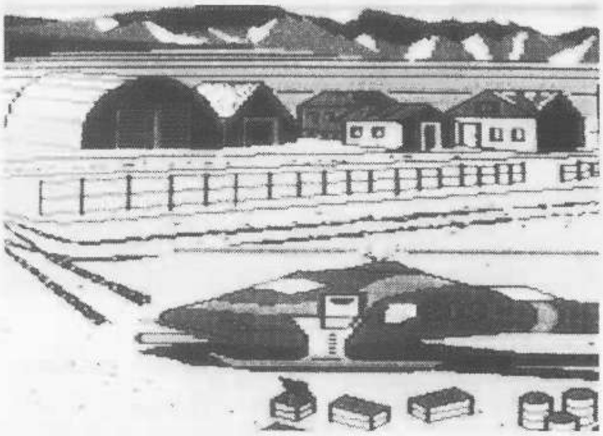
Voorlopig is er echter meer dan genoeg werk aan de winkel om de eerste opdracht succesvol uit te voeren. De speler kruipt in de huid van Jimbo Baby, een specialist op velerlei gebieden zoals rock 'n roll, open hartchirurgie, politiek, vliegtuigen, motorrijden en zelfs het doorknippen van lintjes tijdens officiële gelegenheden.

Een soort super James Bond dus die jammer genoeg minder onfeilbare apparatuur ter beschikking krijgt dan de held op het witte doek. De helikopter is waarschijnlijk afkomstig van een dochterfabriek die de Cruise Missiles produceert.

''Whizbang'' (oftewel Toverklap) is de naam van deze illustere firma die het toestel, ''Gizmo'' genaamd, produceert. De mensen van Whizbang verdienen alle lof voor de vormgeving en de technische snufjes, maar daar houdt het dan ook mee op.

Van degelijkheid heeft men in de fabriek

geen kaas gegeten.
De helikopter is een vliegend voorbeeld van ''de wet van Murphy'', die bepaalt dat alles wat mis kan gaan op een gegeven moment ook daadwerkelijk mis zal gaan. Het toestel is op zijn zachtst gezegd tamelijk fragiel en vereist een nauwkeurige besturing die men pas na ettelijke uren oefenen onder de knie krijgt. Maar misschien ontleent het spel zijn charme juist aan die technische mankementen.

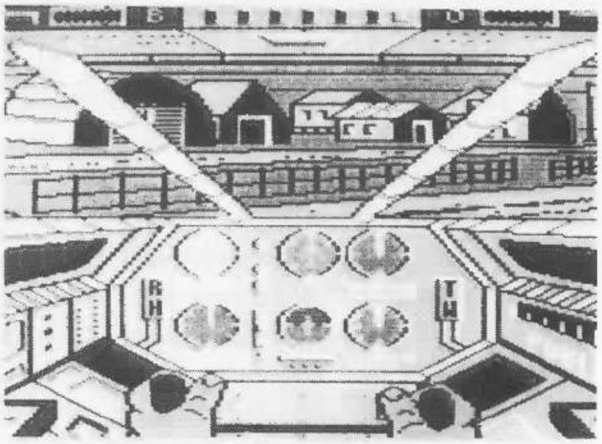


De ''Gizmo in volle glorie

De grondopdrachten roepen vergelijkingen op met ''Castle Wolfenstein'', maar het geheel is veel gevariëerder uitgevoerd. De vergelijking gaat verder mank op de adembenemende graphics.
Na het laden verschijnt de eerste opdracht op het scherm: ''Photograph all vital documents and enemy war plans''. Wat zoveel betekent als: Fotografeer alle belangrijke documenten en oorlogsplannen van de vijand. Daarna kan men even genieten van de Gizmo die op de thuisbasis wacht voor het vertrek naar vijandelijk gebied.

Opstijgen en vliegen
De helikopter wordt bestuurd met de joystick in poort twee.
Even later bevindt men zich in de cockpit van de helikopter .
Twee gemanicuurde playboy knuistjes houden de stuurknuppel stevig vast. Als men nu de vuurknop indrukt ziet men de duim van de piloot drukken op de rechterknop van de stuurknuppel.
Alvorens te kunnen vertrekken moet men echter eerst de accu inschakelen door de <B> (''battery'') toets in te drukken. De boordcomputer en het communicatiesysteem worden met toets <S> (''systems'') geactiveerd waarna de computerbeelschermen naast de linker en rechterhand respectievelijk geel en purper oplichten en de waarschuwingslampjes bovenaan het dashboard gaan branden. Nu kan men de motor starten door op de <I> (''ignite'') toets te drukken.

Toerenteller
De toerenteller is het blauw gekleurde instrument net boven de linkerhand. De cijfers onder deze meter duiden het aantal omwentelingen per minuut van de wieken aan. Wacht met opstijgen totdat de motor tenminste 2300 toeren per minuut maakt. Trek pas dan de knuppel naar achteren. Tijdens het opstijgen mag men de joystick onder geen beding naar links of naar rechts bewegen!
Hoogtemeter
Let intussen op de groene wijzerplaat bovenaan het controlepaneel. Dit is de hoogtemeter. De cijfers onder deze meter geven de vlieghoogte aan in voeten. De maximale vlieghoogte is 8000 voet. De communicatie-terminal (het gele beeldscherm aan de linkerkant) begint nu okerkleurig aan en uit te flitsen. We verschaffen ons echter eerst toegang tot de paars gekleurde terminal aan de rechterkant door de <T> toets in te drukken. Hierna kan men kiezen uit twee opties; <1> Status (toestand van de helikopter) en <2> Tactical map (tactische kaart).



Het interieur van de helicopter

Op de eerste optie komen we later nog terug. Na het indrukken van toets <2> verschijnt even later de stafkaart van het gebied waarin we ons bevinden. Een knipperend bolletje, met daaronder een schaduw, toont de positie van de helikopter. De afstand tussen het bolletje en de schaduw is de vlieghoogte. De cijfers bovenaan het scherm (72.8) geven de frequentie aan van de "Automatic Direction Finder", de automatische richtingzoeker. Druk tweemaal op een willekeurige toets om terug te keren naar het uitzicht uit de cockpit. Vervolgens moet men de <*> toets indrukken om toegang te verkrijgen tot de computerterminal aan de linkerkant van de cockpit.

Nu kan men de A.D.F. (Automatic Direction Finder) programmeren door eerst de <A> toets in te drukken. Hierdoor verandert de eerste gele nul naast de afkorting A.D.F. in een knipperend wit balkje. Vervolgens tik je de cijfers 728 in (zonder komma). Als men een cijfer per ongeluk verkeerd intikt moet men terugkeren naar het uitzicht in de cockpit en de operatie herhalen. De A.D.F. is nu ingesteld en door een willekeurige toets in te drukken bevindt men zich weer in de cockpit.
De <T> en <*> toetsen kunnen overigens ook als pauzetoets gebruikt worden.

Snelheidsmeter
De lichtblauwe wijzerplaat boven de toerenteller is die van de snelheidsmeter. Onder de wijzerplaat wordt de snelheid van het toestel in knopen weergegeven. Om te versnellen moet men de vuurknop indrukken en de joystick naar voren bewegen.
Om snelheid te minderen moet men de vuurknop indrukken en de joystick naar achteren bewegen. Zonder de Turbo te gebruiken bereikt de Gizmo een topsnelheid van 450 knopen.

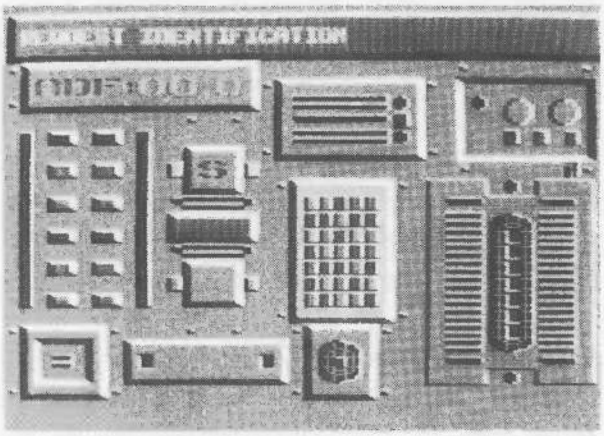
A.D.F. meter
Het okerkleurige instrument met in het midden een geel vliegtuigje is de A.D.F. meter die, nadat deze is ingesteld, automatisch de koers uitstippelt naar de plaats van bestemming. Om deze koers te volgen moet de neus van het vliegtuigje recht omhoog blijven wijzen. Een aan- en uit knipperend vliegtuigje betekent dat de A.D.F. meter niet goed is ingesteld. Tijdens de vlucht moet de richting regelmatig worden gecorrigeerd zodat de neus van het vliegtuigje steeds naar het noorden gericht blijft. Die correcties voert men uit door de joystick in dezelfde richting te bewegen als de neus van het vliegtuigje.
Om op één punt te blijven hangen terwijl men met de wijzers van de klok meedraait moet men de vuurknop indrukken en de knuppel naar rechts bewegen. Om op één punt te blijven hangen terwijl men tegen de wijzers van de klok draait moet men de vuurknop indrukken en de knuppel naar links bewegen.

Kunstmatige horizon
De kleinere wijzerplaat met een rode en een blauwe halve maan is de kunstmatige horizon. Als de rode en de blauwe halve maan precies in het midden gescheiden zijn, vliegt men recht vooruit. Als een van beide halve manen terrein wint, stijgt of daalt men. Dit instrument is vooral tijdens het landen belangrijk.

Kompas
De groene wijzerplaat rechts naast de kunstmatige horizon is het kompas. Het kompas geeft de vliegrichting van de helikopter aan in graden, zowel met een wijzer als digitaal. Dankzij de A.D.F. meter hoeft men in de praktijk echter nauwelijks op dit instrument te letten.

Na dit overzicht van de voornaamste navigatie-instrumenten kunnen we ons eindelijk op de vlucht concentreren. Na het opstijgen, het instellen van de A.D.F. en het versnellen zal het niet lang duren of het eerste vliegtuig scheert langs de Gizmo. Is het een vriend, een vijand of, erger nog, een psychopaat?
Om daar achter te komen moet men, zodra men een vliegtuig bemerkt, meteen op de <*> toets drukken. Hierdoor krijgt men

toegang tot de terminal waar men eerder de A.D.F. had ingesteld.



Het te verzenden bericht

Zenden en ontvangen

Op de groene balk bovenaan het scherm verschijnen berichten die men ontvangt. Als men een bericht wil zenden verandert de balk in een blauwe kleur. De letter (S)end en (R)eceive zijn respectievelijke afkortingen voor zenden en ontvangen,

Na het bemerken van een vreemd toestel en het indrukken van de <*> toets moet men een bericht uitzenden door de <S> toets in te drukken. Nu kan men pogen de identiteit van de vreemdeling te achterhalen door op de inmiddels blauw geworden balk bovenaan het scherm in te tikken: ''REQUEST ID'' (geef uw identiteit).

Druk daarna de <RETURN> toets in.

Een mogelijk antwoord zou kunnen zijn: ''SETH REQUESTING IDENTIFICATION'' (piloot Seth vraagt uw identiteit).

Het spel kan dan op vijf verschillende manieren verder gaan.

Als je denkt dat Seth een bevriende piloot is, antwoord je hem door eerst de <S> in te drukken en daarna ''INFILTRATOR'' en <RETURN> in te voeren. Wanneer Seth inderdaad aan jouw kant staat luidt zijn antwoord: ''GOOD LUCK JOHNY''.

Is Seth echter een vijandelijke strijder dan zal het antwoord luiden: ''DIE CAPITALIST TRAITOR DOG''. (Sterf, verraderlijke kapitalistische hond.) Zo weten we meteen met wie de vijand in dit spel weer wordt geassocieerd.

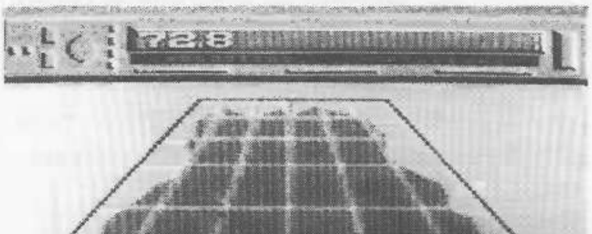
Wanneer je vermoedt dat Seth tot het vijandelijke kamp behoort zend je hem de code ''OVERLORD''.

Als deze gok goed uitpakt ontvang je het bericht: ''YOU ARE CLEARED TO PROCEED''. (U mag doorvliegen).

Na het antwoord ''EAT LEAD AND DIE YOU SLIMY RODENT!'' moet men toch gaan vermoeden dat Seth toch aan jouw zijde stond.

Helaas denkt hij daar, door het vijandelijke wachtwoord, nu anders over. Deze fout is niet meer te herstellen zodat je jezelf moet gaan voorbereiden op de strijd. Men kan echter ook nog te maken hebben met een psychopaat. Dit zijn volgens het verhaal piloten die de spanning niet langer konden verdragen. Men ontkomt niet aan een luchtgevecht met een geduchte tegenstander. Het steevaste antwoord van een psychopaat is uit een van de Clint Eastwood films gepikt: ''MAKE MY DAY'' (maak mijn dag goed).

Hoe weet men nu van te voren of men met een vriend, vijand of psychopaat te maken heeft? Dat weet men niet, maar vaak kan men voldoende afleiden uit de opgegeven naam.



De kaart

''Komie'' (communist) bijvoorbeeld is duidelijk een vijandelijke codenaam. We raden daarom aan alle namen netjes te noteren en er door schade en schande achter te komen tot welk kamp ze behoren. Op die manier kan men na verloop van tijd het aantal foutieve antwoorden tot een minimum beperken. Psychopaten behoren in eerste instantie tot één van beide partijen en hun mentale problemen zijn in een volgende vlucht meestal opgelost. Maar vooral in het begin

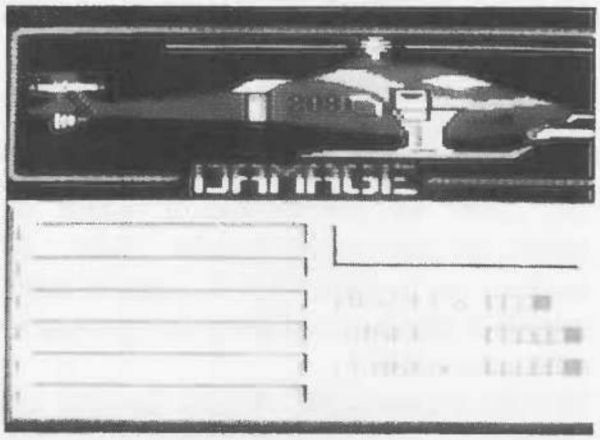
zal het veelvuldig voorkomen dat men niet aan een gevecht ontsnapt. Na één van de drie mogelijke aanvalsverklaringen moet men snel handelen.

Luchtgevecht

Om zich te verdedigen tegen hittezoekende- en radargestuurde raketten beschikt men over 6 <F>lares (magnesiumfakkels) en 6 <C>haff (metalen strips die een radarbeeld van de Gizmo nabootsen).
Links naast de lichtblauwe snelheidsmeter en de donkerblauwe toerenteller ziet men de lettters R en H. Als de R oplicht betekent dit dat een radargestuurde raket door de vijand werd afgevuurd die men kan misleiden door de <C>haff toets in te drukken. Het gebruik van <C>haff wordt bevestigd door het oplichtende gele lampje rechts naast het rechterhandje.
Om de Chaff daadwerkelijk te verspreiden moet de vuurknop kort ingedrukt worden. Als de H oplicht is een hittezoekende raket onderweg. Deze kan men afleiden door de <F> toets in te drukken waardoor de fakkels in gereedheid worden gebracht en het rode lampje links naast het linkerhandje begint te branden. Op het moment dat men de vuurknop van de joystick kort indrukt worden de fakkels uitgeworpen.

Raketten en kanonnen

De Gizmo heeft tijdens elke missie 4 hittezoekende raketten aan boord. Tot de standaarduitrusting behoren verder twee snelvuurkanonnen. Een raket kan men afvuren door eerst de <R>ocket toets in te drukken en vervolgens de vuurknop.
Zodra de raket op scherp staat begint het lichtblauwe lampje rechts naast het rechterhandje te branden. Wanneer de vuurknop nu nogmaals wordt ingedrukt zal de raket worden gelanceerd.
De kanonnen worden afgevuurd door eerst de <G>un toets in te drukken en vervolgens de vuurknop. De munitievoorraad van de kanonnen is onbeperkt. Als de kanonnen geladen zijn brandt het groene lampje links naast het linkerhandje. Eventuele wapenselecties kan men ongedaan maken door de <SPATIEBALK> in te drukken.



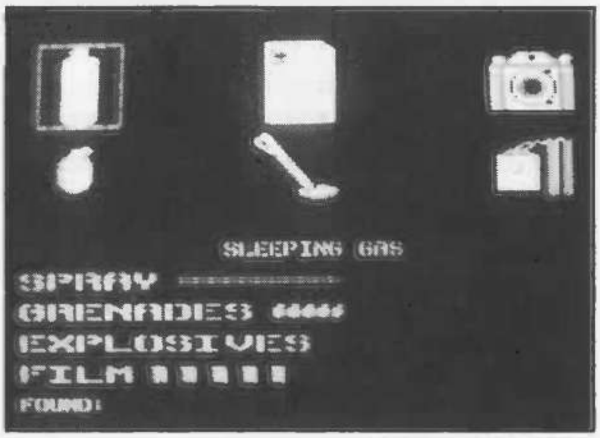
Nog steeds 60% co-claim korting

H.U.D.

De kanonnen kunnen het meest effectief gebruikt worden in combinatie met de H.U.D. (Heads Up Display). De Heads Up Display is een vizier dat men als hulpmiddel kan gebruiken om de kanonnen op het doel te richten. De H.U.D. wordt met de <H> toets ingeschakeld. Als men het vuur opent op het moment dat een doel zich tussen de draden van het kruisvizier bevindt moet men dit doel kunnen raken.
Uit ervaring weten we dat de Gizmo ongeveer drie maal geraakt kan worden alvorens te ''crashen''. Om te weten hoe het met de Gizmo gesteld is na een geslaagde vijandelijke aanval moet men de <T> toets indrukken om zich toegang te verschaffen tot de computerterminal. Daarna kan men het statusscherm oproepen door toets <1> in te drukken. Op dit scherm wordt de Gizmo in profiel afgebeeld. De plaatsen waar de helikopter schade heeft opgelopen worden aangeduid met cirkels. Tevens verschijnt in de blauwe balken links van dit scherm de naam van één of meerdere onderdelen die door vijandelijke projectielen buiten werking werden gesteld.
Aan de rechterkant kan men het overblijvende aantal raketten, fakkels en chaff aflezen. Eigenlijk is dit scherm overbodig daar men toch geen reparaties kan uitvoeren maar het is altijd leuk te weten waar men geraakt werd. De waarschuwingslampjes bovenaan de cockpit, E, B, O, F, A, R zijn echter wel belangrijk.

(E)ngine damaged
De motor heeft niet meer te verhelpen schade opgelopen.
(B)attery overheated De accu is oververhit. Het oplopen van deze temperatuur kan men aflezen op de meter links bovenaan de cockpit. Zodra het blauwe staafje tijdens de vlucht het rode gebied bereikt verkeert de temperatuur in een kritiek stadium en moet men de snelheid onmiddellijk terugbrengen.
(O)il overheated
De olie is oververhit. Rechts bovenin de cockpit bevindt zich de olietemperatuur. De temperatuur van de olie heeft een kritiek niveau bereikt als het blauwe staafje tijdens de vlucht het rode gebied gebied bereikt. De oververhitting wordt veroorzaakt door het gebruik van de Turbo en het gebruik van de "Whisper" apparatuur. Met de "Whisper" apparatuur kan men bijna geluidloos landen in vijandelijk gebied.
Om de olietemperatuur te verminderen moet men één of beide toestellen uitschakelen.
(F)uel low
Kritiek brandstofniveau. De benzinemeter (FUEL) bevindt zich rechts in de zijkant van de cockpit. Tijdens het vliegen beweegt de rode naald van deze meter zich van voor naar achteren. Bijtanken is niet mogelijk in het landschap en de gevolgen van brandstoftekort zijn dan ook zonder meer desastreus!
(A)ltitude level below 200 ft.
Het toestel vliegt lager dan 200 voet.
(R)PM deficiency in engine or rotors.
Het toerental van de motor of de rotorbladen is te laag. Dit probleem kan niet opgelost worden.

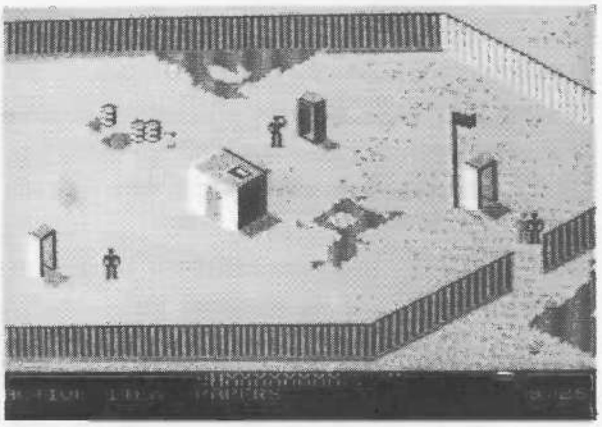
Turbo
Als men eenmaal aangevallen wordt is vluchten niet meer mogelijk. Door regelmatig de Turbo te gebruiken, die de ingestelde snelheid verdubbeld tot een maximum van 900 knopen, verkort men de tijd die men nodig heeft om een vijandelijke basis te bereiken. Hierdoor worden ongewenste confrontaties tot een minimum beperkt. De Turbo schakelt men in door de <+> toets in te drukken. De letter T links naast de beide groene wijzerplaten, de hoogtemeter en het kompas, is de waarschuwingslamp die brandt als de Turbo is ingeschakeld. Om de Turbo booster uit te schakelen moet men de <-> toets indrukken. Jammer genoeg veroorzaakt het gebruik van de Turbo een zeer snelle verhitting van de olie zodat men hier slechts spaarzaam gebruik van mag maken.



Het arsenaal van Jimbo

Landen
Als men geen fouten maakt bij het opstijgen, de A.D.F. juist instelt, niet al te veel schade oploopt door agressieve luchtaanvallen, de Turbo niet overmatig gebruikt, niet te snel vliegt en er is nog voldoende brandstof in de tank, dan bestaat er een kleine kans dat men uiteindelijk kan landen in het vijandelijke gebied. Zodra men op de plaats van bestemming aankomt zal het vliegtuigje van de A.D.F. meter opflikkeren en als een gek gaan ronddraaien. Dit is het moment om de snelheid terug te brengen tot 0 knopen. Houdt de hoogtemeter in de gaten.
Op een hoogte van ongeveer 500 voet moet men voor alle veiligheid de Whisper mode inschakelen om geruisloos te kunnen landen. Deze geluidsdemper wordt geactiveerd door de <W> toets in te drukken. Als het toestel 200 voet boven de grond hangt moet men de landingssnelheid zo laag mogelijkmaken door beurtelings een klein beetje te stijgen en weer te dalen. Intussen bewijst de kunstmatige horizon goede diensten. Deze meter moet horizontaal zijn. In de praktijk kan men zich ook verlaten op de zwarte lijnen van het land die er niet brokkelig mogen

uitzien. Als men 20 voet boven het land vliegt moet de helikopter perfect horizontaal hangen. Even later zal de Gizmo met enige schokken en bonken landen op de oppervlakte. Zodra het toestel de grond raakt mag men niet hellen, versnellen of ronddraaien om te voorkomen dat men alsnog verongelukt, waarna men weer vanaf de thuisbasis moet vertrekken.
Na de landing ziet men Jimbo Baby naast de helikopter staan. Nadat men de joystick in een willekeurige richting bewogen heeft start de eigenlijke opdracht, het fotograferen van alle belangrijke documenten en de vijandelijke oorlogsplannen. Op hetzelfde moment begint een klokje in de rechterbenedenhoek af te tellen. Voor iedere opdracht heeft men ongeveer 18 minuten echte tijd en vijf levens. Als alles meezit lukt het om de opdrachten binnen die tijd uit te voeren en kan men weer met de helikopter vertrekken. Tot die tijd blijft de Gizmo gesloten. Wat er gebeurt als één en ander tegenzit vertellen we nu nog liever niet!
Na een druk op de <SPATIEBALK> ziet men zes verschillende voorwerpen op het scherm. Om één der voorwerpen te gebruiken moet men het knipperende vierkant met de joystick over het gewenste artikel plaatsen.
Door op de vuurknop te drukken ziet men Jimbo en zijn omgeving weer.
Als men nogmaals op de vuurknop drukt activeert men het desbetreffende voorwerp tot men een ander artikel ter hand neemt. Om tijd te besparen kan men ook de eerste letter van het voorwerp op het toetsenbord intikken.
<S>pray
Een spuitbus met slaapgas waarmee men iemand enkele seconden lang naar dromenland kan sturen, met als prettig neveneffect dat het slachtoffer vergeet wat er gebeurd is. Zelf is men niet gevoelig voor het gas, dankzij speciaal bewerkte neusfilters. Om de spuitbus te gebuiken moet men vlak voor het slachtoffer staan en, om het gas niet nodeloos te verspillen, moet men de vuurknop zo kort mogelijk indrukken.
<G>as grenade
Gasgranaten hebben dezelfde uitwerking als de spuitbus maar het bereik is groter. Een granaat kan men waar dan ook in een vertrek werpen. De bewaker zal noodgedwongen even in Morpheus' armen moeten verpozen. Buiten de gebouwen geldt dit niet.
<P>apers
Met deze valse documenten kan men de wachtposten misleiden.
Zodra een wachtpost rood wordt en met zijn voet op de grond begint te stampen verschijnt het volgende bevel op het scherm: "Hey you come over here" (Hè jij daar, kom hier). Men moet dan naar hem toelopen en het valse identiteitsbewijs tonen. Als de valse papieren geaccepteerd worden is de volgende mededeling: "Your papers seem to be in order" (Je papieren lijken in orde te zijn).
Maar het komt regelmatig voor dat een wantrouwige wachtpost wat nader toekijkt en zegt: "It seems your papers are not in order".



Trappen de bewakers er in?

Dat is het moment om de spuitbus boven te halen of een gasgranaat te werpen! De wacht zal meteen in slaap vallen en zijn dromerige ontmoeting met Jimbo Baby vergeten, maar men moet wel zorgen dat men wegkomt voor hij weer bij zijn positieven is. Als men niet op het verzoek van de wachtposten ingaat om het identiteitsbewijs te tonen dan wordt het alarm in werking gesteld en komen alle bewakers je achterna.
<E>xplosives

In de tweede en de derde opdracht moet men op verschillende plaatsen explosieven leggen. Men mag in elke ruimte maar één bom plaatsen. Het is onmogelijk om explosieven in een verkeerde ruimte te plaatsen. Nadat de laatste bom is geplaatst heeft men nog 20 seconden om het gebouw te verlaten. Lukt dat niet dan verlaat men het gebouw alsnog maar we treden hier liever niet in smakeloze details.

<C>amera

De camera wordt alleen in de eerste opdracht gebruikt. Men kan geen foutieve kiekjes nemen. Om een foto te maken moet men in de richting van de te fotograferen papieren kijken en de vuurknop indrukken. In totaal moet men 5 verschillende dokumenten fotograferen.

<M>ine detector

De mijndetector wordt gebruikt om landmijnen op een gezonde manier op te sporen. Tijdens het gebruik van de detector moet men de vuurknop constant ingedrukt houden. Op die manier worden de verborgen mijnen zichtbaar en weet men de volgende maal hun positie.

Onderaan het scherm dat deze nuttige voorwerpen toont kan men bovendien zien hoeveel foto's, granaten en explosieven men nog bezit, evenals het resterende gas in de spuitbus.

Zodra men een complex betreedt verschijnt onderin het beeldscherm een miniplattegrond die verder wordt ingevuld naarmate men meerdere kamers bezoekt. De ruimte waar men zich bevindt wordt op deze plattegrond knipperend weergegeven. Alle vertrekken worden als vierkantjes in verschillende kleuren afgebeeld met duidelijk zichtbare deuren.

Onderaan het scherm dat deze nuttige voorwerpen toont kan men bovendien zien hoeveel foto's, granaten en explosieven men nog bezit, evenals het resterende gas in de spuitbus.

Zodra men een complex betreedt verschijnt onderin het beeldscherm een miniplattegrond die verder wordt ingevuld naarmate men meerdere kamers bezoekt. De ruimte waar men zich bevindt wordt op deze plattegrond knipperend weergegeven. Alle vertrekken worden als vierkantjes in verschillende kleuren afgebeeld met duidelijk zichtbare deuren.

Een rood vertrek op de mini-plattegrond is een belangrijke ruimte. Het kan een controlekamer, een gevangenis of een ander interresant vertrek zijn.

Blauwe ruimten zijn kamers zonder speciale betekenis, hetgeen niet wil zeggen dat men er geen voorwerpen van waarde zou kunnen ontdekken.

Groene kamers geven de in- en uitgang van een gebouw aan, alsmede de plaats waar men een lift kan vinden.

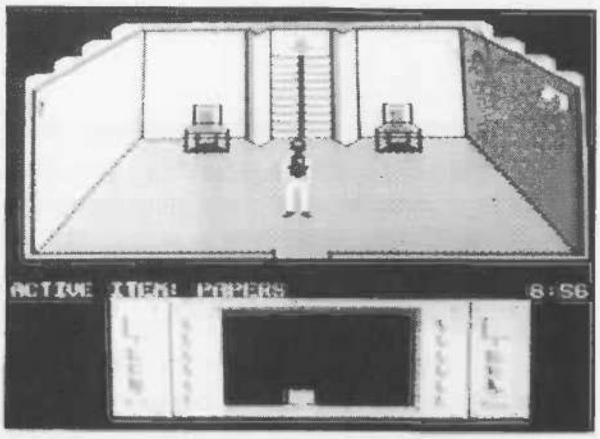
In sommige vertrekken staan kapstokken waar men zich kan vermommen in een ander uniform. Dit doet men door recht voor de kapstok te gaan staan en de joystick omhoog te bewegen tot men omgekleed is.

Mocht het alarm onverhoopt afgaan, en dat zal niet zonder een goede reden gebeuren, zit er niets anders op dan de sleutel (Security key) te zoeken in één van de kasten.

Heeft men deze sleutel gevonden dan moet men de alarmcentrale zoeken. Deze bevindt zich niet noodzakelijkerwijs in het zelfde gebouw als de sleutel.

In de alarmruimte moet men recht voor het sleutelgat in de muur gaan staan. Het activeren van de sleutel geschiedt automatisch, men hoeft hem dus niet in de hand te houden.

Het alarm zal dan afslaan.



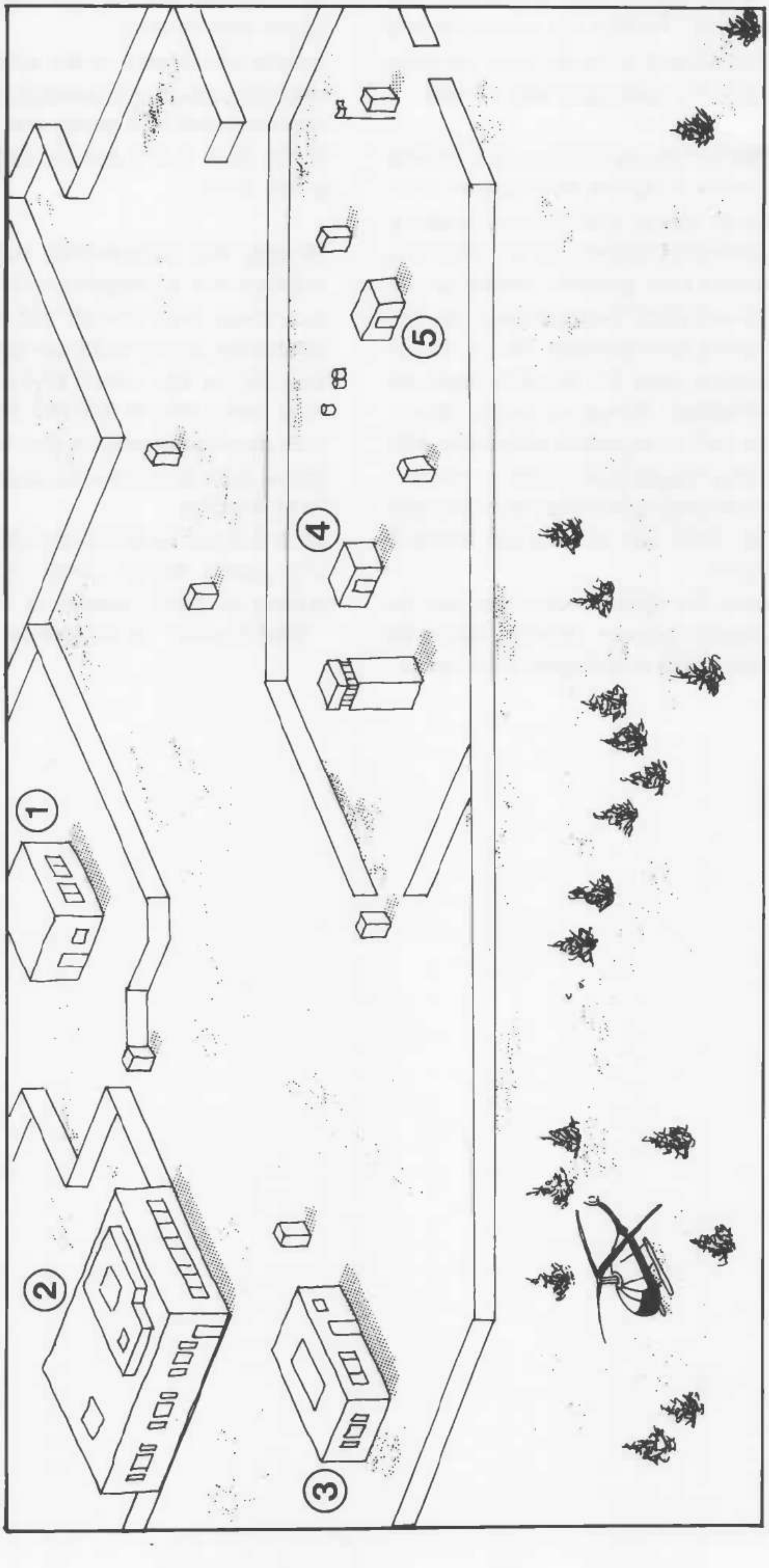
Jimbo is een gebouw binnengedrongen

Toch is het niet aan te raden steeds weer als een gestoorde te vluchten als een wacht om identificatiepapieren verzoekt want de sleutel kan maar één maal gebruikt worden.

In de gebouwen kan men kasten doorzoeken op gasgranaten en andere voorwerpen door recht tegen de kast te leunen en de joystick omhoog geduwd te houden tot de laden hun inhoud hebben prijs gegeven. Sommige gebouwen hebben liften waarmee men een andere verdieping kan bereiken. Om in de lift te stappen moet men het karakter tegen de liftdeuren drukken. Sommige deuren blijven gesloten als men er tegenaan loopt. Om alle deuren in een vijandelijke basis te openen moet men een pasje (Security card) bij zich dragen. Het pasje kan men in een bepaald vertrek vinden.
Daarna moet het pasje in de muur van de controle kamer gestopt worden door de joystick naar boven te bewegen. Deze operatie verloopt net als het afzetten van het alarm automatisch.
Zolang alle deuren in het kamp op slot zijn zal het waarschuwingslampje van de controlekamer rood licht geven. Als men het pasje in de muur heeft gestopt geeft het lampje groen licht.

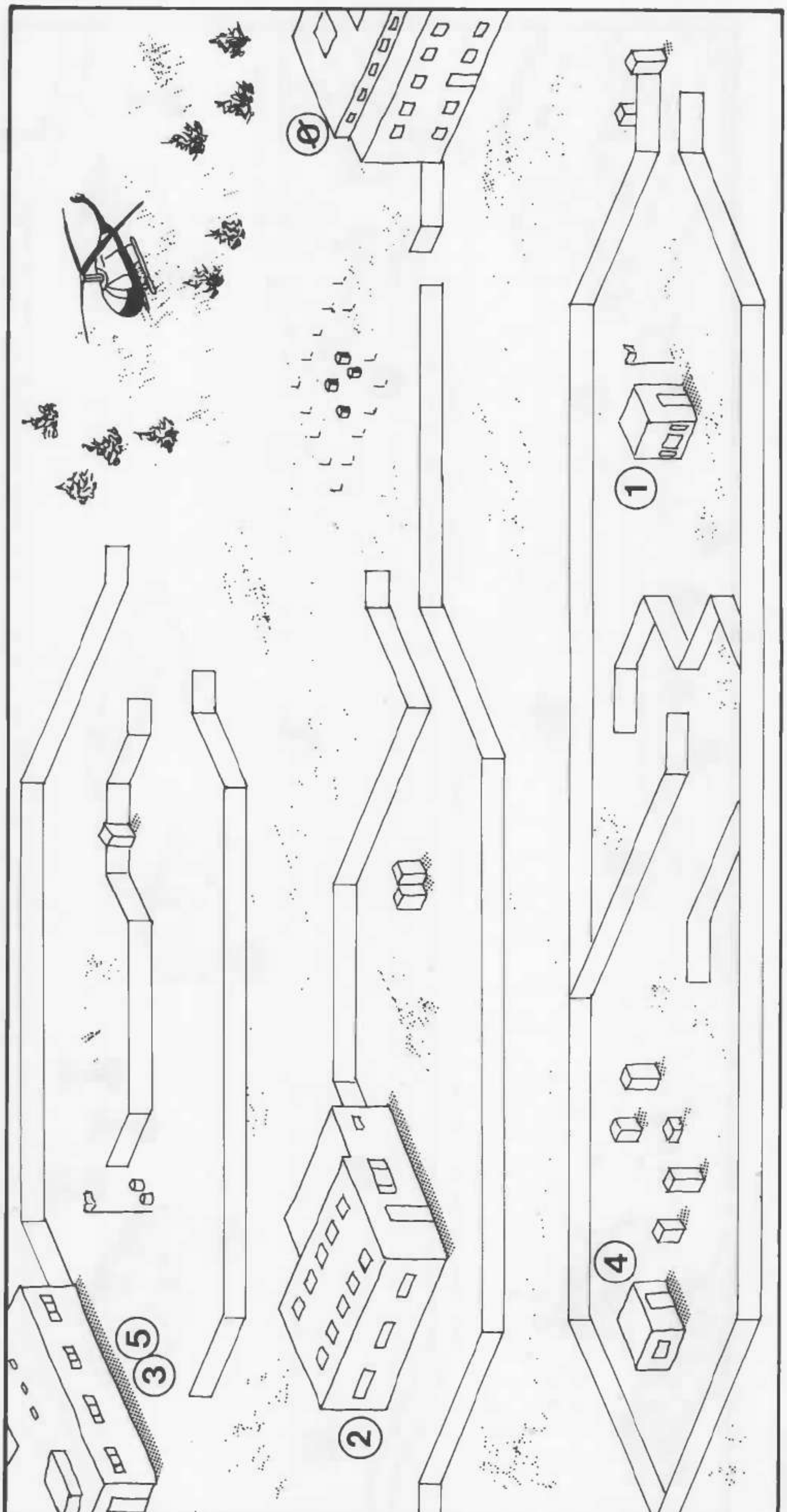
Beweeg het knipperende vierkant met de joystick over de mijndetector en druk op de vuurknop. Men bevindt zich nu weer in het landschap. Links onderaan het beeldscherm zien we dat het woord PAPERS vervangen werd door MINE DETECTOR. Nu heeft men de mijndetector in zijn hand en dit apparaat kan men activeren door de vuurknop in te drukken.
Meer hebben we niet te vertellen, we kunnen alle Jimbo Baby's alleen nog maar veel sterkte en geluk wensen in hun poging de "Mad Leader" te verslaan !

Tekening 1a:



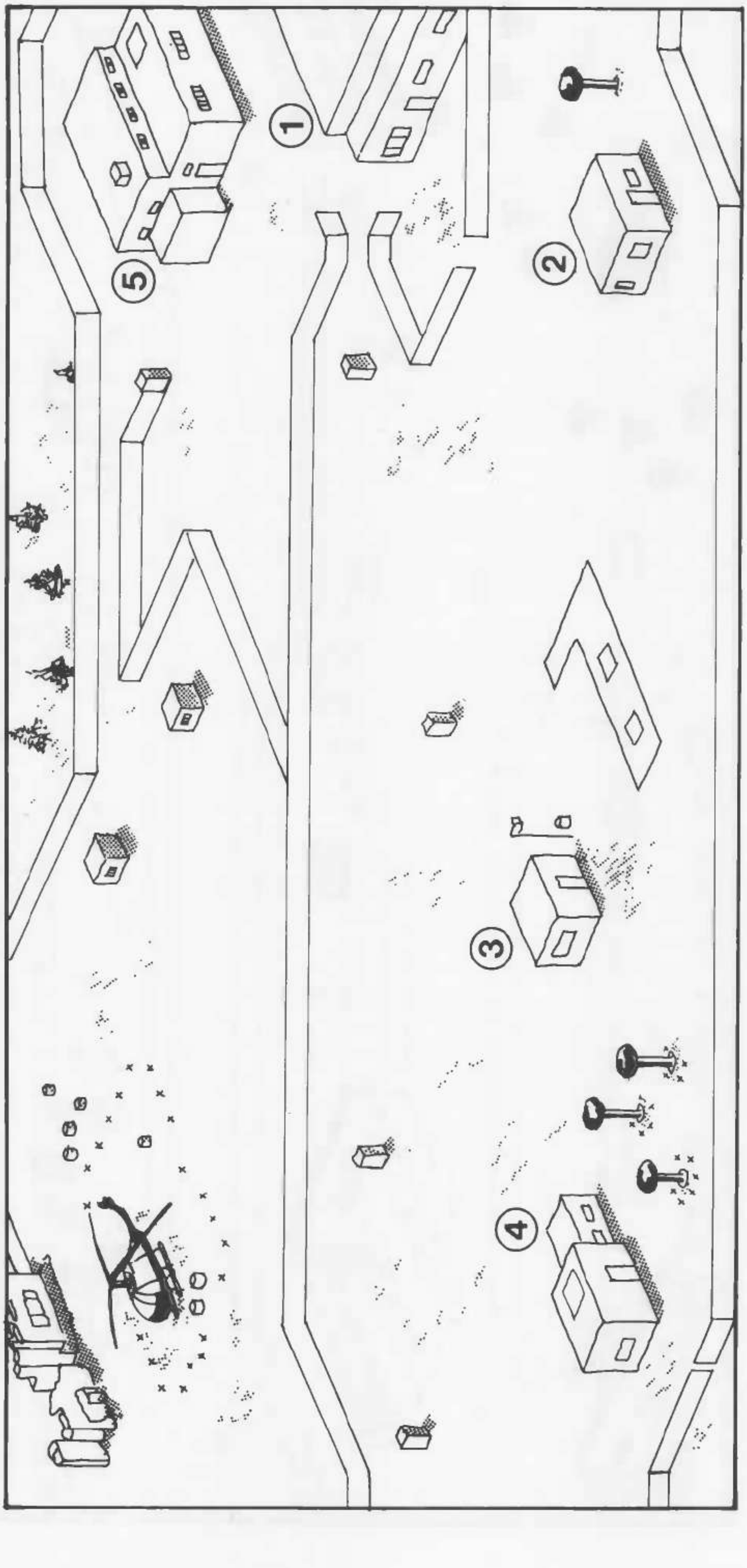
Mission I

Tekening 2a:



Mission II

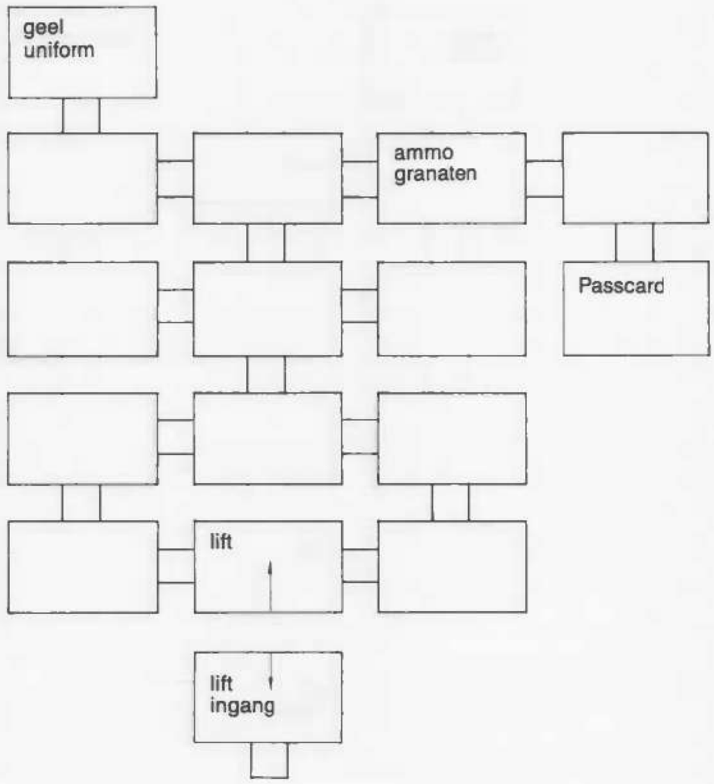
Mission III



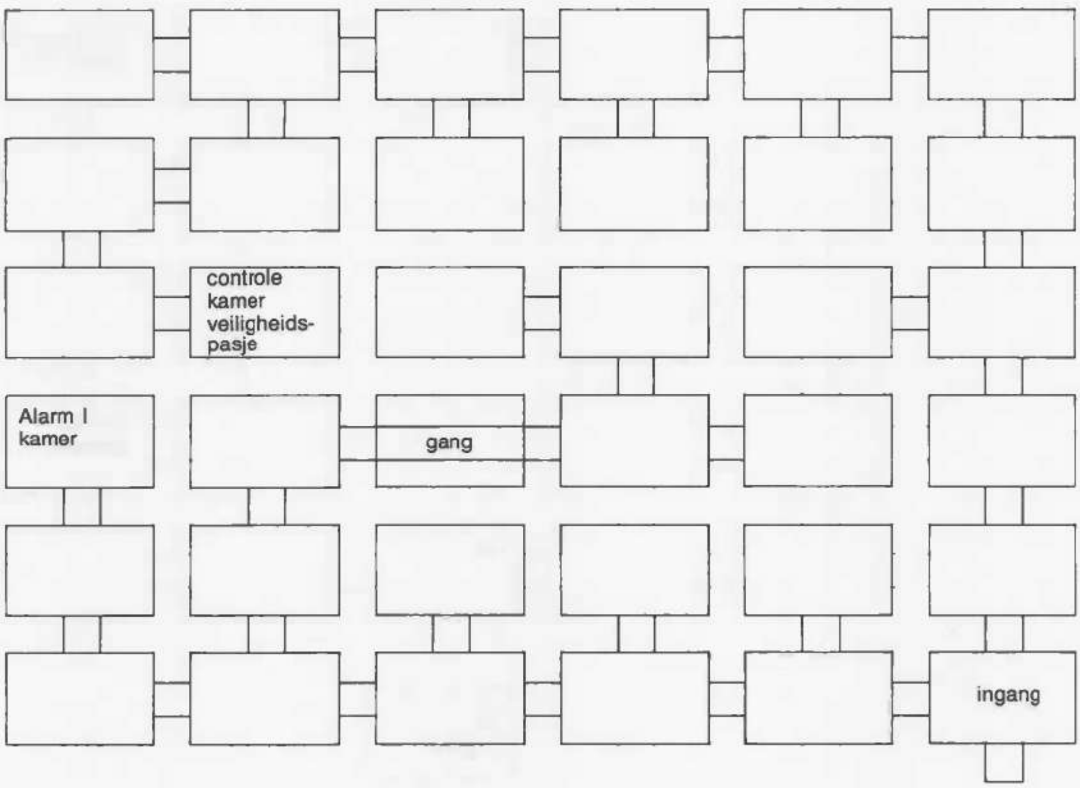
Tekening 3:

x = mijn

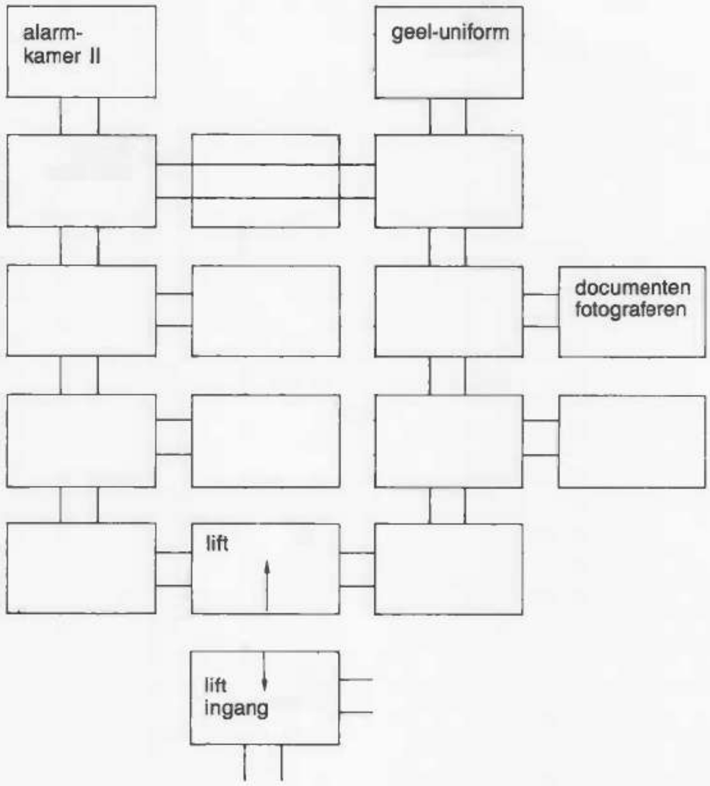
Infiltrator Mission I
gebouw 1



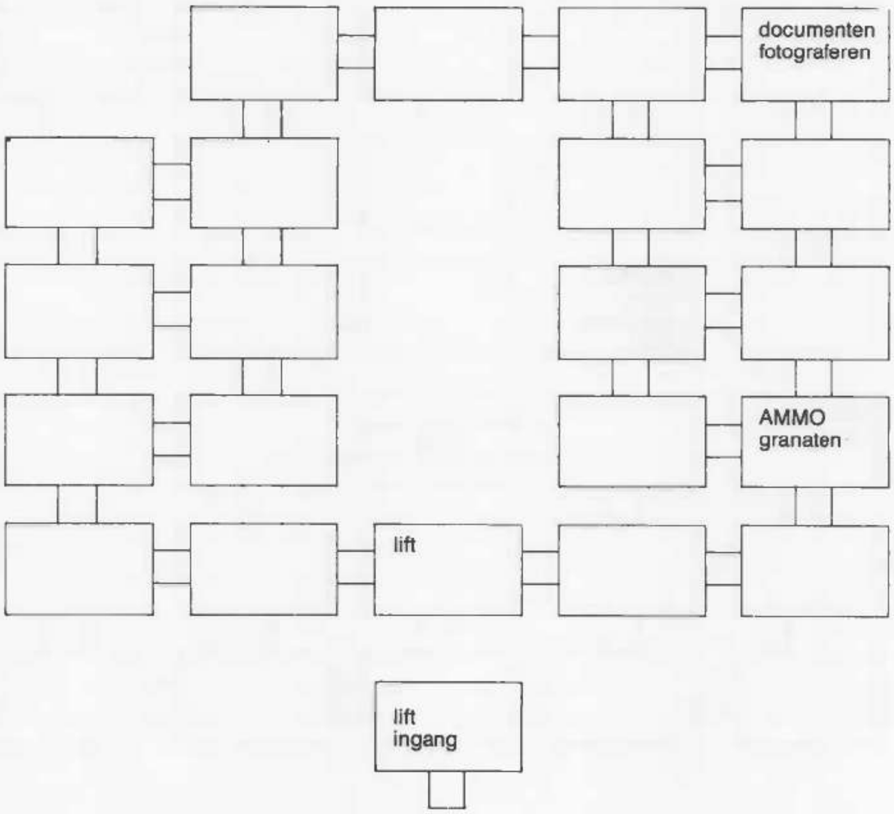
Infiltrator Mission I
gebouw 2



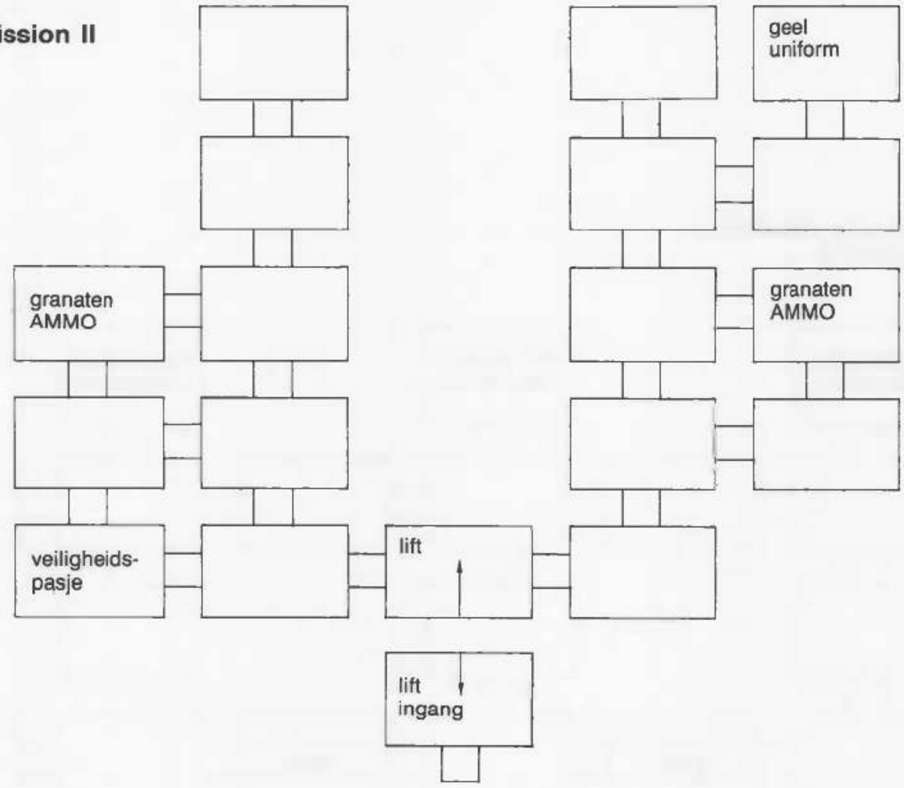
Infiltrator Mission I
gebouw 3



Infiltrator Mission I
gebouw 4

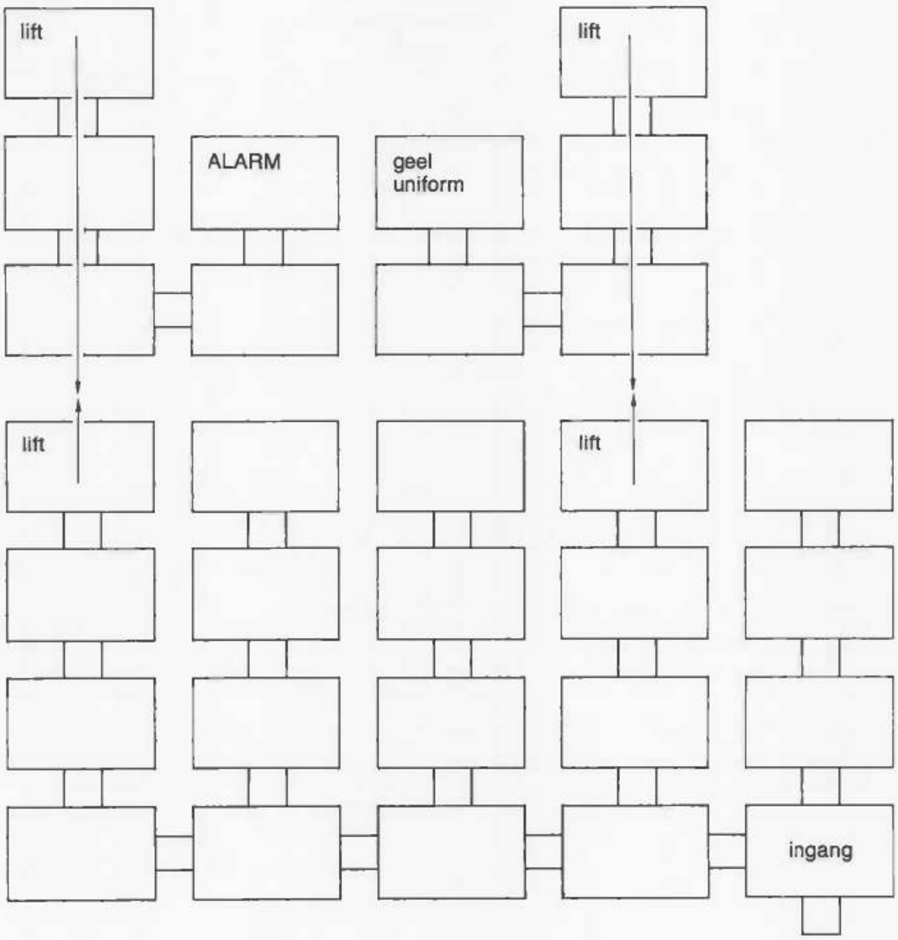


Infiltrator Mission II
gebouw 1

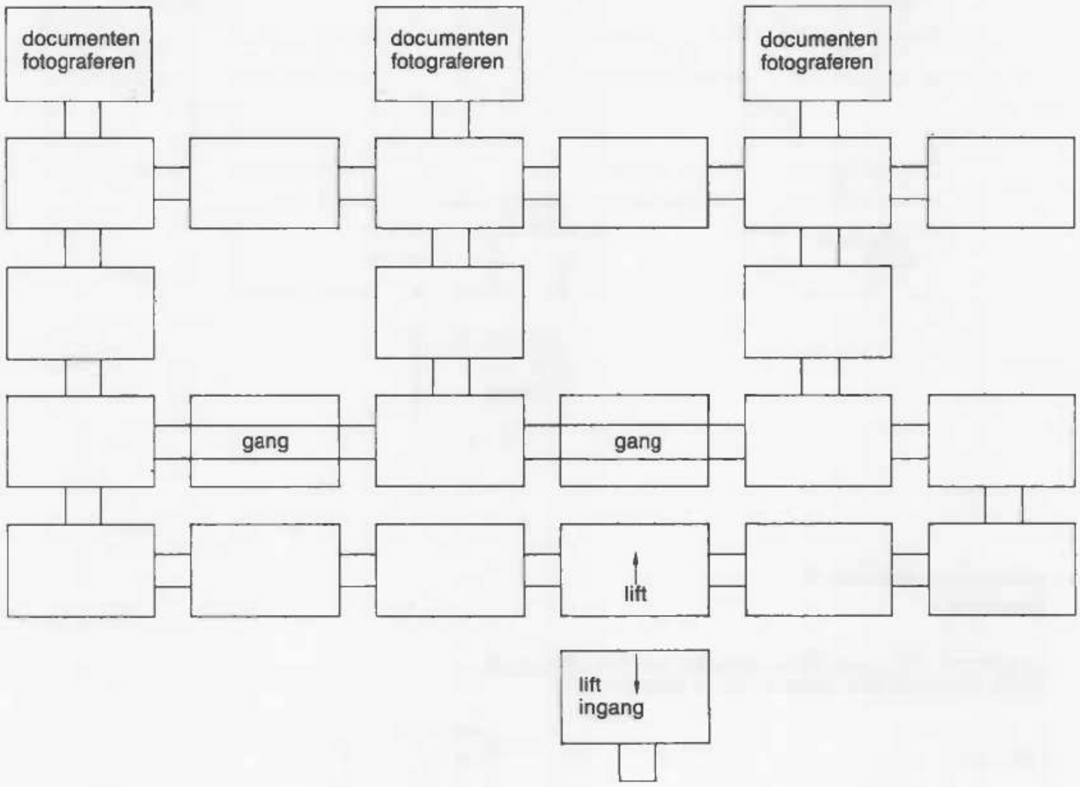


Infiltrator Mission II
gebouw 0

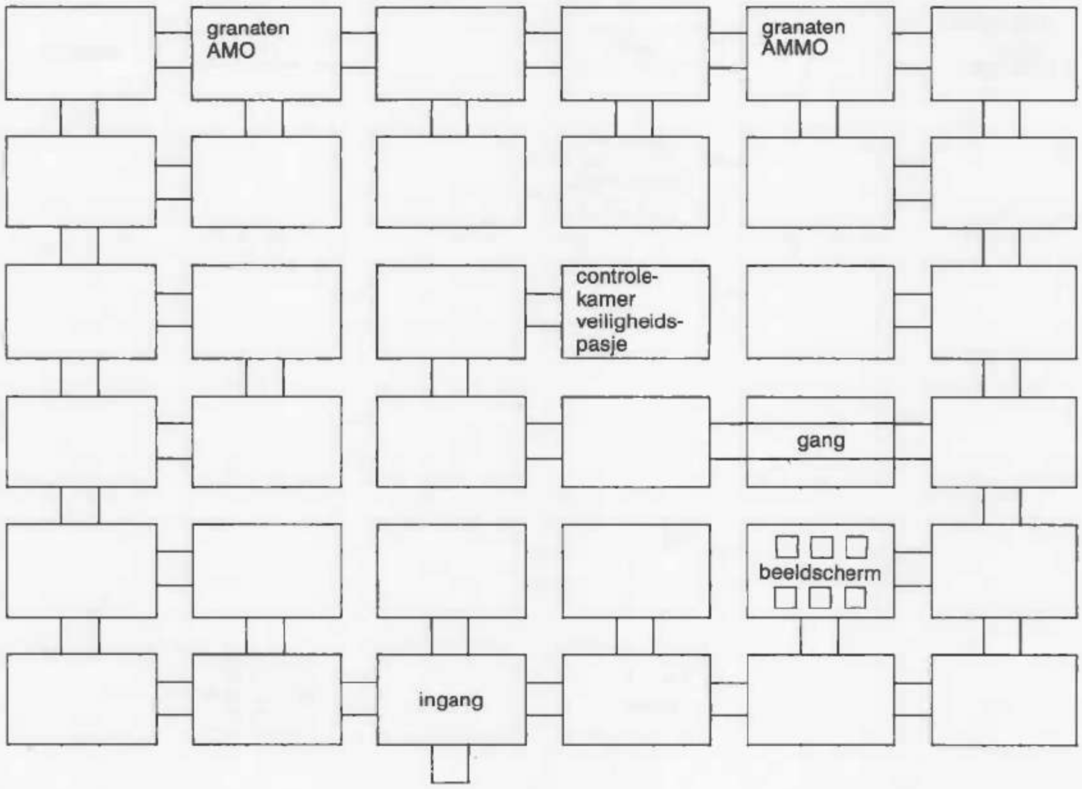
Dit gebouw moet men alleen bezoeken om het alarm af te zetten of om het gele uniform aan te trekken.



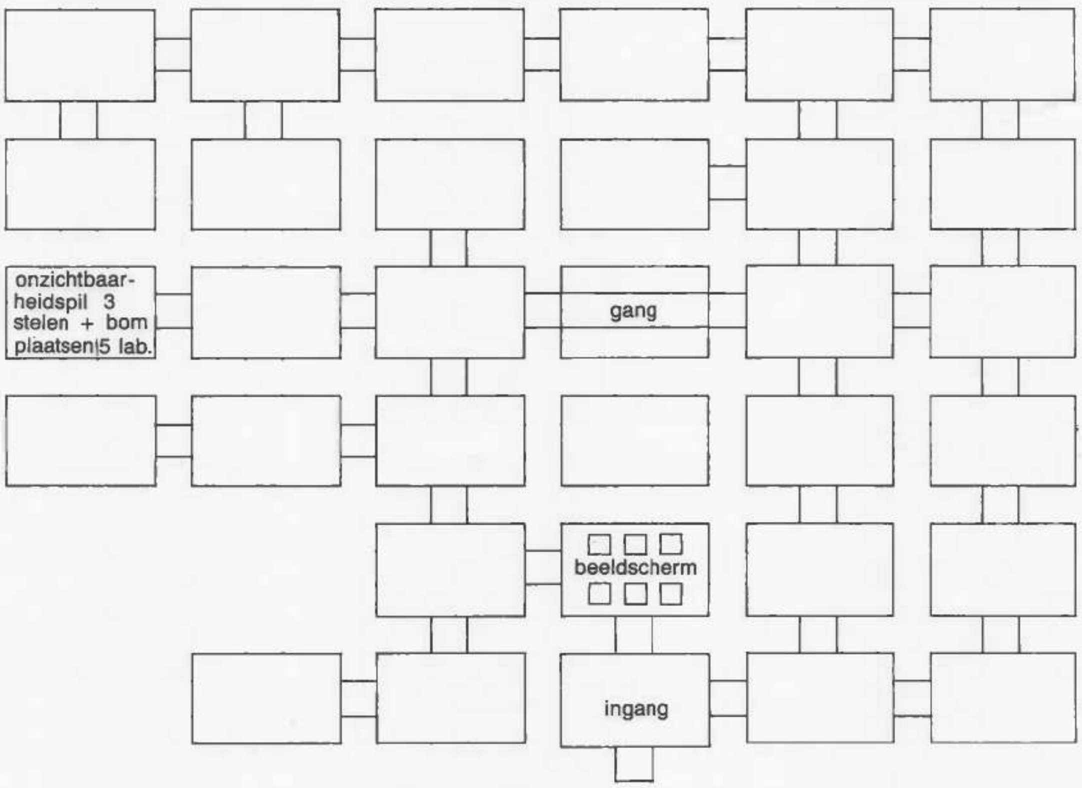
Infiltrator Mission I
gebouw 5



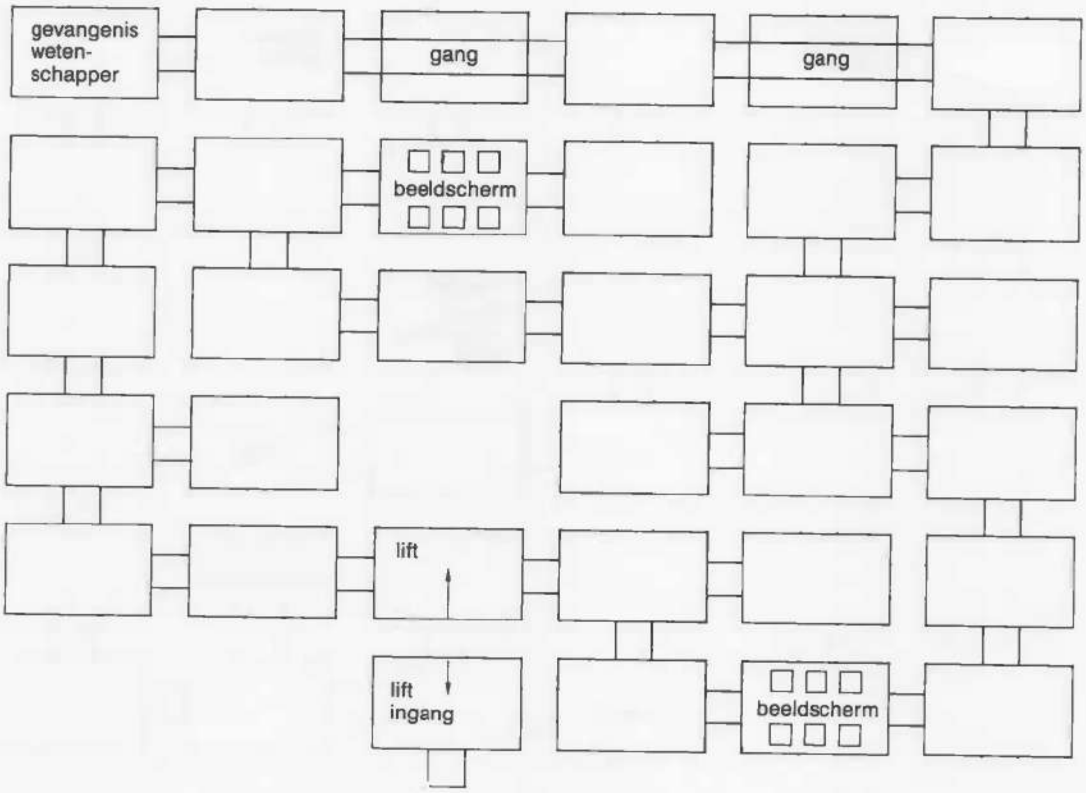
Infiltrator Mission II
gebouw 2



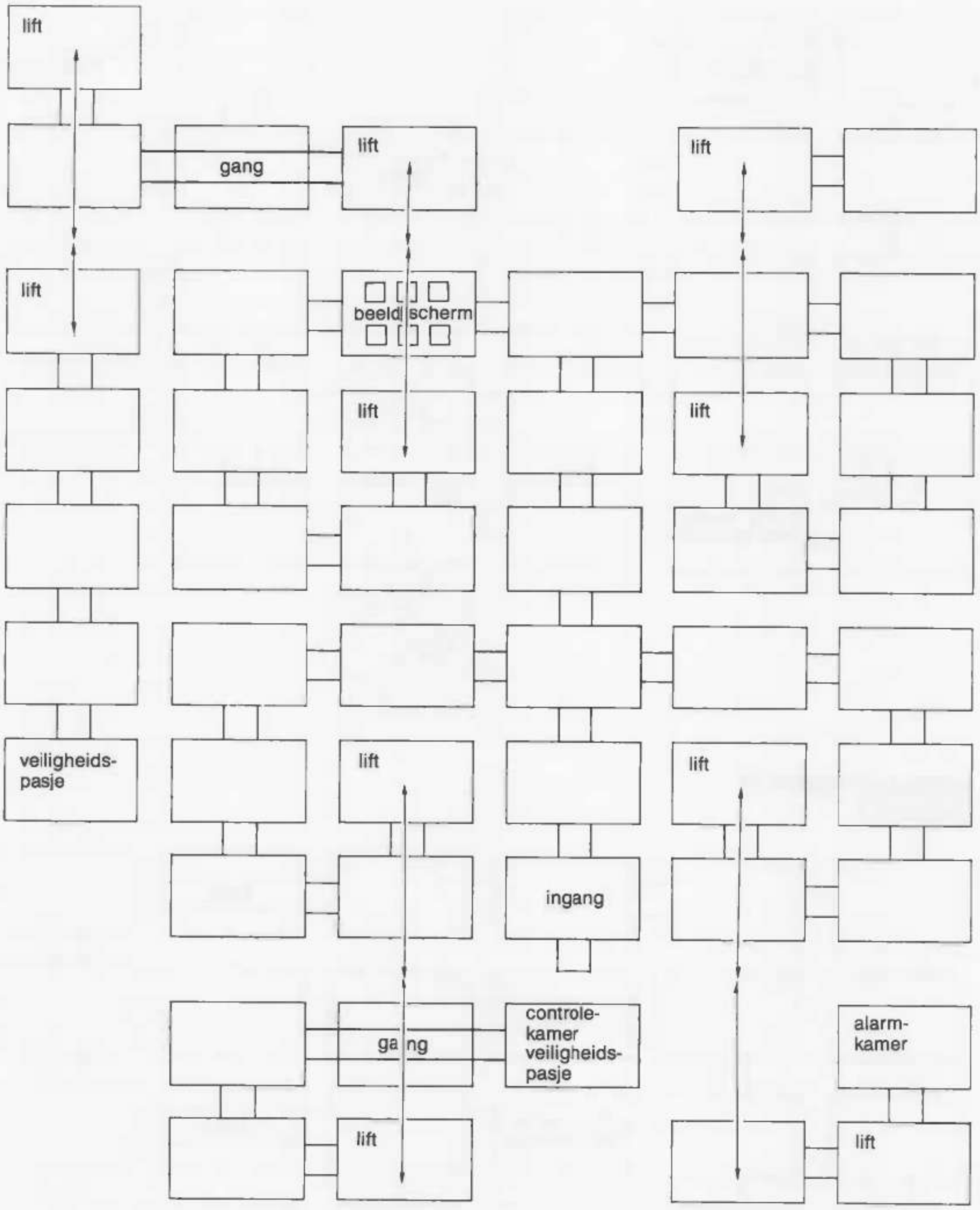
Infiltrator Mission II
gebouw 3/5



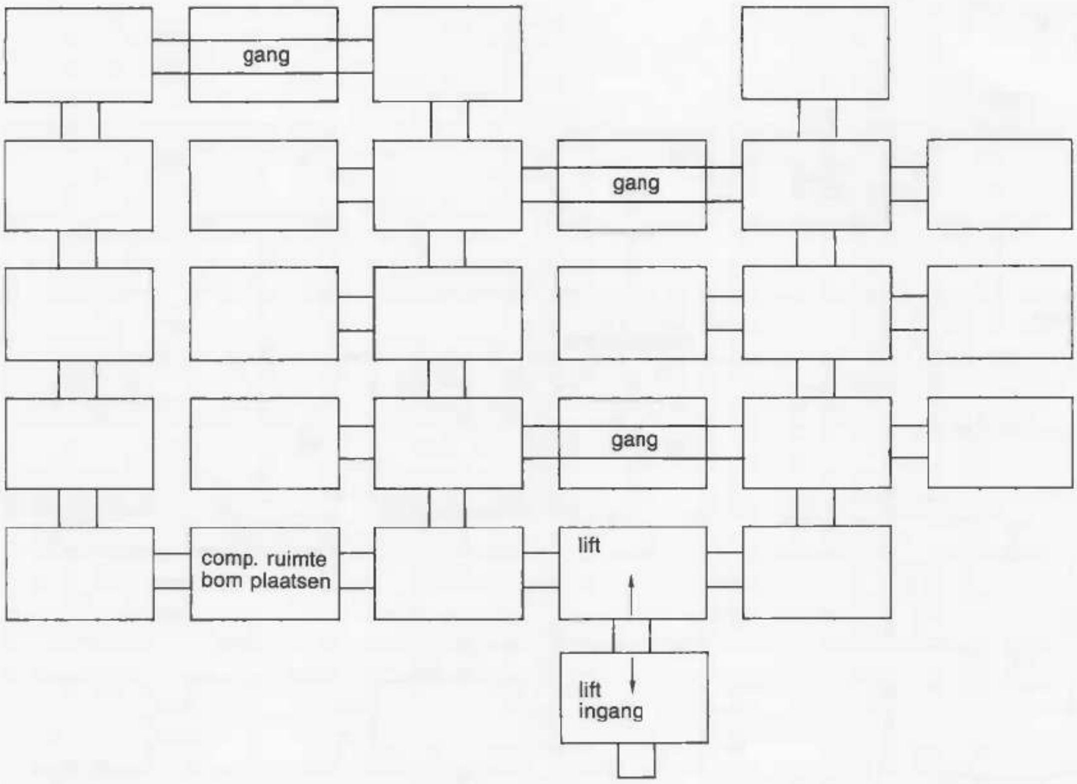
Infiltrator Mission II
gebouw 4



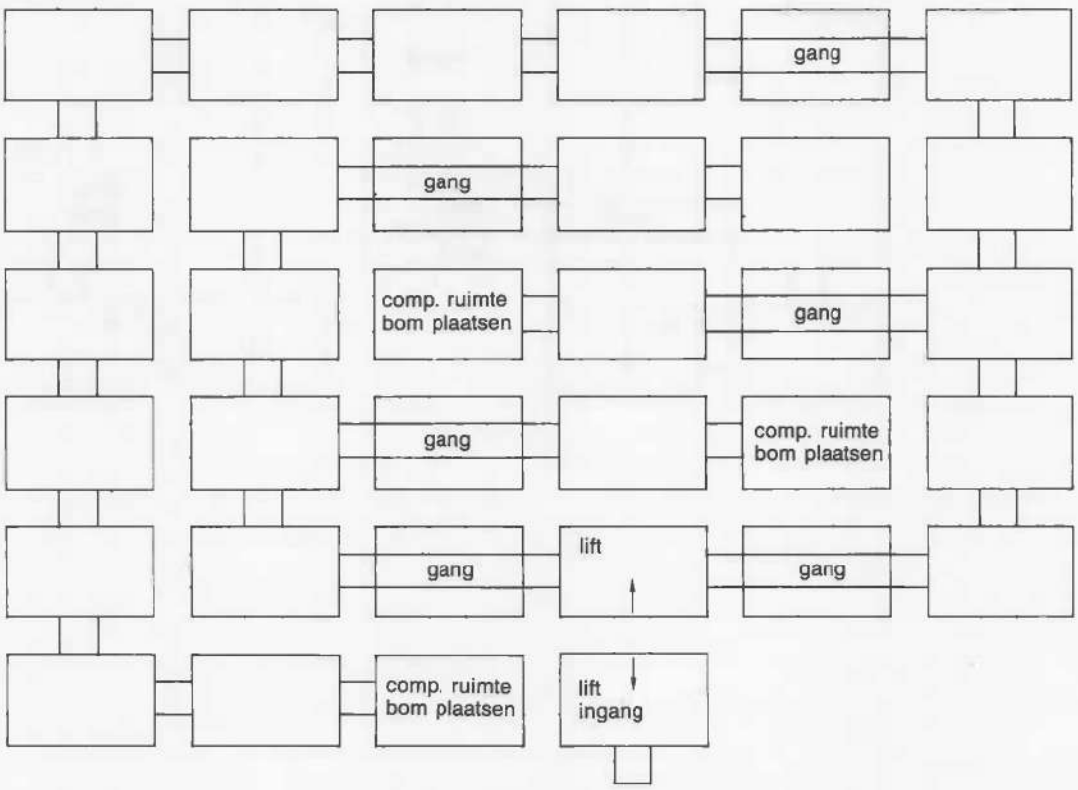
Infiltrator Mission III
gebouw 1



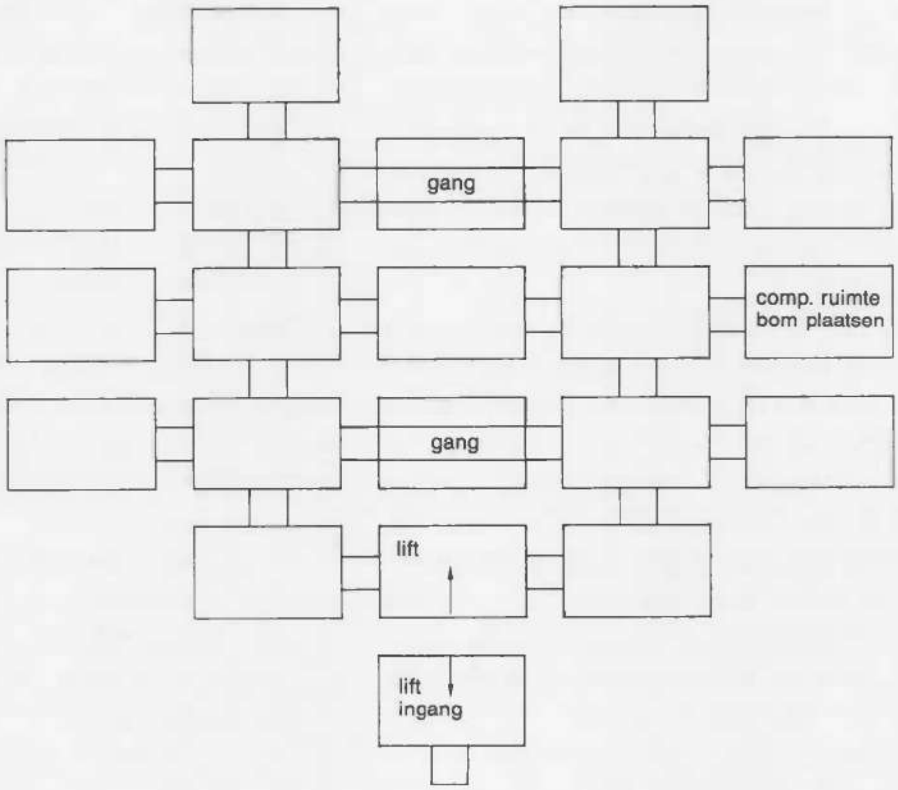
Infiltrator Mission III
gebouw 2



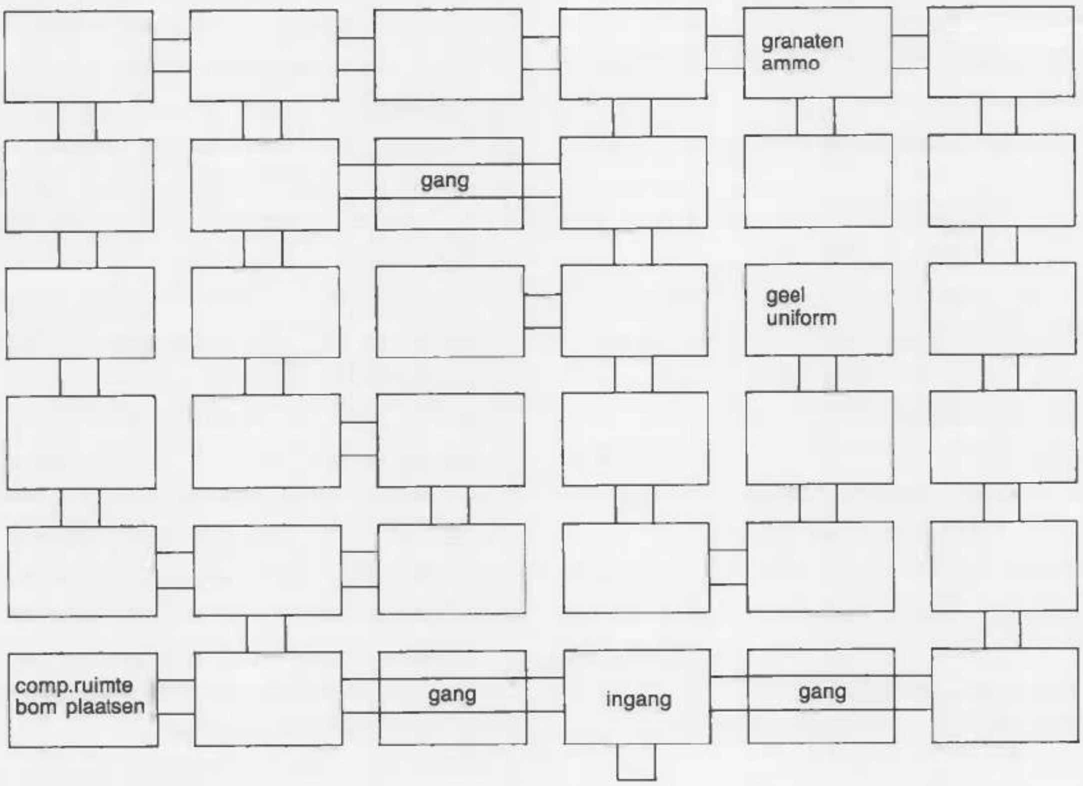
Infiltrator Mission III
gebouw 3



Infiltrator Mission III
gebouw 4



Infiltrator Mission III
gebouw 5



Speeltips

Nadat men de eerste opdracht succesvol heeft uitgevoerd kan men weliswaar weer opstijgen op weg naar de volgende missie, maar tijdens het landen loopt het programma vast. Zonder deze fout in het programma zou het bovendien mogelijk zijn om na een geslaagde missie meteen verder te gaan met de volgende opdracht als men het spel opnieuw laadt.

Bij het verschijnen van deze aanvulling zou één en ander al in orde moeten zijn maar voor alle zekerheid geven we de laadinstructies waardoor men verder kan spelen. In het begin hebben we opgemerkt dat dit systeem niet helemaal eerlijk is. De vlucht om de vijandelijke kampen te bereiken wordt namelijk overgeslagen en men start dus meteen naast de helikopter in de vijandelijke basis. Laadt eerst de B-kant van de diskette in en vraag een "listing".

Om de eerste opdracht in te laden:
LOAD "SNDMXT.DAT",8,1 en even later "RUN" <RETURN>

In opdracht 2 moet men een ontvoerde wetenschapper bevrijden en één bom plaatsen in het laboratorium:
LOAD "GRPH",8,1 even later "RUN" <RETURN>

In opdracht 3 moet men alle computerruimten opblazen:
LOAD "GMSG.DAT",8,1 en even later "RUN" <RETURN>

Houdt de vlieghoogte van de helikopter laag om tijd en brandstofverspilling tot een minimum te beperken tijdens het landen.

Na een aanvalsverklaring moet men snel handelen. Druk de <*> toets zonder dralen in zodra je een vijandelijk vliegtuig bemerkt en vraag zijn identificatie.

Hieronder volgen de namen van de meeste piloten en het kamp waartoe ze behoren. Let er op de codenaam juist in te tikken. Als men een letter verkeerd intoetst kan men de <INST/DEL> toets gebruiken om de fout te herstellen.

WEASLE	*OVERLORD*
RHAMBOW	*OVERLORD*

(dat zal Stallone niet op prijs stellen!)

SCUM	*OVERLORD*
BOOMER	*OVERLORD*
BUZZ	*OVERLORD*
KOMIE	*OVERLORD*
RATTIE	*OVERLORD*
ZIPPY	*OVERLORD*
SETH	*INFILTRATOR*
GOMER	*INFILTRATOR*
WHIPPLE	*INFILTRATOR*
NAPLES	*INFILTRATOR*
HAYNISH	*INFILTRATOR*
DWEEZIL	*INFILTRATOR*
GIZMO	*INFILTRATOR*
GEOFF	*INFILTRATOR*

De Gizmo kan ongeveer drie treffers aan voor hij neerstort. Houdt daar rekening mee. Kijk goed welk projectiel de vijand op je afvuurt en druk de <C> of <F> toets dan onmiddellijk in, gevolgd door een al even snelle druk op de vuurknop.

Op die manier houdt men voldoende tijd over om de <R>ockets toets in te drukken waardoor men een raket naar de vijand kan afvuren met een korte druk op de vuurknop. Zorg dat het toestel stabiel vliegt tijdens het lanceren van een raket. Dit verhoogt de kans op een voltreffer.

Vergeet de <W>hisper mode niet in te schakelen tijdens de landing anders wordt men zeker opgepakt vlak na de landing.

De indeling van de gebouwen blijft steeds dezelfde. Het veiligheidspasje en de gasgranaten in de munitiekamers (AMMO) kan men, nadat men het spel opnieuw geladen heeft, weer in dezelfde vertrekken vinden. Dit geldt niet voor de sleutel om het alarm af te zetten en de overige granaten.

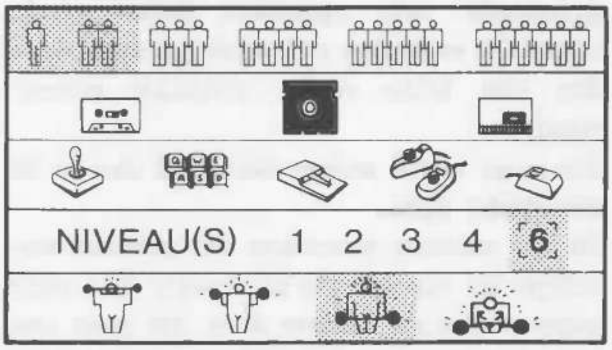
Als men met een opdracht bezig is en men verliest een leven, dan kan men de sleutel en granaten echter wel in dezelfde kasten terug vinden. Tijdens een opdracht is het dus handig om de plaats waar men de sleutel en granaten vindt, te noteren.

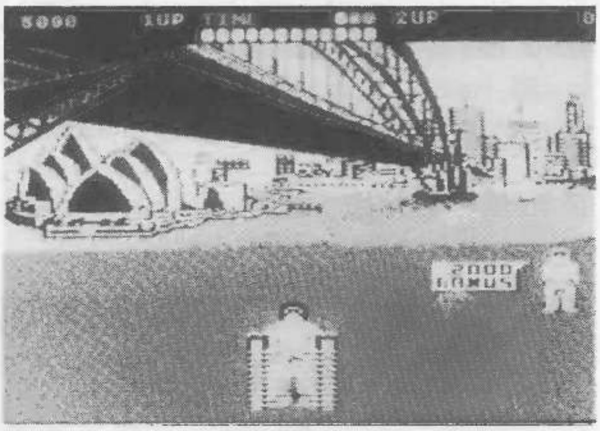
Plan de route van een opdracht dusdanig dat je zo min mogelijk wachtposten passeert. De bijgeleverde kaarten en miniplatte-

gronden maken het makkelijk.
Als men de gebouwen in de juiste volgorde bezoekt (1 tot en met 5) volgt men in verband met veiligheidspasjes en het plaatsen van de laatste bom de meest logische route.
In de tweede opdracht moet men gebouw (3) een eerste maal bezoeken om een onzichtbaarheidspil uit het laboratorium te stelen waarmee men de wetenschapper kan bevrijden. Aan het einde van de missie moet men naar het laboratorium terugkeren om een bom te plaatsen.
''Voorkomen is beter dan genezen'', is een wijs gezegde dat zeker van toepassing is in dit spel. De kunst bestaat eruit om weinig wachtposten tegen het lijf te lopen. Beweeg zoveel mogelijk in de schaduw en tracht de afstand tussen Jimbo en de bewakers zo groot mogelijk te houden, zodat ze je niet opmerken. Maar het is nog handiger om zo snel mogelijk een geel uniform te zoeken en dit vervolgens aan te trekken. In deze vermomming kun je je bijna vrij bewegen over de hele basis. Ook de kasten en laden kan men dan makkelijker doorzoeken, zelfs al loopt er een wachtpost in het vertrek.
Toch kleeft er een nadeel aan deze vermomming. Als je toch opgemerkt wordt door een soldaat dan doorziet hij je vermomming en moet je hem razendsnel verdoven.
Na het aantrekken van een geel uniform veranderen de overige gele uniformen in de rode kamers automatisch in groene uniformen. Maar zelfs als men in het bezit is van een geel uniform kan men geen foto's maken of explosieven plaatsen zonder de bewakers eerst te verdoven.
Als een wantrouwige bewaker, in een vertrek dat toegang geeft tot een ruimte waar men foto's moet maken of bommen plaatsen, niet tevreden is met de getoonde papieren dan moet men hem verdoven en naar een andere kamer lopen. Wacht daar tot de verdoving uitgewerkt is. Dit om te voorkomen dat de bewaker bijkomt op het ogenblik dat men de ruimte verlaat waar men explosieven heeft geplaatst of foto's gemaakt heeft. Om beide handelingen te kunnen verrichten moet men de bewaker namelijk altijd eerst verdoven.
Als twee wachtposten zich voor een bepaald gebouw ophouden kan men het beste zorgen dat ze allebei je papieren gezien hebben om te voorkomen dat één van hen het alarm in werking stelt op het moment dat je het complex betreedt.

INTERNATIONAL KARATE

System 3 — Ariolasoft





Doel

In deze karate simulatie moet men naar een zwarte band streven door de computertegenstander, die men hoe dan ook ontmoet, te verslaan.

Beschrijving

Als softwarehuizen nog even doorgaan met het produceren van spellen die gebaseerd zijn op Oosterse vechtsporten kunnen we de verschillende karate en kung-fu programma's binnen afzienbare tijd misschien tegen elkaar laten spelen zoals dat bij schaakprogramma's het geval is.
Mocht het ooit zover komen dan durven we nu alvast te voorspellen dat International Karate tot de meest geduchte tegenstanders zal behoren.
Dat is dan ook de reden waarom we nogmaals een karate simulatie in "Het Zwaardere Werk" hebben opgenomen. Op het eerste gezicht lijkt International Karate verdacht veel op The Way Of The Exploding Fist, maar tussen beide spellen ligt een wereld van verschil.
En dan hebben we het niet over de grafische achtergronden van verschillende wereldsteden, maar vooral over de precisie en snelheid waarmee men de 16 mogelijke bewegingen kan uitvoeren. Als aardige bijkomstigheid vermelden we de mogelijkheid om andere achtergronden in te laden die op de andere kant van de cassette staan. Wat ook leuk is; als men in de twee-spelers optie geen aktie onderneemt draait de tegenstander zich op een gegeven moment in de richting van het beeldscherm alsof hij wil zeggen:
"Waar blijf je nou in hemelsnaam ?"
Vals als we zijn konden we de eerste keer niet nalaten het onoplettende kereltje te verrassen met een trap tegen zijn hoofd.
Wie nog vragen heeft over "Het Zwaardere Werk", moet zich maar tot hem wenden.
Als men het tegen de computer gestuurde karateka opneemt hoort de joystick in de tweede poort thuis. System 3 beveelt het gebruik van de oude vertrouwde Atari joysticks aan omdat ze snel en accuraat reageren en bovendien makkelijk in de hand liggen. Een goede raad die we, na moeizame praktijkervaring te hebben opgedaan, van harte kunnen onderschrijven.
Gewelddadige lezers, die de klank van de oosterse achtergrondmuziek willen uitschakelen om in alle rust van de pijnkreten te genieten moeten de <F7> toets indrukken.
Lezers die hier niet zo goed tegen kunnen, kunnen het gruwelijke geluid van de stoot en traptechnieken onderdrukken door de

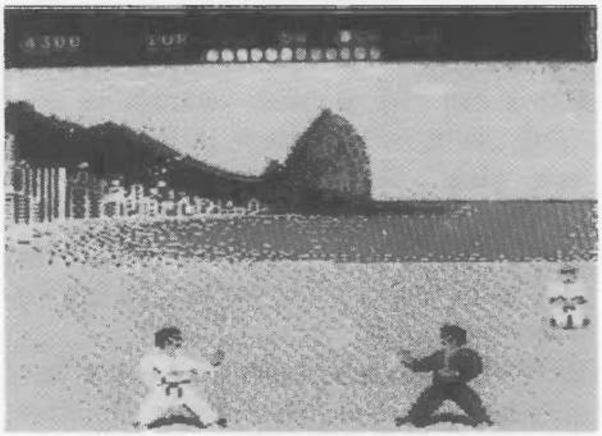
<F5> toets in te drukken.

Wedstrijd reglement
Om de, in een rode kimono geklede, computertegenstander uit te dagen moet men de <F1> toets indrukken. In deze optie moet men steeds 3 ronden vechten waarna twee elkaar afwisselende bonusronden volgen. In de eerste bonusronde moet men zoveel mogelijk dakpannen stuk stoten met het blote hoofd, waardoor de mooie, platte gezichten van Oosterse volkeren meteen verklaard zijn!
In de tweede bonusronde moet men speren, sterren en zwaarden ontwijken.



Hevige strijd in de Egyptische woestijn

Iedere ronde tegen een computeropponent duurt maximaal 30 seconden. In die tijd moet men de strijd in zijn voordeel beslecht hebben. Als men, vóór dat de tijd om is, de overwinning behaalt met minstens twee hele punten, is iedere overblijvende seconde goed voor 100 punten. ls de laatste seconde, zichtbaar bovenaan in het midden van het scherm, weggetikt dan is de winnaar van de ronde diegene met het hoogste aantal punten.
Hele of halve punten worden toegekend door de kale oosterling met het grijze snorretje op de achtergrond. Zijn waardering hangt af van de precisie waarmee de schop of stoot werd geplaatst. Deze oude man beslist tevens wie de partij gewonnen heeft als men net zoveel punten haalt als de computertegenstander. Hij baseert zich daarbij op de score die men behaalt heeft in die ronde of, indien ook die score weer gelijk is, op de beste pogingen. Als geen van beide spelers gedurende een aantal ronden een punt haalt beëindigt de scheidsrechter de wedstrijd. Als men door de computertegenstander verslagen is, eindigt de wedstrijd eveneens en moet men opnieuw beginnen.
Om tegen een menselijke opponent in de clinch te gaan moet men de <F3> toets indrukken. In deze wedstrijdoptie wordt de strijd over drie ronden beslecht waarna de winnaar het verder tegen de computertegenstander mag opnemen. Iedere ronde duurt 60 seconden en wordt gevolgd door één van beide eerder vermelde bonusronden.
De score wordt anders berekend dan in de één speler optie.
In het midden bovenaan het scherm verschijnt nu een lijn die uit 6 witte en 6 rode stippen bestaat. Iedere keer dat men een punt scoort neemt een witte stip de plaats in van een rode stip of omgekeerd. Als één van beide partijen de lijn volmaakt voordat de tijd om is dan is de ronde beslist en kan de winnaar van die ronde rekenen op 1000 bonuspunten.
Na iedere succesvolle stoot of schop krijgt men ook punten.
Het aantal is afhankelijk van de snelheid waarmee men de beweging uitvoerde.
Hoe sneller men is, des te meer punten kan men verdienen.
Boven de stippenlijn bevinden zich drie blauwe stippen. Na iedere ronde verandert één van de blauwe stippen in rood of wit om de winnaar van die ronde aan te duiden. Diegene die twee ronden wint is de winnaar.



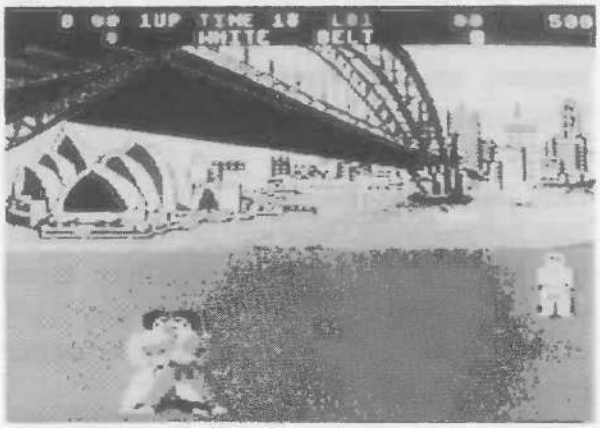
Links boven het beroemde beeld bij Rio

In de twee-spelers optie kan men 5000 bonuspunten verdienen door de tegenstander twee ronden achter elkaar te verslaan.
Als beide spelers evenveel stippen van hun kleur overhouden aan het eind van een ronde telt de puntenscore. Mocht ook die score weer gelijk zijn dan telt de uitslag van de bonusronde. Maar het behalen van de zwarte band blijft natuurlijk het hoofddoel in International Karate. De mindere banden zijn in volgorde waarin men ze kan behalen: wit, geel, groen, paars, bruin.
Maar voor men zover komt zal men eerst letterlijk en figuurlijk goed uit de voeten moeten kunnen met de hieronder beschreven stoot en traptechnieken.

Bewegingen
Zonder ingedrukte vuurknop beschikt men over acht van de in totaal zestien verschillende bewegingen.

Links / Rechts
Door de joystick naar links of naar rechts te duwen beweegt men in de desbetreffende richting
Springen
Omhoog springen, om bijvoorbeeld een voetveeg te ontwijken, gebeurt door de knuppel recht omhoog te drukken.
Voetveeg
Heel punt 400. Half punt 200
Om die voetveeg zelf uit te delen moet men de joystick naar beneden bewegen.
Stoot tegen het hoofd
Heel punt 800. Half punt 400
Door de joystick rechts omhoog te duwen verkoopt men de tegenstander een rechtstreekse klap voor zijn kop. Mocht men de opponent van achteren willen verrassen met dezelfde klap dan moet men de knuppel naar linksboven bewegen.
Stoot in de maag vanuit geknielde positie
Heel punt 400. Half punt 200
Een stoot vanuit geknielde positie dient men toe door de joystick naar links beneden te duwen.

Trap tegen de kin
Heel punt 800. Half punt 400
De baardgroei van de tegenstander remt men op een onbehoorlijke manier af door een trap tegen de kin als men de joystick naar rechtsonder beweegt.



Lijf aan lijf gevecht in Sydney

Gecombineerd met het indrukken van de vuurknop heeft men de volgende acht bewegingen ter beschikking.

Voorwaartse salto
Een voorwaartse salto wordt uitgevoerd door de vuurknop in te drukken en de knuppel naar rechtsboven te drukken.
Achterwaartse salto
Ditmaal moet men de joystick met ingedrukte vuurknop naar linksboven bewegen.
Draaiende trap
Heel punt 1000. Half punt 500
Mocht er twijfel bestaan of de tegenstander wel droog achter zijn oren is dan kan men dit controleren door op één been rond te draaien en hem met de voet van het andere been achter zijn oor te raken. Deze beweging wordt uitgevoerd door de joystick met ingedrukte vuurknop naar links te bewegen.
Trap naar de maagstreek
Heel punt 200. Half punt 100
Men bedenkt de opponent met een rechtstreekse trap naar de maag door de joystick met ingedrukte vuurknop naar rechts te bewegen.
Vliegende trap
Heel punt 1000. Half punt 500
Deze spectaculaire trap, hoog in de lucht,

voert men uit door de joystick met ingedrukte vuurknop naar boven te bewegen.

Naar links en naar rechts stoten vanuit geknielde positie.
Heel punt 400. Half punt 200
Om beurtelings een stoot eerst naar links en dan naar rechts uit te delen vanuit geknielde positie moet men de vuurknop ingedrukt houden en de knuppel naar beneden bewegen.
Zijdelingse trappen
Heel punt. 200 Half punt 100
Om het enthousiasme van de tegenstander te temperen met een venijnige trap tegen zijn schenen moet men de joystick met ingedrukte vuurknop naar rechtsonder bewegen.
Dezelfde trap maar nu vanaf de achterkant, voert men uit door de joystick eveneens met ingedrukte vuurknop naar linksonder te drukken.



Het karwei is geklaard

Als men een aanvallende beweging maakt moet men de joystick in die positie houden tot het karakter die beweging ook daadwerkelijk heeft uitgevoerd. Het karakter keert terug in de basishouding als men de knuppel vóór die tijd loslaat. Houdt men de joystick langere tijd in dezelfde positie dan blijft het karakter in de eerder gekozen aanvalshouding staan. Om een aantal opeenvolgende technieken toe te passen zonder pauze moet men de stand van de joystick veranderen na het uitvoeren van de beweging en vóór het karakter terugkeert naar de rusthouding. Op die manier kan men twee, drie opeenvolgende salto's maken om een bange maar verstandige karateka in veiligheid te brengen.

Bonusronden
In de eerste bonusronde moet men zoveel mogelijk stenen breken met het hoofd.
De scheidsrechter waarschuwt eerst door middel van een tekstbalonnetje ''Get Ready'' (klaar?). Op het moment dat hij ''Go'' (af!) roept, moet men de joystick in één van de 8 richtingen duwen. De snelheid waarmee men reageert wordt in een aantal gebroken stenen vertaald.
Iedere steen levert 100 punten op. Als men erin slaagt om alle stenen, tien in totaal, stuk te stoten levert dit intermezzo 2000 bonuspunten op.
In de tweede bonusronde moet men zoveel mogelijk sterren, zwaarden en speren ontwijken die het scherm kruisen. Ieder projectiel dat men heeft kunnen ontwijken levert 100 punten op. Als men de hele ronde overleeft, wordt men met 2000 welverdiende bonuspunten beloond.

Blokkeren
Aanvallen naar de buik of naar het hoofd kunnen geblokkeerd worden door achterwaarts te bewegen. Op die manier kan men aanvallen vanaf korte afstand afweren. Trappen naar de kin en voetvegen kunnen echter niet geblokkeerd worden en moeten bijgevolg zo veel mogelijk ontweken worden door bijvoorbeeld te springen of door een tegenactie uit te voeren.

Aan het einde van een vechtpartij tegen de computer kan men een plaats verwerven in de ''Hall of Fame'' met drie letters. Duw de joystick naar links of naar rechts om de gewenste letter te kiezen en druk na iedere letter de vuurknop in.
Jammer genoeg kan men de score niet saven.

Speeltips

Laat je tegenstander nooit merken dat je bang bent.

Aanval is in theorie misschien de beste verdediging maar in dit spel gaat deze spreuk niet op. Vooral in de moeilijkere velden kan men het beste wachten tot de computertegenstander de aanval inzet. Ideaal is het wanneer men een voorwaartse salto kan uitlokken. Doet hij dat meteen na het startsein dan kun je hem al gelijk afmaken met een stoot in de maag vanuit geknielde positie. Mocht je hem met deze stoot net niet raken dan moet je zonder dralen een vliegende trap plaatsen. Mocht ook deze trap falen dan kun je nog een voetveeg uitproberen. Het is de bedoeling om deze technieken achtereenvolgens uit te voeren. Na verloop van tijd is succes verzekerd!

Leer de exacte positie kennen van waaruit je de tegenstander met een stoot vanuit geknielde houding kunt raken. Als de tegenstander zijn salto dan even uitstelt kun je achteruitlopen om de juiste positie te bepalen van waar je de stoot alsnog met succes kunt uitdelen.

In de hogere nivéaus mag je de tegenstander geen gelegenheid geven om dicht bij je in de buurt te komen. Gebeurt dit toch, dan moet je jezelf door middel van één of meerdere salto's in veiligheid brengen en een nieuwe opening zoeken.

Als je in punten voorligt op de computertegenstander dan kun je proberen om hem naar de linkerkant van het scherm te lokken. Zodra dit gelukt is moet je zelf zo snel mogelijk naar de rechterkant van het scherm vluchten en daar een schijngevecht leveren tegen de rand van het scherm. De computertegenstander gelooft dan dat je vlakbij hem staat en zal tot de tijd is weggetikt vruchteloos pogen om je te raken.

In de bonusronde met de bakstenen kun je vals spelen door de joystick achtereenvolgens te laten klikken op hetzelfde kontaktpunt. Hetzelfde resultaat bereikt men door de knuppel snel rond te draaien.

Dit truukje is niet onfeilbaar maar in de meeste gevallen verdien je de 2000 bonuspunten.

Maak, als het spel begint, meteen een salto naar rechts. Als de computertegenstander iets naar voren loopt voer je een draaiende trap uit. Blijft hij echter beweginloos afwachten dan is een vliegende trap het proberen waard.

Op lagere niveaus kan men naar de computertegenstander lopen en hem in het gezicht slaan.

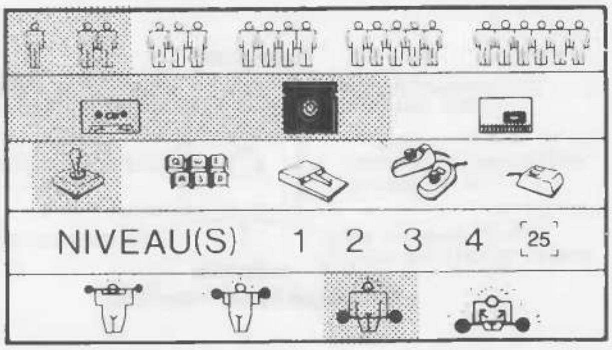
Als men de achtergrond wil veranderen moet men de toetsen <A>, <D>, <Z> en <M> gelijktijdig ingedrukt houden. De achtergrond die men aldus tevoorschijn tovert heeft echter geen invloed op de moeilijkheidsgraad.

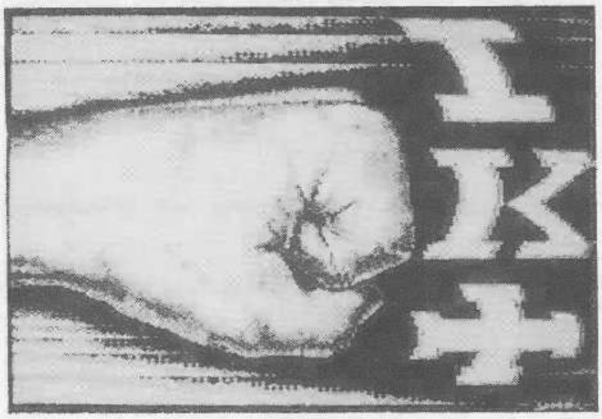
Om de aandacht van de spelers te trekken en ze naar jou te laten kijken moet je de <S> en <E> toetsen gelijktijdig indrukken.

Listige spelers die denken dat ze op die manier een ronde, waarin ze op punten voorliggen, kunnen winnen zullen echter van een koude kermis thuiskomen.

INTERNATIONAL KARATE +

system 3 HomeSoft Benelux





Doel

In dit karate spel moet men een zwarte band trachten te behalen door zoveel mogelijk punten te scoren. Om het noodzakelijke aantal punten te vergaren, moet men het tegen maar liefst twee tegenstanders opnemen.

Beschrijving

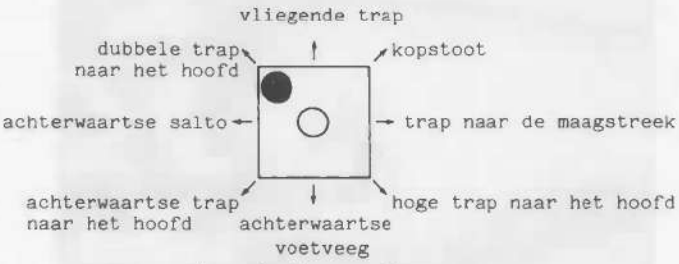
International Karate + is een succesvol vervolg op het eerste karatespel dat werd uitgegeven door System 3. De introductie van een tweede computertegenstander is natuurlijk de belangrijkste innovatie van International Karate +. Net zoals in de eerste versie van dit spel kan de karateka een keuze maken uit 16 verschillende technieken. Deze bewegingen kunnen met een onvoorstelbare souplessse worden uitgevoerd. Als men de technieken eenmaal meester is, lijkt het alsof men deze Oosterse vechtsport zelf beoefent. Het breken van stenen en het ontwijken van allerhande wapens waren de twee proeven van bekwaamheid die men tijdens de bonusronden in het eerste spel moest afleggen. In de bonusronden van het vervolg moet men, gewapend met een schild, stuiterende ballen afweren; voorwaar geen gemakkelijke opgave! Het spel kan uitsluitend met een joystick gespeeld worden.

Na het laden start automatisch een demonstratie die men kan onderbreken door de volgende toetsen in te drukken:
Om de beide computertegenstanders, gekleed in een rood en een blauw uniform, uit te dagen moet men de vuurknop van de joystick in poort 2 of de <F1> toets indrukken.
Door de vuurknop van een joystick die zich in poort 1 bevindt, of door de <F3> toets in te drukken, neemt men het op tegen één menselijke en één computertegenstander. De menselijke tegenstander draagt het rode pak, de computertegenstander is in het blauw gekleed.
De <F1> en <F2> toetsen kunnen ook gebruikt worden om een wedstrijd te onderbreken en opnieuw te beginnen.

De muziek kan men uit- of aanzetten door de <F5> toets in te drukken.
De geluidseffecten kan men uit- of inschakelen door de <F7> toets in te drukken.
De speelsnelheid voert men in door de <SHIFT> toets en de toetsen <1> *(supersnel)*, <2>, <3> *(normaal)*, <4> of <5> *(langzaam)* in te drukken.
De pauzetoets <RUN/STOP> kan alleen gebruikt worden tijdens de wedstrijdronden. Dezelfde toets wordt gebruikt om de

pauze op te heffen.
Om de stralen van de ondergaande zon van kleur te wijzigen moet men de <*> toets indrukken, totdat de gewenste kleur over het scherm schijnt.

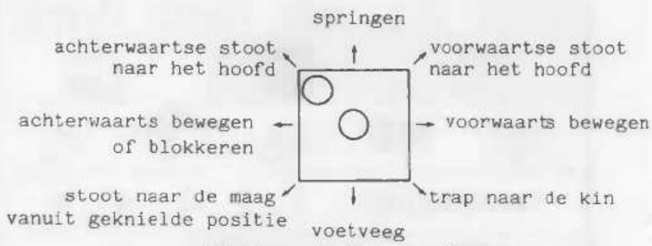
Bewegingen
Zonder ingedrukte vuurknop beschikt men over acht van de in totaal zestien verschillende bewegingen:



Ingedrukte vuurknop

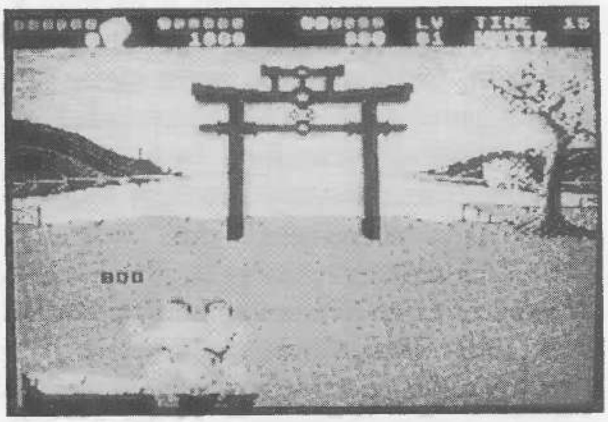
Bepaalde bewegingen hebben tot gevolg dat de karateka die men bestuurt na het uitvoeren van een techniek in tegengestelde richting kijkt. Als de karateka naar links kijkt moet men de bovenstaande commando's omgekeerd invoeren. Deze invoer van commando's geldt ook voor een menselijke tegenstander die de karateka in het rode pak bestuurt.
Om aanvallen naar de buik of naar het hoofd te blokkeren moet men achterwaarts bewegen op het moment dat de aanval wordt ingezet. Trappen naar de kin en voetvegen kunnen echter niet geblokkeerd worden en moeten bijgevolg zo veel mogelijk ontweken worden door bijvoorbeeld te springen of door een tegenaanval in te zetten.
Om een trap of stoot goed uit te voeren, moet men de joystick in één van bovenstaande posities houden totdat de karateka de beweging ook daadwerkelijk heeft uitgevoerd. Als men de knuppel voor die tijd loslaat, keert de karateka terug in zijn basishouding. Indien men de joystick langere tijd in dezelfde positie houdt, dan blijft de karateka in de eerder gekozen aanvalshouding staan. Om een aantal opeenvolgende technieken zonder onderbreking uit te voeren, moet men de stand van de joystick veranderen na het uitvoeren van de beweging en vóór de karateka terugkeert naar de basishouding.

Iedere wedstrijd bestaat uit twee gevechtsronden van dertig seconden per ronde en één bonusronde. In de één speler-optie moet men het tegen twee computertegenstanders opnemen. Het spel is afgelopen zodra de menselijke karateka als derde eindigt. Indien de optie wordt gekozen waarin twee



Niet ingedrukte vuurknop

menselijke tegenstanders het tegen elkaar en tegen één computertegenstander moeten opnemen, eindigt het spel voor de menselijke deelnemer die als laatste eindigt. In de eerstvolgende ronde moet de overblijvende karateka het dan tegen twee computertegenstanders opnemen. Het behalen van de zwarte band blijft net zoals in de eerste Internatial Karate het hoofddoel. Het behalen van een nieuwe band is afhankelijk van de score. In respectievelijke volgorde kan men de volgende banden behalen: wit, geel, groen, paars, bruin, zwart.



Een paar rake klappen en dan... zakt je broek af

Een karateka die een tegenstander een rake trap of stoot toedient terwijl hij voor hem staat, verdient twee wedstrijdpunten en een puntenscore. De wedstrijdpunten worden bovenaan het scherm getoond als witte, rode

of blauwe stippen. Als een karateka een succesvolle trap of stoot plaatst terwijl een tegenstander met zijn rug naar hem toegekeerd staat, verdient hij één punt en de helft van de puntenscore voor de trap- of stoottechniek.

Een ronde eindigt zodra één van de karateka's zes punten behaald heeft of indien er dertig seconden verstreken zijn. Een karateka die zes punten behaald heeft alvorens de tijd verstreken is, krijgt honderd bonuspunten voor iedere overblijvende seconde. Aan het einde van iedere ronde beslist de scheidsrechter wie als eerste, tweede en derde eindigt. De scheidsrechter baseert zijn oordeel in eerste instantie op de gevechtspunten. Indien er sprake is van een gelijk aantal gevechtspunten wordt diegene die de hoogste puntenscore in de laatste ronde behaald heeft tot winnaar uitgeroepen. In de onderstaande tabel hebben we de punten voor de verschillende trap en stoottechnieken ondergebracht:

	Frontaal	*Aanval in de rug*
Achterwaartse stoot naar het hoofd	800	400
Voorwaartse stoot naar het hoofd	800	400
Stoot naar de maag vanuit geknielde positie	400	200
Trap naar de kin	400	200
Voetveeg	400	200
Vliegende trap	800	400
Dubbele trap naar het hoofd	1000	1000
Kopstoot	1000	500
Trap naar de maagstreek	200	100
Achterwaartse trap naar het hoofd	800	400
Hoge trap naar het hoofd	800	400

Bonusronde

Als een speler twee opeenvolgende ronden in de wedstrijd blijft, kan hij deelnemen aan een bonusronde. De karateka staat dan in het midden van het veld gewapend met een schild om de stuiterende ballen af te weren. Vooral in het begin zal het moeilijk te geloven zijn, maar op ieder moment van de bonusronde hoeft men slechts(!) één bal afweren. Sommige hoog stuiterende ballen kan men ontwijken door te bukken. De snelheid van de ballen is afhankelijk van het level (1-25) waarin men zich bevindt. Na level 25 blijven de ballen op dezelfde snelheid stuiteren. De knipperende ballen stuiteren op verschillende hoogten en zijn daardoor moeilijker af te weren of te ontwijken. Voor iedere bal die men ontwijkt of afweert krijgt men 100 punten. Als men de hele reeks overleeft wordt men beloond met 5000 extra punten. Daar er in iedere bonusronde 64 ballen op je worden losgelaten kun je, met héél véél oefenen, maximaal 10.000 punten aan je score toevoegen en zodoende sneller de felbegeerde zwarte band halen!

Als de wedstrijd voor één der menselijke karateka's is beëindigd, en indien de uitvaller voldoende punten heeft behaald, mag hij zijn initialen in de *Hall of Fame* plaatsen. De initialen voert men in door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en vervolgens de vuurknop in te drukken.

Speeltips

In de eerste uitvoering International Karate gaven we de raad om de aanval niet meteen in te zetten. In International Karate + geldt precies het omgekeerde. Val zo snel mogelijk aan. Indien men dat niet doet heeft men al snel met twee karateka's af te rekenen en uit ervaring weten we dat de beide computertegenstanders niet voor de poes zijn. Als men te lang wacht om een aanval uit te voeren is de kans groot dat één van beide tegenstanders de ronde al gewonnen heeft en men de wedstrijd voor gezien mag houden. Het aantal punten dat men behaalt is ondergeschikt aan het hoofddoel; het behalen van een zwarte band. Dit betekent dat men zich geen moment moet bedenken als men kans ziet om een tegenstander in de rug aan te vallen. Zolang men niet het minste aantal strijdpunten heeft is er niets aan de hand. Tracht dus de tegenstander met het hoogste aantal punten het eerste tegen de grond te trappen of te stoten.

Alvorens men een aanval uitvoert, moet men de karateka zo trachten te plaatsen dat deze niet door twee tegenstanders tegelijkertijd kan worden aangevallen. De achterwaartse salto is de aangewezen techniek om je zo snel mogelijk uit de voeten te maken. Alle begin is moeilijk maar we kunnen de lezers verzekeren dat we er al meerdere malen in geslaagd zijn om een zwarte band te behalen. Een truukje kunnen we daarvoor niet geven, maar als men alle technieken meester is en men van iedere opening gebruik kan maken om de tegenstander uit te schakelen zal het niet al te lang duren alvorens men de eerste maal een zwarte band behaald. Wel kunnen we een tip geven om tijd uit te sparen.

Tijdens een toestand van bewusteloosheid verlies je kostbare seconden en bovendien word je vaak aangevallen op het moment dat je tracht op te staan. Door de pauzetoets <RUN/STOP> in te drukken zodra je sterretjes ziet en de pauze vervolgens op te heffen, sta je weer met beide benen op de grond en spaar je een paar seconden uit.

Daar de snelheid na de derde of vierde ronde al maximaal is, raden we aan om van het begin de hoogste moeilijkheidsgraad in te stellen. Nog beter is het om de maximum snelheid in te stellen (<SHIFT> en <1>) en een tijdlang op dat niveau te oefenen. Als je daarna op een lager niveau aan een wedstrijd deelneemt zullen je reacties sneller zijn dan die van de tegenstanders.

Het afweren van alle ballen, waardoor men 5000 extra punten scoort, is allebehalve eenvoudig. Oefenen, oefenen en nog eens oefenen is hier de boodschap.

Om de kleur van de achtergrond te wijzigen moet men de <M>, <T>, <G> en <B> toetsen indrukken.

Indrukken van de <M> en <T>, <G> en <B> toets is veranderen van de achtergrond.

Als je de <S> en <E> toets indrukt.... nou ja!



DAMBUSTERS:
de kust van Europa is bereikt.



GIVE MY REGARDS TO
BROADSTREET.



Redt de gevangenen in
BEACH-HEAD II.



COMBAT LEADER.



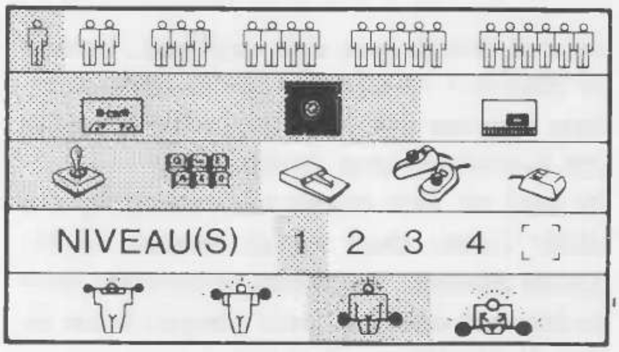
De kannibalenstam
in DALLAS-GUEST.

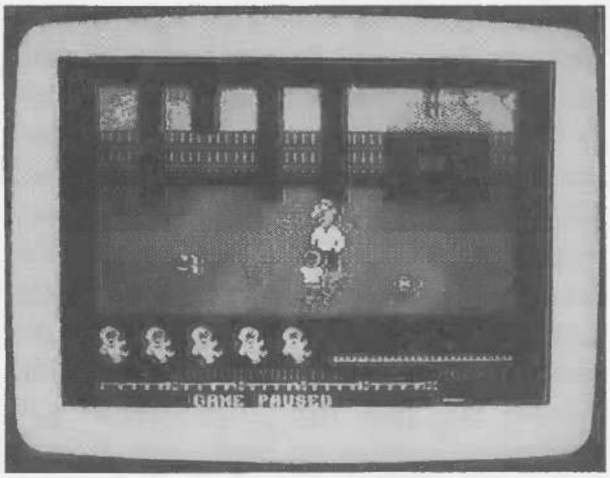


JACK THE NIPPER

J

Gremlin Graphics Software Ltd. Jason Perkins en Mark Rogers Home Software Benelux





Doel

Het doel van het spel *Jack the nipper* is het uithalen van zoveel mogelijk apestreken, variërend van onschuldig kattekwaad tot ongebreideld vandalisme. Ook moet je proberen zoveel mogelijk volwassenen zo kwaad mogelijk te maken door ze met een proppeschieter onder vuur te nemen.

Beschrijving

Jack the nipper (Jack de peuter) is een spel met een origineel en vermakelijk thema. De broekemans moet namelijk proberen om, nadat hij uit zijn ouderlijk huis is ontsnapt, zoveel mogelijk ellende aan te richten in de stad. Dit kan hij doen door volwassenen, dieren, planten en geesten met zijn proppeschieter onder vuur te nemen. Ook kan hij wat voortvarender te werk gaan door vernielingen aan te richten. Jack kan namelijk verschillende voorwerpen oppakken en vanaf een hoogte stuk laten vallen. Wanneer hij echter wat beter nadenkt, weet Jack nog veel leukere spelletjes te verzinnen. Het effect wordt, door bepaalde voorwerpen te combineren met bepaalde locaties, nog desastreuzer.
Het kleine monster staat te trappelen van ongeduld om de stad onveilig te maken. Wanneer je naar zijn zin te lang wacht met het starten van het spel, zal hij het beeld binnen komen dribbelen om je aan te sporen nu toch eindelijk te beginnen. Laten we hem dus maar snel zijn zin geven. (Om eerlijk te zijn kunnen we zelf ook nauwelijks wachten om nu eindelijk eens al die streken uit te halen die vroeger niet mochten.)
Na een druk op de vuurknop start het spel. Wanneer je het spel liever via het toetsenbord bedient, moet je in het titelscherm toets <C> indrukken. In dat laatste geval begint het spel nadat je op de <SPATIEBALK> hebt gedrukt.

Het beeldscherm is verdeeld in twee segmenten. Het bovenste deel laat de locatie zien waar Jack zich bevindt, terwijl in het onderste deel relevante informatie ten aanzien van de status van Jack wordt gegeven. Links zie je een vijftal kleuters afgebeeld.
Dit is het aantal levens dat je hebt. Telkens wanneer Jack in aanraking komt met een volwassene of een ander bewegend schepsel, krijgt hij een pak voor zijn broek.
Hierdoor ontstaat een steeds erger wordende luieruitslag. De mate waarin Jack last heeft van deze uitslag wordt getoond op een *rash*-meter. Wanneer deze gekleurde balk de uiterste rechterzijde van de meter heeft bereikt, kan Jack niet verder lopen.

Onderin beeld zie je een lange balk met het opschrift *Naughtyometer.* Op deze meter wordt bijgehouden hoeveel rotzooi Jack nog moet schoppen om te promoveren tot een echt ettertje. Rechtsonder in beeld zie je een klein vakje, de *pocket.* Hierin kun je zien welke voorwerpen Jack met zich meedraagt.
De besturing van de kleuter kan zowel met een joystick als via het toetsenbord geschieden. Jack kan het beeld "in" en "uit" lopen door de joystick naar voren of naar achteren te bewegen. Naar links en naar rechts lopen doet hij door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Je laat Jack springen door, terwijl hij loopt, op de vuurknop te drukken. Alleen wanneer hij stilstaat kan Jack zijn proppeschieter gebruiken.
Deze opdrachten kun je Jack desgewenst ook door middel van commando's via het toetsenbord geven.

<Z> = Naar links.
<X> = Naar rechts.
<;> = Omhoog.
</> = Omlaag.
<SPATIEBALK> = Schieten.
<SPATIEBALK> + <;> = Springen.

Een aantal commando's kun je uitsluitend via het toetsenbord geven. Dit zijn:

<RETURN>	= Ga een deur door.
<1> of <2>	= Pak een voorwerp/laat voorwerp vallen.
<Q>	= Spel opgeven (vervolgens <Y> of <N>).
<H>	= Pauze aan/uit.
<M>	= Geluid aan/uit.

Het oprapen van voorwerpen doe je door er vlak naast te gaan staan en op de toets <1> of <2> te drukken. Het meegenomen voorwerp verschijnt dan in de *pocket* van Jack. Het voorwerp in de linker helft van de zak draagt nummer <1> en het rechter voorwerp nummer <2>. Voordat Jack een voorwerp kan laten vallen, of normaal neerleggen, moet hij dit eerst hebben opgepakt.
Een waarschuwing vooraf. Laat geen voorwerpen vallen wanneer je denkt deze nog nodig te hebben, terwijl Jack niet op de begane grond staat. Ze zullen de smak namelijk niet overleven en in rook opgaan. Wanneer het voorwerp nog nodig was om ergens anders een vernieling aan te richten zit er helaas niets anders op dan het spel op te geven en opnieuw te beginnen.

De stad waarin Jack zich verplaatst, bestaat uit ongeveer 50 verschillende locaties. Sommige daarvan zijn uitsluitend te bereiken via een tweetal geheime doorgangen.
De stad telt drie straten die evenwijdig aan elkaar lopen. Deze straten worden op bepaalde plaatsen met elkaar verbonden door middel van steegjes. Deze steegjes laten alleen éénrichtingsverkeer toe.
Langs de straten bevinden zich een aantal gebouwen die Jack kan betreden. Sommige gebouwen bestaan uit meerdere kamers.

Om niet teveel van het spel te verraden vertellen we je op deze plaats slechts twee dingen. Ten eerste is dat de plaats waar je de proppeschieter kunt vinden. Deze ligt op de plank aan de rechter muur in Jack's kamer, waar het spel begint. Je kunt de proppeschieter bereiken door op het kastje langs de achterste muur te springen.
Vervolgens spring je via de twee beddeposten op de plank waar de proppeschieter ligt.

De tweede tip die we in dit stadium kwijt willen is het feit dat het bij het springen op kastjes en dergelijke belangrijk is waar Jack staat. Wanneer je Jack op een kastje langs de linker- of rechter muur wilt laten springen, moet je wat naar achteren in de kamer lopen.

Wanneer het jullie niet lukt om het spel op te lossen, kun je altijd nog de volgende speeltips raadplegen. De volgorde waarin je de verschillende vormen van onheil aanricht maakt in de meeste gevallen niets uit. Waar dit wel zo is, hebben wij dat vermeld.

Speeltips

Er bestaan locaties waar Jack zichzelf klem kan zetten. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren wanneer hij iemand heeft bestookt met zijn proppeschieter in de tuin. De betroffene wordt paars van woede en achtervolgt Jack. Wanneer deze nu zo onverstandig is om tussen twee bomen in de tuin terecht te komen, moet hij lijdzaam afwachten tot hij een leven verliest. Op een andere manier ontsnappen lukt niet.

Ook in de kamer waar de bom ligt moet Jack oppassen niet door de aldaar rondzwervende wezens te worden klemgezet tussen de stoel en de ijskast.

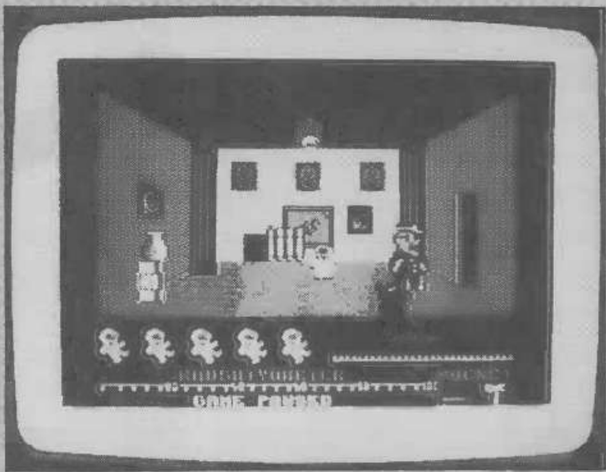
De geheime doorgangen kun je vinden in de bank en in het museum. Om de gangen bloot te leggen heb je de juiste sleutel nodig, die je op twee verschillende locaties in het park kunt vinden. Wanneer je met de sleutel de bank of het museum binnenloopt zal de radiator van de centrale verwarming heen en weer schuiven. Je kunt, als de gang onthuld is, de sleutel neerleggen (let op, niet stukgooien!). De gang, waardoor Jack naar binnen kan lopen, blijft dan zichtbaar. Het is hierbij niet nodig om op <RETURN> te drukken.

Binnen de geheime ruimten zijn twee miniatuur platformspellen te vinden. Het vereist uiterst nauwkeurig (of in het Engels: *pixelperfect)* manoeuvreren om de uitgang te bereiken. Hier is het indrukken van <RETURN> wel noodzakelijk om weer naar buiten te komen.

Behalve geluidseffecten kent het spel ook muziek. Je zult echter wel wat moeten doen om hier naar te kunnen luisteren. Om te beginnen pak je uit de kamer links van Jack's kamer de Walkman van het kastje rechts.

Vervolgens ga je naar buiten en naar links. Iets verderop zie je een koptelefoon liggen. Wanneer je deze opraapt, wordt de muziek ten gehore gebracht. Op hetzelfde moment verdwijnen zowel de Walkman als de koptelefoon uit Jack's zak. Je kunt beide voorwerpen dus niet meer vernielen. Aangezien het vernielen van zowel de Walkman als de koptelefoon de *naughtyometer* doen uitslaan, lijkt het ons echter verstandiger om beide voorwerpen niet samen te brengen, doch ze stuk te gooien.

Het kan natuurlijk ook nooit kwaad om zoveel mogelijk mensen en andere wezens onder vuur te nemen met de proppeschieter. Hoe bozer ze worden, des te beter is dat voor de reputatie van Jack. Pas echter wel op nadat je ze hebt geraakt. Ze zullen je achtervolgen om je een pak slaag te geven. Gelukkig hebben ze een slecht geheugen. Wanneer je het beeld uitloopt en vervolgens weer terugkeert, zijn ze de beschieting weer vergeten.



In het museum

Hieronder volgt een overzicht van de verschillende nuttige voorwerpen en de plaats waar je ze kunt vinden.

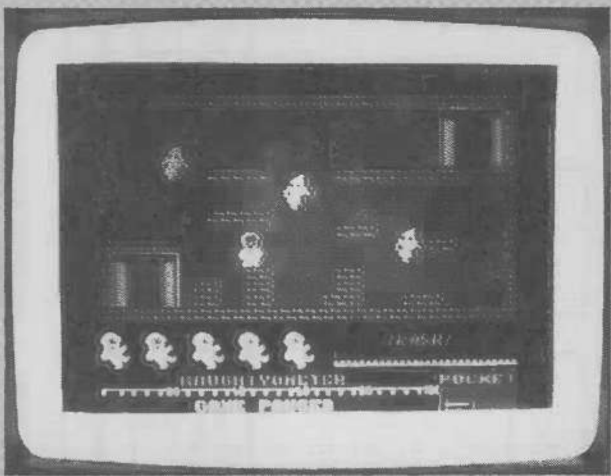
De streken die je ermee uit kunt halen staan nog iets verderop. Raadpleeg voor de genoemde locaties de bijgeleverde kaart.

Bloemenverdelger. Winkel van I. Bloom.
Kunstmest. Naast de grafstenen in het park.
Batterij. Politiebureau.
Klei. In de "Just Micro" winkel.
Lijm. In de wasserette.
Diskette. In de bank.
Walkman. In de hal.
Koptelefoon. Voor "Just Micro".
Gewicht. In de gevangenis.
Creditcard. Boven op de kast in de slaapkamer.
Pot. In de kleuterschool.

Sleutel 1. Naast het huis in het park.
Sleutel 2. In het park.
Zeeppoeder. In de geheime gang in de bank.
Bom. In de kamer met de koelkast.
Toeter. In de woonkamer.

Wat te doen met deze voorwerpen:
De bloemenverdelger laat je in het bloemenperkje in het park vallen. Loop vervolgens naar rechts, tot bij de grafstenen. Neem de geesten onder vuur en haal de zak kunstmest. Breng deze naar de locatie waar even te voren de bloemen nog welig tierden. Wanneer je de kunstmest hier laat vallen schiet op deze plaats razendsnel prachtig onkruid omhoog. Geen wonder dat de tuinman kwaad wordt.
De pot uit de kleuterschool breng je naar de porceleinwinkel. Leg de proppeschieter voor de buitendeur neer. Loop daarna de winkel binnen en gooi de twee borden van de bovenste plank naar beneden. Laat, om de eigenaar nog meer te pesten, ook nog de pot vallen.
De batterij uit het politiebureau breng je naar ''Just Micro''. Loop dan naar het groene vierkant voor de toonbank. Het volgende slachtoffer is hiermee gemaakt.
De klei uit ''Just Micro'' breng je naar de kleuterschool.
Ga de volgende deur door en je ziet drie kinderen spelen. Laat hier de klei vallen. Razendsnel verandert de klei in een draak, die jou aanvalt. Aarzel geen seconde en schakel de draak uit met de proppeschieter.
Nadat je de diskette uit de bank hebt gehaald loop je ''Technology Research'' binnen. Wanneer je nu bovenop de computer langs de rechter muur springt, springt de programmeur uit zijn vel.
In de wasserette ligt boven op de linker wasmachine een berg lijm. Hiermee ga je binnen in de ''Chomping Molar'' kunstgebitten fabriek. Wanneer je hier bovenop de lopende band springt en de lijm laat vallen spuugt de lopende band alleen nog maar aan elkaar gelijmde kunstgebitten uit, Gna, gna, gna...
Het gewicht uit de gevangenis bewijst zijn nut wanneer je op de lopende band in ''Hummo ''Socks'' springt en het gewicht daar laat vallen.
Haal de eerste sleutel en ga naar de bank. Voordat je het gebouw binnengaat, laat je de proppeschieter echter achter. Loop naar het tweede vertrek in de bank. Daar leg je de sleutel neer op het moment dat de radiator van zijn plaats is verschoven. Ga zonder bagage de geheime gang binnen en grijp daar het pak waspoeder. Wanneer je de geheime gang verlaat, kom je tevoorschijn bovenop de kast in de slaapkamer. Pak hier de creditcard (het vierkant met daarop de letter ''A''). Dit was overigens de reden dat je de proppeschieter bij de bank moest achterlaten.
Ga nu eerst naar de wasserette en spring op de linker wasmachine. Wanneer je vervolgens naar rechts wandelt, schakel je de drie machines aan. Laat de eigenaresse van de zaak schuimbekkend van woede achter en keer terug naar de bank. Spring voor de geldautomaat omhoog en ook dit staaltje van techniek legt het loodje. Vergeet niet om de proppeschieter weer mee te nemen.
Haal nu de tweede sleutel en ga daarmee naar het museum.
Ga naar de tweede zaal, waar je de radiator ziet wegschuiven. Leg de sleutel neer en kruip de geheime gang in. Wanneer je deze aan de bovenzijde verlaat, kom je terecht in een huis. In de woonkamer ligt een toeter op de kast. Pak deze en spring naar beneden, loop naar links en laat de proppeschieter achter. Nog een vertrek verder naar links zie je een bom op de schoorsteenmantel liggen. Pak deze, maar pas op dat je niet wordt klemgezet tussen de stoel en de ijskast, wanneer je weer naar beneden klautert.
Met de toeter kun je ongelooflijk veel plezier beleven.
Om te beginnen ga je het huis in het park binnen. In de woonkamer ligt een kat vredig te slapen. Wanneer je nu op de vuurknop drukt (bij besturing via het toetsenbord op de <SPATIEBALK>) blaas je op de toeter,

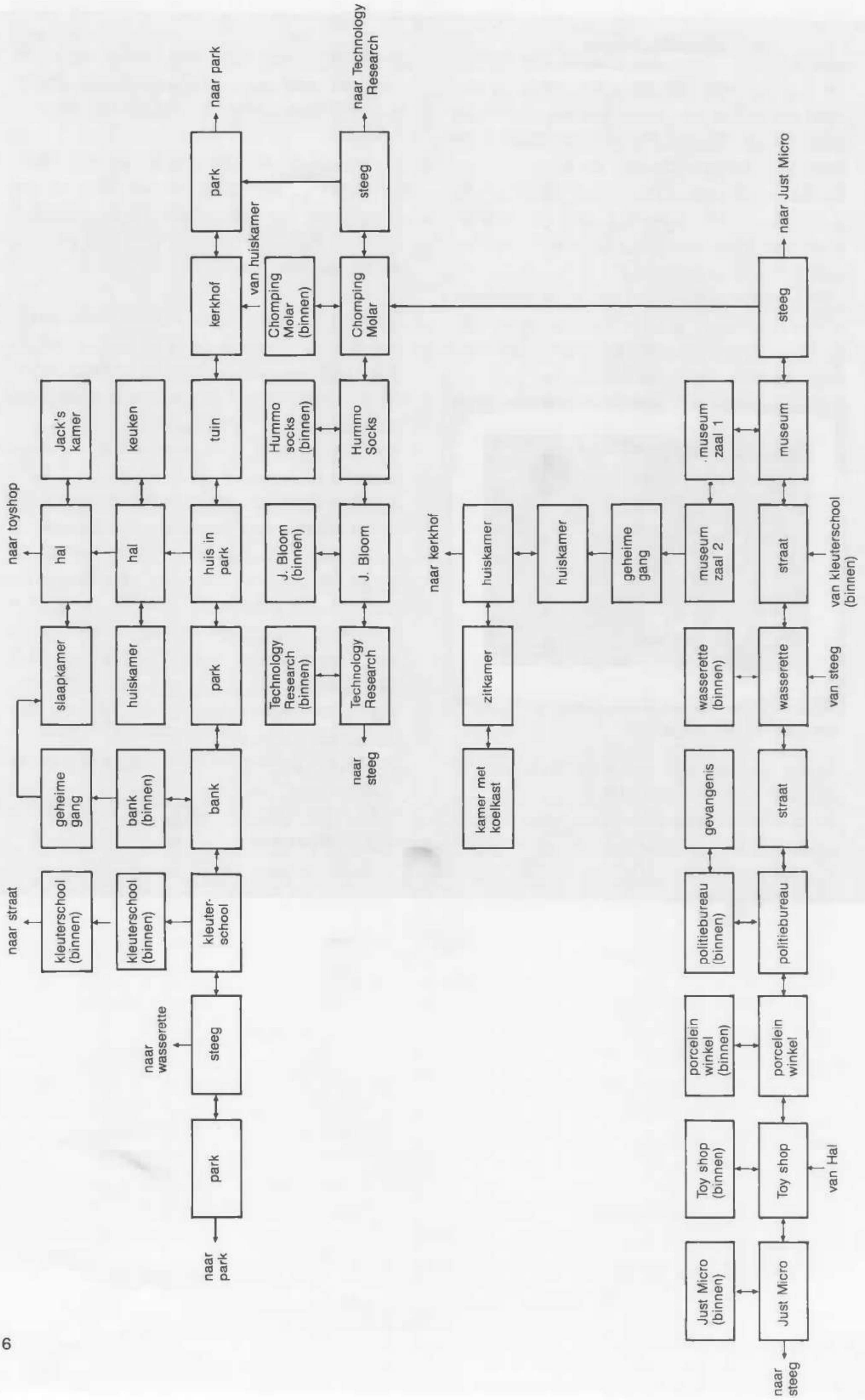
waarna de kat tegen het plafond vliegt. Dit vind je wel een leuk spelletje, zodat je op zoek gaat naar nog meer katten. Ja, in de kleuterschool ligt er een nietsvermoeden te doezelen. Tééééééééét. Hi, hi, hi...
De laatse kat vind je in het politiebureau. Je probeert nu of deze kat net zo lawaaibestendig is als een goed afgericht politiepaard. Valt dat even tegen.
Gewapend met de bom loop je de gevangenis binnen. Als je de bom laat vallen bevrijd je twee gevangenen. Dat kan natuurlijk ook nooit kwaad voor Jack's image.



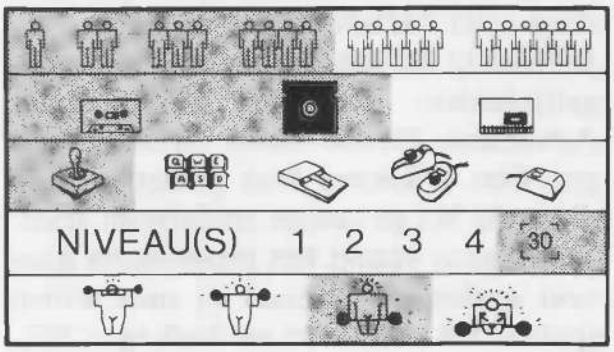
Een mini-platformspel

Vergeet niet om alle voorwerpen die je hebt gebruikt stuk te laten vallen.
Op diverse locaties die we hier niet hebben genoemd, kun je ook nog wat voorwerpen oppakken. Deze zijn niet nodig voor het scheppen van een nog grotere chaos, dus je kunt die voorwerpen ter plekke stuksmijten. Hoppá.
De proppeschieter heb je ook niet voor niets meegenomen natuurlijk. Schiet op alles wat beweegt en, voor de zekerheid, op alles wat stilstaat. Schaadt het niet, dan baat het wel de *Naughtyometer.*

Mocht het, ondanks de voorafgaande tips, nog niet lukken om het spel uit te spelen, dan hebben we hier nog een aardige tip. Zoals zo vaak gebeurt tijdens het programmeren, brengt de programmeur een soort noodingang aan. Hierdoor kan hij bijvoorbeeld bij een spel alles uittesten zonder steeds het loodje te leggen. In sommige gevallen vergeet men deze voorziening weer te verwijderen, of laat men die er bewust in zitten. In *Jack the nipper* is deze mogelijkheid tot valsspelen nog aanwezig, tenminste in de door ons geteste cassetteversie van het spel. Het enige dat je hoeft te doen om Jack onoverwinnelijk te maken is het volgende.
Tik op de titelpagina (dus niet op het eerste beeldscherm dat je te zien krijgt) "ZAPIT" in. Als het goed is verandert de rand van het scherm van kleur.
Vanaf dat moment blijft Jack een hoop slaag bespaard.


naar park
park
steeg
naar wasserette
kleuter-school
kleuterschool (binnen)
kleuterschool (binnen)
naar straat
bank
bank (binnen)
geheime gang
park
huiskamer
slaapkamer
huis in park
hal
hal
naar toyshop
tuin
keuken
Jack's kamer
kerkhof
park
naar park
van huiskamer
steeg
naar Technology Research
Chomping Molar (binnen)
Chomping Molar
Hummo socks (binnen)
Hummo Socks
J. Bloom (binnen)
J. Bloom
Technology Research (binnen)
Technology Research
naar steeg
kamer met koelkast
zitkamer
huiskamer
naar kerkhof
huiskamer
geheime gang
museum zaal 2
museum zaal 1
museum
steeg
naar Just Micro
straat
van kleuterschool (binnen)
wasserette (binnen)
wasserette
van steeg
gevangenis
straat
politiebureau (binnen)
politiebureau
porcelein winkel (binnen)
porcelein winkel
Toy shop (binnen)
Toy shop
van Hal
Just Micro (binnen)
Just Micro
naar steeg

Epyx | Randy Glover | Ariolasoft



Doel

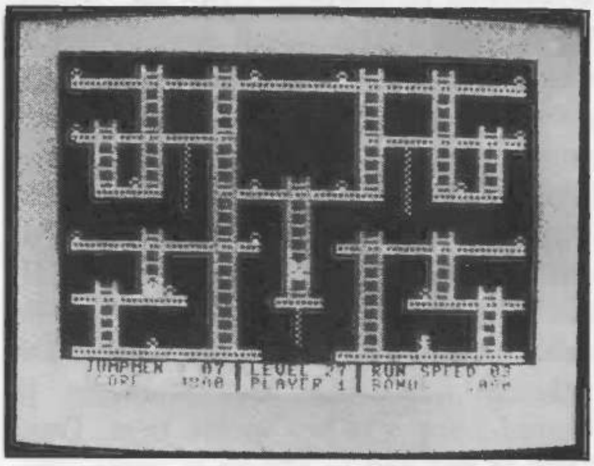
Jumpman behoort tot de platformspelen. 30 velden dienen doorlopen te worden, waarbij een veld pas gekompleteerd is wanneer alle in het veld aanwezige diamanten verzameld zijn. De velden verschillen wat opbouw en aanwezige hindernissen betreft.

Beschrijving

Jumpman kun je een 'kloon' van Miner 2049'er noemen, maar dat doet zeker geen recht aan dit grandioze spel. Het basis idee is inderdaad gelijk aan Miner 2049'er maar de uitwerking is dermate afwijkend dat Jumpman zeer zeker bestaansrecht heeft.

Jumpman bevat 30 speelvelden met verschillende moeilijkheidsgraden, variërend van zeer eenvoudig tot nagenoeg onspeelbaar, vandaar de waardering 3.

In ieder veld vind je een aantal schatten in de vorm van diamanten. Deze diamanten moeten opgeraapt worden. Wanneer alle diamanten in een veld opgeraapt zijn ga je door naar het volgende veld. Speel je met meerdere spelers dan moet je een veld uitspelen voordat



de andere spelers aan de beurt komen. Het verliezen van een leven in een veld betekent dus niet dat jouw beurt voorbij is.

Ieder veld bevat gevaren, meestal kogels maar soms zijn de hindernissen wat onoverkomelijker zoals agressieve kippen, onzichtbare platformen, verdwijnende vloerdelen en je achterna zittende mannetjes.

De snelheid waarmee je beweegt is te wijzigen maar daarmee verander je ook meteen de speelsnelheid van het gehele veld. Dit wil zeggen dat wanneer je sneller door een veld wilt lopen de gevaren op dat veld ook sneller zullen bewegen. Kogels flitsen nog sneller op je af, rondzwevende vuurballen komen je nog sneller achterna. Omgekeerd geldt dit uiteraard ook, een langzamere loopsnelheid gaat gepaard met een langzamer veld. De speelsnelheid is per speler te bepalen.

Jumpman kent vier niveaus, namelijk Beginner (veld 1-8), Intermediate (veld 9-18), Advanced (veld 19-30) en Grand Loop (veld 1-30). Daarnaast kun je ook

nog Randomizer spelen. Je krijgt dan velden in een willekeurige volgorde voorgeschoteld. Aan Randomizer komt uiteraard nooit een einde, je kunt daarmee dus ongekend hoge scores halen.

Jumpman houdt een scorelijst (max. 20 scores) en de hoogste score bij. Alleen bij de disk versie wordt deze scorelijst opgeslagen. Op de scorelijst worden eveneens de 20 hoogste bonus scores aangegeven evenals of je een niveau uitgespeeld hebt. Heb je bijvoorbeeld Beginner uitgespeeld (veld 8 gehaald) dan verschijnt achter je score een B. Hiermee wordt aangegeven dat je alle velden van Beginner gehaald hebt. Dit gebeurt natuurlijk niet wanneer je Grand Loop aan het spelen bent. Daar krijg je pas een G achter je score wanneer je alle 30 velden gehaald hebt. Het is jammer dat wanneer je bijvoorbeeld Intermediate gehaald hebt je dan niet door kunt gaan met veld 19, het eerste veld van Advanced. Gelukkig krijg je voor ieder resterend leven (of jumpmannetje) 100 bonuspunten.

Na het halen van een niveau verschijnt op het beeldscherm een jumpmannetje met drie torenflats ernaast. De flats corresponderen met de drie niveaus die je kunt kiezen. De verlichting in de met het uitgespeelde niveau corresponderende flat gaat aan en uit. Wanneer je Grand Loop gehaald hebt gaan de lichten in alle drie de flats aan/uit. Een raketje komt vervolgens omlaag en pikt het jumpmannetje op. Het raketje stijgt weer op en verdwijnt in het zwarte zwerk.

Nadat je Jumpman ingeladen hebt verschijnt op het scherm een EPYX titelpagina. Wanneer je het toetsenbord met rust laat start automatisch een demonstratie-spel.

Eerst komt de Jumpman titelpagina. Hier is een jumpmannetje als een Razende Jumproeland in de weer om de letters van het woord Jumpman aan te slepen. Vervolgens verschijnt een verder niet in Jumpman voorkomend veld waarin wel bijna alle facetten opgenomen zijn zoals kogels, ladders, touwen, je achtervolgende voorwerpen etc...

Op ieder moment tijdens de demonstratie kun je het keuzemenu oproepen door <RETURN> in te drukken.
Je kunt in dit menu kiezen uit vijf mogelijkheden: Beginner, Intermediate, Advanced, Grand Loop en Randomizer. Om te kiezen druk je het getal in dat voor het gewenste spelniveau staat. Vervolgens vraagt het programma hoeveel spelers (maximaal 4) mee willen spelen. Tik ook dit in en druk op <RETURN>. Het eerste veld van het gekozen niveau zal nu geladen worden:

Beginner	(veld 1- 8):	Easy does it
Intermediate	(veld 9-18):	Look out below
Advanced	(veld 19-30):	Ladder challenge
Grand Loop	(veld 1-30):	Easy does it
Randomizer	(veld 12- ?):	Robots II

Randomizer zal altijd beginnen met Robots II.

Het starten van Jumpman bij de cassetteversie wijkt enigszins af van de hierboven beschreven diskprocedure.
Bij de cassette versie wordt eerst gevraagd of je nog een niveau van tape moet inladen. Aangezien ieder veld ongeveer 3 Kb groot is, is duidelijk dat de 30 velden nooit tegelijk in het geheugen van de computer kunnen staan. Bij de disk versie wordt ieder veld apart ingeladen. Bij de cassette versie worden de complete niveaus ingeladen. Wanneer je dus Jumpman van cassette opstart zul je vervolgens het niveau moeten inladen. De aanwijzingen hiervoor worden duidelijk op het scherm weergegeven. Houd er rekening mee dat Intermediate en Advanced aan de keerzijde van de cassette staan.

Bij het opstarten van het spel wordt de spelsnelheid standaard op 4 gezet. Je kunt de spelsnelheid wijzigen door een toets (1-9) in te drukken tijdens het PLAYER scherm. 1 is supersnel, 9 is nog langzamer dan de spreekwoordelijke slak. De snelheid wordt per speler bepaald. Wijzigen van de snelheid voor speler 1 beïnvloedt de andere spelers niet.

Langs de onderrand van het speelveld wordt de administratie van het spel bijgehouden. Uiterst links staat het aantal levens (jumpmannen) met daaronder de tot nu behaalde totaal-score. In het midden vind je het nummer van het veld waarop je bezig bent evenals welke speler nu speelt. Uiterst rechts staat aangegeven welke speelsnelheid op dit moment geldt; ook de bonusklok bevindt zich hier.
De bonus is gekoppeld aan een tijdslimiet, maar wanneer de bonusklok 0000 bereikt verlies je geen leven. De hoogte van de bonus is afhankelijk van de snelheid waarmee je speelt en natuurlijk van hoelang je over een veld doet.

Algemene speeltips

CASSETTE VERSIE: Let op dat je na het beginnen van de EPYX titelpagina direkt de cassette recorder stopzet! De programmeur is op dat punt namelijk een stop commando vergeten (slordig, heren van EPYX!!) waardoor de cassette recorder door blijft lopen. Zou je dat dus niet in de gaten houden dan is de kans groot dat je het begin van het eerste niveau al voorbij bent wanneer je dat in wilt gaan laden.

De enige wijze waarop je tijdens het spelen van een veld de snelheid nog wijzigen kunt is door een leven te verliezen. Wanneer de volgende jumpman op het veld geplaatst wordt houd je de toets voor de gewenste snelheid ingedrukt. Of het wijzigen van de speelsnelheid het verlies van een leven rechtvaardigt, is een beslissing die we graag uit handen geven.

Door <RETURN> tijdens het spel in te tikken ga je terug naar het hoofdmenu. Een eventuele Hoogste Score wordt in dat geval niet weggeschreven naar disk bij de disk versie.

Wanneer je bij de disk versie de scorelijst leeg wilt maken moet je tijdens het laden van het hoofdprogramma de <CLR/HOME> toets circa twee seconden ingedrukt houden.

Het is raadzaam het demo-veld goed te bestuderen. Je krijgt dan een uitstekende indruk welke afstanden je wel met een sprong kunt overbruggen en welke niet. Let ook op de geluidseffecten. Je zult gemerkt hebben dat kogels plotseling versnellen en op je afkomen. Je kunt aan het ontploffende geluid horen dat een kogel versnelt.

Denk eraan dat een kogel alleen dan versnelt wanneer je je op dezelfde hoogte bevindt (zowel horizontaal als verticaal gezien). Dit geldt ook voor de diagonaal vliegende kogels. Zorg er dus altijd voor dat je de mogelijkheid hebt de kogel uit de weg te gaan. Het is soms mogelijk over een kogel heen te springen, maar het risico dat je hierbij loopt is te groot. Het is bijna altijd eenvoudiger de kogel uit de weg te gaan.

Houd de verschillende touw-soorten uit elkaar. In groene touwen kun je alleen omhoog klimmen, blauwe touwen zijn voor omlaag gaand verkeer. Dit hoeft niet waar te zijn voor achtervolgende fenomenen. Vuurballen zijn in staat om omlaag te gaan langs een groen touw.

Zorg ervoor dat je wanneer je dood gaat je onderin het scherm bent. Tijdens het omlaag vallen blijft namelijk de bonusklok gewoon door lopen en dat is zonde van de punten.

Beginnende spelers kunnen het beste de standaard spelsnelheid aanhouden totdat ze de velden beheersen. Daarna kun je gaan experimenteren met hogere spelsnelheden. Ieder veld is uit te spelen zonder verlies van een jumpmannetje. Alle hier gegeven tips gelden ook voor de hogere snelheden (met uitzondering van snelheid 1. Door het razende tempo waarin velden bij deze snelheid bewegen is het ons niet gelukt alle velden met deze snelheid te testen). Houd er rekening mee dat door je hogere loopsnelheid de kans bestaat dat je op bepaalde plaatsen even zult moeten pauzeren om bijvoorbeeld een tegenstander te laten passeren.
Niet alle tips zijn op alle lagere snelheden getest aangezien tijdens het testen van de tips op de lage en zeer lage snelheden we regelmatig gewekt werden door het 'Einde Leven' melodietje.

Denk eraan dat je tijdens een sprong de joystick altijd in de sprongrichting gedrukt houdt. Doe je dit niet dan loop je kans dat onze jumpvrind zijn sprong niet voltooit.

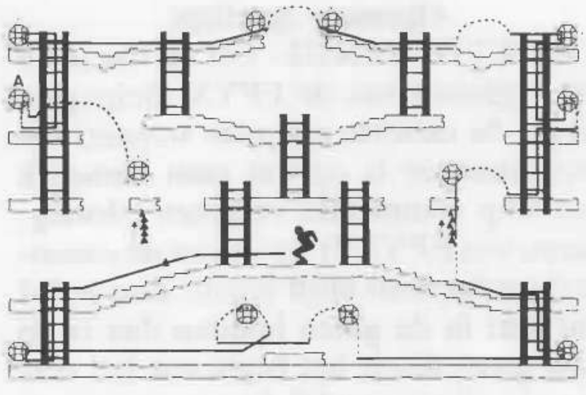
Wanneer je naar de rand van een hoger gelegen platform springt is het verstandig de vuurknop ingedrukt te houden. Mocht je de rand net missen dan zal door het indrukken van de knop het programma er vaak van uitgaan dat je de rand wel gehaald hebt. Jumpman trekt zich dan als het ware hangend aan de vingertoppen omhoog. We noemen dit de ingedrukte vuurknop techniek.

In veld 6 (Invasion) is het af te raden al schietend over het bovenste platform naar de ladder te lopen. Schieten zal als gevolg hebben dat je door een vliegende schotel getroffen wordt voordat je de ladder kunt bereiken.

Enkele velden

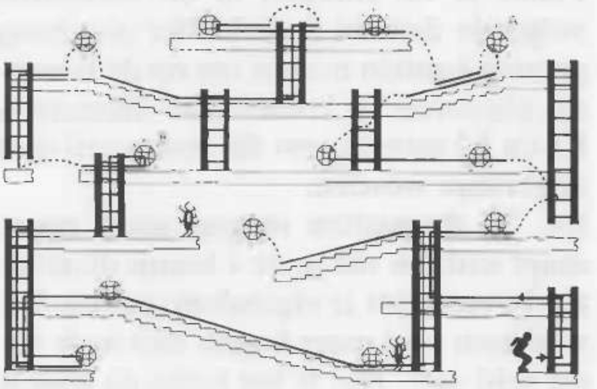
We zullen een aantal velden bespreken waarbij we in enkele gevallen ook zullen aangeven hoe een veld uit te spelen is. Niet alle velden worden (uitvoerig) besproken omdat we het spelplezier niet willen vergallen door pasklare oplossingen aan te dragen. Dat is ook de reden dat slechts van enkele velden een diagram afgedrukt wordt.

Veld 1: Easy does it
Rustig aan, dan breekt het lijntje niet. Die omschrijving past uitstekend bij veld 1. Er is te allen tijde maar 1 kogel op het scherm en kogels zullen vaak niet versnellen. Wanneer je het gegeven patroon volgt kan niets fout gaan. Pak de voorlaatste diamant (A) en uit de ladder onder je zal een stuk verdwijnen. Je kunt terug gaan en omlopen maar sneller is de afgebeelde dodensprong uit te voeren. Mis je de diamant, tsja, het leven is niet altijd even gemakkelijk. Pak je de diamant in je val dan is het veld gecompleteerd en verlies je geen leven.
Bij de standaard spelsnelheid 4 kun je op dit veld 2200 punten halen: 1200 punten voor de diamanten en 800 tot 1000 bonuspunten.



Veld 2: Robots I
Dit veld kent geen kogels. Niet dat dat nu bepaald een voordeel is. De robots kunnen aanzienlijk vervelender zijn dan kogels. Gelukkig zijn het weinig intelligente robots, ze volgen altijd hetzelfde patroon. De robots beginnen pas te bewegen wanneer je de eerste diamant oppakt. Ze lopen dan een bepaalde afstand en komen tot stilstand. Bij

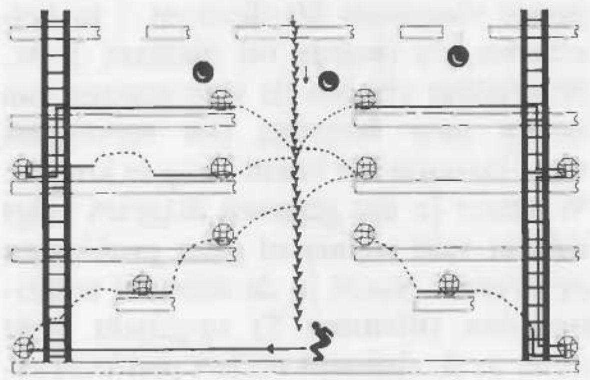
het oprapen van een nieuwe diamant beginnen ze aan het volgende stuk van het patroon. Na enige malen spelen weet je precies welke robot waar terecht zal komen en welke route hij loopt. Een robot zal je nooit achterna komen, hij zal altijd het voorgeprogrammeerde patroon volgen. Ondanks dat kunnen ze aardig in de weg lopen. Het is zoals je in het schema ziet, mogelijk op het bovenste platform te komen zonder de ladder te gebruiken. De afgebeelde sprong naar links is haalbaar. Bij het oppakken van diamant A moet je wel direct verder gaan anders pakt de robot je. Dit geldt ook voor diamant B. Let bij diamant B erop dat je de diamant pakt VOORDAT de robot naast de diamant tot stilstand gekomen is.



Veld 3: Bombs away

In "Bombs away" word je lastig gevallen door omlaag gierende bommen. Het touw in het midden is blauw, dus je kunt daarin uitsluitend omlaag. Bij het oppakken van de diamanten uiterst links en rechts op de platform verdwijnen stukken vloer uit bovenliggende platformen. Het is echter mogelijk over deze opengevallen gaten heen te springen. Ga daarvoor wel op het uiterste puntje van een platform staan, anders haal je het niet.

Het gevaarlijkste in dit veld is wel dat je in feite gedwongen wordt langs de bovenrand te lopen. Het is dan heel moeilijk om eventueel aankomende bommen te ontwijken. De door ons gegeven route vergt heel wat behendigheid maar voorkomt dat je langs de bovenrand moet. Bij het omhoog springen in het touw moet je de vuurknop ingedrukt houden. Doe je dit niet dan daal je een paar millimeter af langs het touw en haal je het volgende platform niet met je sprong. Blijf uit de buurt van ontploffende bommen op de bodem. Rondvliegende scherven zijn eveneens dodelijk.

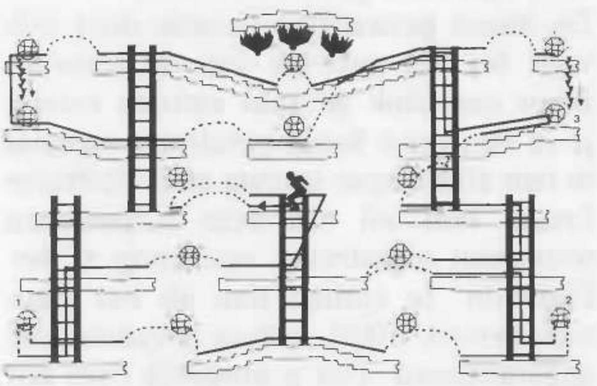


Veld 4: Jumping blocks

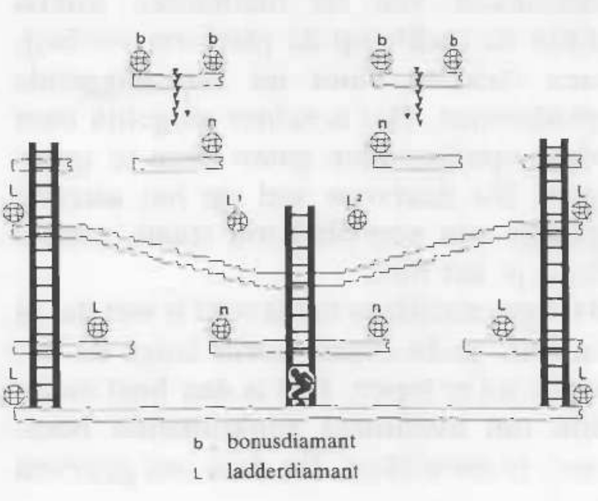
Jumping blocks wordt bevolkt door gloeiende blokken die wel wat op kogels lijken maar lang zo dodelijk niet zijn. Word je geraakt door een blok dan spring je automatisch. Meestal spring je recht omhoog maar soms ook naar links of rechts. Hierop is geen enkele invloed uit te oefenen. Zorg dat je niet in de buurt van de rand van een platform bent wanneer je gevaar loopt door een blok geraakt te worden, zodat je in ieder geval niet te pletter stort wanneer je door een blok getroffen wordt.

De meest gevaarlijke situatie doet zich voor bij het gebruik van de touwen. Door een blok geraakt worden terwijl je in een touw hangt resulteert meestal in een zijdelingse sprong en is derhalve fataal. Het wil wel eens helpen een touw met ingedrukte vuurknop te beklimmen. Je springt dan als het ware naar boven. 100% sukses is echter niet gegarandeerd. Het is mogelijk over het grote open gat bovenin te springen. Pas daarvoor de ingedrukte vuurknop techniek toe zoals omschreven in de speeltips.

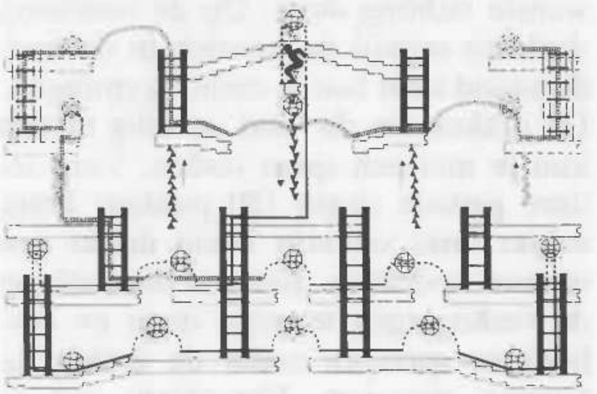
Veld 5: Vampire
Zelfs liefhebbers van Dracula films zijn niet echt te spreken over dit veld. Ook hier zijn wederom geen kogels te bekennen. Maar het veld wordt onveilig gemaakt door drie rondzwervende vampier-vleermuizen. Gelukkig hangen ze aan het begin van het veld slapend aan het bovenste platform. Na iedere derde diamant ontwaakt een vleermuis en begint door het veld rond te vliegen. De eerste vleermuis bij diamant 1 in het-schema, de tweede bij diamant 2 etc. Normaliter vliegen de vleermuizen van boven naar beneden om vervolgens weer bovenin het beeld terug te komen. Wanneer je het gegeven diagram volgt zal het veld weinig of geen problemen opleveren. Nadat je de diamant rechtsbeneden (diamant 2) opgepakt hebt moet je de diamant op het platform erboven pas oppakken wanneer de eerste vleermuis op het punt staat uit beeld te verdwijnen (onderin).
Wanneer je een beetje behendig bent zul je verder geen last hebben van de beestjes. Je kunt over een vleermuis heenspringen, maar dat vergt grote precisie.
In het begin zal dit veld onoverkomelijk lijken maar na enige oefening mag je op dit veld geen enkel leven verliezen. Maximale score (inclusief bonus) is bij speelsnelheid 4 2400 punten.



Veld 7: Grand puzzle I (tekening 5)
Veld 6 (Invasion) is dermate eenvoudig dat we dat maar overslaan, temeer daar veld 7 enige aardige verrassingen in petto heeft.
Veld 7 is het eerste veld waarin je niet alle diamanten op kunt rapen. Je hebt het veld gehaald wanneer vier diamanten over blijven. Afhankelijk van welke diamanten je pakt kun je een hoge of lage score in dit veld halen. De vier Bovenste diamanten (zie tekening) leveren namelijk 500 punten per stuk op. Je kunt uitsluitend op de bovenste platformen komen door de ladder in het midden uit te breiden.
Diverse diamanten gaan vergezeld van stukjes ladder (zie tekening). Deze worden pas zichtbaar op het moment dat je de diamant oppakt. Houd er rekening mee dat sommige stukken ladder op bepaalde plekken in de uiteindelijke ladder terecht moeten komen. Plaats je de stukken in de verkeerde volgorde dan zul je de ladder niet hoog genoeg kunnen maken om op de bovenste platforms te komen. De diamanten L1 en L2 moeten om die reden vrij snel opgeraapt worden.
De 'N' diamanten mogen nooit opgeraapt worden wil je de 4 bonus diamanten bovenin tot je eigendom maken. Dit veld kent veel meer kogels dan welk vorig veld ook. Het is het beste de kogels te mijden. Het verliezen van een leven door een kogel betekent vaak dat je op je weg naar beneden in je val een diamant oppakt. Het voltooien van de ladder kun je daarna meestal wel vergeten.

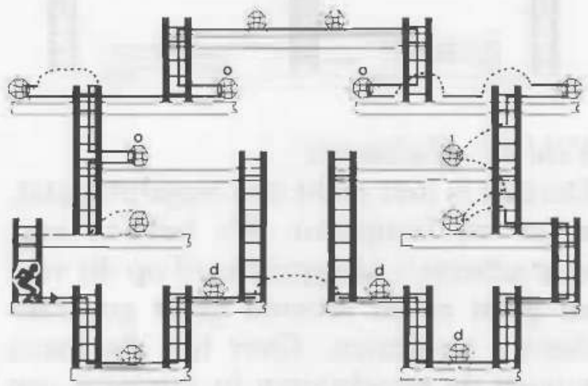


Veld 8: Builder
Met Builder komt het Beginner niveau tot een einde. Het is ook het eerste veld waarin meerdere kogels tegelijkertijd rondsuizen.
Je begint dit veld door recht omhoog te springen en meteen weer naar beneden te gaan. Je kunt hier overigens niet anders. Vervolgens pak je alle diamanten onderin het scherm. Zoals je zult zien worden daardoor bovenin stukken platform opgebouwd. Bovendien verschijnen vier extra diamanten in het veld.
Alle sprongen in het diagram zijn haalbaar. Kijk echter uit bij de laatste sprong (rechtsboven). Wanneer je deze te vroeg aanvangt kost je dat een leven.



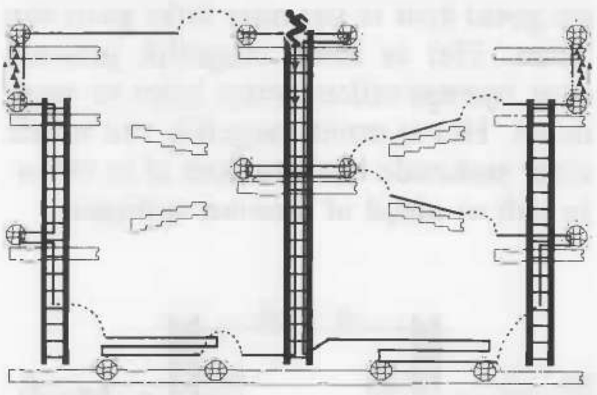
Mocht je bij het Keuze menu Beginner gekozen hebben dan is dit niveau nu ten einde. Na het pauzefilmpje met het raketje verschijnt de scorelijst. Met behulp van de joystick voer je je naam op de scorelijst in (indien van toepassing). Joystick van je af drukken laat de letters van het alfabet verschijnen. Druk de vuurknop in wanneer de gewenste letter verschenen is. Wanneer je weer terug komt in het keuzemenu kun je opnieuw een niveau kiezen. Het is jammer genoeg niet mogelijk met behoud van punten en levens door te gaan met Intermediate of Advanced.

Veld 9: Look out below
Veld 9 lijkt op het eerste gezicht een tamelijk eenvoudig veld. Niets is minder waar. De kogels mogen dan wel een gevaar zijn (vooral aan de rand van het veld), erger is het naar beneden storten van stukjes platform wanneer je een diamant opraapt. Vloerdelen kunnen onder je voeten vandaan verdwijnen of uit het platform komen zeilen. In beide gevallen kan de situatie dodelijk zijn. Gelukkig komt altijd hetzelfde stuk naar beneden wanneer je een bepaalde diamant oppakt. Na enige oefening hoeft dat derhalve geen problemen meer op te leveren.
Denk eraan dat je bij het oppakken van de diamanten waarbij een "O" staat je je direkt omdraait en maakt dat je wegkomt. Bij diamanten met de vermelding "D" moet je doorlopen en niet aarzelen.
Kijk uit bij diamant 1. Indien je goed springt kan je niets gebeuren. Beweeg je iets te ver naar links dan kun je in problemen raken. Bij het oprapen van diamant 1 valt een gat in het bovenliggende platform of een stuk platform komt naar beneden zeilen. In dat laatste geval kost te ver naar links gaan een leven. Het is soms mogelijk gewoon over opengevallen gaten heen te wandelen. Het is nooit mogelijk van uit de vloer stekende brokstukken af te lopen. Je zult er altijd af moeten springen.



Veld 10: Hot foot
Hot Foot is een van de moeilijkste velden. Iedere sprong die je hier maakt vernietigt een stuk vloer of ladder onder je voeten. Bovendien kunnen meerdere kogels tegelijkertijd door het veld

vliegen. Het gegeven schema is uitvoerbaar maar door de onvoorspelbaarheid van de kogels kunnen we geen 100% garantie geven.
Een van de belangrijkste punten waar je op moet letten is dat je de twee binnenste diamanten onderin niet meteen moet oppakken. Doe je dat wel dan wordt de buitenste diamant afgedekt met een stapel 'stenen'. Je kunt deze daarna nog op slechts twee manieren te pakken krijgen:
1. bovenop de stapel gaan staan en net zolang op en neer springen totdat je een gat gemaakt hebt en de diamant op kunt rapen.
2. bovenop de stapel gaan staan en wachten op een kogel. Wanneer je dan van de stapel afvalt, pak je hopelijk de diamant op.
Methode 1 is uiteraard te prefereren. Hot Foot is een veld waarin snel reageren en opletten wat je doet zeer belangrijk zijn.

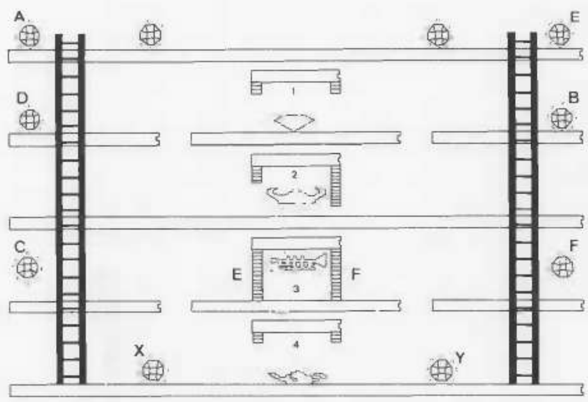


Veld 13: Hailstones
Dertien is met recht een ongeluksgetal, zeker bij Jumpman. We hebben zeer vele schema's uitgeprobeerd op dit veld en geen enkel schema geeft gegarandeerde resultaten. Over het algemeen komen de hagelstenen in groepjes van vier naar beneden. Kleinere groepjes zijn echter ook mogelijk. Hagelstenen komen stuiterend de ladders af, iets waar ter dege rekening gehouden moet worden. Wanneer een hagelsteen beneden uit beeld verdwijnt komt bijna direkt een nieuwe bovenin het veld naar beneden en ALTIJD op de plaats waar je jumpman stond toen de hagelsteen onderin uit beeld verdween!
De beste schema's lijken die waarin eerst de linker-ladder, vervolgens de rechter-ladder en als laatste de stellage in het midden gedaan wordt. Dit veld blijft zelfs na veel oefenen moeilijk. Reken erop dat dit veld bijna altijd een of meer levens kost.

Veld 14: Dragonslayer
Ook dit veld bevat slechts 1 diamant (linksbeneden) net als veld 6 (Invasion). Hier kun je echter niet schieten maar is je enige wapen een speer. Deze speer gooi je door op de vuurknop te drukken terwijl je de joystick in de gewenste richting duwt. Op de vuurknop drukken terwijl de joystick in de middenstand staat laat je omhoog springen. De draken die dit veld onveilig maken kun je met een speer doden. Voor iedere gedode draak (50 punten) komt echter links onderin beeld direkt een nieuwe opdraven. Beter is dan ook op de verhogingen te gaan staan en omhoog te springen zodat de draken je kunnen passeren. Vervolgens ren je naar de volgende verhoging en wacht weer. LET OP: indrukken van de vuurknop om te springen terwijl je in beweging bent heeft ALTIJD het gooien van een speer tot gevolg! Wanneer je wilt springen moet je absoluut stil blijven staan!
Je zult merken dat voor iedere gegooide speer een van de verhogingen een beetje afgevlakt wordt totdat de platformen volkomen egaal zijn. Voor die tijd moet je de diamant te pakken hebben aangezien het bijna onmogelijk is over een draak heen te springen wanneer je niet op een verhoging staat. Op de touwen hoef je niet te rekenen, deze zijn uitsluitend voor draken toegelaten.

Veld 15: Grand Puzzle II
Om in dit veld alle schatten op te kunnen rapen is het uiterst belangrijk dat

de diamanten in de juiste volgorde opgepakt worden. De vier 'kluizen' in het midden van het veld moeten elk op hun eigen manier 'gekraakt' worden. Uit de bovenste kluis (kluis 1) kom je alleen maar via het touw dat er in komt te hangen wanneer je diamant A opgeraapt hebt. Pak diamant D NIET op, het stuk touw wordt direkt ingekort. De kluis op verdieping 2 is gemakkelijk leeg te halen. Met een beetje oefening loop je in een keer erdoorheen. Ook kluis 3 geeft weinig problemen. Diamant E opent de E-deur van de kluis, diamant F de F-deur. De onderste kluis (kluis 4) zorgt voor zweethandjes. Deze kluis bevat opto-sensoren en reageert op zichtbare jumpmannen. Dus moet je onzichtbaar worden. Dit word je door diamant B of C te pakken. Daarna vervolg je voetje voor voetje je weg en pakt de schat op. Vergeet niet over diamant X of Y heen te springen. Oprapen van deze diamant maakt je weer zichtbaar en de opto-sensoren reageren zeer snel. Het is aan te raden kluis 4 als laatste te kraken. Ook dit veld komt ten einde wanneer nog vier schatten in het veld aanwezig zijn (diamanten of in de kluis).

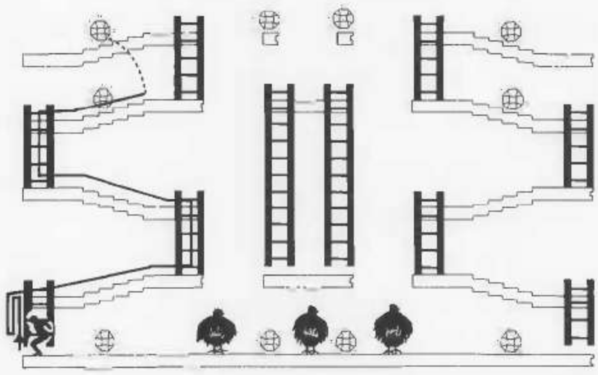


Veld 17: The Roost

In veld 17 word je achterna gezeten door drie fladderende kippen (?). De enige manier om niet meteen al aan het begin gepakt te worden is onmiddellijk omhoog te klimmen in de ladder en direkt weer omlaag te gaan. Het gevogelte fladdert omhoog en je kunt op je gemak verder gaan. Niet snel genoeg zijn wordt hier afgestraft met het verlies van meerdere levens. Je zult gemerkt hebben dat wanneer je een leven verliest eventueel aanwezige gevaren (met uitzondering van kogels) meestal op dezelfde plek blijven hangen/staan. In dit veld heeft dat tot gevolg dat wanneer je meteen aan het begin gepakt wordt door het gevogelte je opnieuw tot leven komt terwijl op die plek nog steeds die beesten hangen. Ergo: bijna altijd einde spel.

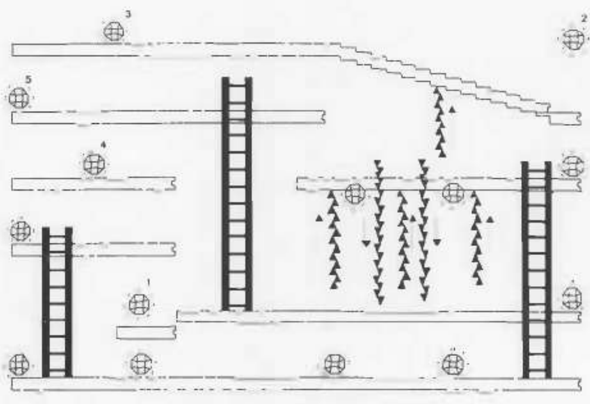
The Roost bevat een programmeerfout. Op het diagram kun je zien hoe je hier gebruik van kunt maken. Wanneer je het schema volgt en je maakt de aangegeven sprong op de juiste manier dan krijg je alle bonuspunten uitgekeerd en ga je door naar het volgende veld.

Mocht je het veld op orthodoxe wijze willen beëindigen denk er dan aan dat je niet over het fladderend gevederte heen kunt springen.



Veld 20: Figurit

Van dit veld geven we alleen het beginpatroon in die zin dat de genummerde



diamanten in die exacte volgorde opgeraapt moeten worden. De diamanten in een andere volgorde oprapen zal tot gevolg hebben dat je het veld niet kunt uitspelen. Je zult merken dat sommige diamanten nieuwe platformen creëren of hele stukken doen verdwijnen.

Veld 23: Follow the Leader
Voordat je hier ook maar iets doet moet je geruime tijd heen en weer blijven lopen op de startpositie. Daarna pas ga je de eerste diamant oprapen. Op die manier zorg je ervoor dat je achtervolgers geruime tijd onderin bezig blijven en je niet voor de voeten lopen. Reken echter niet al te zeer op deze truc. Bij het oprapen van een diamant verschijnt een nieuwe volgeling in beeld. Je zult merken dat wanneer je in het veld gevorderd bent een volgeling niet meer rechtsbeneden verschijnt maar ergens op je pad.

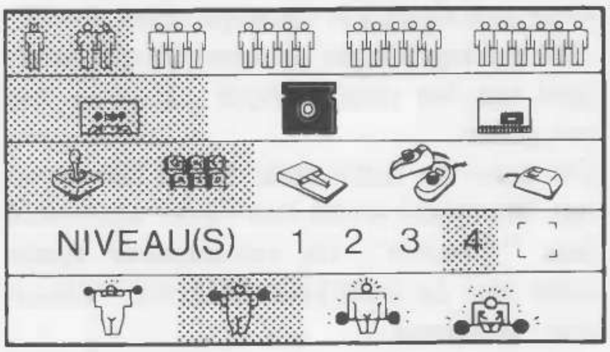
Veld 23 is het laatste veld dat enigszins uitgebreid besproken wordt. De rest laten we aan jezelf over. Wel nog wat korte opmerkingen.

Veld 25: Mystery Maze
Dit veld kent drie verschillende labyrinthen. Van te voren is niet te voorspellen welk labyrinth door de computer gekozen wordt. De spreekwoordelijke stier in de nog spreekwoordelijkere porceleinwinkel kan beter goed uitkijken.

Veld 30: Grand Puzzle III
Pas op voor het ronddwalende vierkant. Wanneer dit rood is zal de minste of geringste aanraking in het verlies van een leven resulteren. Na een aantal diamanten wordt het vierkant geel. Het is nu niet meer dodelijk maar aanraking heeft tot gevolg dat de opbouw van het gehele veld gewijzigd wordt.

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

New Generation Software — Aackosoft





Doel

Het doel van dit spel is uiteraard de tegenstander te verslaan in een squash wedstrijd. Die andere speler kan zowel de computer als een menselijke tegenstander zijn.

Beschrijving

Squash is een razendsnel spel voor twee spelers dat met een kleine, zachte bal en rackets wordt gespeeld. Het speelveld is 9,75 meter lang en 6,40 meter breed. De bal mag de wanden niet raken boven de hoogste lijn op de voorwand *(Front wall line)* en de lijnen op de zijwanden *(Side wall lines)* en achterwand *(Back wall line).*
De lijn op de voorwand heeft een hoogte van 4,60 meter. De lijn op de achterwand is op een hoogte van 2,15 meter aangebracht. De lijnen op de zijwanden verbinden de hoogste punten voor en achter, zodat deze lijnen schuin naar achteren aflopen.
Op de voorwand is op een hoogte van 1,83 meter nog een lijn aangebracht, de *Cut line.* Helemaal onderaan de voorwand is een smalle strook aangebracht bestaande uit ander (blik-achtig) materiaal. Wanneer de bal hier tegenaan komt heeft dit een duidelijk afwijkend geluid tot gevolg.
Ongeveer halverwege de baan is, evenwijdig aan de voorwand, de zogenaamde *Short line* aangebracht. Normaal gesproken mag degeen die de service retourneert de bal niet raken als deze de *Short line* nog niet heeft gepasseerd.
Het deel van de baan dat bij de achterwand ligt is ook weer onderverdeeld. Deze twee vakken worden de *Forehand courts* genoemd. Binnen ieder forehand court is een vak aangebracht waarin de speler die serveert moet staan *(Service box).*
Ook in het echte squash kent men verschillende moeilijkheidsgraden. Deze worden bepaald door een gekleurde stip op de bal . Een bal met een rode stip is het traagst, er is dus makkelijker mee te spelen dan met de uiterst snelle, gele bal.
Goed schoeisel met een diep profiel is aan te raden. Het spel is dermate uitputtend dat een speler die fanatiek bezig is in een halfuurtje wel twee of drie kilo lichaamsgewicht kan uitzweten. Hierdoor wordt de baan nogal vochtig zodat het overeind blijven soms een hele kunst is.
Jonah Barrington is in Engeland een zeer bekende squash speler, vandaar dat zijn naam gekozen is om de verkoop van het computerspel zo groot mogelijk te maken. Het is, zeker op de moeilijkere niveaus, geen

simpele zaak een wedstrijd tegen een medespeler te winnen, laat staan tegen een computertegenstander. De uitspraak van Jonah Barrington, dat New Generation met dit spel iets heeft geproduceerd dat zo goed is dat het een hulp zal blijken te zijn voor spelers om hun spelpeil te verbeteren, lijkt ons echter enigszins overdreven.

Nu over naar het spel zelf. De speler heeft de keuze om tegen iemand anders of tegen de computer te spelen. Heel luie mensen kunnen zelfs twee computerspelers tegen elkaar laten uitkomen. Ook kan de moeilijkheidsgraad worden gekozen aan de hand van de gekleurde stip op de bal. Rood is makkelijk en via blauw en wit loopt de kleur naar geel. De keus maak je kenbaar aan de computer door de eerste letter van de betreffende kleur in te tikken. Achtereenvolgens zijn dit: <R>, <B>, <W> en <Y>.

Een andere keuze die dient te worden gemaakt is het aantal games dat gespeeld gaat worden. Dit bepaal je door respectievelijk de toets <1>, <3> of <5> aan te slaan.

Hierna kunnen beide spelers aangeven hoe het spel gaat worden bestuurd. Spelen twee spelers met een joystick dan worden deze allebei aangesloten. Beide spelers geven dan na elkaar aan hoe de controle geschiedt. Het meest logische is natuurlijk om de joystick naar voren te bewegen om vooruit te lopen, naar achteren om achteruit te lopen etc.

Het spel kan ook via het toetsenbord worden bediend. De te gebruiken toetsen worden dan aangegeven door op de vragen van de computer te antwoorden met het indrukken van de gewenste toetsen. Wij raden het gebruik van een toetsenbord echter niet aan, zeker niet voor twee spelers. Ook een combinatie van joystick voor de ene en toetsenbord voor de andere speler is in principe mogelijk. De joystick moet dan op poort twee worden aangesloten.

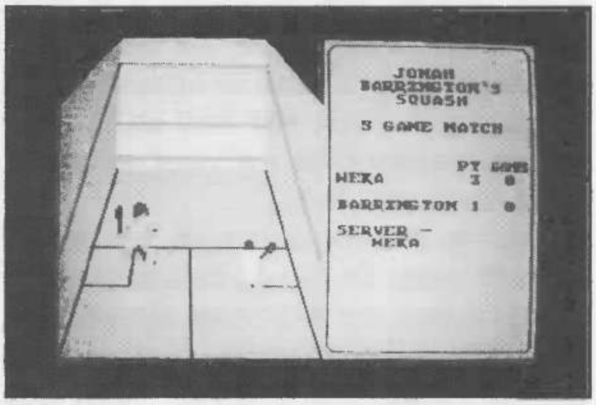
De spelers kunnen in vier richtingen bewegen en de bal slaan. Veel commando's hoeven dus niet te worden ingestudeerd.

Nadat is bepaald hoe het spel wordt bediend, wordt voor iedere speler afzonderlijk gevraagd of het een menselijke (<H>*uman*) of <C>*omputer* speler is. De menselijke spelers kunnen met behulp van hun joystick hun naam invoeren. Beweeg hiervoor de joystick naar voren of achteren totdat de juiste letter zichtbaar is. Na een druk op de vuurknop wordt deze letter ingevoerd en kan men de volgende letter kiezen. Als dit allemaal klaar is begint het spel.

Beide spelers staan klaar op de baan, de één in het wit en de ander in het geel gekleed. Deze gele kleding is eigenlijke tegen de officiële spelregels maar het komt de speelbaarheid van het computerspel natuurlijk wel ten goede.

De speler die rechts staat begint met serveren. Bij squash wordt deze speler aangeduid met ''*Hand-in*''. De ontvangende speler staat aan de linkerkant en wordt ''*Hand-out*'' genoemd.

Als degeen die mag serveren de vuurknop indrukt wordt de bal opgeworpen. De mate van effect wordt bepaald door de tijd dat je de vuurknop ingedrukt blijft houden. De bal moet de voorwand raken tussen de *front wall line* en de *cut line*. Is dit niet het geval dan is de service fout en mag deze nog een keer worden overgedaan. Na twee foute opslagen gaat de service over naar de andere speler.



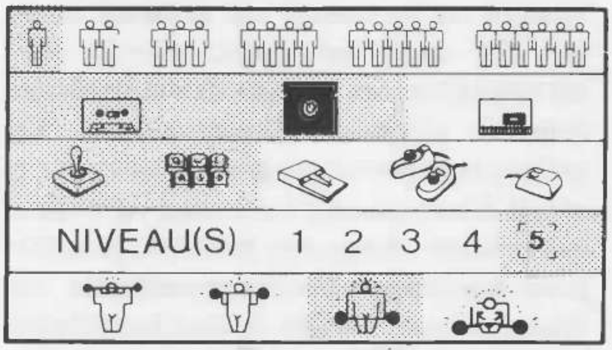
Indien de service goed is moet de *Hand-out* speler de bal terug slaan voordat deze twee maal de grond heeft geraakt. De teruggeslagen bal moet de voorwand dan raken onder de *Front wall line* en boven de smalle richel langs de onderkant. Voordat de bal de voorwand raakt mag deze wel een zijwand raken, doch niet de vloer. Lukt dit niet, dan is de bal niet goed geslagen en wordt deze beoordeeld als ''*Not up*''. De serverende speler

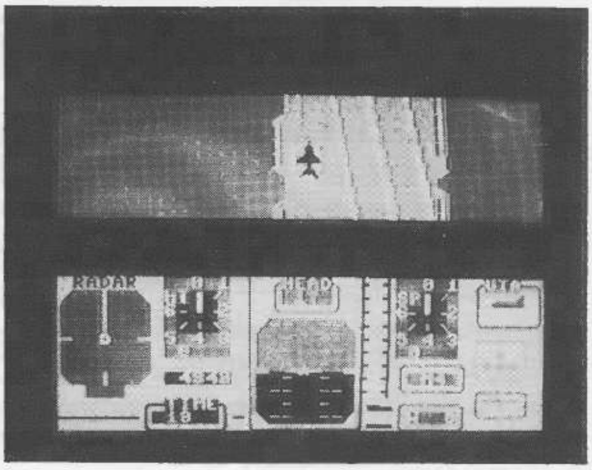
krijgt dan het punt.
Indien de bal wel goed wordt geretourneerd en de serverende speler mist hem dan gaat de opslag over naar de andere speler.
Het is uiterst belangrijk de *Hand-in* speler te zijn, aangezien alleen deze speler punten kan scoren. Als de hand-out speler de slagenwisseling wint krijgt hij de service. Pas uit deze service kan hij punten scoren.
De eerste speler die negen punten heeft gescoord heeft de game gewonnen. Bij een gelijke stand van 8-8 wint de speler die als eerste 10 punten verzameld heeft. Anders dan bij tennis kunnen dus geen lange "tiebreaks" voorkomen.

Afhankelijk van het aantal te spelen games wint de speler die 1, 2 of 3 games heeft gewonnen.
Na ieder gescoord punt of gemiste bal kondigt een menselijke stem aan wat de consequentie ervan is op de stand. Naar verluidt behoort deze stem toe aan niemand minder dan Jonah Barrington zelf.
Een andere belangrijke regel bij squash is dat men de tegenstander niet mag hinderen. Een speler die dit wel doet en hierdoor een punt scoort ziet dit punt ongeldig verklaard. Dit geldt alleen voor de computeruitvoering van het spel. Als in een echte wedstrijd de scheidsrechter van mening is dat een speler niet voldoende ruimte heeft gemaakt voor zijn tegenstander, dan kent hij een punt toe aan de gehinderde speler.

Speeltips
De kracht waarmee je de bal slaat en de richting waarin je deze slaat zijn afhankelijk van het moment waarop je hem raakt. Een serveertactiek die ons al heel wat punten heeft opgeleverd tegen een computertegenstander is de volgende:
Wanneer je de in de rechter service box staat hou je de vuurknop lang ingedrukt voordat je hem loslaat. Ren daarna onmiddellijk naar links, voor de tegenstander langs. Wanneer je vanuit de linker service box opslaat laat je de vuurknop onmiddellijk na het indrukken los en ren je naar rechts. Vrij vaak zal je zien dat de tegenstander de bal niet weet terug te slaan. In de meeste gevallen wordt door de scheidsrechter beslist dat het punt geldig is.

Anirog | Vaughan Dow | HomeSoft Benelux





Doel

Jump Jet is de eerste vluchtsimulator welke een VTOL (ook wel VSTOL genoemd) vliegtuig nabootst. Naast vluchtsimulatie maakt ook actie deel uit van de mogelijkheden van Jump Jet. Men moet vijandelijke jagers opsporen, vernietigen en vervolgens veilig naar het moederschip terugkeren.

Beschrijving

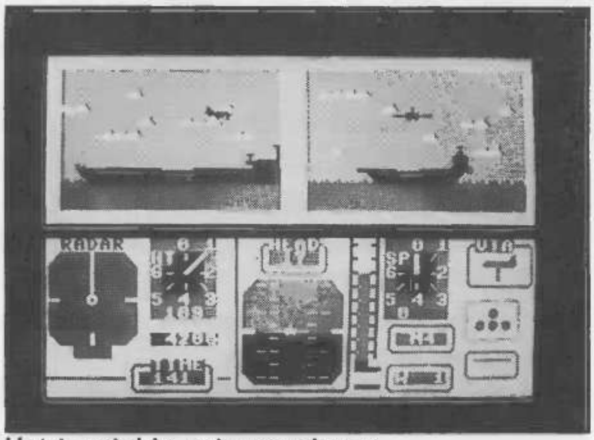
Jump Jet is een vluchtsimulator van een zogenaamd VTOL of VSTOL vliegtuig. Onder VTOL *(Vertical Take-Off and Landing)* of VSTOL *(Vertical or Short Take-Off and Landing)* worden vliegtuigen verstaan welke geen of nauwelijks een start/landingsbaan nodig hebben om te kunnen opstijgen en landen. VTOL toestellen worden om die reden dan ook vaak gebruikt op vliegdekschepen.
Jump Jet is de bijnaam welke men aan dit soort toestellen geeft. Het in deze simulator nagebootste toestel is een zogenaamde *Sea Harrier.* Het enige verschil met de werkelijkheid is dat een echte Sea Harrier met 6600 pond brandstof en volledige bewapening niet verticaal kan opstijgen maar een startbaan nodig heeft. Het programma is in die zin aangepast dat maximaal 5000 pond brandstof geladen kan worden en slechts vier raketten aan boord zijn.

Jump Jet is ontwikkeld in samenwerking met een piloot van een dergelijke Sea Harrier. Meer dan één jaar heeft men nodig gehad om het programma te vervolmaken - alhoewel een klein vogeltje uit de Anirog kooi ons vertelde dat dit eerder lag aan de luiheid van de programmeur dan aan programmeringsproblemen -.
Inderdaad is deze lange ontwikkelingsduur niet echt te merken aan het programma. Op een aantal punten, welke in ons verhaal vermeld zullen worden, schiet Jump Jet tekort.

Een VTOL toestel wijkt qua besturing en vlieggedrag op een aantal essentiële punten af van normale toestellen. Het is in dit verband raadzaam even bij het spel Solo Flight pagina 4 t/m 8 te lezen. Daar kun je lezen hoe een normaal toestel bestuurd wordt en reageert op deze besturing.
Zelfs diegenen die een redelijke ervaring met vluchtsimulatoren hebben zal het enige moeite kosten Jump Jet te leren beheersen. Dit wordt veroorzaakt door de afwijkende manier van besturen en de manier waarop het toestel hierop reageert.

Bij een normale jet wijzen de straalmotoren

recht naar achteren. Door deze stand resulteert een grotere stuwkracht uiteraard in een hogere snelheid. Bij een bepaalde (per type vleugel verschillende) snelheid krijgen de vleugels voldoende draagkracht om het toestel op te laten stijgen en in de lucht te houden. Wordt de vliegsnelheid te laag dan verliezen de vleugels hun draagkracht; dit wordt de *"stallspeed"* of *"overtreksnelheid"* genoemd.
Bij het bereiken van de *overtreksnelheid* kan in sommige gevallen - wanneer de vleugels niet genoeg eigen draagkracht hebben (zoals bijvoorbeeld bij straaljagers het geval is) - het toestel neerstorten.
Uiteraard spelen meerdere factoren bij draagkracht, overtreksnelheid etc. een rol. De vorm van de vleugel, de temperatuur van de omringende lucht, de vliegsnelheid, het gebruik van flaps e.d. zijn alle van invloed op de draagkracht van een vleugel.
Bij een VTOL toestel kan de stand van de straalmotoren ten opzichte van het toestel gewijzigd worden. De motoren kunnen recht naar achteren (stand bij normale toestellen), recht omlaag of onder een hoek van 45° naar voren of achteren gesteld worden.
Pas bij een vliegsnelheid van 280 knopen (straalmotoren recht naar achteren) zal de Sea Harrier in deze simulator zich gaan gedragen als een normale jet.



Het toestel is net opgestegen

Het toestel zal opstijgen wanneer je het motorvermogen ver genoeg opvoert met de straalmotoren recht naar beneden. In de vlucht kan stijgen eveneens (naast het normale gebruik van hoogteroeren) teweeg gebracht worden door de straalmotoren in een hoek van 45° naar beneden te plaatsen.
Met de motoren recht omlaag zal een grotere stuwkracht resulteren in een grotere hoogte, c.q. verticale snelheid *(stijgvermogen),* niet in een hogere horizontale snelheid. Wanneer je met de motoren omlaag op een bepaalde hoogte blijft stil hangen (stuwkracht aanpassen!) zal het naar je toe trekken van de joystick de neus omhoog brengen en het toestel zal **achteruit** bewegen. Dit wordt veroorzaakt doordat door het optrekken van de neus de straalmotoren enigszins voorwaarts gericht worden. Het omlaag brengen van de neus (joystick van je af) zal dientengevolge het toestel voorwaarts laten vliegen. Aangezien hiermede geen echt grote horizontale bewegingssnelheden verkregen kunnen worden, is deze handelwijze uitermate handig bij het manoeuvreren boven het landingsplatform. Je moet hierbij echter wel rekening houden met hoogteverlies aangezien de totale stuwkracht niet meer benut wordt voor verticale beweging (of houden van hoogte- *"hovering"*mode-), maar een gedeelte van deze stuwkracht gebruikt wordt voor horizontale verplaatsing. Verhogen van de stuwkracht zal je weer hetzelfde *stijgvermogen* geven als voorheen.
Om vanuit de *hovering*-mode snelheid te maken zal derhalve de stand van de motoren gewijzigd dienen te worden. Plaats hiertoe de motoren onder een hoek van 45°. De verticale vector zal je hoogte doen houden (mits je de stuwkracht vermeerdert, zie boven) terwijl de horizontale vector je vliegsnelheid geeft.
Bij lage snelheden heeft de normale besturing (hoogteroeren, richtingroer en rolroer) weinig of geen effect. Hun functie wordt overgenomen door kleine straalmotoren in de neus, staart en vleugeluiteinden.
Deze kleine motoren worden eveneens (automatisch) met de joystick bestuurd. Het omhoog trekken van de neus zal het toestel vertragen (en uiteindelijk achteruit doen vliegen) terwijl het omlaag brengen van de neus de snelheid zal doen toenemen.
Bij een snelheid boven 180 knopen kunnen de straalmotoren naar achteren gericht wor-

den en zal het toestel zich als een normale jet gaan gedragen. De diverse roeren kunnen dan normaal gebruikt worden.

Een aardige bijkomstigheid hierbij is dat bij hoge snelheden de straalmotoren onder een hoek van 45° naar voren geplaatst kunnen worden om zeer snel af te remmen. Houdt hierbij wel in de gaten dat, zodra de vliegsnelheid onder de 180 knopen komt, het gevaar bestaat dat je te snel hoogte verliest en bovendien de overtreksnelheid bereikt kan worden.

Maar genoeg theorie. Laten we het programma eens inladen.

Na het inladen verschijnt op het scherm een keuzemenu. Je kunt nu kiezen uit vijf speelniveaus:

1. *Practice*
2. *Flight Lieutenant*
3. *Squadron leader*
4. *Wing commander*
5. *Group captain*

De diverse niveaus verschillen qua moeilijkheidsgraad. Om van het ene naar het andere te promoveren moet je het voor dat niveau gestelde aantal vijandelijke toestellen neerhalen, vervolgens terugkeren naar het vliegdekschip en een veilige landing maken.

Niveau 1: *Practice*
Rustig weer. Kalme zee. Aangezien het een oefenniveau betreft hoef je geen vijandelijk toestellen uit de lucht te halen. De mogelijkheid hiertoe bestaat echter wel.
Nadat je op het landingsplatform van het vliegdekschip geland bent, worden automatisch de brandstoftanks weer gevuld, dit in tegenstelling tot de andere niveaus.

Niveau 2: *Flight Lieutenant*
Een rustige zee met weinig of geen wind is hier je deel. Slechts één vijandelijk toestel vernietigen is voldoende voor je promotie.

Niveau 3: *Squadron leader*
De wind steekt op, maar over het algemeen rustig weer. Ook de zee blijft redelijk kalm. Twee vijanden moeten het loodje leggen voordat je kunt promoveren.

Niveau 4: *Wing commander*
Het weer is niet bepaald goed te noemen. Forse windstoten, gepaard met een onrustige zee, worden met nadruk in het weerbericht vermeld. Drie vijandelijke toestellen moeten vernietigd worden.

Niveau 5: *Group captain*
Stormwaarschuwing. Huizenhoge golven teisteren het zeeoppervlak. Vier vijandelijke toestellen neerhalen en je hebt bewezen een eersteklas piloot te zijn.

Niet alleen het neerhalen van vijandelijke toestellen is maatgevend voor je promotie. Ook het aantal gegeven waarschuwingen (smetten op je vluchtstaat) voor gemaakte fouten tijdens een vlucht wordt in ogenschouw genomen bij de beoordeling of je al dan niet promoveert naar een hogere rang c.q. spelniveau.
Wat de handleiding overigens niet vermeldt is dat na het maken van je tiende fout (krijgen van 10 waarschuwingen) het programma je ongeschikt verklaart voor verdere dienst en je opnieuw mag beginnen.
Dit geldt jammer genoeg ook voor het oefenniveau, iets wat in onze ogen een ernstige programmeerfout (ach ja, die luiheid, nietwaar) is.
Het aantal toegestane waarschuwingen per niveau is als volgt:

Niveau 1: *Practice*	10 waarschuwingen
Niveau 2: *Flight Lieutenant*	9 waarschwingen
Niveau 3: *Squadron leader*	7 waarschuwingen
Niveau 4: *Wing commander*	5 waarschwingen
Niveau 5: *Group captain*	3 waarschuwingen

Meer waarschuwingen dan toegestaan op een bepaald niveau en de promotie gaat je neus voorbij.

Uiteraard kies je voor de eerste vlucht het oefenniveau. Op het scherm verschijnt het instrumentenbord van jouw Sea Harrier.

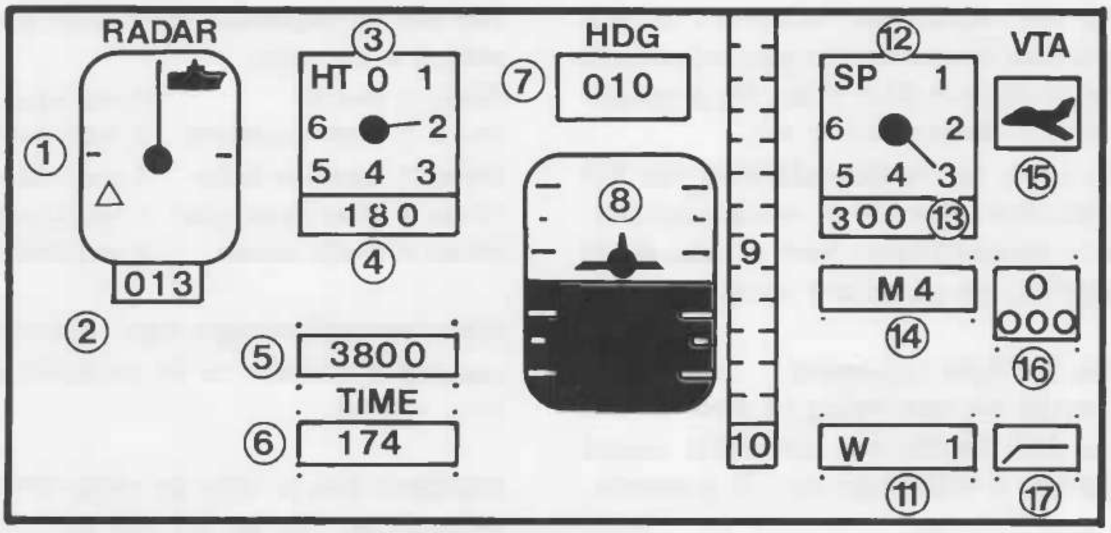
Zoals je zojuist gemerkt hebt kent Jump Jet spraak. Helaas is deze dermate onverstaanbaar dat het ons niet gelukt is te verstaan wat er nu precies gezegd wordt. Ook de mededelingen tijdens de missie, vlak voor de start en landing zijn ons volledig onduidelijk. Mocht het iemand lukken te weten te komen wat er gezegd wordt, dan houden we ons aanbevolen.

Het bovenste deel van het scherm geeft een bovenaanzicht van het vliegdekschip, met daarop de Sea Harrier geparkeerd. Laten we, voordat we halsbrekende toeren uit gaan halen, eerst even het instrumentenbord bekijken. Het is uiterst belangrijk dat je exact weet welke instrumenten wat weergeven aangezien je tijdens de vlucht niet echt tijd zult hebben om Het Zwaardere Werk te raadplegen. Je eigen werk is dan al zwaar genoeg.

1. De radar
   Hierop wordt de positie van het vliegdekschip, evenals die van een vijandelijk toestel weergegeven. De radar treedt pas in werking nadat je van het vliegdekschip opgestegen bent. Het vliegdekschip wordt weergegeven als een schip, het vijandelijke toestel wordt als een driehoekje afgebeeld.
   De verticale lijn op de radar geeft de vliegrichting (verlengde van de neus) van de Harrier aan. De positie van jouw toestel wordt door het cirkeltje in het midden van de radar weergegeven. Om een vijand te bereiken moet je hem dus op één lijn brengen met de verticale lijn op de radar en er vervolgens naar toe vliegen. De weergegeven afstand op de radar komt overeen met de af te leggen afstand. Van het middelpunt van de radar naar de rand van het scherm is ongeveer 28 mijl.

2. Afstands indicator. (*D:* distance, afstand)
   Door tijdens de vlucht de toets <R> in te drukken wordt op de radar een kruisvizier zichtbaar. Dit kruisvizier kun je met de joystick besturen. Plaats dit kruisvizier op het vijandelijke toestel of het vliegdekschip. Druk vervolgens de vuurknop in en de exacte afstand tot het gekozen doel wordt zichtbaar. Het gekozen doel flikkert aan en uit. Druk nogmaals <R> in om deze functie uit te schakelen. Tijdens gebruik van deze functie is het toetsenbord met uitzondering van de toets <R> buiten werking. Je hebt derhalve geen enkele controle over je Harrier, welke normaliter rechtdoor

THE COCKPIT INSTRUMENTS



vliegt. Haastige spoed is zelden goed, maar in dit geval dient wel degelijk snel (doch zorgvuldig) gewerkt te worden.
Bevindt het doel zich aan de rand van het radarscherm en is de getoonde afstand groter dan 28 mijl dan geeft het radarscherm niet de huidige positie doch de laatst bekende positie weer voordat het gekozen doel van het radarscherm verdween.
Wanneer je het kruisvizier op het vliegdekschip geplaatst hebt en vervolgens achter de vijand aangaat dan zal, wanneer het vliegdekschip van het radarscherm mocht verdwijnen, de afstand tot het vliegdekschip voortdurend weergegeven worden.

3. Analoge hoogtemeter

4. Digitale hoogtemeter(*HT* height, hoogte.)
De indicatoren 3 en 4 geven beide de hoogte waarop het toestel zich bevindt in voeten aan. 1 Voet is circa 30 centimeter.
De wijzer op indicator 3 geeft de hoogte aan in tientallen, honderdtallen of duizendtallen, al naar gelang van toepassing is.
Indicator 4 geeft de hoogte tot op 1 voet nauwkeurig.

5. Brandstofmeter.
Bij het starten van het toestel zijn de tanks altijd met 5000 pond brandstof gevuld. Alleen op het eerste (oefen)niveau kan tijdens een landing bijgetankt worden.
Overigens is de hoeveelheid brandstof niet van invloed op het vlieggedrag van de Harrier.

6. Klok.
De klok geeft aan hoeveel seconden je aan boord van je toestel bent.

7. *HDG:* Heading.
Met *heading* wordt in graden aangegeven in welke kompasrichting het toestel vliegt c.q. de neus gericht is. De 0° c.q.360° is recht naar het noorden, 90° oostwaarts, 180° naar het zuiden en 270° naar het westen.

8. Kunstmatige horizon.
Op de kunstmatige horizon kun je de relatieve positie van het toestel ten opzichte van de horizon aflezen. Dit geldt uitsluitend wat betreft *pitch* (stand van de neus) en *bank* (zijdelingse houding) van het toestel, het is niet mogelijk op de kunstmatige horizon de hoogte af te lezen waarop je vliegt.
Pitch en *bank* worden met de joystick gecontroleerd.

9. Motorvermogen.
Met behulp van de toetsen <+> en <-> kun je de stuwkracht vergroten c.q. verminderen.
Wil je op een bepaalde hoogte blijven hangen (het reeds genoemde *"hovering")* dan heb je ongeveer 75% motorvermogen nodig.

10. Waarschuwingslampje.
Wanneer je een fout maakt wordt dit kenbaar gemaakt door een geluidssignaal terwijl dit lampje knippert. Vervolgens wordt de teller bij 11 met 1 verhoogd. Bij het maken van de tiende fout stopt het programma en keer je terug naar het keuzemenu.
Op het scherm verschijnt echter eerst de mededeling *"Too many penalties"*, wat overigens niets met voetballen te maken heeft.
De volgende fouten worden met een waarschuwing bestraft:
a. minder dan 300 pond brandstof in de tanks.
b. op grotere hoogte willen vliegen dan 5000 voet.
c. het landingsgestel is ingetrokken terwijl de Harrier nog op het vliegdekschip staat.
d. de *flaps* staan niet omlaag tijdens start of landing. Zie 17. *flaps.*
e. je nadert het vliegdekschip terwijl je

raketten nog op scherp staan.
f. de vliegsnelheid komt onder 180 knopen terwijl de straalmotoren recht naar achteren staan.
g. de *flaps,* het onderstel of beiden staan nog omlaag/uit bij een snelheid boven 300 knopen.

11. Aantal waarschuwingen *(W).*

12. Analoge snelheidsmeter.

13. Digitale snelheidsmeter.
De wijzer op 12 geeft de vliegsnelheid in tientallen of honderdtallen weer. De digitale meter geeft de exact snelheid in knopen weer. Achteruit vliegen (negatieve snelheid) wordt uitsluitend op 13 weergegeven.

14. Raketten (*M:* missiles)
Het aantal nog beschikbare raketten.

15. Stand motoren *(VTA: Vertical Thrust Angle).*
De stand van de motoren wordt hier grafisch weergegeven.
Met de cijfertoetsen <1> tot en met <4> bepaal je in welke stand de straalmotoren staan.
<1>: recht naar achteren. Uitsluitend bij snelheden hoger dan 180 knopen, anders volgt een waarschuwing.
<2>: 45° naar achteren.
<3>: recht omlaag.
<4>: 45° naar voren.

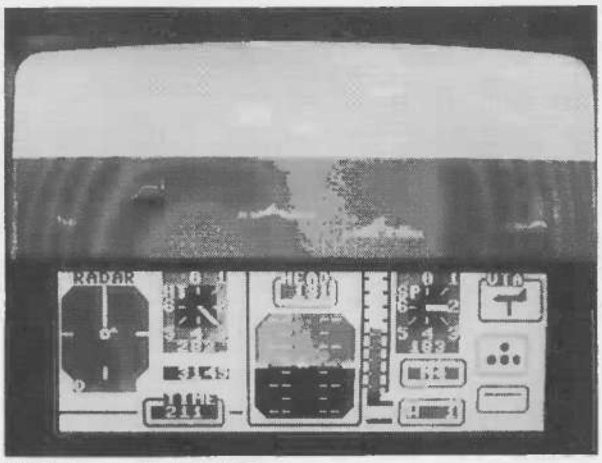
16. Landingsgestel.
Met de toets <U> kun je het landingsgestel intrekken (rood) of neer laten (groen).

17. Flaps.
Aan de uiteinden van de vleugels bevinden zich de flaps. Door deze uit te zetten krijgt de vleugel een groter draagvlak en kan met een relatief lage snelheid toch genoeg draagkracht ontwikkeld worden om het toestel in de lucht te houden. Bij snelheden lager dan 180 knopen dienen de flaps altijd uit te staan (grafisch afgebeeld als omlaag). Uitstaande flaps bij snelheden hoger dan 300 knopen leveren je een waarschuwing op. De flaps bedien je met toets <F>.

We zullen nu onze eerste prille vleugelslagen in het luchtruim proberen. Daarvoor moeten we allereerst opstijgen.

Maar voordat we dat doen zullen we even een programmeerfout demonstreren. Trek met toets <U> het landingsgestel in. Het waarschuwingssignaal weerklinkt en de waarschuwingsteller loopt op. In werkelijkheid zou het toestel nu dus onherstelbaar te pletter zijn geslagen op het landingsplatform. Edoch, niets is minder waar in Jump Jet; tot onze stomme verbazing kan met een nieuwe druk op toets <U> op miraculeuze wijze het landingsgestel weer neergelaten worden en dooft het waarschuwingslichtje. Slordig.

Zet met toets <F> de flaps omlaag, richt met cijfertoets <3> de straalmotoren omlaag en voer het motorvermogen op met <+> maximaal vermogen is bij opstijgen noodzakelijk.
Wanneer het toestel losgekomen is van het vliegdekschip en een hoogte bereikt van 50 voet verschijnt het volgende scherm. Je ziet links het vliegdekschip in zijaanzicht, rechts een vooraanzicht.
Het blauwgroene deel van het dek is het landingsplatform. Beweeg de joystick heen en weer/naar voren of achteren om door te krijgen hoe de Harrier reageert op de besturing. Naar je toe halen/neus omhoog laat het toestel langzaam achteruit vliegen, zoals je merkt. Naar links of rechts bewegen van de joystick zal het toestel zijdelings bewegen. De positie van het toestel is af te lezen op de kunstmatige horizon. Wanneer het symbolische vliegtuig op de kunstmatige horizon zich in het blauwe gedeelte bevindt betekent dit dat de neus omhoog getrokken is.



Vlak voor de landing

Bij landen is het uitermate belangrijk de hoogte in de gaten te houden. Wanneer je lager dan 20 voet boven het vliegdekschip zit en je bevindt je niet recht boven het landingsplatform dan zal een waarschuwingssignaal weerklinken. Bevind je je echter wel pal boven het landingsplatform dan zal, wanneer je onder 30 voet komt, het bovenaanzicht weer verschijnen. Zit je derhalve op een hoogte lager dan 30 voet en je hebt nog steeds het zijaanzicht op het scherm dan ben je niet goed gepositioneerd voor een juiste landing.
Vooral op de hogere niveaus zullen de woelige zee en de windvlagen een landing allerminst gemakkelijk maken.
Bereik je een hoogte boven 200 voet of verlaat je het zijaanzicht-scherm aan de zijkanten dan verschijnt het volgende scherm, een tamelijk reëel uitzicht op de zee. Witte wolkjes staan in een strakblauwe hemel. Ben je goed gepositioneerd dan zul je voor je in een goed perspectief het vliegdekschip zien liggen. Het is alleen jammer dat de witte schuimranden van de golven zich niets aantrekken van het schip maar er ongehinderd doorheen bewegen (en zichtbaar blijven, ook al zijn ze onder het schip).
Trek het landingsgestel in en zet de straalmotoren onder een hoek van 45° naar achteren om snelheid te maken.

Denk eraan dat je de flaps pas boven 180 knopen terugtrekt maar voordat je 300 knopen bereikt. Dit laatste geldt ook voor het landingsgestel.

Raadpleeg de radar om uit te vinden waar de tegenstander zit. Bepaal de afstand door de reeds eerder uitgelegde radarprocedure toe te passen.
Ga vervolgens naar een snelheid van circa 400 knopen. Een hogere snelheid zal teveel brandstof verbruiken en je loopt de kans halverwege de missie de parachute op zijn bruikbaarheid te moeten testen.
Ga niet op een hoogte van 5000 voet of hoger vliegen. Je wordt dan zichtbaar op de vijandelijke radar en men zal afweergeschut gebruiken om je neer te halen. Bovendien levert vliegen op deze hoogte je een waarschuwing op.
Zodra de vijand in zicht komt zet je met toets <M> de raketten op scherp. Wanneer de afstand tot de vijand minder dan 5 mijl is verdwijnt het vijandelijk toestel van het radarscherm en krijg je wat men "visueel contact" noemt. Er is nu geen weg terug. Je zult de strijd moeten aangaan.

Na het indrukken van toets <M> verschijnt een doelvizier in beeld. Om een raket af te vuren moet je de vuurknop indrukken. Je maakt uiteraard de meeste kans van slagen wanneer de vijand zich binnen het doelvizier bevindt wanneer je afdrukt.
Je moet de vijand vernietigd hebben voordat hij binnen een afstand van 2 mijl gekomen is. Op die afstand namelijk is hij zeer trefzeker.
Wanneer je het vijandelijk toestel vernietigd hebt, verschijnt het volgende toestel op de radar. Onafhankelijk van het gekozen spelniveau kun je verder gaan of terugkeren naar het vliegdekschip.

Nadat je je quota voor de missie gehaald hebt keer je terug naar het vliegdekschip waar je uiteraard een veilige landing maakt op het landingsplatform. Je promotie is daarmee gesteld (mits je uiteraard niet meer waarschuwingen opgelopen hebt dan toegestaan).

Speeltips

Het is jammer dat zelfs het oefenniveau een maximaal aantal waarschuwingen kent. Dit betekent dat je meerdere malen opnieuw zult moeten beginnen voordat je de Harrier een beetje onder de knie hebt.
Het belangrijkste aspect waarin je je moet bekwamen, voordat je op zoek gaat naar tegenstanders, is het landen.
Een goede landing is uitermate belangrijk aangezien een niet geslaagde landing automatisch betekent dat de missie niet voltooid is.
Begin met het opstijgen vanaf het landingsplatform tot een hoogte van maximaal 150 voet. Probeer vervolgens weer te landen op het landingsplatform. Vlieg nog niet uit het zijaanzichtscherm vandaan! Het aanvliegen van het vliegdekschip en de te volgen landingsprocedure is een verhaal apart.

Houdt er rekening mee dat manoeuvreren boven het landingsplatform in de zogenaamde *hovering*-mode altijd hoogteverlies oplevert. Pas de stuwkracht/het motorvermogen aan!

Heb je het landen eenmaal onder de knie dan kun je de omgeving van het vliegdekschip verlaten en op zoek gaan naar een vijandelijk toestel.
Wees voorzichtig wanneer je een tegenstander nadert.
Zodra hij op minder dan twee mijl afstand zit schiet hij bijna altijd raak.

Gelukkig ben je niet geheel en al zonder verweer. De tegenstander hoeft niet helemaal binnen het doelvizier te zitten om getroffen te worden. Een vleugeltip bijvoorbeeld is al genoeg. Vuur je raket af zodra hij binnen het doelvizier komt met wat voor deel van zijn toestel dan ook.

Na vernietiging van de tegenstander(s) zul je terug moeten naar het vliegdekschip. Dit kan onderwijl van het radarscherm verdwenen zijn.

Het is dan ook verstandig voordat je achter een tegenstander aangaat met de afstandsmeter de positie van het schip vast te leggen. Druk toets <R> in en plaats het vizier op het vliegdekschip. Druk de vuurknop in en vervolgens toets <R>. Wanneer het vliegdekschip van het radarscherm verdwijnt kun je door in rechthoeken rond te vliegen en de afstandsmeter in de gaten houden bepalen waar het schip zich ongeveer bevindt.
Vlieg bijvoorbeeld eerst 10 mijl naar het oosten, vervolgens 10 mijl naar het zuiden. Aan de afstandsmeter kun je aflezen of je naar het vliegdekschip toe beweegt of ervan af. Met een beetje ervaring kun je al snel het schip localiseren.
Het aanvliegen van het vliegdekschip voor een landing vereist zeer veel ervaring.
De te volgen procedure is niet bepaald gemakkelijk.
Vlieg met behulp van de radar naar het vliegdekschip. Op 5 mijl afstand krijg je visueel contact en verdwijnt het schip van het radarscherm. Om het zijaanzichtscherm op te roepen moet je

a. binnen 2 mijl afstand zitten
b. tussen 50 en 200 voet hoogte vliegen
c. een snelheid van minder dan 20 knopen hebben

Om vervolgens te kunnen landen moet je, zoals reeds eerder vermeld, pal boven het landingsplatform zitten op een hoogte minder dan 30 voet.

Het is overigens verboden het vliegdekschip te naderen met op scherp staande wapens (zichtbaar aan het doelvizier). Stel de bewapening op veilig door toets <M> in te drukken.

Niemand heeft ooit gezegd dat piloten het gemakkelijk hadden.



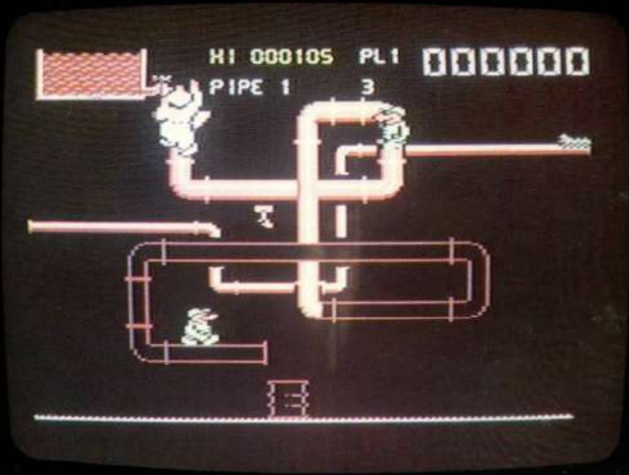
Grijp het spook in
SCARABAEUS.



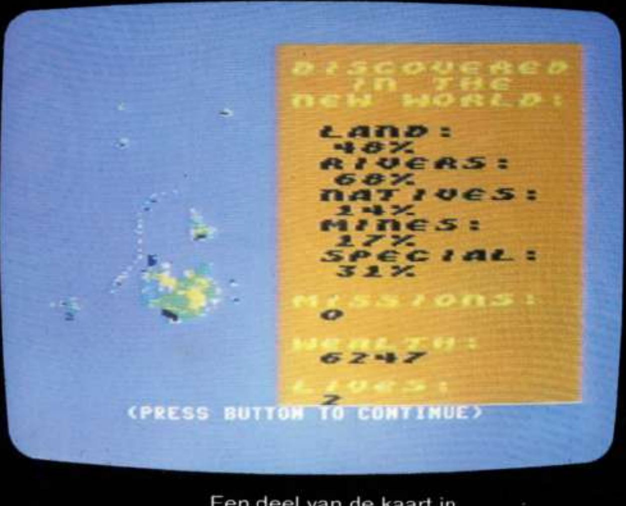
QUAKE MINUS I.



Pak de levenselixer in
SORCERY.



SUPERPIPELINE II.



Een deel van de kaart in
SEVEN CITIES OF GOLD.

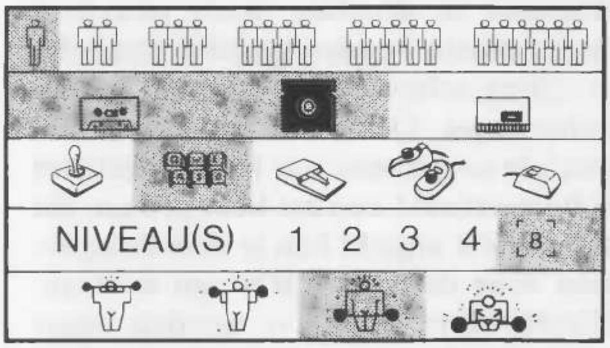


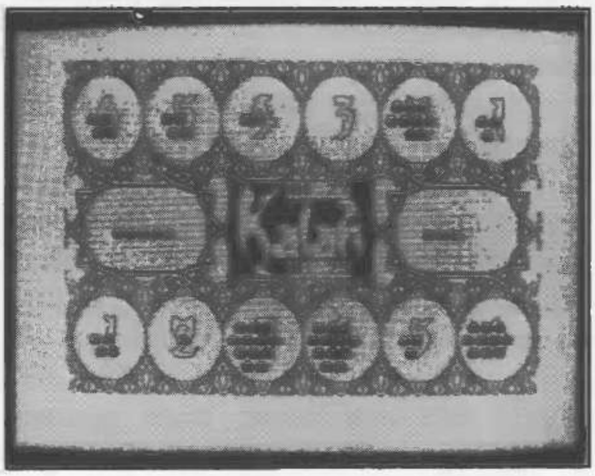
Vernietig de tanks in
SKYFOX.

KALAH

K

Talent Games | Andrew Collin en Mike Masters | Home Soft Benelux





Doel

De bedoeling van dit denkspel is om door het listig verplaatsen van een aantal stenen over het spelbord zoveel mogelijk stenen te veroveren. Om te winnen moet je de helft plus 1 steen hebben verzameld.

Beschrijving

Het spel Kalah is afgeleid van het spel Awélé (ook bekend onder de naam Oh-Wa-Ree), hetgeen zo goed als zeker het oudste spel ter wereld is. Het spel stamt uit Afrika waar het veel door de inheemse bevolking werd gespeeld, en het is met zekerheid ouder dan het schaken. De attributen die men hiervoor gebruikte waren een aantal steentjes en een aantal kuiltjes die men in de grond groef. De diepere achtergrond van het spel ligt in het zaaien van graan, en het vullen van de voorraadschuur. Om beurten namen de spelers uit een van de kuiltjes de steentjes (die graankorrels voorstelden) en verdeelden deze over de andere kuiltjes, om zodoende de zoveel mogelijk steentjes te veroveren op de tegenstander.

In het computerspel Kalah wordt het speelterrein weergegeven door een bord met een aantal genummerde vakken en twee grote vakken (de Kalah's) waarin de stenen uiteindelijk moeten worden verzameld. De bovenste rij wordt door de computer beheerd, terwijl de stenen in de onderste rij onder controle van de menselijke speler staan. Voor elke speler wordt de gebruikte speeltijd bijgehouden door twee klokken. De graphics zijn erg sierlijk uitgevoerd, ondanks het feit dat er in dit spel geen flitsende explosies en hartverscheurende geluidseffecten mogen worden verwacht.

Nadat het spel is geladen wordt een werk van Johann Sebastiaan Bach ten gehore gebracht. Voordat het spel begint kan men de spelregels op het beeldscherm bekijken. Vervolgens dient een moeilijkheidsgraad die ligt tussen 0 en 8 te worden ingesteld. Voorts moet het aantal stenen dat in ieder vak komt te liggen worden bepaald. Dit aantal ligt tussen de 3 en 6. De speler heeft dan ook nog de keus of hij zelf wil beginnen of dat hij grootmoedig de computer de eerste zet laat doen.

De laatste keuzemogelijkheid zal door cultuurbarbaren worden toegejuicht aangezien daarmee de muziek kan wor-

den afgezet.
De regels zijn zeer simpel. De speler die aan de beurt is bepaalt eerst uit welk kuiltje alle stenen worden opgenomen. Deze stenen worden dan één voor één tegen de wijzers van de klok in verdeeld over de vakjes. Het grote ongenummerde vierkant rechts is de Kalah van de speler en dat aan de linkerzijde is die van de computer. Passeert men bij het "zaaien" de eigen Kalah, dan wordt hierin een steen gelegd, en men gaat verder met het verdelen van de steentjes in de kuiltjes van de tegenstander. Wanneer er zoveel stenen in het kuiltje lagen dat men ook de Kalah van de computer passeert, dan wordt deze niet gevuld met een steen, doch gewoon overgeslagen. Stenen die in de Kalah liggen zijn veilig en kunnen niet meer worden opgepakt. Wanneer met de laatste steen precies de eigen Kalah wordt bereikt mag men nog een keer „zaaien" in dezelfde beurt. Wanneer de laatste steen terecht komt in een kuiltje aan de eigen kant van het bord dat leeg was, dan zijn de steentjes uit de tegenoverliggende kuil van de tegenstander veroverd. Deze steentjes worden nu samen met de eigen steen waarmee ze zijn veroverd in de Kalah gelegd. Wanneer in de kuiltjes van een van de twee spelers geen stenen meer liggen is het spel afgelopen. De stenen die in de kuilen liggen worden opgeteld bij die in de Kalah van de speler aan wiens zijde de resterende steentjes liggen. Winnaar is de speler met de best gevulde Kalah. Het spel is ook afgelopen op het moment dat een speler meer dan de helft van het aantal stenen heeft veroverd.

De afbeelding van het speelbord kan door een druk op de <SPATIEBALK> worden verwisseld voor een ander beeldscherm waarop linksboven door middel van cijfers wordt weergegeven hoeveel stenen er in de verschillende vakken liggen. In de rechter bovenhoek staat hoeveel zetten de computer momenteel vooruit denkt, met daaronder het maximale aantal zetten waarvoor de computer dat kan. Op het hoogste niveau zijn dat er maximaal negen. Ook de gebruikte denktijd is op dit scherm af te lezen. Het middelste deel van het scherm is ingeruimd om de gedane zetten te tonen. Na het nummer van de zet wordt hier aangegeven uit welk vakje de stenen zijn genomen. Wanneer in dezelfde beurt meerdere malen mocht worden gezaaid staan deze cijfers achter elkaar vermeld op dezelfde regel. Onderaan zijn een aantal speciale commando's te lezen. Wanneer je bijvoorbeeld een zet hebt gedaan die niet zo best uitpakt kun je deze terugnemen door de toets <R> aan te slaan. Hierbij dient echter te worden opgemerkt dat de computer niet zo goed tegen zijn verlies kan. Wanneer je laatste zet namelijk je definitieve ondergang betekende staat de computer je niet meer toe die zet te wijzigen.
Op de hogere niveaus kan het denkproces van de computer de nodige tijd in beslag nemen. Als je geduld raakt uitgeput kan de computer worden gedwongen de beste zet te doen die hij tot dat moment heeft gevonden door de toets <B> in te drukken. Als de zaken er hopeloos voor je uitzien kun je het spel opgeven door de <G> aan te slaan. Ook kun je nog een laatste wanhopige poging wagen het tij te keren door met de computer te ruilen van stenen. Dit doe je door de <S> aan te slaan.

Kalah is een prima voorbeeld van een spel dat makkelijk te leren is, doch erg veel oefening en concentratie vereist om het goed te spelen. Het zal zeker de nodige inspanning kosten om een remise te behalen.
Om je enigszins op weg te helpen volgt hieronder een voorbeeld van een winnend spel. De moeilijkheidsgraad van het spel is 0, er liggen bij het begin zes stenen in ieder kuiltje en de eerste zet werd door ons gedaan.

Speler	Computer
1) 1,6	6
2) 6,2	5
3) 6,3	4
4) 6,5	3
5) 1	2
6) 4,3	6
7) 4,1	1
8) 2	6,5
9) 4,5	2,5,4
10) 3	6
11) 6,6,1,6,3	6,5,6,4
12) 4	3,6,5
13) 6,5	6,4
14) 6	

Aan de kwaadaardige geruchten dat wij niet in staat zouden zijn de computer op een hoger niveau te verslaan zullen wij op deze plaats geen aandacht schenken.

Speeltips

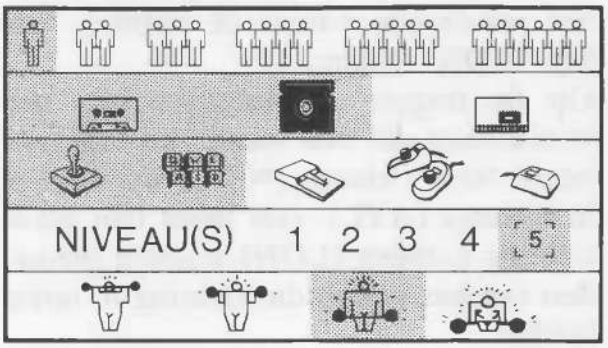
Het moge duidelijk zijn dat het in dit spel noodzakelijk is om goed te tellen. Probeer zo snel mogelijk zoveel mogelijk stenen in de eigen Kalah te verzamelen.

Dwing de computer tot het doen van bepaalde zetten door een eigen vakje leeg te maken waar tegenover een aantal stenen ligt, terwijl in de volgende beurt je laatste steen in het lege vak terecht kan komen. De computer wordt hierdoor in de verdediging gedrongen om zijn stenen te beschermen.

Kijk ontzettend goed uit of de computer niet op de hierboven genoemde wijze probeert jou een beentje te lichten.

KENNEDY APPROACH

MicroProse Software | Andy Hollis | Home Soft Benelux





Doel

Als luchtverkeersleider moet je vliegtuigen veilig laten landen en vertrekken. Hiertoe dienen zowel de hoogte als de richting van de toestellen nauwkeurig in het oog te worden gehouden.

Beschrijving

Wanneer je je ooit hebt afgevraagd hoe het is om luchtverkeersleider te zijn dan moet je dit spel zeker eens bekijken.
Als je onder de indruk was van de gesproken teksten in de spellen Impossible Mission en Ghostbusters, dan kun je dit spel blindelings kopen. Tijdens het spel zijn alle berichten die tussen de verkeerstoren en de vliegtuigen worden uitgewisseld te beluisteren. De kwaliteit van de computerstem is ongelooflijk goed. Dit deel van het programma is overigens verzorgd door Electronic Speech Systems, die met "Ghostbusters" en "Impossible Mission" hun bekwaamheid reeds hebben aangetoond.
Nadat het spel is geladen kun je de gewenste moeilijkheidsgraad intikken. Ook kun je door het indrukken van de toets <R> (Replay) een eerder gesaved spel laden. Als je niets doet, of de toets <D> aanslaat, begint de demonstratie.
Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad kun je uit het volgende menu kiezen op welk vliegveld je wilt gaan werken. Dit kan zowel door het aanslaan van de betreffende toets of door middel van de joystick.
Als je ongeduldig de uitgebreide spelregels terzijde hebt geschoven om onmiddellijk te kunnen gaan spelen hebben we slecht nieuws. Voordat het eigenlijke spel begint moet je een code intikken wanneer de computer hierom vraagt. Wil het programma bijvoorbeeld antwoord op de vraag: "Enter computer access code number 16", dan moet je deze code in het boekje opzoeken en intikken.

Het is verstandig om het spel te beginnen op het laagste niveau, aangezien enige oefening vereist is.
Laten we er even van uitgaan dat je gekozen hebt voor de stad Atlanta. Nadat het betreffende gedeelte van het spel is ingeladen toont het beeldscherm de luchthaven van Atlanta (ATL) en de directe omgeving. De vliegtuigen ver-

schijnen vrijwel onmiddellijk in beeld, maar geen paniek!
Door het indrukken van <F1> kun je het spel pauzeren om de op het beeldscherm verstrekte informatie in je op te nemen. In de linker bovenhoek is een klok zichtbaar. Je dienst zit er op wanneer de klok het volgende hele uur aangeeft.
Daaronder is een vak vrijgelaten voor diverse waarschuwingen voor het geval er iets fout dreigt te gaan.
Hiernaast staat de vitale informatie over de vliegtuigen die onder jouw hoede staan. Ieder vliegtuig wordt hier aangeduid met een letter. Deze letter vind je terug onder de afbeelding van het toestel op het radarscherm. Onder deze identificatie (ID) staat waar het toestel vandaan komt (ORIG) en waar het naar toe moet worden gedirigeerd (DEST). Deze letters zijn de beginletters van de steden waarvan je de afgekorte namen rondom het radarscherm kunt lezen en van de luchthaven(s).
Het laatste cijfer geeft de hoogte (ALT) van de toestellen aan. De komst van de vliegtuigen wordt enige tijd van te voren aangekondigd. De gegevens ervan worden dan in wit afgebeeld. Zodra het vliegtuig het door jou beheerste gebied binnenvliegt verandert de kleur van de gegevens in zwart. Het kan ook gebeuren dat er als hoogte wordt opgegeven "*". Dit betekent dat het betreffende vliegtuig op de luchthaven staat. Zodra de aanduidingen voor dit toestel zwart worden is het klaar voor vertrek.

Het radarscherm zelf geeft ook nog de nodige informatie. Een toestel dat zich in jouw luchtruim bevindt wordt hierop afgebeeld. Behalve de letter waarmee het toestel kan worden geïdentificeerd zie je er ook een aantal blokjes onder. Deze blokjes dienen als hulpmiddel om in één oogopslag de hoogte van het vliegtuig te kunnen bepalen. Ieder blokje staat voor een hoogte van 1.000 voet.

Als je een rechte lijn doortrekt van het vliegveld Atlanta (ATL) richting Londen (LON) zie je vlak voor de aanduiding "LON" een toren. Dit is de zogeheten "VOR" toren. Deze afkorting staat voor "Very-high-frequency Omnidirectional Range". Dit is een radiobaken voor de inkomende vliegtuigen. Wanneer een toestel wil landen op de luchthaven van Atlanta (ATL) moet het aanvliegen vanuit de richting van het "VOR" baken.
Op de hogere speelniveaus kan het voorkomen dat een toestel uit bijvoorbeeld New Orleans (NOR) wil landen in Atlanta (ATL). Het moet dan eerst richting Londen (LON) worden gezonden om het vanuit die richting te laten landen.

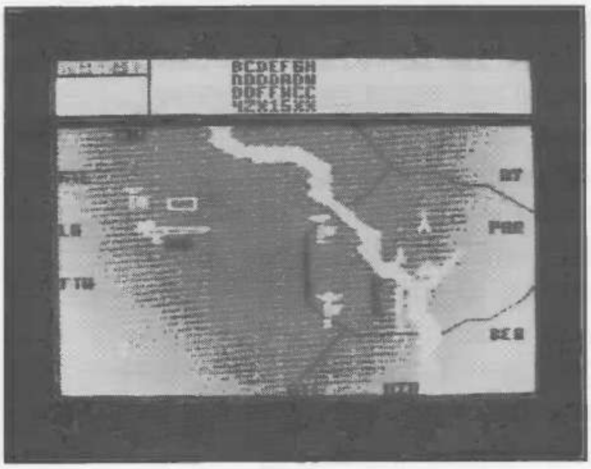
Voor alle vliegvelden geldt overigens dat landende vliegtuigen vanuit de richting van zo'n baken moeten aanvliegen.
Op het radarscherm is verder een netwerk van stippen te zien. Deze hebben twee functies. De helder oplichtende stippen geven de meest gebruikte luchtcorridors aan. De doffere stippen worden gebruikt als hulpmiddel bij het bepalen van de afstand tussen de vliegtuigen onderling. Elke stip op het radarscherm geeft een afstand van één mijl aan.
Voor het verstrekken van opdrachten aan de piloten beweeg je de cursor met de joystick naar het toestel en druk je op de vuurknop. De afbeelding van het vliegtuig verandert nu in een pijltje, terwijl de vluchtgegevens van dat toestel wit worden. Bovendien verschijnen boven het radarscherm de koers en de hoogte van dat vliegtuig.
Het is ook mogelijk radiocontact met een vliegtuig te krijgen door de betreffende letter aan te slaan. De cursor beweegt dan automatisch naar het gewenste vliegtuig toe. Met de joystick kunnen nu commando's worden gegeven. Het naar links of rechts bewegen geeft de koers aan, terwijl omhoog en omlaag

bewegen van de joystick betekent dat er moet worden gestegen of gedaald. Nadat je op de vuurknop hebt gedrukt wordt het bevel aan de piloot gegeven. In perfect verstaanbaar Engels klinkt de uitzending door de luidspreker van je monitor of TV. Door middel van een krakend en knetterend "ROGER" bevestigt de vlieger de ontvangst van de opdracht.
Wanneer je het verkeerde toestel had gekozen moet je de vuurknop langer dan een seconde ingedrukt houden, waardoor het radiocontact wordt verbroken.
We kunnen ons goed voorstellen dat je op een bepaald moment niet meer precies weet welke commando's je aan de verschillende vliegtuigen hebt verstrekt. Je kunt dan voor ieder toestel de koers (Heading) en vlieghoogte (Altitude) opvragen. Door de cursor naar dit toestel te bewegen en de vuurknop ongeveer een seconde ingedrukt te houden wordt de gezagvoerder gevraagd deze gegevens te vertellen. De vlieger zal zich eerst bekend maken, en daarna zijn koers en hoogte noemen. Na de hoogte kan hij eventueel nog vertellen naar welke hoogte het vliegtuig daalt ("descending to") of klimt ("climbing to").
Wanneer een vliegtuig jouw luchtruim doorkruist dien je rekening te houden met twee dingen. Ten eerste komt het binnen op een hoogte van 5.000 voet, en ten tweede dient het het luchtruim te verlaten op een hoogte van 4.000 voet.
Bij het verstrekken van commando's moet je je bewust zijn van het feit dat een vliegtuig natuurlijk niet van het ene moment op het andere op een andere hoogte of in een andere richting vliegt. Ieder toestel heeft een afstand van één mijl nodig om duizend voet te klimmen of te dalen.
Alle vliegtuigen leggen een afstand van één mijl af om een bocht van 45 graden te maken.
Waar je ook rekening mee moet houden op de hogere speelniveaus is het feit dat de verschillende typen toestellen een andere snelheid hebben.
Propeller vliegtuigjes leggen een afstand van twee mijl per minuut af. Grotere toestellen gaan twee maal zo snel, en de Concorde legt maar liefst acht mijl per minuut af.
Aangezien iedere luchthaven in dit spel over slechts 1 landingsbaan beschikt kan er slechts 1 toestel tegelijk landen. Wanneer het wat drukker in het luchtruim begint te worden zullen sommige toestellen even moeten blijven cirkelen voordat ze kunnen landen. Dit cirkelen gebeurt om het "VOR-BAKEN" ("HOLDING AT VOR"). Elk toestel dat jouw gebied binnenvliegt met als einddoel de luchthaven die onder jouw controle staat zal automatisch gaan cirkelen om het baken.
Aangezien het vliegtuig op een hoogte van 5.000 voet binnenkomt blijft het op deze hoogte cirkelen. Dit cirkelen gaat door totdat een bevel is gegeven aan de piloot. Om een vlieger op een gegeven moment toch weer opdracht te geven om te gaan cirkelen moet je de joystick naar links of rechts geduwd houden. Op een bepaald moment verandert het pijlte in een open vierkantje en boven het radarscherm verschijnt de tekst "HOLD AT VOR". Houdt de joystick in de aangegeven richting geduwd, en druk op de vuurknop om de opdracht tot cirkelen te geven.

Om een optimale veiligheid in de lucht te bereiken moeten twee regels zeer streng worden nageleefd. De eerste hiervan is dat vliegtuigen die op dezelfde hoogte vliegen minimaal drie mijl van elkaar verwijderd moeten blijven. Deze afstand geldt niet meer wanneer de toestellen een hoogteverschil van minstens 1.000 voet hebben. Als de toestellen elkaar te dicht naderen klinkt een geluidssignaal en verschijnt de mededeling "CONFLICT!" in beeld. De gegevens omtrent de vliegtuigen die el-

kaar gevaarlijk dicht zijn genaderd gaan nu knipperen boven het radarscherm. Het vereist heel wat concentratie en vooruitdenken om alles in goede banen te leiden. Net op het moment dat je denkt de zaken stevig in de hand te hebben komt er een noodkreet over de radio binnen. Er komt een toestel aan dat nog maar een kleine voorraad brandstof heeft ("EMERGENCY EIGHT MINUTES FUEL LEFT"). De gegevens van het in nood verkerende toestel lichten op boven het radarscherm. Wil je het toestel niet laten neerstorten, dan moet je er voor zorgen dat dit geland is voordat de brandstof op is.

Behalve het luchtruim van Atlanta kent dit spel nog vier andere. In het tweede liggen twee vliegvelden, te weten Fort Worth (FWT) en Dallas (DAL). Fort Worth is het grootste van de twee; het verkeer bestaat hier uit grote verkeersvliegtuigen. Dallas wordt uitsluitend gebruikt door de kleine sportvliegtuigjes die op de meest ongelegen momenten een toeristische rondvlucht willen maken. Deze toestellen moeten dan ook weer landen op de luchthaven Dallas. Je kunt deze wensen echter niet negeren aangezien te grote vertragingen in het afwikkelen van het vliegverkeer tot ontslag leiden.
Het luchtruim van Denver (DNV) kent slechts één vliegveld, dat voornamelijk door grote verkeersvliegtuigen wordt bezocht. Een bijkomend probleem is hier echter dat de linkerzijde van het radarscherm wordt gevuld door een bergkam van de Rocky Mountains. Alle toestellen moeten dit gebergte op een hoogte van minstens 4.000 voet passeren.
In het gebied van Washington D.C. liggen weer twee grote luchthavens, die beiden ongeveer even veel verkeer moeten afhandelen. Dit zijn Dulles International (DUL) en Washington (WSH). Het vliegveld van Washington wordt door het binnenlandse vliegverkeer gebruikt.



Boven de splitsing in de rivier ligt het verboden gebied met het Witte Huis

Behalve lichte toestellen en verkeersvliegtuigen krijg je hier te maken met de Concordes uit Parijs (PAR). Een bijkomend probleem in dit territorium is het gebied dat boven de vork in de Potomac rivier ligt. Binnen dit gebied liggen het Capitol en het George Washington Monument. Vlak bij het monument ligt het Witte Huis. Het is ten strengste verboden dit gebied te doorkruisen. De bewakers van dit gebied hebben in het verleden kennelijk teveel cowboy-films gezien. Geen enkel toestel dat dit gebied binnenvliegt zal het verlaten, aangezien het zonder pardon wordt neergehaald. Een dergelijke ramp staat natuurlijk nogal slordig op je conduitestaat.

Het drukste luchtruim vind je bij New York. Ook hier liggen weer twee luchthavens, te weten John F. Kennedy (JFK) en LaGuardia (LGA). Het is op deze twee vliegvelden een onophoudelijk komen en gaan van drie typen vliegtuigen.

Behalve de verschillende luchtruimen wordt de moeilijkheidsgraad bepaald door de tijd van de dag. Als "TRAINEE" ben je nog in opleiding en word je enigszins ontzien. De rustigste tijd van de nacht is de "GRAVEYARD SHIFT", terwijl het spitsuur is tijdens de "PRIME TIME".

De laatste factor die het afhandelen van het luchtverkeer in het honderd kan schoppen is een plotseling opkomend noodweer. Deze wolkenvelden moeten worden ontweken als je wilt voorkomen dat een vliegtuig neerstort.
Aan het einde van je dienst wordt het maandsalaris uitbetaald, en afhankelijk van de geleverde prestaties word je gepromoveerd of ontslagen.
Voor ieder toestel dat geland is, of op de juiste hoogte en in de juiste richting is vertrokken krijg je bovendien een bonus van $ 100.
Eén enkele crash is voldoende om van je verdere diensten af te zien, terwijl te grote vertragingen ook geen goede vooruitzichten op het vervolgen van je carrière bieden. Ook het laten ontstaan van teveel conflictsituaties door de afstanden tussen de vliegtuigen te klein te laten worden wordt bestraft met ontslag.
Na het einde van je eerste dienst kun je onmiddellijk weer aan de slag gaan, of je verrichtingen nog eens bewonderen in een versnelde herhaling. Als je hier bijzonder trots op bent kun je deze zelfs saven om op een later tijdstip nog eens terug te zien.
Er bestaan momenten tijdens je dienst dat er weinig gebeurt. Het verstrijken van de tijd kan dan worden versneld door de <SPATIEBALK> in te drukken.

Speeltips

In het begin werden wij nogal in de war gebracht wat de positie van de vliegtuigen betreft. Uiteindelijk kwamen wij erachter dat hun positie niet wordt aangegeven door de afbeelding van het toestel op het radarscherm, maar door de positie van het onderste blokje. Aangezien hierover niets in de handleiding staat heeft het enige tijd geduurd voordat we begrepen wat we fout deden.

Zodra een landend vliegtuig één mijl voor de landingsbaan is aangekomen kun je geen vliegtuigen meer laten opstijgen.

Als een vliegtuig een hoogte heeft van nul voet kunnen er geen orders meer worden gegeven om de koers te wijzigen. Wel kan het toestel nog worden bevolen om te stijgen, waarna koerswijzigingen kunnen worden opgedragen.

Wanneer een vliegtuig dat op doorreis was meldt dat het te weinig brandstof heeft, moet je dit gelegenheid geven om op het dichtsbijzijnde vliegveld bij te tanken. Je kan het natuurlijk met onvoldoende brandstof jouw luchtruim laten verlaten, maar het gevolg van deze oncollegiale daad is echter dat alle binnenkomende toestellen over minder brandstof beschikken.

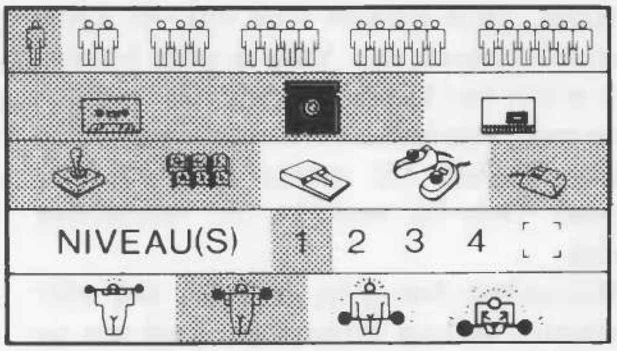
Probeer steeds vooruit te denken. Wanneer twee vliegtuigen uit tegengestelde richting het luchtruim doorkruisen, dan weet je van te voren dat ze elkaar ergens tegen komen. Geef dus het toestel dat het eerst je luchtruim binnenkomt opdracht om te dalen tot 4.000 voet. Als het erg druk is kun je dit toestel het beste naar 3.000 laten dalen en het tegemoetkomende vliegtuig naar 4.000 voet. Mocht er nu onverhoopt een toestel haaks op deze twee vliegtuigen binnenkomen dan heb je door deze voorzorgsmaatregelen al meteen een dreigende conflictsituatie voorkomen.

Vooral op de hogere niveaus is het noodzakelijk om contact met de vliegtuigen te leggen door de betreffende toets in te drukken. Dit gaat namelijk sneller dan met de joystick. Meestal geeft dat je dan net die seconde extra om conflictsituaties te voorkomen.

Het kan gebeuren dat een toestel in eerste instantie is bevolen om naar 4.000 voet te stijgen op een koers van bijvoorbeeld 270 graden. Wanneer je later ziet dat de koers bijvoorbeeld 225 graden moet zijn, en het vliegtuig is nog niet naar 4.000 voet geklommen moet behalve de koerscorrectie opnieuw opdracht worden gegeven te stijgen.

KINDEREN VAN DE WIND, DE

Infogrames HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van *De kinderen van de wind* is om de mooie Isabeau te helpen bewijzen dat ze werkelijk van adellijke afkomst is. Alleen door dit te bewijzen kan ze haar rechtmatige erfenis opeisen. Het zal weinig verbazing opwekken wanneer men weet dat het geen eenvoudige opgave zal zijn om het bewijs te leveren. Niet alleen liggen talloze gevaren op de loer, maar ook is er in het verleden een persoonsverwisseling geweest, zodat iedereen ervan overtuigd is dat Isabeau iemand anders is.

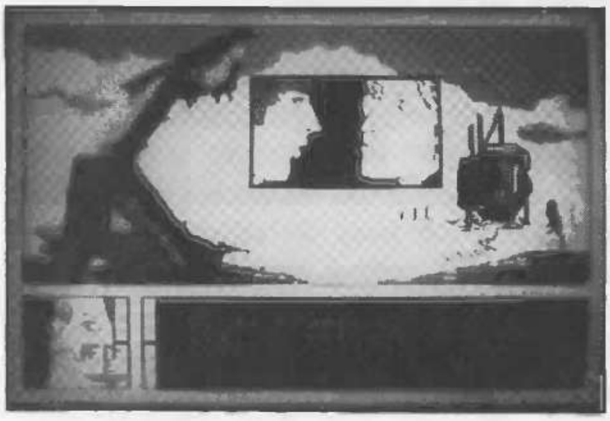
Beschrijving

De kinderen van de wind is een, van oorsprong Frans, spel dat door Infogrames werd geproduceerd. Het verhaal is gebaseerd op de gelijknamoge strip van de Franse tekenaar François Bourgeon. Hij heeft voor dit stripboek in 1980 de Prix Alfred mogen ontvangen. Deze prijs wordt jaarlijks uitgereikt aan de beste tekenaar. Ook werd hem ''Le grand prix du salon d'Angouleme'' toegekend voor deze strip.
Degenen die niet bekend zijn met het werk van François Bourgeon hoeven niet te wanhopen. Het spel wordt niet voor niets in zo'n grote doos geleverd. Behalve het spel zelf bevat de verpakking ook de Nederlandse uitvoering van de strip *De kinderen van de wind*. Het spel is een min of meer logisch vervolg op het stripboek.
We hebben *De kinderen van de wind* ondergebracht in de categorie avonturen, hoewel dit misschien enigszins misleidend is. In tegenstelling tot de klassieke *adventures* draait dit spel niet om het oplossen van puzzels. Het is hier meer de bedoeling om een stripverhaal te creëren door middel van het in de juiste volgorde plaatsen van de verschillende handelingen van het verhaal. De juiste volgorde is essentieel voor de goede afloop. Wanneer men deze volgorde niet goed heeft kan men in de meeste gevallen weliswaar toch de volgende episode van het verhaal bereiken, doch men mist de nodige informatie om het spel tot een goed einde te brengen. In minder ernstige gevallen wordt de tekst alleen maar onbegrijpelijk aangezien men dan antwoorden kan krijgen op nog niet gestelde vragen.
Een ander punt waarop *De kinderen van de wind* afwijkt van de geëffende paden is de besturing van het spel. Er hoeft geen letter tekst te worden ingetikt. Alle acties worden met behulp van een joystick, een muis of de cursortoetsen ondernomen.
Als laatste verschil met andere avonturen moet nog worden vermeld dat men nu niet

aan het spel deelneemt als een enkel figuur. Het spel telt zo'n vijftien verschillende karakters, welke men allemaal op het juiste moment moet gebruiken. Deze karakters zijn nooit allemaal tegelijk aanroepbaar. Sommige ervan verschijnen slechts in één bepaalde episode van het spel.

Wij raden aan om, voordat het programma wordt geladen, eerste een nieuwe diskette te formatteren. Deze kan dan tijdens het spel worden gebruikt om een situatie op te slaan. Het is niet mogelijk om een diskette vanuit het programma zelf te formatteren.

Om de wachttijd te doden terwijl het programma wordt geladen hebben wij hieronder een samenvatting van de voorafgaande gebeurtenissen opgenomen. Wij raden aan om deze te lezen, zodat je de volledige achtergronden van de het spel beter begrijpt. Het verhoogt het speelplezier aanmerkelijk.



Het ontsnappingsplan wordt gesmeed

Lang geleden (zo omstreeks het jaar 1780) waren er twee meisjes die sprekend op elkaar leken, hoewel ze geen familie van elkaar waren. Het waren hartsvriendinnen. Het ene meisje heette Isabeau de Marnaye en het andere meisje luisterde naar de naam Agnes de Roselande. De vader van Agnes woonde, na de dood van zijn vrouw, samen met Agnes en haar broer Benoît aan het hof van de Franse koning. Hier probeerden ze het overlijden van hun vrouw, respectievelijk moeder, te verwerken. Simon de Roselande, de vader van Agnes en Benoît dus, besloot op een goede dag dat het beter was om de kinderen niet aan het hof te laten blijven. Hij bracht Agnes onder bij een gouvernante en Benoît, die toen reeds 32 jaar oud was, ging naar zee.

Isabeau de Marnaye was van adellijke komaf.

Ondanks het bestaande standsverschil trokken Agnes en Isabeau veel met elkaar op. Ze leken uiterlijk zo veel op elkaar dat niemand het verschil tussen de twee zag. Gelukkig was op hun kleding een monogram geborduurd, zodat iedereen toch wist wie Agnes en wie Isabeau was. Voor de grap besloten ze echter hun kleren te verwisselen, zodat ze de vader van Isabeau eens voor de gek konden houden. Dit werkte wonderbaarlijk goed. Ook hij bemerkte de verwisseling niet.

Helaas liep deze grap, zoals dat wel vaker gebeurt, falikant verkeerd af. Door een samenloop van omstandigheden had de vader van Isabeau besloten zijn dochter mee terug te nemen naar Parijs. Uit angst om de vader te kwetsen, en wie weet ook wel omdat ze de kans rook op fortuin, verzweeg Agnes haar ware identiteit.

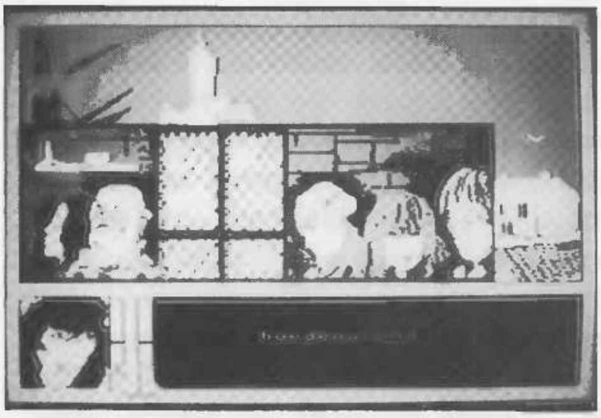
Dit alles leidde tot de volgende pijnlijke situatie. Simon de Roselande verkeerde in de veronderstelling dat hij Isabeau mee had genomen. De gouvernante van Agnes wist niet beter dan dat het meisje dat nu bij haar in huis was Agnes heette.

Op dezelfde dag overleed de gouvernante van Agnes echter plotseling. Aangezien ze alleen woonde was de valse Agnes opeens een weeskind, zodat ze in een streng klooster terechtkwam. Hier vervloekte ze haar voormalige vriendin Agnes.

Pas jaren later werd de wroeging voor Agnes teveel. Ze besloot om Isabeau uit het klooster te halen. Uit vrees dat Simon de Roselande het leven zou laten wanneer hij achter de verschrikkelijke waarheid zou komen, moest Isabeau zweren dat zij nooit of te nimmer haar werkelijke identiteit zou onthullen. Isabeau ging hiermee noodgedwongen accoord. Isabeau was als de dood dat ze opnieuw in het klooster zou worden opgesloten, dus ze verzon een list. In de koets die de beide meisjes naar Parijs brengt

ontwikkeld zich, geheel volgens het plan van Isabeau, een lesbische relatie tussen de twee. Hierdoor heeft ze zich ervan verzekerd dat Agnes haar niet meer naar het klooster zal terugsturen.
Wanneer de twee meisjes terugkeren in het paleis blijkt hier zojuist een groot bal aan de gang te zijn. Eén van de gasten is Benoît de Roselande, de echte broer van Isabeau. Het meisje wil haar broer in vertrouwen nemen en gaat in op zijn voorstel om na afloop van het bal naar zijn kamer te komen. Hij blijkt echter niet alleen te zijn. Samen met een aantal vrienden viert hij een afscheidsfeest omdat ze binnenkort vertrekken voor een lange zeereis. Onder invloed van de nodige alcohol wordt Isabeau door haar eigen broer en de overige bezoekers verkracht. Het arme kind zweert wraak te nemen.
De volgende dag hoort ze van Agnes dat deze is uitgehuwelijkt aan een rijke baron. Agnes voelt echter bitter weinig voor dit huwelijk. Op aandringen van Isabeau besluiten de twee meisjes te vluchten aan boord van het schip waarvan Benoît kapitein is. Benoît moet hierin wel toestemmen omdat Isabeau dreigt anders bij de politie aangifte te doen van de gebeurtenissen in zijn kamer.
De twee meisjes worden aan boord van het schip angstvallig verborgen gehouden voor de rest van de bemanning. Als ze al over het dek rondlopen gaan ze gekleed in herenkleding. De achterplecht, waar de kamer van Benoît zich bevindt, is verboden terrein voor alle andere opvarenden.

Tijdens de reis wordt een matroos aangevallen door een albatros. Hij verliest zijn evenwicht en valt in zee. Onmiddellijk wordt een reddingssloep overboord gezet om hem op te pikken. Voordat de sloep hem heeft bereikt wordt de ongelukkige echter aangevallen door een zwerm albatrossen, hetgeen hij niet overleefd. Onverrichter zaken keert de slopen terug naar het schip. Plotseling ziet een matroos de twee meisjes op de achterplecht staan. Nieuwsgierig geworden besluit hij 's avonds op onderzoek uit te gaan. Hij weet de kamer van de kapitein te bereiken en gluurt naar binnen. Lang kan hij echter niet naar de twee mooie meisjes kijken voordat hij door een officier wordt betrapt. Zonder tijd te verliezen wordt hij in het ruim in de boeien geslagen.
In opdracht van de kapitein gaat Isabeau, verkleed als man, naar het ruim om uit te vinden wat de jonge matroos heeft gezien. Deze vertrouwt het allemaal niet en hij rukt de kleren van het lijf van Isabeau, die hem op haar beurt met een mes te lijf gaat.
Benoît heeft opdracht gegeven om de matroos om het leven te brengen indien hij teveel zou weten. De volgende morgen wordt hij gekielhaald. Door sabotage blijft het touw waaraan de matroos is vastgebonden steken, zodat de jongen dreigt te verdrinken. Opeens klinkt een schot en het touw schiet los.



Een bezoek aan het plaatselijke café

Het schot blijkt te zijn gelost door Isabeau, die inmiddels verliefd is geworden op de Franse matroos, Hoël de Fragan genaamd. Het komt natuurlijk uit dat Isabeau de matroos heeft gered, waardoor nu ook het leven van Isabeau gevaar loopt. Benoît heeft de provoost, de ordebewaarder van het schip, opgedragen om Isabeau te doden. Tijdens deze confrontatie redt Benoît haar en wordt de provoost gedood. Het duurt uiteraard niet al te lang voordat het lijk wordt gevonden. Ondanks de moeite die Hoël en Isabeau hebben gedaan om het op een ongeluk te laten lijken, heeft de kapitein van het schip zo zijn vernoedens. Om erger te voorkomen, besluit Benoît om haar mannenkleren achter slot en grendel te bergen, zodat zij niet meer aan dek kan gaan. Hoël

krijgt opdracht om als uitkijkpost in het kraaiennest plaats te nemen. Tijdens een vreselijk noodweer ziet Isabeau haar kans schoon en klimt naar boven. Hier vertelt zij haar levensgeschiedenis aan Hoël.
Niet veel later raakt het Franse schip in een zeeslag verwikkeld met de Engelsen. Na de eerste schermutselingen besluit Isabeau het schip samen met Hoël te verlaten. Wanneer ze Agnes van haar voornemen op de hoogte stelt, kan Agnes haar jalouzie niet bedwingen. Uit angst haar geliefde Isabeau kwijt te raken besluit ze Benoît op de hoogte te stellen van de persoonsverwisseling.
Intussen woedt de zeeslag verder en raakt Agnes levensgevaarlijk gewond doordat ze door een losgeslagen kanon wordt verpletterd. Niet lang daarna overlijdt ze. Benoît is bezig met het schrijven van een brief naar zijn vader om ook hem de ware identiteit van Agnes en Isabeau te vertellen. Hij bedenkt zich echter omdat hij vermoedt dat vader deze schande niet kan verdragen. Nu Agnes overleden is, is het noodzakelijk om ook Isabeau te vermoorden teneinde het vreselijke geheim niet te laten uitlekken. Benoît staat al op het punt om de trekker over te halen, wanneer hij zelf in het hoofd wordt getroffen door een kogel. De kogel werd vanuit het kraaiennest afgevuurd door Hoël die daarmee het leven van Isabeau redde. Een officier heeft echter geizen dat Hoël het schot loste en hij geeft opdracht om de muitende matroos neer te schieten. Hoël wordt getroffen en valt in het water. Isabeau springt achter hem aan en sleurt daarbij per ongeluk Michel St. Quentin, de scheepsarts, mee.
Na dagen spoelt het drietal aan op een verlaten eiland, alwaar St. Quentin de gewonde Hoël weer oplapt. Op een gegeven moment worden de schipbreukelingen gezien door een Engels schip. Om te voorkomen dat de twee zeelieden door de Engelsen onmiddellijk wegens desertie zouden worden veroordeeld, moest ze snel een verhaal verzinnen. De Engelsen hadden namelijk de gewoonte om zeelieden die uit een buitenlandse marine waren gedeserteerd, zonder pardon in hun eigen marine te plaatsen als dwangarbeiders.



Soms schieten woorden tekort

Isabeau speldt de kapitein van het Engelse schip het volgende verhaaltje op de mouw: "Ik was op weg vanuit Frankrijk naar Engeland om daar les te gaan geven. Het schip waarop ik aan boord was, werd onderweg door de Fransen tot zinken gebracht. Ik werd toen gedwongen mee te komen. Toen ik een paar dagen geleden uw schip zag, wilde ik overboord springen om naar het schip te zwemmen. Deze twee mannen hier wilden me tegenhouden, zodat ik ze overboord heb gesleurd."
Voorwaar, niet de meest briljante verklaring voor de aanwezigheid van het drietal op het eiland, maar de Engelsen trapten erin. Het resultaat was dat beide matrozen gevangen werden genomen, maar dat Isabeau in vrijheid bleef. Zodoende kon ze in Engeland een plan voorbereiden om de twee te bevrijden.

Op dit punt begint het spel *De kinderen van de wind*, dat inmiddels geladen is.
Het beeldscherm is in drie vensters opgesplitst. Het bovenste deel biedt een uitzicht op de omgeving waar het verhaal zich afspeelt. Links onder in beeld is een klein venster, waar een portret komt te staan van de persoon die je iets laat zeggen. Het derde vak biedt plaats aan de dialogen. Soms moet de speler een bepaalde actie kiezen. De mogelijkheden verschijnen dan ook in dit vak.
De cursor heeft de vorm van een klein zeilbootje. Door middel van een joystick of een muis kan dit bootje over het scherm worden

bewogen. De rode pijl links naast het grote zeil geeft de positie van de cursor aan.
Het spel kan ook geheel via het toetsenbord worden bediend. Voor het bewegen van het bootje gebruik je dan de <CRSR> toetsen, al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets. In plaats van de vuurknop moet de <SPATIEBALK> worden ingedrukt.
Rechts van dit portret zie je een smalle verticale balk met een geel en een grijs gedeelte. Door de rode pijl van de cursor in het gele of grijze gedeelte van deze balk te plaatsen kun je ''bladeren'' door de verschillende beschikbare karakters. Wanneer je een bepaald karakter iets wilt laten zeggen, plaats je de cursor op het portret en je drukt de vuurknop in.

In veruit de meeste gevallen wordt de voortgang van het spel bepaald door het selecteren van de juiste persoon en hem of haar iets te laten zeggen.
Aan de linkerkant van het tekst venster staat ook een geel/grijze balk. Deze wordt gebruikt wanneer de speler een beslissing moet nemen. Hij kan dan de verschillende mogelijkheden bekijken voordat de cursor in het tekstgedeelte zelf wordt geplaatst om de beslissing te bevestigen.
Normaal gesproken wordt de tekst in rood weergegeven. Zodra er echter een keuze uit een aantal antwoorden of mogelijke acties moet worden gemaakt, zal de eerste mogelijkheid in blauwe letters worden getoond.
Iets dat door ons, zeker in het begin, als zeer hinderlijk werd ervaren was het feit dat alleen de portretten van de personages worden getoond. Het was nergens direct duidelijk met wie we nu eigenlijk te maken hadden. Vandaar dat we dit gebrek meenden te moeten goedmaken door van alle personages die in het spel voorkomen een portretje op te nemen.


Isabeau


Mary


Hoël


John


St. Quentin


François


Dewey


Eenoog


Grenouille


Kapitein


Non


Gouverneur


Viaroux


Soignobe


Forissier


Rousselot


Aoean

Het spel kent wat handige snufjes, zoals het opslaan van een bepaalde situatie. Dit dient te gebeuren op een nieuwe, reeds van te voren geformatteerde diskette. Om het spel te saven, druk je toets <F5> in. Het programma vraagt dan om een save diskette en een codenummer. Tik dan een cijfer in tussen de <0> en <9>. Onder dit nummer wordt de situatie dan op de diskette opgeslagen. Het is niet mogelijk om een eerder opgeslagen situatie te laten overschrijven door hetzelfde nummer twee maal te gebruiken. Wanneer de diskette vol is, moet men dus een nieuwe diskette gebruiken, dan wel de oude weer leegmaken.
Om een gesavede situatie weer in te laden druk je op toets <F3>, waarna je het nummer van de te laden situatie moet intikken. Vergeet niet om na het saven en laden van een situatie de speldiskette weer in de diskdrive te schuiven.

Wanneer je toets <F1> indrukt, keer je weer terug naar het begin van de episode waarin je op dat ogenblik aan het spelen bent. Dit kan - net als het saven en laden van een situatie echter niet op het moment dat het programma van je verwacht dat je een beslissing neemt.

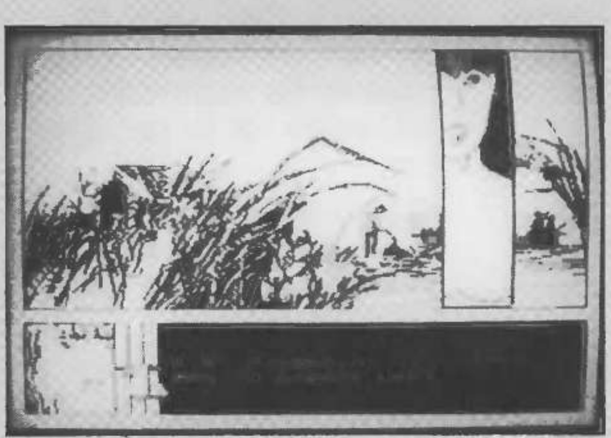
Het spel zal je via de nodige omzwervingen onder andere in Frankrijk en Engeland brengen, terwijl ook een uitstapje naar de westkust van Afrika noodzakelijk is.

Speeltips

Begin onmiddellijk met het opslaan van een situatie onder een willekeurig nummer en noteer dit nummer.
Wanneer je namelijk per ongeluk toets <F3> indrukt in plaats van <F1>, is er geen weg meer terug. Dit is vooral heel vervelend wanneer je al wat verder gevorderd bent in het spel zonder een situatie te hebben gesaved. Je moet dan het spel opnieuw laden enhelemaal van voren af aan beginnen.
Raak niet in paniek wanneer je na het completeren van de eerste episode de opdracht krijgt ''Plaats de disk 'De kinderen van de wind' in de drive 2''. Je hebt echt genoeg aan 1 diskdrive. We heben hier te maken met een wat slordige vertaling, waarmee bedoeld wordt dat je de speldiskette waarop episode 2 staat, in de diskdrive moet doen.
Kant 1 van de diskette bevat overigens de episoden 1 tot en 4, terwijl de episoden 5 tot en met 9 op de achterzijde van de diskette staan. Wanneer het programma dus om ''de drive 5'' vraagt, moet je de programma diskette ondraaien. Wanneer je dit niet doet, krijg je de melding dat er een diskfout is geconstateerd. Draai de diskette dan alsnog om en druk op een willekeurige toets.
In sommige gevallen is het noodzakelijk om een bepaald karakter meerdere malen te selecteren voor het gewenste resultaat.
In andere gevallen kunnen karakters pas worden opgeroepen nadat ze ergens uit het landschap zijn geplukt. Dit geld bijvoorbeeld aan het begin van het spel, waar je eerst de cursor op de twee meisjes moet plaatsen en de vuurknop moet indrukken. Pas daarna kun je ze deze karakters gebruiken.

Hieronder volgt de complete oplossing van "De kinderen van de wind". Lees dus niet verder wanneer je het spel zonder hulp wilt oplossen.

Gezien de manier waarop het programma werkt, hebben we hier uiteraard niets aan de traditonele methode ''GO WEST'' etc.



Een ondeugende blote borst

Daarom geven we de oplossing van dit spel in de volgende vorm. In de eerste kolom staat de naam van de te selecteren persoon. Deze dient te worden geactiveerd. Achter de naam geven we, samengevat in een paar woorden, het antwoord van het geselecteerde karakter weer. Als er van de de speler verwacht wordt dat hij een beslissing neemt, geven we dat aan door, wederom in een paar woorden, de juiste keuze cursief te plaatsen. Soms leidt een beslissing tot een commentaar van het karakter dat de beslissing heeft genomen. Dit antwoord nemen we dan op tussen haakjes.

We hebben voor deze notatie gekozen om het verloop van het spel zo duidelijk mogelijk te houden. Indien een karakter niet de verwachte woorden uitspreekt, heeft men waarschijnlijk ergens een fout in de volgorde gemaakt. Je kunt dan in ieder geval wel zien waar je weer op uit moet komen.
Indien het noodzakelijk is om karakters uit het landschap op te halen, dan wordt deze actie tussen rechte haken geplaatst.

(Selecteer de twee vrouwen en het zeilschip aan de horizon. Als het goed is kun je nu communiceren met Isabeau, Mary, John en Hoël.)

Een blanco regel achter de naam van een karakter betekent dat het betreffende karakter wel moet worden geselecteerd, maar dat men niet direct een antwoord krijgt.

Hoofdstuk 1: Het strand

Isabeau	De dagen volgen elkaar op
Mary	Ik "have one" plan
Isabeau	*Laten we het voorbereiden* (Binnenkort zal hij hier zijn)
Mary	O.K.
Isabeau	Wat kan ik doen?
Mary	Ik heb een roeiboot gevonden
Isabeau	Touwen en koevoet zouden handig zijn
Isabeau	Binnenkort zal hij hier zijn
Mary	Snel, ze komen zo
Isabeau	Wat een regen, laten we opschieten
Hoël	Ik voel me zo dichtbij
John	Ik stel je voor:
Hoël	*De enige oplossing. Ik doe mee* (Binnenkort ben ik vrij)
John	Houden jullie je gereed
John	Ik heb twee mannen nodig
John	*Ik blaas de kaars uit* (Bewakers, een lantaarn!)
John	Bedankt mannen
Hoël	Hij brengt plan ten uitvoer
Hoël	*Ik klim in de kist*
John	Kisten overboord. Veel geluk dames
Hoël	God bescherme ons
Isabeau	
Mary	Ik wist niet dat Hoël zo knap was
Isabeau	Snel, laten we Hoël bevrijden
Isabeau	Maar dat is mijn Hoël niet
Mary	
Isabeau	Te laat, Hoël is verdronken
St. Quentin	Gelukkig uit kist gehaald
St. Quentin	Met deze storm ligt hij op bodem
Mary	Welnee. Andere kisten worden verbrand
Isabeau	*Laten we opschieten*
St. Quentin	Ik roei
Mary	Isa, stop met huilen

Epsiode 2: Het eiland waar de kisten worden verbrand.

(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de tweede episode te starten.)

Eén-oog	Zonde om dat hout te verbranden
Mary	Help! Een zwerver!
Eén-oog	*Gaan jullie eens helpen*
Mary	Verroer je niet, handen omhoog
Eén-oog	Ik maakte een grapje, voorzichtig
Eén-oog	Nu ben ik de baas. Trek je kleren uit
Mary	O.K.
Eén-oog	Dat is beter
Mary	Schoft
Isabeau	Nu geen fouten maken
Isabeau	Goed richten
Isabeau	Nu Hoël bevrijden
Hoël	Eindelijk ben je er
Mary	Knap.... voor een Fransman
Isabeau	Eindelijk weer samen
St. Quentin	Opschieten, geen tijd voor liefde
St. Quentin	Hartelijk welkom

Episode 3: In de haven

(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de derde episode te starten.)

Mary	Hoël is naar de stad
Isabeau	Hij spreekt geen Engels
Mary	Jawel, paar woorden van mij geleerd
Isabeau	Jij en je rare ideeën
Hoël	Fijn om weer aan zee te zijn
Grenouille	Help, die kerel is gek
Dewey	Hier, vuile meid
Grenouille	Zeg maar wanneer je het zat bent
Hoël	*Dat zal ik je betaald zetten* (Ik sla je in elkaar)
Dewey	Outch
Hoël	Laten we vluchten
Grenouille	Hier ben ik, je hebt me gered
Hoël	Kom we gaan naar huis
Grenouille	*Vanaf nu blijven we bij elkaar* (Goedenavond)
Hoël	Hallo allemaal
Isabeau	Goedenavond Engelsman
John	Dat is pech, de boot is niet

	gekomen
Hoël	Ik heb haar verdedigd
Grenouille	Wij zijn voor elkaar geschapen
St. Quentin	De "Cormoran" vertrekt vanavond
John	Reden te meer om te vertrekken
Hoël	Daar heb ik niet aan gedacht
John	De onderwereld heeft zijn eigen wetten
St. Quentin	Dus vanavond vertrekken we
Grenouille	Met dit geld
Hoël	Goede daad wordt beloond
John	In dat geval vertrekken we onmiddellijk
Grenouille	Wal dan gaan we

Episode 4: Op de boot naar Frankrijk
(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de vierde episode te starten.)

Kapitein	
Kapitein	
Kapitein	25-12-1780
Kapitein	Enora
Kapitein	Anna
Kapitein	Loeïza
Kapitein	Mari-Noëla
Kapitein	Berc'hed
Kapitein	Soms heb je alle beschermheiligen nodig

Na deze korte en verbluffend eenvoudig episode, dient de diskette te worden omgedraaid. Doe dit en druk op een willekeurige toets.

Episode 5: In Noirmoutier.
(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de vijfde episode te starten.)

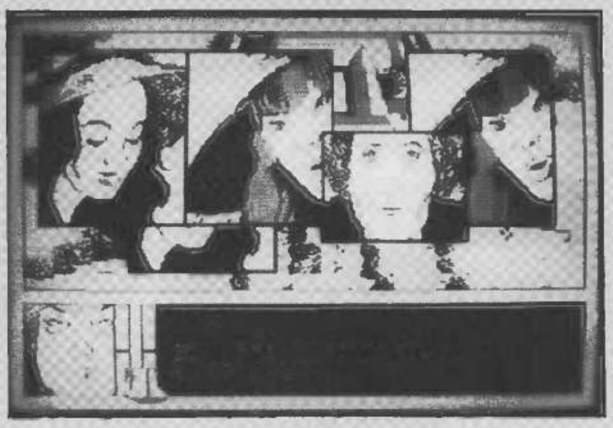
Mary	Het is hier fijn
Isabeau	Wat voert St. Quentin uit
St. Quentin	*Noodzakelijk om Isa's naam te redden* (Ik moet bewijzen wat ik op de boot gehoord heb)
St. Quentin	Heeft u jong meisje gekend
Zuster	Niet zelf
St. Quentin	*Laat ik verdergaan met onderzoek in het klooster*

Hierna volgt een lang gesprek tussen St. Quentin en de Zuster. Hieruit blijkt dat de Zuster haar nooit heeft gekend, maar de Moeder-overste wel. Isa beweerde bovendien anders te heten. Vervolg het gesprek totdat St. Quentin weer een beslissing moet nemen.

St. Quentin	*Maar het graf is ouder* (Twee Moeders-overste sinds vertrek Isa. De laatste was Forissier.)
St. Quentin	*Ik ga door met klooster bezoeken*

Het gesprek gaat dan nog even door. St. Quentin komt hierdoor te weten dat de Zuster waarmee hijnu spreekt de enige binnen het klooster is die mag praten. De andere zusters moeten elkaar brieven schrijven.

St. Quentin	Gaat terug naar Noirmoutier
Isabeau	Daar bent u dan
Mary	Eindelijk terug St. Quentin



In Afrika

Hierna volgt een gesprek tussen St. Quentin en Mary, waarin St. Quentin vertelt een boot naar Santo Domingo te hebben gevonden. Ook blijkt dat Mary niet had verteld dat haar vader een wapenfabrikant was met veel invloed op de Franse autoriteiten.

Isabeau Gaan we? Jammer
St. Quentin We vertrekken

Episode 6: Het fort.
(Zet de cursor op de binnenplaats van het fort en druk de vuurknop in om de zesde episode te starten.)

Gouverneur Kijk eens wat een charmant gezelschap
Viaroux *Ik wed dat beiden met me zullen slapen*
Gouverneur *Waarom niet allebei*
Viaroux *Ik stem in voor beiden*
Gouverneur Gewaagd, maar ik neem weddenschap aan
Viaroux Met beiden win ik twee maal zoveel
Viaroux Dames
Viaroux Staat u mij toe u te begeleiden
Viaroux Het is mij een eer
Viaroux Mary u ziet er verrukkelijk uit
Viaroux Isa, ik hoop dat u negerlucht kunt verdragen
Isabeau Beter dan die vreselijke parfum
Viaroux Daar krijg je spijt van
Sognibe Bedoelt u die blanke daar
Viaroux Ja, vraag duivelskunstenaar....
Sognibe Pas op baas, ik niet meer Voedoeno
Viaroux *Denk om de zweep*
Sognibe Ik gehoorzaam, maar ben bang
Viaroux Dat is gehoorzaam
François Mary, laten we wandelen
Mary Graag
François Niet te ver
Mary Geen gevaar bij u
François Wat nu?
Mary Wat eten ze?
François *Verroer je niet*
(Hij is weg)
Mary Nog nooit zo bang geweest
François Al die kleren
Mary Oh, stom
François Mary

Episode 7: Aan het strand.
(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de zevende episode te starten.)

Forissier U hier?
Isabeau Ik ben niet meer gelovig
Forissier Alleen Europeanen bij dienst
Isabeau Moeilijk om te bekeren
Rousselot Hoël is ziek
Isabeau Wat heeft hij dokter
Rousselot Vreemde koorts
Forissier Onze geneeskunde kan niets doen
Isabeau *Wat bedoelt u*
Forissier Veel over Voedoeno gesproken
Isabeau Sognibo hoort bij Viaroux, nietwaar
Isabeau Er moet dus tegengif zijn
Forissier Niemand zal het willen geven
Isabeau In dat geval zal ik bewijs vinden
Forissier Ik zie dat uw ogen schitteren
Isabeau Ik ga bewijs zoeken
Viaroux U alleen hier, dat is gevaarlijk
Isabeau Ik heb medaillon verloren
Viaroux Ik help u zoeken
Isabeau Bedankt, in hut kijken?
Viaroux Uitnodiging niet meer verwacht
Isabeau Trek kleren uit
Viaroux Waar gaat u heen
Isabeau Aoean zeggen ons alleen te laten
Aoean
Isabeau Hemd blijven hangen
Aoean Luister niet naar vrouwen
Isabeau *Ook niet als ze cadeautje geven?*
(Twee kettingen en niet meer)
Aoean Meneer Viaroux niet blij
Isabeau Geduld
Viaroux Spelletje kang genoeg geduurd
Isabeau Aankleden
Viaroux Waar zijn mijn kleren
Isabeau Per ongeluk aan Aoean meegegeven?
Viaroux Nu ben ik het zat
Isabeau Biecht op
Viaroux *Ik heb er niets mee te maken*
(Slaaf zal mijn woorden verkeerd begrepen hebben.)

Episode 8: Terug in handelspost Juda.
(Het is niet belangrijk waar de cursor staat. Druk de vuurknop in om de achtste episode te starten.)

Isabeau	Hij heeft alles bekend
Forissier	Als Hoël sterft, staat u terecht
Viaroux	Tot alles bereid om 't goed te maken
Isabeau	Hoeveel voor het leven van mijn man
Sognibe	Forissier wil helpen, maar kan niet
Isabeau	Wat bedoel je
Sognibe	Hier is Koning almacht
Isabeau	En?
Sognibe	Koning beslist binnenkort
Forissier	Ik zal u geheim vertellen
Isabeau	Van tegengif?
Forissier	Brief ontvangen van St. Quentin
Isabeau	Brief?
Forsissier	Men heeft zich naam van meisje toegeëigend
Isabeau	Er bestaat geen bewijs

(Het is nu noodzakelijk om de cursor binnen het tekstvenster te plaatsen en de vuurknop in te drukken.)

	(Nee er bestaat geen bewijs)
Forissier	Tot ziens
Sognibe	De koning wil ons zien

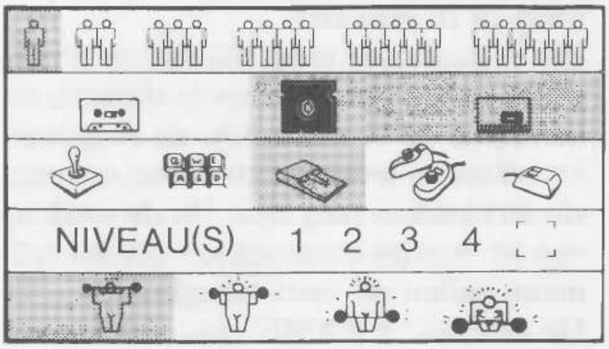
Episode 8: Terug in handelspost Juda.
Plaats de cursor op het protret van de koning en druk de vuurknop in. Herhaal dit totdat de koning zegt: ''We vertrekken morgen.''

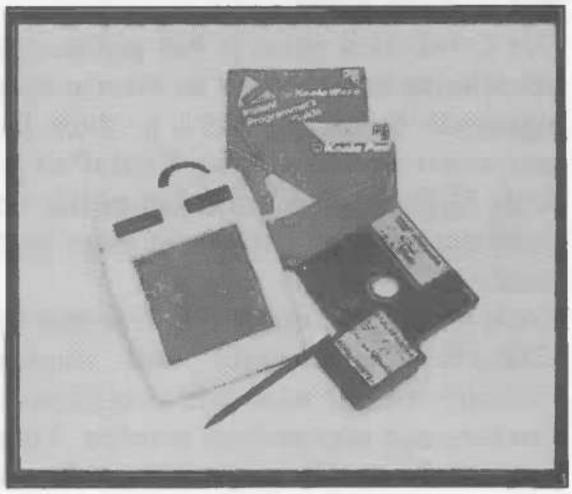
Hierna komt de zon op en is het spel afgelopen.



Koala Technologies Corporation

Dunnet B.V.





Doel

Met het KoalaPad kan op zeer eenvoudige wijze het beeldscherm worden omgetoverd in een kleurrijk kunstwerk. Het KoalaPad reageert op de erop uitgeoefende druk door middel van de speciale stift of door de vingers.

Beschrijving

Nadat het programma "KoalaPainter" is geladen kan men naar hartelust experimenteren. Omdat alle commando's worden gekozen vanuit het menu is het werken met dit pakket zeer eenvoudig. Het onderste gedeelte van het beeldscherm wordt gevuld door het palet dat de ontluikende artiest ter beschikking staat. Er kan in 16 kleuren worden gewerkt, terwijl iedere kleur in een aantal verschillende schakeringen kan worden gebruikt.

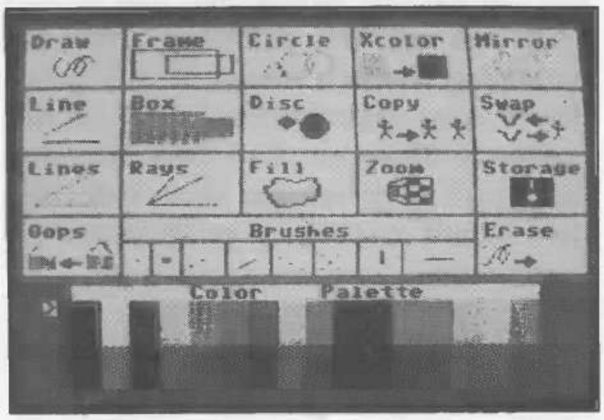
Op deze wijze kan men meer dan 100 verschillende tinten maken. Een pijltje aan de linkerzijde van het palet geeft aan of met een bepaalde kleur wordt getekend, dan wel in een gradatie van die kleur. De rand van het scherm toont de kleur waarmee geschilderd gaat worden. Boven het palet zijn acht kleine vakjes zichtbaar met daarboven de tekst "BRUSHES". Dit zijn de verschillende soorten *"penselen"* waarmee men kan werken. Het linker *"penseel"* is voor het fijne werk. Het rechter *"penseel"* kan worden gebruikt om snel grotere vlakken te kleuren. Het gekozen *"penseel"* wordt aangegeven door een klein vierkantje eronder. De resterende vakken van het menu stellende commando's voor.

Met het "DRAW" commando linksboven kan uit de losse hand worden getekend op het KoalaPad. Om een commando te geven moet door middel van de bijgeleverde stift het pijltje naar het betreffende vak worden bewogen. Druk hierna op een van de zwarte knoppen aan de bovenzijde van het KoalaPad. De tekst in het vierkant gaat nu knipperen.

Omdat het natuurlijk niet zo'n goed idee is om in het menu te gaan kliederen moet de werkpagina worden opgezocht. Hiertoe beweeg je het pijltje naar de onderkant van het scherm totdat je een geluidssignaal hoort. Druk vervolgens nogmaals op een van de

zwarte knoppen en het scherm waarop je gaat tekenen verschijnt in beeld. De twee knoppen hebben overigens precies dezelfde functie maar zijn aangebracht om zowel de rechts- als linkshandige gebruiker een maximaal bedieningscomfort te garanderen.
Om te tekenen moet je het pijltje over het scherm bewegen en de zwarte knop ingedrukt houden. Zodra je deze loslaat, maar de stift op het KoalaPad gedrukt blijft houden, blijft het pijltje wel zichtbaar maar wordt er niet meer getekend.
Zoals je snel zult merken kun je met het "DRAW" commando wel aardige schetsjes maken maar echt precisiewerk kan hiermee niet gedaan worden. Hiervoor moet worden gewerkt met de volgende commando's: "FRAME", "CIRCLE", "LINE", "BOX", "DISC", "LINES" en "RAYS".
Om van het tekenscherm terug te keren naar het hoofdmenu verplaats je het pijltje weer naar de onderkant van het scherm. Wanneer je het geluidssignaal hoort druk je op de zwarte knop waarna het menu verschijnt. De tekening blijft echter wel in het geheugen bewaard.
Om nu aan een serieus werkstuk te beginnen kun je door middel van het "ERASE" commando het tekenscherm eerst wissen. Dit doe je door met het pijltje naar het betreffende vakje te gaan en twee maal op de zwarte knop te drukken.
Even een waarschuwing vooraf. Wanneer je van plan bent hierna een meesterwerk te vervaardigen dat je wilt bewaren op diskette moet je nu eerst een nieuwe diskette formateren. Dit kan gebeuren vanuit het KoalaPaint programma door te kiezen voor het commando "STORAGE". Na een druk op de zwarte knop verschijnt een sub-menu. Hierin beweeg je het pijltje naar het vakje "INIT DISK" en drukt op de knop. Het programma vraagt voor de zekerheid of de diskette moet worden geformateerd. Als je de toets <Y> aanslaat moet vervolgens een naam voor de diskette worden ingetikt.
Wanneer per ongeluk was gekozen voor het commando "INIT DISK" dan kan je nog terug door na de vraag "ERASE DISK?" de toets <N> in te drukken. Als de diskette is geformateerd kun je terug naar het hoofdmenu door het pijltje naar de onderkant van het scherm te verplaatsen en wederom de zwarte knop in te drukken.
Het is overigens mogelijk om op iedere willekeurige geformateerde diskette tekeningen op te slaan. Op de te gebruiken diskette moeten echter wel ten minste 40 blokken leeg zijn. Op de werking van de overige commando's uit het submenu zullen we later terugkomen.
De functies "FRAME" etc. hebben een eigenschap die vergelijkbaar is met een elastiekje. Je kunt ze namelijk ergens op het scherm *"vastzetten"* door een druk op de knop en ze vervolgens uitrekken tot de gewenste vorm of grootte. Als die bereikt is druk je de knop nogmaals in. Het is nu ook nog mogelijk de vorm over het scherm te verplaatsen. Een derde druk op de knop zorgt ervoor dat de vorm op de juiste plaats wordt vastgezet.
Het programma kent nog een aantal andere commando's. "MIRROR" zorgt ervoor dat een in één van de hoeken getekende lijn of vorm automatisch in de drie andere hoeken wordt gekopieerd. Alle wijzigingen in één van de op deze wijze tot stand gekomen elementen worden automatisch doorgevoerd in de andere drie.
Als je de werking van dit commando wilt stoppen moet je in het hoofdmenu met het pijltje naar het vak "MIRROR" gaan en op de zwarte knop drukken. De tekst in dit vakje wordt nu weer zwart. Nu is het mogelijk om in de tekening individuele aanpassingen te maken.
Het commando "COPY" biedt de mogelijkheid om een bepaald deel van het werkstuk te kopiëren naar een andere

plaats. De grootte van het te dupliceren gedeelte wordt aangegeven door met het pijltje een hoekpunt te bepalen en op de knop te drukken. Vervolgens kan het kader worden uitgerekt tot de gewenste afmeting. Druk nogmaals op de knop. Nu kan het kader worden bewogen naar de plaats waar je de kopie wilt hebben, gevolgd door nogmaals een druk op de knop.



Met "FILL" kan een aan te geven vlak met een bepaalde tint worden ingekleurd. Wanneer je ergens een foutje hebt gemaakt hoef je niet direkt te wanhopen aangezien dit op twee verschillende manieren kan worden hersteld.
Als je kiest voor "OOPS" wordt het laatst gegeven commando (en de daarmee uitgevoerde werkzaamheden) gewist. Wanneer je geruime tijd bezig bent geweest met hetzelfde commando kan er door het "OOPS" commando echter veel werk verloren gaan.
Om dit te voorkomen biedt de volgende techniek uitkomst. Indien je tijdens het werken bent uitgeschoten doordat je plotseling moest niezen kan je deze uithaal op de volgende wijze corrigeren. Ga naar het hoofdmenu en verander de kleur waarin je tekende in achtergrondkleur. Kies vervolgens voor een groter *"penseel"*. Keer terug naar het werkstuk en schilder de te verwijderen streep over. Nadat zo alle vlekjes zijn weggewerkt kun je weer terug naar het hoofdmenu om *"penseel"* en verf te wisselen.

Tot nu toe is nog niet ter sprake gekomen dat het computergeheugen bij het werken met KoalaPaint gelijktijdig twee *"tekenvellen"* bevat.
Door het commando "SWAP" kun je deze twee schermen afwisselend oproepen. Dit biedt natuurlijk interessante mogelijkheden. Zo kun je aan twee tekeningen werken. Belangrijker is het echter dat samen met het commando "COPY" delen van het ene naar het andere kunnen worden gedupliceerd.
Door het commando "ZOOM" te gebruiken wordt een nader te bepalen deel van het werkstuk uitvergroot. Het beeldscherm wordt hiertoe in twee delen opgesplitst. Het bovenste deel geeft de oorspronkelijke tekening weer terwijl het uitvergrote fragment in het onderste deel van het scherm zichtbaar is. Met het kleinste *"penseel"* kan nu ieder puntje afzonderlijk worden ingekleurd met elke gewenste kleur. De beschikbare kleuren staan op de onderste regel van het beelscherm. Hierdoor hoef je voor het veranderen van de kleur niet steeds terug te keren naar het hoofdmenu.

Het laatste tekencommando is "XCOLOR". Hiermee kunnen bepaalde delen van de tekening een andere kleur worden gegeven. Hiervoor moet je eerst de nieuwe kleur bepalen. Vervolgens keer je terug naar de tekening en plaatst het pijltje in het vlak dat je een andere kleur wilt geven. Druk op de zwarte knop om het resultaat te bekijken. Mocht je hier bij nader inzien toch niet zo verrukt over zijn dan kun je door het "OOPS" commando de oude toestand weer terughalen.

Behalve het zelf ontwerpen van werkstukken is het ook mogelijk om afbeeldingen over te trekken. Voor dit doel worden twee stukjes doorzichtig plastic bijgeleverd. Het over te trekken plaatje mag echter niet groter zijn dan het KoalaPad (ongeveer 10,5 x 10,5 cm). De af-

beelding wordt op zijn plaats gehouden door het stukje plastic. Het kan nu eenvoudig met de stift worden overgetrokken. Het overtrekken kan natuurlijk ook met een vinger worden gedaan. (De zegswijze "Iets door de vingers zien" krijgt hier opeens een heel andere dimensie.)
Zoals we eerder hadden beloofd bekijken we nu alle facetten van het commando "STORAGE". Nadat je dit commando hebt gegeven verschijnt een sub-menu. Op de bovenste regel kun je de naam lezen van de diskette die in de diskdrive zit. Hieronder zijn twee rijen van acht vakjes zichtbaar. Hierin komen de namen van de eventueel reeds op de diskette gesavede tekeningen te staan. Weer wat lager zijn een aantal vierkante vakken geplaatst.
Om een nieuwe tekening op diskette weg te schrijven moet je het commando "NAME & SAVE" gebruiken. Als je op de zwarte knop drukt verschijnt onder het pijltje het woord "NAME". Het pijltje kan nu bewogen worden naar één van de zestien vakjes dat nog leeg is. Druk weer op de knop waarna je de naam die het kunstwerk draagt kan intikken. De naam mag uit niet meer dan acht tekens bestaan. Om de tekening onder deze naam te saven druk je <RETURN> in.

Een tekening neemt altijd 40 blokken van de diskette in beslag. Aangezien een diskette maximaal 664 blokken kan bevatten passen er dus niet meer dan 16 tekeningen op. Het aantal te gebruiken diskettes is echter onbeperkt.

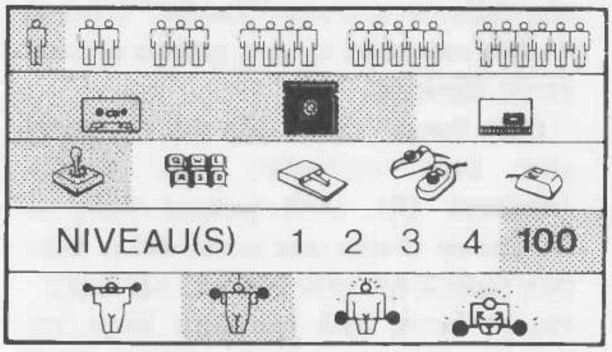
Nadat je een andere diskette in de diskdrive hebt gestopt kun je door middel van het commando "CHANGE DISK" zien welke tekeningen daar op gesaved zijn. Om een bestaand tekening in het geheugen te laden kies je voor "GET", en je geeft met het pijltje aan welke tekening je wilt laden. Als je hierin vervolgens wijzigingen wilt aanbrengen kan dat natuurlijk. De verbeterde versie van de tekening kan daarna met 'SAVE" worden opgeslagen op de diskette. Dit kan zowel in een nieuw file gebeuren als over de oude heen.

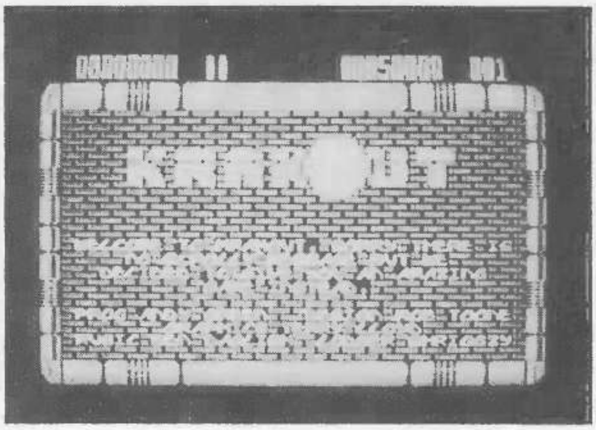
Bij het KoalaPad pakket wordt een "Instant programmer's guide" met bijbehorende lesdiskette geleverd. Op deze diskette staan een aantal korte lesprogramma's. Hieruit zal al snel duidelijk worden dat met KoalaPaint niet uitsluitend kan worden getekend. Met het KoalaPad kunnen namelijk ook geluiden worden geproduceerd door de stift erover te bewegen. Een kort programma wordt gegeven om deze mogelijkheid in zelf geschreven programma's te verwerken.

Het KoalaPad kan ook als nuttig hulpmiddel worden gebruikt om zelf "SPRITES" te maken. Een van de programma's op de lesdiskette laat zien hoe simpel dat is. Op het scherm wordt het behulp van het KoalaPad stip voor stip een "SPRITE" gemaakt. Na een druk op de zwarte knop rechts berekent het programma voor je welke data-statements je moet invoeren om de SPRITE" in je eigen programma op te nemen.
Een andere interessante toepassingsmogelijkheid van dit pakket is het ontwerpen van een zogenoemd "SOFT KEYBOARD". Dit wil zeggen dat één of meerdere delen van het beeldscherm door de computer worden gelezen. Wordt hier een cursor aangetroffen dan voert het programma de aangewezen opdracht uit.
Op deze wijze is het tamelijk eenvoudig om zelf programma's te ontwerpen die door middel van ikonen worden bestuurd. In combinatie met de eenvoudig te programmeren geluidsroutines kan op deze manier bijvoorbeeld ook een pianoklavier worden samengesteld. Kortom de mogelijkheden die KoalaPad biedt zijn haast onbeperkt.

KRAKOUT

Gremlin Graphics — Andy Green — HomeSoft Benelux





Doel

Probeer met behulp van een batje en een balletje zoveel mogelijk stenen te verpulveren, terwijl je poogt de bal zo lang mogelijk in het spel te houden. Trouwe lezer van ''Het Zwaardere Werk'' zal deze zinsnede wellicht bekend voorkomen. Inderdaad, we hebben hier te maken met een variant van het antieke spel ''Break Out''.

Beschrijving

Nadat we reeds eerder aandacht hebben besteed aan een variant op het aloude spel ''Break Out'' (zie aanvulling 9 van ''Het Zwaardere Werk''), is nu de beurt aan het spel ''Krakout'' van Gremlin Graphics.
Beide spellen zijn omstreeks dezelfde tijd op de markt verschenen. Het resultaat van deze samenloop van omstandigheden was, althans in de Engelse computerpers, een hevige discussie met als inzet de titel ''Beste Break Out Variant''. Deze controverse nam zo nu en dan waarlijk groteske vormen aan. Het, overigens uitstekende, Engelse blad ''Zzap! 64'' maakte het wel het bontst. In hun editie van april 1987 plaatsten zij (op twee pagina's naast elkaar nota bene!) hun recensies van beide spellen. Het spel ''Arkanoid'' werd door de verschillende recensenten welhaast unaniem geloofd. Een greep uit de gebruikte superlatieven: ''De definitieve versie van Break Out'' en ''Uiterst speelbaar''.
De tegenhanger ''Krakout'' werd haast volledig met de grond gelijk gemaakt door middel van uitlatingen als: '' Break Out blijft Break Out, ongeacht verbeterde graphics en geluid. Het meest verontrustende is echter wel dat men blijkbaar door originele ideeën heen raakt.''
Zo ziet men maar weer dat het beoordelen van spellen een moeilijk vak is. Natuurlijk blijft het een kwestie van smaak, en wij zijn de eerste om te erkennen dat smaak iets zeer persoonlijks is. Wanneer men nu naar onze voorkeur vraagt, dan moeten wij bekennen dat wij het spel ''Krakout'' plezieriger vinden spelen.
Het grootste verschil tussen de twee spellen is wel dat ''Krakout'' zich op een horizontaal speelveld afspeelt, terwijl de actie in ''Arkanoid'' zich op het verticale vlak afspeelt, hetgeen uiteraard meer recht doet aan het origineel.
Een ander verschil is het aantal velden, 100 tegen slechts 33. Tevens is er reeds een ''Krakout Construction Set'' met 100 nieuwe velden aangekomen.

Gelukkig is men zich ook niet te buiten gegaan aan het verzinnen van een, aan alle kanten rammelend, futuristisch verhaaltje rond het spel. De opdracht van het spel luidt doodsimpel: ''Vernietig de stenen en test uw reactievermogen.''

Nadat het spel is geladen kan men, na een druk op de vuurknop, verschillende onderdelen van het spel wijzigen. Dit doet men door met de joystick het te wijzigen onderdeel te selecteren en op de vuurknop te drukken. In sommige gevallen moet men de vuurknop ingedrukt houden terwijl men de joystick naar boven of naar onderen beweegt.

Het spel kan op de volgende punten naar eigen wens worden aangepast:

1) Het batje aan de rechter- of linkerzijde van het beeld.
   Druk op de vuurknop om te kiezen.
2) Geluidseffecten aan of uit.
   Druk op de vuurknop om te kiezen.
3) Achtergrondmuziek aan of uit.
   Druk op de vuurknop om te kiezen.
4) Scrollen van de achtergrond.
   Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog of omlaag. De mogelijkheden hier zijn:
   None: De achtergrond beweegt niet.
   Random: Achtergrond beweegt willekeurig.
   Follow: Achtergrond beweegt in dezelfde richting als de bal.
5) Snelheid van de bal.
   Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog of omlaag. De snelheid kan gekozen worden tussen 1 en 6.
6) Mode: Verschillende varianten.
   Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog of omlaag.
   De standaardwaarden worden ingesteld door het kiezen van
   0. De cijfers 1 tot en met 4 zorgen voor een anders gekleurd batje en tegenstanders.
   De waarden tussen 7 en 9 zijn goed om de belastbaarheid het zenuwgestel te testen. Deze waarden zorgen namelijk voor uiteenlopende lichtflitsen en vibraties.
   Met 5 kan men nieuwe velden (van de ''Construction Set'') laden vanaf diskette. Vanaf cassette laden kan ook door de waarde 6 in te voeren.
7) Reset de computer door de vuurknop 10 tellen in te drukken.
8) Soort en snelheid van het batje.
   Druk op de vuurknop om te kiezen voor ''Inertia'' of ''Dual Speed''. Een batje dat onderhevig is aan ''Inertia'' beweegt sneller naarmate het een grotere afstand heeft afgelegd.
   ''Dual Speed'' geeft aan dat het batje met twee snelheden kan worden bestuurd. Dit wordt gedaan door de vuurknop al dan niet ingedrukt te houden tijdens het bewegen van het batje.
   Na de keuze voor het soort batje, beweegt men de joystick naar rechts om de gewenste snelheid in te voeren. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog of omlaag.
   Bij een ''Dual Speed'' batje moeten twee snelheden worden ingesteld. De tweede snelheid geldt bij ingedrukte vuurknop.

De twee laatste keuzemogelijkheden zijn niet toegankelijk. Wij nemen aan dat deze bestemd zijn voor het zelf maken van velden met de ''Krakout Construction Set''. Wij hebben deze ''Construction Set'' echter nog niet gezien.

Het is ook niet mogelijk om gelijktijdig geluidseffecten en achtergrondmuziek in te schakelen. Beide geluidsbronnen kunnen echter wel worden uitgezet.

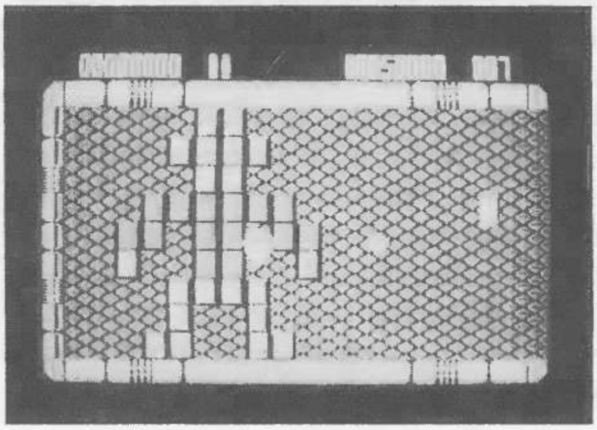
Wij raden aan om de snelheid van de bal niet te laag in te stellen. De standaardwaarde geeft een goed uitgebalanceerd spel. Snelheid 2 kan men desgewenst de eerste malen dat men het spel speelt kiezen om wat vertrouwd te raken met de besturing en de diverse ingrediënten van het spel. De ''snelheid'' 1 raden wij echter ten zeerste af. Het wordt dan een uiterst slaapwekkende vertoning, iets dat ''Krakout'' absoluut niet verdiend.

Het optie scherm kan worden verlaten door

het indrukken van de <SPATIEBALK>, zodat het eigenlijke spel kan beginnen.
Afhankelijk van de ingestelde waarden in het voorafgaande keuze menu ziet men rechts of links in beeld een batje waaraan een balletje is vastgekleefd. Na korte tijd laat het balletje los en het vliegt in de richting van de muur.
Boven in beeld ziet men van links en rechts de behaalde score, het aantal reserve-batjes, de hoogste score en het inmiddels bereikte niveau.
De muur bestaat uit een aantal gekleurde blokken. Het merendeel hiervan kan worden stukgeschoten door ze met de bal te treffen. Er zijn echter blokken die, nadat ze geraakt zijn, veranderen in een bonusblokje. Wanneer je er in slaagt het bonusblokje opnieuw met de bal te raken, kunnen er verschillende dingen gebeuren. De mogelijkheden zijn hier:

B = Bom. Het blokje explodeert en vernietigt de blokken er omheen.
D = Dubbel batje. Volgens de handleiding geeft dit enige bescherming tegen vijandige wezens. Volgens ons verhoogt het echter uitsluitend de kans op balverlies.
E = Expandeert het batje tot dubbele lengte.
G = Glue (lijm) waardoor het balletje aan het batje blijft kleven. Hierdoor is het mogelijk nauwkeurig te richten.
M = Missile (raket) waarmee men een hele rij blokken tegelijk kan afbreken.
S = Schild. Achter het batje verschijnt gedurende enige tijd een beschermend schild, zodat men de bal niet kan verliezen.
X = Extra leven.
x2 = Verdubbeld de te scoren punten.

Tenslotte bestaat er nog een bonus blokje met daarin een ronddraaiend staafje. Wanneer dit wordt geraakt, terwijl de bal met verhoogde snelheid door het beeld vliegt, wordt de bal weer vertraagd.
Al deze bonusblokjes verdwijnen na korte tijd vanzelf als men ze niet met de bal weet te raken. Ook is het goed om te weten dat de meeste bonusblokjes niet in combinatie met elkaar kunnen worden gebruikt. Zo is het bijvoorbeeld niet mogelijk om met een groot batje te spelen waaraan lijm zit.
De grijze blokken komen in twee soorten voor. De eerste categorie zijn die blokken die helemaal niet kunnen worden vernietigd met de bal. De blokjes uit de tweede categorie moeten twee maal worden geraakt voordat ze exploderen.



Het zevende veld

Zoals uit het voorafgaande overzicht van de diverse soorten bonusblokjes reeds naar voren kwam kan de bal met verschillende snelheden over het beeldscherm vliegen. Hierop kan men als speler slechts weinig invloed uitoefenen. Na verloop van tijd wordt het tempo waarmee de bal heen en weer zweeft automatisch verhoogd. Gelukkig is deze tempoverhoging niet zo abrupt als in het spel ''Arkanoid''.

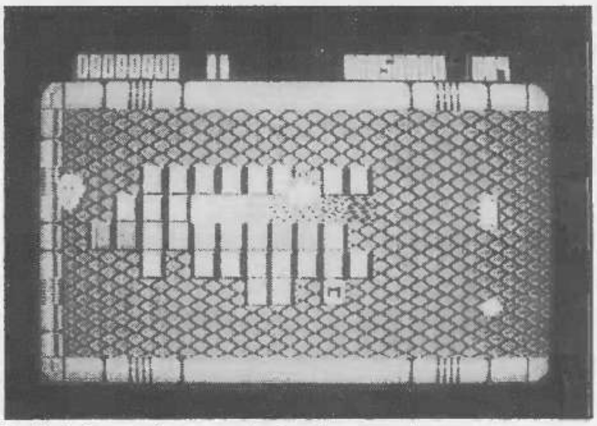
Dan komen we nu op de verschillende soorten tegenstanders waarmee je te maken krijgt. Ze steken, aangekondigd door een rookwolkje, ergens op het speelveld de kop op en bewegen vervolgens door het beeld. Veel kwaad richten de meeste gelukkig niet aan. Ze beïnvloeden veelal uitsluitend de baan die de bal beschrijft. Er bestaan echter drie uitzonderingen op dit gegeven. De eerste exceptie bestaat uit een soort gepantserde kwal die wespen lanceert. Je moet er voor zorgen dat de wespen niet met het batje in aanraking komen. Gebeurt dit namelijk wel, dan is het batje bevroren, met als gevolg dat het niet meer kan worden gebruikt om de bal terug te kaatsen.
De tweede uitzondering is veel gevaarlijker.

Hij doet zich voor in de vorm van een kleine blauwe bal. Na korte tijd stort deze blauwe bal zich op het speelballetje en vreet het op. Hierna wordt de pit uitgespuwd in de richting van het batje. De pit kan niet worden gekeerd en het verlies van een leven is het gevolg.
Het derde geval dat van de standaard afwijkt is een schedel die zich met grote vaart in de richting van het batje beweegt. Indien je de schedel met het batje kunt onderscheppen, kan dit weer verschillende oorzaken hebben. Zo is het mogelijk dat men een extra leven krijgt, dat er achter het batje een schild wordt neergelaten, het hele veld wordt in één klap van alle blokken ontdaan, of er gebeurt helemaal niets. Een andere interessante mogelijkheid is dat alle (of een aantal) van de onverwoestbare grijze blokken veranderen in bonusblokken.

''Krakout'' kent helaas ook een paar nadelen. De belangrijkste hiervan vinden wij dat het niet mogelijk is het spel met meerdere personen te spelen. Een andere tegenvaller was voor ons het feit dat het spel geen echte finale kent. Na veld 100 vervolgt het spel weer met veld 1, dat dan niveau 101 wordt genoemd.

Ook handig om te weten is het feit dat men voor elke 10.000 punten een extra leven krijgt. Op het beeldscherm is echter nooit meer dan acht beschikbare levens te zien. Meerdere levens bestaan echter wel. De teller voor de extra levens blijft net zo lang op acht staan, totdat het werkelijke aantal lager is dan acht.

Mocht je na een tijdje spelen even uit willen blazen, dan kan dat door de toets <CTRL> aan te slaan. Om weer verder te spelen, moet de vuurknop worden ingedrukt.



Zojuist werd een raket afgevuurd

Speeltips

Probeer een snel op je afkomend doodshoofd met het batje op te vangen.
Probeer zoveel mogelijk te voorkomen dat je het bonusblokje met een "D" raakt. Onze ervaring is dat het spelen met zo'n dubbel batje het risico dat de bal verspeeld wordt, groter is.
In een veld met een wespen spuwende kwal, is het verstandiger om het bonusblokje "E" niet te raken. Het is nu eenmaal makkelijker om de wesp te ontwijken met een klein batje.
De blauwe balleneter kan worden gedood. Hiervoor is echter wel enige ervaring en goed richten nodig. Meestal zie je in het veld waarin de blauwe bal opduikt een soort bliksemschicht rondzweven. Raak deze tegen de staart, zodat hij wegschiet in de richting waarin de kop wijst. Alles dat de schicht op zijn pad tegenkomt wordt vernietigd.
Een aantal velden lijken op het eerste gezicht onmogelijk uit te spelen. Een voorbeeld hiervan is veld 34. Hierin zie je een groot vak dat geheel uit onverwoestbare blokken bestaat. Binnen dit vak ligt een aantal gekleurde blokjes. Deze moeten zijn vernietigd voordat men het volgende veld bereikt. Binnen het vak komen echter ook exploderende wezens tevoorschijn die de gekleurde blokjes voor jou opblazen. Het kan echter vrij lang duren voordat dit karwei geklaard is. Probeer dus de bal zo lang in het spel te houden. Dit kan het makkelijkst door de bal zodanig te richten dat deze tussen de achterwand en de blokken heen en weer blijft kaatsen. Het is in dit veld overigens ook af te raden om de snelle witte schedel op te vangen met het batje. Je loopt dan namelijk het risico dat de blokken veranderen in bonusblokjes. Op zich kan dit natuurlijk geen kwaad, maar er steekt ook regelmatig een blauwe ballen-eter de kop op die vervelende gevolgen heeft als hij vrijkomt.

In het spel komt ook regelmatig een groot doodshoofd voor, dat langzaam over het scherm zweeft. Men kan deze doodskoppen benutten door de vuurknop in te drukken. Het doodshoofd bombardeert dan eronder liggende blokken en vijanden.
Regelmatig stuitert ook een diamantvormige tegenstander door het beeld. Als de diamant met het balletje wordt geraakt speelt men opeens met twee balletjes.
Dit spelen met twee balletjes is ook zeer verstandig in die velden waarin het blauwe ballen-vretertje de scepter zwaait. Wanneer hij namelijk de eerste bal opeet is er niets aan de hand. Het monster overlijdt, en men kan met de andere bal gewoon doorspelen.
Iets dat je ook nooit moet versmaden is een ruit-vormig wezen die soms recht boven het batje verschijnt. Wanneer je dit met het batje (dus niet met de bal) raakt, spring je één of meerdere niveaus omhoog.

Het spel kent ook een - beperkte - mogelijkheid tot valsspelen. De wordt geactiveerd als je bij het invullen van initialen bij een hoge score geen naam invoert maar "(C)".
Tot aan ongeveer het 40e niveau kan men dan geen levens verliezen. Men scoort dan echter ook geen punten.
Het enige wat men hiermee bereikt is dat men ook de hogere niveaus eens kan bekijken als men deze niet geheel op eigen kracht kan bereiken.

Het zwaardere werk op de Commodore 64

Een opbouwwerk met duidelijke tekst en uitleg, plattegronden en speeltips voor de moeilijkste spellen (met een knipoog naar Apple en Atari).

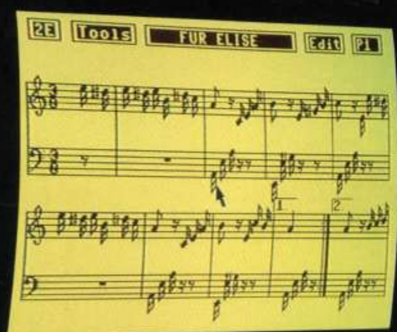




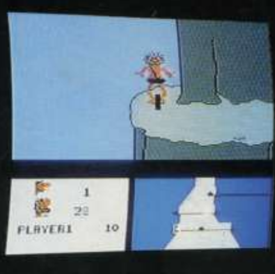














voorpagina:

In de zesde aanvulling o.a.:
BARD'S TALE
COLONIAL CONQUEST
DAN DARE
GHOSTS 'N GOBLINS
FLIGHT DECK
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
TAU CETI
ZORRO



Probeer de urnen te verzamelen, zonder door de Djinni's geraakt te worden (TALES OF THE ARABIAN NIGHTS).



Rockford's Revenge



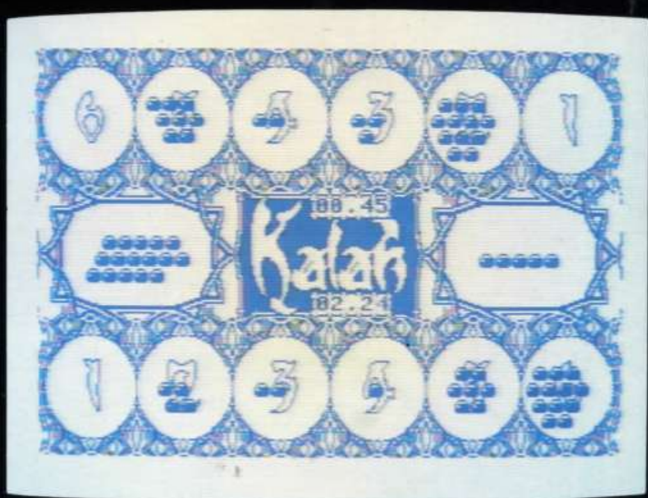
Plattegrond van de stad Micropolis (MURDER BY THE DOZEN).



De aanstormende stier is geveld (WAY OF THE EXPLODING FIST).



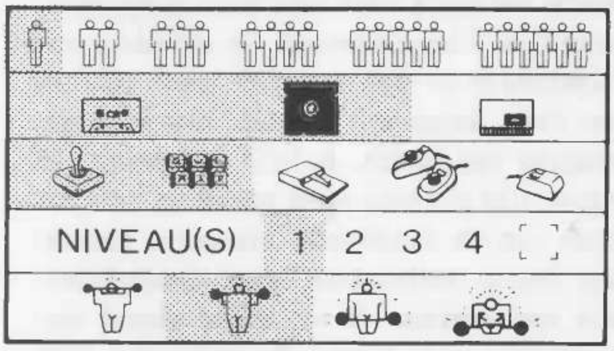
Met deze voltreffer wordt de stand weer in evenwicht gebracht (WAY OF THE EXPLODING FIST).

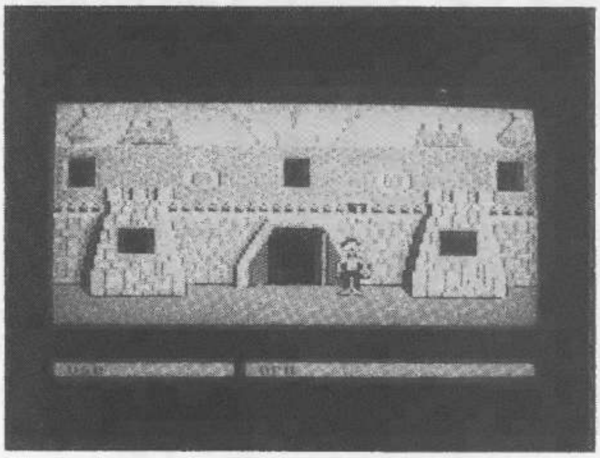


Bij deze stand kan je het beste opgeven (KALAH).

LABYRINTH

Activision — Lucasfilm Games — Home Software Benelux





Doel

In het spel *Labyrinth* moet je proberen door te dringen tot het centrum van een uitgebreid en complex doolhof. Hiervoor heb je 13 (echte) uren de tijd. Slaag je hierin, dan moet je de kwelgeest, die je gevangen houdt, verslaan. Wanneer je niet in deze opdracht slaagt, word je veroordeeld tot een eeuwige gevangenschap in het Labyrinth.

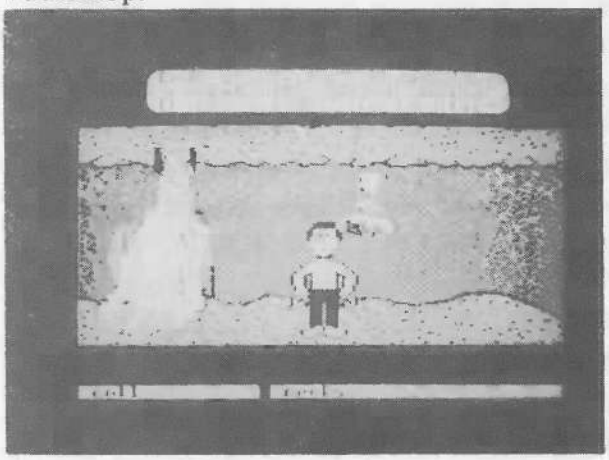
Beschrijving

Dit spel is gebaseerd op de gelijknamige film, die tot stand kwam door een nauwe samenwerking tussen George Lucas en Jim Henson.
Beide namen zullen de bioscoopbezoeker wel bekend voorkomen. George Lucas is onder andere verantwoordelijk voor de Star Wars films, terwijl Jim Henson zijn roem voornamelijk vergaarde als de grote man achter de Muppet Show.
In de film *Labyrinth,* die overigens niet dat kassucces is geworden dat men er van verwachtte, is voor het meisje Sarah een hoofdrol weggelegd. Sarah heeft er genoeg van om steeds maar weer op haar jongere broertje te moeten passen. Ze wenst daarom dat de kleuter voorgoed zou kunnen verdwijnen. Tot haar niet geringe verbazing verschijnt opeens de kwelgeest Jareth ten tonele om deze wens in te willigen. Er zit dan voor Sarah niets anders op dan de bizarre wereld van Jareth te betreden om te pogen haar broertje te bevrijden uit de handen van Jareth, de Koning der Kwelgeesten. De rol van Jareth wordt gespeeld door de ook niet geheel onbekende zanger David Bowie.
Jareth leeft in het centrum van een uitgebreid en complex netwerk van verschillende doolhoven. Het zal dus niet meevallen om hem op te sporen.

Na het laden van het spel moet de speler eerst zijn of haar naam intikken, waarna om het geslacht wordt gevraagd. Hier tik je <M> (male) of <F> (female) in.
Tenslotte moet je de favoriete kleur opgeven. Je kunt hier kiezen uit de volgende kleuren: ''AQUA'', ''BLACK'', ''BLUE'', ''GREEN'', ''ORANGE'', ''PURPLE'', ''RED'', ''WHITE'' en ''YELLOW''. Denk er bij het beantwoorden van de voorgaande vragen wel aan om iedere keer <RETURN> aan te slaan.
Afhankelijk van de gegeven antwoorden zul je in het spel als jongen of meisje rondlopen, gekleed in een T-Shirt in de gekozen kleur.

Het spel begint nu met een kort tekst ad-

venture, dat niet al te moeilijk, zij het niet geheel logisch, is.
Het aantal locaties is dermate klein dat het niet de moeite loont om een kaart te tekenen.
Het ingeven van de commando's gebeurt niet op de bij tekst avonturen gebruikelijke manier. Onder in beeld zie je namelijk twee lijstjes met werkwoorden en zelfstandige naamwoorden. De woorden die in de twee lijstjes staan vermeld zijn gedurende het spel niet altijd dezelfde.
Afhankelijk van de situatie waarin je verkeert, verschijnen nieuwe mogelijkheden, terwijl andere commando's of voorwerpen soms niet meer te gebruiken zijn. Je kunt de woorden uit de lijstjes op twee manieren selecteren. Na een druk op de <SPATIEBALK> of één van de <CRSR> toetsen wordt het linker lijstje geactiveerd. Dit zie je aan het feit dat daar twee of drie woorden verschijnen. Het middelste woord is de geselecteerde opdracht. Je kunt nu met behulp van de <CRSR OMLAAG/OMHOOG> toets, al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets het lijstje doorbladeren. Wanneer je het gewenste woord hebt gekozen, activeer je de rechter lijst door op de <SPATIEBALK> te drukken. Ook uit dit lijstje kun je dan weer het gewenste woord kiezen. Wanneer je klaar bent met deze handelingen druk je op <RETURN> of op de vuurknop.



Het creëren van een veilige oversteekplaats

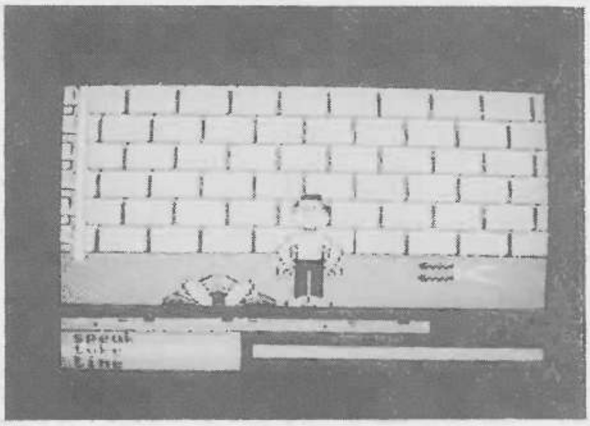
De tweede methode om de gewenste woorden te selecteren is door deze in te tikken. Wanneer je bijvoorbeeld de letter <A> aanslaat, word het woord *adumbrate* (overschaduwen, verduisteren) geselecteerd. Wil je echter het commando *ask* uitvoeren, dan moet je nog een <S> aanslaan. Op dezelfde wijze kun je de woorden uit het rechter lijstje kiezen. Wanneer een woord niet in het lijstje voorkomt, zal de rand van het scherm even opflitsen.
Eventuele fouten kunnen met de toets <INST/DEL> worden gecorrigeerd.

Nadat het korte tekst adventure is opgelost, begint de film *Labyrinth*. Je zit niets vermoedend in de zaal, wanneer Jareth zich tot jou richt. Vanaf dat moment ben je de gevangene van Jareth. Je hebt dan precies 13 uur de tijd om hem op te sporen in het centrum van de doolhoven, alwaar je hem in een directe confrontatie moet uitschakelen.
Het spel bestaat uit een groot aantal verschillende onderdelen, die stuk voor stuk moeten worden geladen. Uiteraard gaat dit vanaf cassette langzamer dan vanaf diskette. Een veel meer in het oog springend verschil tussen de cassette en diskette versie is echter dat het bij de cassette versie niet mogelijk is om een spelsituatie te saven. Dit is vooral vervelend omdat het in veruit de meeste gevallen niet mogelijk is om naar een vorig gedeelte van het spel terug te keren. Dit nadeel van de cassetteversie hebben de programmeurs zich ook gerealiseerd. In plaats van hier wat aan te doen, heeft men deze tekortkoming echter uitgeroepen tot een speciale eigenschap van het spel om het geheel nog interessanter te maken.
Wanneer je het spel bij de diskette versie saved, moet je toch even opletten bij het *Restoren* ervan. Je verschijnt namelijk altijd aan het begin van het doolhof waarin je de positie hebt gesaved.
Het maken van een kaart tijdens het spelen is niet noodzakelijk, aangezien de doolhoven niet al te complex zijn. Bovendien zijn de doolhoven niet altijd op dezelfde manier ingedeeld.
In sommige delen van het labyrint wordt de speler echter geholpen door een soort radarscherm. Dit is een smalle strook onder in beeld. De plaats waar de speler zich bevindt, wordt aangeduid met een knipperende witte

stip.
Een kleinere zwarte stip geeft de plaats aan waar een (nuttig) voorwerp ligt. Een bewegende witte stip duidt vaak een handlanger van Jareth aan. Wanneer je door hem wordt gevangen, opent zich een valluik. Je valt dan in een onderaardse kerker *(Oubliette),* zonder direct zichtbare uitgang. Je kunt deze kerker verlaten door het oplossen van een puzzeltje of soms door het gebruiken van het juiste commando. Nadat je uit de kerker bent ontsnapt, kom je weer terug in dat deel van het doolhof waar je gevangen was genomen.
Om het volgende deel van het spel te kunnen betreden zul je soms een puzzel moeten oplossen. Meestal is het echter een kwestie van het vinden van de goede uitgang.

Met behulp van de joystick kun je door de verschillende delen van het labyrint lopen. Je kunt niet alleen naar rechts en links lopen, maar ook naar voren en naar achteren. Het indrukken van de vuurknop heeft hetzelfde effect als het aanslaan van <RETURN>. Het is niet mogelijk om commando's te selecteren met behulp van de joystick.
We kunnen hier niet al te diep ingaan op de details van het spel, zonder te veel te verraden. We willen hier echter wel het effect van een paar commando's vertellen.
Wanneer je wilt weten hoe veel tijd je nog over hebt om Jareth uit te schakelen, selecteer je het commando "TIME". Bovenin beeld verschijnt dan de resterende tijd in uren en minuten.
Om een voorwerp te pakken volstaat het om het commando "TAKE" te geven.
Het doolhof verdwijnt dan even uit beeld en wordt vervangen door de mededeling dat je het betreffende voorwerp hebt opgeraapt, als dit tenminste niet te zwaar is.

In de loop van het spel zul je, wanneer je de film gezien hebt, bekende figuren tegenkomen. Bijna al deze figuren hebben iets dat je goed van pas kan komen.
Meestal is dit een tip in de vorm van een cryptische omschrijving. Soms bestaat de hulp uit één of meerdere voorwerpen. Wanneer een ontmoeting met iets of iemand geen voordeel oplevert, heb je meestal niet de juiste benaderingswijze gekozen.



De bewaker is verdoofd

Wanneer je nog meer hulp nodig hebt, verwijzen we naar het hierna volgende hoofdstuk met de speeltips.

Speeltips

Om te beginnen geven we hier de oplossing voor het tekst adventure dat je moet oplossen voordat je met het eigenlijke spel kunt beginnen. We geven de oplossing stap voor stap. Waar nodig hebben we, ter controle, tussen haakjes het te pakken voorwerp vermeld.

GO	HOME
TAKE	(camcorder)
GO	OUTSIDE
GO	NORTH
GIVE	NICKEL
GO	WEST
GO	THEATER
GIVE	DOLLAR
GO	THEATER
GO	NORTH
LOOK	
GIVE	DOLLAR
TAKE	(popcorn)
COMPLAIN	
COMPLAIN	
TAKE	(quarter)
TAKE	(nickel)
GIVE	NICKEL
GO	SOUTH
GO	SOUTH
GIVE	POPCORN
COMPLAIN	

De film begint nu en Jareth wendt zich rechtstreeks tot jou.
Wanneer je het spel al vaker hebt gespeeld kun je dit gedeelte overslaan door de vuurknop in te drukken. Het volgende deel van het spel wordt dan geladen. Je begint buiten het labyrinth, voor een poort. Wanneer je hier naar binnen loopt, kan het grote avontuur beginnen.

Houdt er rekening mee dat je in veruit de meeste gevallen niet meer kunt terugkeren naar een vorig deel van het doolhof. Je moet dus alle voorwerpen die je tegenkomt meenemen.

Zoals we reeds hebben opgemerkt, is het niet mogelijk het spel te saven wanneer je de cassetteversie gebruikt.
Wanneer je echter in het bezit bent van een *KCS-*, *FINAL-* of een soortgelijke cartridge, is het soms wel mogelijk om met behulp van het cartridge een situatie te saven. Voordat je dit doet, moet je echter wel de <STOP> toets van de cassetterecorder indrukken.
Nadat je de op deze manier gesavede situatie weer hebt geladen, moet je niet vergeten om de <PLAY> toets weer in te drukken.

Pas op dat je niet door een handlanger van Jareth wordt ingerekend. Mocht dit je wel overkomen, dan vestaan er verschillende manieren om uit de kerker te ontsnappen.
Soms zie je in de achterste muur een smalle sleuf.
Hierin kun je een klein voorwerp stoppen. Bij voorkeur natuurlijk een voorwerp dat je niet meer nodig hebt, zoals het bioscoopkaartje. Ga daartoe vlak tegen de muur staan en geef het commando "INSERT TICKET". Wanneer je het kaartje niet meer hebt kun je ook geld in de sleuf stoppen.
Andere kerkers zijn weer voorzien van een valluik langs de achterwand. Wanneer je hier overheen loopt, zal het luik van kleur veranderen. Doe dit net zolang tot het luik rood is geworden. Wanneer je er nu nogmaals overheen wandelt, val je door het luik en kom je weer in het doolhof terug.
Wanneer je ook geen valluik kunt ontdekken staan je nog twee andere mogelijkheden open. Wanneer je perziken *(peach)* bij je hebt, kun je er daar één van opeten.
Je valt dan in een diepe slaap, waarna je weer ontwaakt in het gedeelte van het doolhof waar je werd gevangen.
Voor zo'n middagdutje wordt echter wel een uur van de speeltijd afgetrokken.
Streef er altijd naar minstens één perzik te bewaren, aangezien deze je in de loop van het spel goede diensten kan bewijzen.
Indien je in het dorp wordt opgepakt kun je uit de kerker ontsnappen door de olifant te hulp te roepen ("CALL ELEPHANT").
De laatste manier om uit een kerker te ont-

snappen is het uitproberen van alle mogelijke combinaties van opdrachten, behalve "ADUMBRATE ELEPHANT".
Blijf beleefd tegen alle levende wezens die je in het labyrint ontmoet. De sleutelwoorden hier zijn "GIVE", "ASK" en "CONGRATULATE".

De volgorde waarin je de verschillende delen van het doolhof betreedt, is niet altijd hetzelfde. In de onderstaande oplossing van het spel geven we de meest voorkomende volgorde van de verschillende delen. Het is niet de enig mogelijke oplossing. Sommige puzzels hoeven niet noodzakelijkerwijs te worden opgelost voor het uitspelen van het spel. We hebben echter geprobeerd om de oplossing voor alle mogelijke situaties hier te geven.
Aan het begin van het spel sta je voor een grote poort. Loop daar onder door, waarna het eerste deel van het doolhof wordt geladen, te weten:

LABYRINTH
Loop naar rechts tot je Hoggle tegenkomt. Na "ASK HOGGLE" en "GIVE QUARTER" krijg je nuttige informatie.
Dit is echter niet noodzakelijk. Loop net zolang door totdat je zowel de boomstam *(log)* als de steen *(rock)* hebt gevonden. Neem beide voorwerpen mee en zoek een deur. De deuren worden niet op het smalle radar schermpje onderin beeld aangegeven. Ze zijn echter te herkennen aan het gekalk op de muren. Zodra je letters op de muur ziet, loop je op dat punt door de muur heen naar het volgende deel van het spel.

ALPH AND RALPH
Open beide deuren die je hier ziet, en stel Alph en Ralph een vraag. Een van de uitgangen leidt naar een gewisse dood *(certain death)* terwijl de andere uitgang je verder in het doolhof leidt *(To castle)*.
Je kunt de aanwijzingen op de borden vertrouwen.

THE BRICK HALLWAY
Hier moet je alle deuren openen. Vergeet niet alle voorwerpen die je hier vindt mee te nemen. Het zijn achtereenvolgens een kristallen bol *(crystal ball)*, een perzik *(peach)* en een flesje parfum. Dit flesje moet je uit een automaat halen. De juiste automaat vind je links in de gang waarin je dit deel van het doolhof betreedt. Gooi eerst een muntstuk in de automaat en pak dan het flesje ("INSERT QUARTER" en "TAKE"). Ga nu op zoek naar de gang waarin een goblin patrouilleert. De juiste uitgang is de tweede deur van rechts. Je komt dan weer terecht bij:

ALPH AND RALPH
Als je inderdaad alle deuren in *THE BRICK HALLWAY* hebt geopend, vertellen zij je na een paar keer vragen welke deur je moet nemen. Wanneer je niet alle deuren had geopend, weigeren ze je te helpen. In dit deel van het spel hebben Alph en Ralph helaas de borden weggehaald, zodat je moet gokken welke uitgang je neemt. Wanneer je de juiste uitgang hebt genomen, kom je terecht in de:

WALL OF HANDS
Je kunt de handen vragen stellen ("ASK WALL"), waarna je waarschijnlijk een tip zult krijgen. Je hoeft deze vragen echter niet te stellen. Je kunt de handen namelijk ook meteen feliciteren ("CONGRATULATE WALL").
Vervolgens word je naar de uitgang gedragen. Je komt dan terecht in de:

STONE CORRIDOR
Uit deze gewelven moet je meenemen: een heggeschaar *(shears)*, een kristallen bol *(crystall ball)*, een perzik *(peach)* en een steen *(rock)*. In één van de gangen houdt een goblin de wacht voor een deur.
Dit is de enige deur die je moet openen. Je kunt de bewaker weglokken met het commando "CALL GOBLIN". Loop dan een stukje de gang in en wacht op een plaats

waar geen deur of tunnel is. Selecteer het commando "GIVE PEACH" en wacht tot de goblin je nadert. Druk dan op de vuurknop of op <RETURN>. De wachtpost neemt de perzik aan en eet deze op, waarna hij in slaap valt. Met het commando "TAKE" kun je zijn helm stelen. Loop daarna naar de deur waar hij voor stond en open deze. Wanneer je hier naar binnen loopt, kom je terecht in de eerste:

MEDGE MAZE
Dit eerste doolhof met struiken is te herkennen aan het radarschermpje onder in beeld. In dit doolhof loopt weer een bewaker rond, dus pas op. Je moet in dit doolhof een perzik en een armband *(bracelet)* opsporen. Wanneer je beide voorwerpen hebt gevonden moet je naar de uitgang zoeken. De uitgang is overwoekerd door plantenstengels. Met behulp van de heggeschaar knip je deze weg ("USE SHEARS" of "MANICURE WALL"). Wanneer je door de dan ontstane opening loopt, kom je terecht in de

WISE MAN'S GARDEN
In het midden van deze tuin zit een oude wijze man. Loop naar hem toe en vraag hem een hint ("ASK WISE MAN"). Hij geeft je dan een raadsel op dat je moet oplossen om te ontsnappen.
Zo'n raadseltje zou bijvoorbeeld kunnen luiden *"ALL THAT IS RIGHT IS LEFT".*
Dit betekent dan dat je alle uitgangen aan de linkerzijde moet doorlopen. Soms is de volgorde waarin je door de uitgangen loopt belangrijk.
In andere gevallen moet je meerdere malen door hetzelfde poortje lopen.
Vergeet niet hem te betalen ("GIVE QUARTER"). Wanneer je alleen nog maar dollarbiljetten hebt, krijg je wisselgeld terug. Pak dit aan ("TAKE") en pak ook het boek met spelregels ("TAKE").
Wanneer je het boek leest ("USE RULEBOOK") val je van verveling in slaap. Dit kost dan tien minuten van de speeltijd.
Wij weten niet honderd procent zeker of de hierna volgende tip een "bug" in het programma is of een zeer gemene grap. Aangezien Douglas Adams (de schrijver van *The hitchhiker's guide to the galaxy)* ook enige inbreng heeft gehad bij het ontwikkelen van dit spel, moeten we echter rekening houden met de laatste mogelijkheid.
Indien je nog minder dan tien minuten tijd hebt, moet je het boek gebruiken. Wanneer je daarna nog eens controleert hoeveel tijd je nog over hebt, blijkt dat opeens ruim 55 uur te zijn!

HEDGE MAZE
Je komt nu terecht in een tweede doolhof met struiken.
Hier is geen radar beschikbaar onderin beeld. Zoek zo snel mogelijk naar een overwoekerde uitgang en gebruik de schaar weer om door te kunnen dringen naar:

DOOR KNOCKERS
Open de linker deur en pak daaruit de sleutel. Loop hierna naar de rechter deur en klop aan ("HIT KNOCKER").
De deur begint nu te spreken. Stop op het moment dat de mond open is daar de armband in ("INSERT BRACELET"). Je kunt de deur dan openen. Vergeet niet de armband weer te pakken ("TAKE") voordat je de deur doorgaat. Als je later namelijk weer hier terecht komt moet je dezelfde methode volgen om weer weg te komen. De rechter deur voert meestal naar:

STONE FACES
De uitgangen die je hier ziet, brengen je meestal terug naar een reeds bekend gedeelte van het labyrinth.
Wanneer je de gezichten in de muur beledigt ("INSULT WALL"), kun je tips krijgen.

BOG OF ETERNAL STENCH
Wanneer je hier de eerste maal komt, wordt de doorgan versperd door *Sir Didymus.* Blijf hem uithoren ("ASK SIR DIDYMUS") totdat je de gewenste informatie los hebt gekregen. Hij vertelt je uiteindelijk dat

je Ludo moet bevrijden. Loop dan naar links het beeldscherm uit en je komt terecht bij:

THE PERSECUTION OF LUDO

In het midden van dit doolhof zie je Ludo aan een boom hangen. Hij wordt bewaakt door twee goblins. In de vloer zie je her en der gekleurde vakken. Dit zijn valluiken.
Als je drie maal over zo'n vak heenloopt is de kleur veranderd in rood. Probeer dan een wachtpost over het rode vak te laten lopen, waarna het valluik hem laat verdwijnen. Nadat op deze manier met beide bewakers is afgerekend kun je Ludo bevrijden. Loop naar hem toe en knip hem los (''USE SHEARS'').
Je komt dan vanzelf terecht in het volgende deel van het spel, waarschijnlijk de *hedge maze*. Roep Ludo (''CALL LUDO'') en wacht tot hij is verdwenen. Roep vervolgens om stenen (''CALL ROCKS''). Ludo maakt nu een hels kabaal, waarna een aantal stenen het beeld komt binnenrollen.
Maak hier een video-opname van (''USE CAMCORDER'') en raap de stenen op (''TAKE'').
Ontsnap daarna weer via een opengeknipte doorgan. Als het goed is kom je dan terecht in het bos.

THE FOREST

Roep om te beginnen Firey (''CALL FIREY'') en geef hem de camera (''GIVE CAMCORDER''). Uit dankbaarheid biedt hij een deel van zichzelf aan. Neem dit (''TAKE''). Het blijkt zijn hoofd te zijn. Hoogstwaarschijnlijk loopt Firey hierna weg. Roep hem nogmaals en pak weer iets van hem. Herhaal deze handeling dan nogmaals. Je hebt dan, als je het goed hebt gedaan, achtereenvolgens zijn arm en zijn been gekregen.
Om uit het bos te ontsnappen moet je even je hoofd gebruiken. Of, beter nog het hoofd van Firey. Ga voor een poortje tussen de bomen staan en gooi het hoofd van Firey omhoog (''THROW HEAD''). Het hoofd meldt dan wat het aan de andere zijde van de bomen ziet. Zodra dit iets anders is dan nog meer bomen, loop je de doorgang in. Meestal kom je dan terecht in de tuin van de wijze man.
Hieruit ontsnap je op dezelfde wijze als de eerste keer, dat wil zeggen: ''ASK WISE MAN'', en geef hem geld. Je komt dan weer terug bij de

BOG OF ETERNAL STENCH

Er kunnen zich nu twee situaties voordoen. De brug is ingestort, of hij is nog heel. Indien de brug nog intact is, kun je deze niet zonder meer oversteken. Je staat nogal wankel op je voeten, waardoor je als een dronkeman over de brug zwalkt.
Om dit te voorkomen, moet je het been van Firey gebruiken (''USE LEG''). De kans is uiterst groot dat de brug alsnog instort wanneer je halverwege bent. Indien je inderdaad het parfum bij je hebt is dit niet zo'n ramp. Na het commando ''USE PERFUME'' is de vreselijke stank van de rivier verdwenen. Soms kun je dit commando pas geven nadat je het volgende deel van het doolhof hebt betreden. Meestal kun je het parfum gelijk gebruiken.
Indien de brug reeds ingestort is wanneer je aankomt, moet je Ludo roepen (''CALL LUDO''). Loop dan een paar stappen naar rechts en ''CALL ROCKS''. In de rivier zie je dan kleine eilandjes van steen ontstaan. Na vier keer ''CALL ROCKS'' kun je de rivier via de stenen oversteken.
Loop het beeldscherm aan de bovenzijde uit om terecht te komen in het

GOBLIN VILLAGE

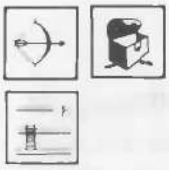
Wanneer je in de rivier bent gevallen en het parfum nog niet hebt gebruikt, moet je dit nu onmiddellijk doen.
Meteen daarna moet je de helm, die je eerder in het spel hebt gestolen, opzetten (''USE HELMET''). Je kunt dan zonder kleerscheuren langs de wachtposten komen. Loop naar de rechterzijde van het dorp en ga het gele huis binnen voor het volgende

deel van het spel.
Wanneer je in het dorp door de goblins wordt gearresteerd. kom je weer terecht in een kerker. Eet hier in geen geval een perzik om te ontsnappen. Doe je dit wel, dan krijg je te maken met een levensgrote "bug" in het programme. Je verschijnt dan weliswaar weer in het dorp, maar je bent te groot om een huis binnen te lopen. Er zit dan niets anders op dan de computer uit te zetten en helemaal opnieuw te beginnen. Zucht....
Om uit deze kerker te ontsnappen moet je de olifant roepen ("CALL ELEPHANT").

CASTLE OF GOBLIN KING
Het kasteel wordt bewaakt door een aantal wachtposten die heen en weer marcheren. Hier heb je de stenen nodig. Hoe verder je van de muur af staat, des te hoger gooi je de stenen. Zoek de goede plaats op en begin met het gooien van de stenen ("THORW ROCK") naar de bewakers. De goblin die over de volle breedte van het beeldscherm heen en weer loopt moet je vijf maal met een steen raken, voordat deze is uitgeschakeld. Je kunt ook proberen hem met jouw helm te raken ("THROW HELMET"). De helm heb je namelijk niet meer nodig. Alle overige wachtposten hoef je slechts een maal te raken. Timing en de juiste positie zijn hier belangrijk.
Waarschijnlijk heb je niet voldoende stenen bij je om je van de goblins te ontdoen. Geen nood, je roept gewoon Ludo en je wacht even totdat hij gearriveerd is bij de poort. Hij durft echter niet dichterbij te komen. Vraag dan om stenen en raap deze op ("CALL LUDO", "CALL ROCKS", "TAKE"). Je kunt maximaal negen stenen tegelijk dragen. Je kunt gelukkig steeds weer nieuwe stenen vragen.
Nadat de kust veilig is, moet je niet de fout maken om zonder meer de deur te openen. Rechts van de deur zie je een ring hangen aan een touw. Gebruik nu de arm van Firey om aan het touw te trekken ("USE ARM") voordat je naar binnen gaat.
UNDERGROUND
Uiterste waakzaamheid is hier geboden. In deze gangen rijdt een schoonmaak-goblin rond in een allesvernietigend voertuig. De positie ervan kun je zien op de radar. Blijf op veilige afstand. Laat de boomstam vallen ("DROP LOG") op een plaats waar deze geen deurs blokkeert. Loop vervolgens meteen weg van het aanrijdende gevaarte en wacht even totdat dit weer terug rijdt. Als je nu terugloopt naar de plaats waar je de boomstam hebt laten vallen zie je een aantal planken liggen. Raap deze op ("TAKE") en zoek de uitgan op, terwijl je het voertuig blijft ontwijken.

SECRET CORRIDOR
Deze gang bestaat uit witte en zwarte segmenten. Met een beetje goede wil kun je hierin een piano klavier herkennen. Zoek nu de plaats op waar een zwarte toets ontbreekt. Duw op deze plaats de plank in de opening ("INSERT PLANK"). Er verschijnt dan een geheime deur. Deze kan worden geopend met de sleutel ("INSERT KEY").
Wanneer je de deuropening binnengaat, kom je terecht in het heiligdom van Jareth.

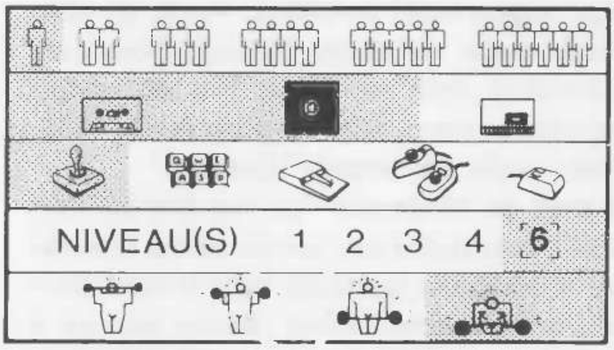
UPSIDE-DOWN ROOM
Dit is een uitermate vreemd en desoriënterend stelsel van gangen en trappen. Spoor Jareth zo snel mogelijk op en gooi een kristallen bol naar hem toe ("THROW CRYSTAL BALL") wanneer je op dezelfde verdieping staat als hij.
Nadat je hem hebt geraakt, kom je terecht in het allerlaatste deel van het spel.
Oh ja, zodar je de *upside-down room* binnen komt, wordt het aantal uren dat je nog hebt omgezet in minuten. Wanneer je dus krap in de tijd zit kun je het beste de truc met het boek met spelregels toepassen in het voorafgaande deel van het spel.
In het laatste deel van het spel hoef je alleen nog maar op de vuurknop of de <RETURN> toets te drukken. Je spreekt dan een vloek uit over Jareth, waardoor je jouw vrijheid weer terugkrijgt. Welke spreuk je gebruikt maakt niets uit, ze hebben alleen een andere uitwerking op Jareth.



LAST NINJA, THE

L

System 3 — John Twiddy en Hugh Riley — Home Software Benelux





Doel

In The Last Ninja moet je proberen geheime documenten terug te vinden. De betreffende documenten bevatten alle geheimen over de Ninjitsu methode. Ze zijn in handen van een boosaardige Shogun gekomen, die er ongetwijfeld weinig goeds mee in de zin heeft.

Beschrijving

Het heeft even geduurd voordat het spel The Last Ninja dan eindelijk werd uitgebracht. Wat heet even; na de eerste aankondiging van het spel door System 3 heeft de wereld ruim een jaar moeten wachten voordat het spel dan eindelijk in de winkels lag. We moeten echter bekennen dat het het wachten waard is geweest.
Waarschijnlijk herinneren onze lezers zich nog wel het spel ''International Karate'', van hetzelfde softwarehuis. Net zo goed als ''International Karate'' in feite een verbeterde versie was van ''Way of the Exploding Fist'' van Melbourne House, kan men ''The Last Ninja'' beschouwen als het spel dat de makers van ''Fist II, the Legend Continues'' (ook van Melbourne House) hoogst waarschijnlijk voor ogen moet hebben gestaan.

Het spelidee achter ''The Last Ninja'' heeft uiterlijk veel weg van dat van ''Fist II, the Legend Continues''. Het is echter veel beter uitgevoerd. Niet alleen zijn de graphics in dit spel zeer fraai, ook de animatie van de figuren is uitzonderlijk soepel. Ook de speelbaarheid van het spel is heel behoorlijk, zij het dat het even wennen is aan de zogenoemde ''intelligente'' joystick besturing. We komen hier later nog op terug.
Het enige punt van kritiek dat we op dit spel hebben is het feit dat het niet mogelijk is het spel te saven.

Ninja's stammen af van een groep arme Japanse boeren die, na 200 jaar te hebben gezucht onder het schrikbewind van de Fujiwara familie, de bergen introkken om zich daar in alle afzondering te bekwamen in velerlei vechtsporten. 400 jaar later waren de krijgers alom gevreesd. Om hun vaardigheden en kennis op peil te houden, verzamelden de Ninja's zich om de tien jaar op een eilandje.
De boosaardige Shogun Kunitoki maakte van deze wetenschap gebruik om een duivels plan te smeden. Hij riep de hulp in van alle bekende en ook sommige onbekende duistere machten die hij kon optrommelen, ten

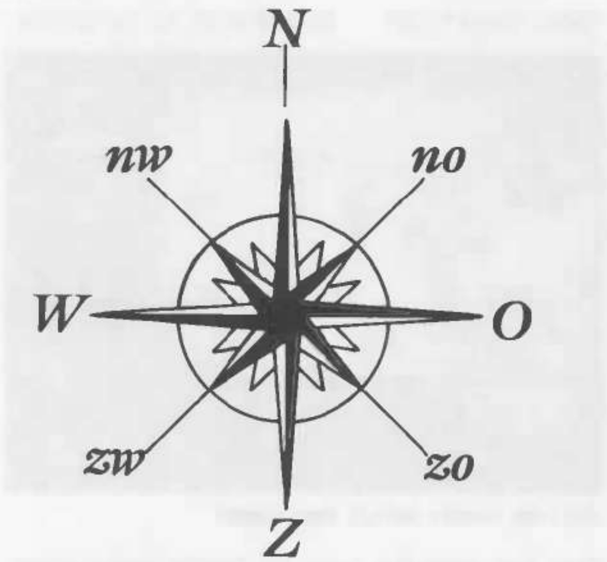
einde de Ninja's voorgoed uit te roeien. Vervolgens zou hij met zijn beste en meest ervaren Samurai krijgers koers zetten naar het eiland om de geheime trainingsprogramma's van de Ninja's buit te maken. Daardoor zou hij in staat zijn zelf een Ninja troepenmacht op te richten en te trainen, teneinde de absolute macht in het land in handen te krijgen. Het grootste deel van Kunitoki's plannen werd zonder al te veel problemen ten uitvoer gebracht.
Wat Kunitoki echter niets wist, was dat de Ninja's altijd één man achterlieten om de heilige Bunkinkan tempel te bewaken. Hierdoor was één Ninja aan de dood ontsnapt. Zodra deze Ninja, Armakuni genaamd, het bericht over het lot van de andere Ninja's vernam, besloot hij zich te wreken op de Shogun en zijn aanhangers. Onverschrokken reisde hij af naar het eiland om te proberen de geheime documenten weer in zijn bezit te krijgen. Het moest hem lukken; hij was de laatste Ninja. Wanneer hij zou falen zou het land wederom een duistere periode tegemoet gaan.

Het eiland dat door Armakuni moet worden gezuiverd, is onderverdeeld in zes verschillende niveaus. Elk niveau kent zo zijn eigen gevaren, terwijl er meestal een puzzel moet worden opgelost om het volgende niveau te kunnen bereiken. Behalve door de talrijke tegenstanders wordt het eiland ook nog onveilig gemaakt door brede rivieren en verraderlijke moerassen. Dat het spel groot is, valt af te leiden uit het feit dat het drie diskette kanten beslaat. De cassette uitvoering wordt geleverd op twee cassettes. Men zal dus begrijpen dat er heel wat doorzettingsvermogen nodig is om de geheime documenten weer in handen te krijgen. Gelukkig beschik je over drie levens, terwijl er onderweg ook nog extra levens zijn te verdienen.

Nadat het spel is geladen zie je de eenzame Armakuni op een pad staan. Rondom het gedeelte van het beeldscherm waarop zich de actie afspeelt, is de nodige andere informatie te zien. Langs de rechterzijde is een energiemeter voor de vijand waarmee de laatste Ninja in gevecht is zichtbaar. De balk hier wordt steeds korter naarmate de vijand ernstiger verwond raakt.
Hieronder is een vak zichtbaar met de woorden "Using" en "Holding". De Ninja kan namelijk gelijktijdig een wapen gebruiken en een ander voorwerp vasthouden. Aan het begin van het spel staat de Ninja echter nog met lege handen op het eiland. Zodra hij een wapen heeft gevonden, wordt dit afgebeeld onder het woord "Using". Nadat een voorwerp werd gevonden, kan dit vastgehouden worden. Dit voorwerp is dan zichtbaar onder het woord "Holding".
Langs de onderrand van het beeldscherm staat de energiemeter van de Ninja. Ook deze wordt korter naarmate meer treffers moeten worden geïncasseerd. Rechts hiervan is een vak vrijgehouden voor het afbeelden van de door de Ninja gevonden wapens.
Zoals we reeds in het begin van de beschrijving van het spel hebben opgemerkt is het even wennen voordat je de besturing van de Ninja onder de knie hebt. Dit komt omdat voor de besturing een wat afwijkend systeem is gekozen. De richting waarin je beweegt is namelijk afhankelijk van de richting waarin de Ninja kijkt. Hierdoor is het ook mogelijk om achteruit te lopen of een paar stappen zijwaarts te doen. Door het geforceerde drie-dimensionale beeld (à la Zaxxon) lopen de paden diagonaal. Dit betekent dat men de joystick schuin omhoog of omlaag moet drukken om rechtuit te lopen. Wanneer de Ninja bijvoorbeeld naar de linker beneden hoek kijkt, moet men de joystick diagonaal naar linksonder bewegen om hem rechtdoor te laten lopen. Wanneer je de joystick diagonaal rechtsomhoog duwt, zal de Ninja achteruit lopen. Voor de duidelijkheid zullen we de acht kompasrichtingen hanteren voor de positie waarin de joystick moet worden bewogen. Zie hiervoor ook onderstaand schema.

Het is ook mogelijk om de Ninja om zijn eigen as te laten draaien. Hiervoor moet je de joystick een ronddraaiende beweging laten maken. Wanneer de Ninja bijvoorbeeld

rechts omhoog kijkt, in de richting van de vijandelijke energie meter dus, en je wilt hem een kwart slag naar links draaien, dan moet je de joystick eerst naar het noorden bewegen en vervolgens in één vloeiende beweging naar het noord-westen. Draai je de joystick verder door naar het zuid-westen, dan zal de Ninja een halve slag zijn gedraaid.



Van alle joystick commando's waarnaar de Ninja luistert, zijn de belangrijkste ongetwijfeld het maken van de verschillende salto's. Je kunt Armakuni namelijk drie verschillende salto's laten maken, waardoor hij verschillende afstanden overbrugt.
In het geval dat de krijger met zijn gezicht naar het zuidwesten staat, kan hij een verre salto maken door, terwijl je de vuurknop indrukt, de joystick naar het zuiden te bewegen. Een salto over een middellange afstand wordt gesprongen door de joystick, met ingedrukte vuurknop, naar het zuid-westen te bewegen. Een korte salto tenslotte wordt uitgevoerd door de vuurknop in te drukken en de joystick naar het westen te bewegen. Kijkt de Ninja daarentegen naar het noordoosten dan zijn de joystick bewegingen achtereenvolgens: noord, noord: oost en oost.
Op sommige plaatsen moeten rivieren en moerassen worden overgestoken door op boomstammen of stenen te springen. Het is hier letterlijk van levensbelang om een salto over de juiste afstand, en in de juiste richting, te maken. Elk contact met het water of het moeras is namelijk dodelijk. Meestal moeten deze salto's zelfs met angstwekkende precisie worden uitgevoerd. Vandaar dat het absoluut noodzakelijk is dat je het maken van salto's perfect beheerst. (De Britten hebben een fraaie uitdrukking voor dit soort precisiewerk, namelijk pixel-perfect. Pixels zijn overigens de punten waaruit een beeldscherm is opgebouwd.)

Tijdens het spel zijn allerlei wapens en andere nuttige voorwerpen te vinden. Je raapt deze op door te bukken. Dit doe je door de vuurknop in te drukken en de joystick diagonaal te bewegen. Je moet dan echter wel zó staan dat de hand van de Ninja het voorwerp aanraakt wanneer hij bukt. Een gevonden wapen wordt zichtbaar onder het woord ''Using', terwijl een voorwerp wordt afgebeeld onder het woord Holding''.
Zodra je over meerdere wapens beschikt, kun je het wapen dat je wilt gebruiken selecteren door één of meerdere malen op de <SPATIEBALK> te drukken. Het gebruikte wapen verschijnt dan in het vakje ''Using''. Om een gevonden voorwerp vast te houden moet je de toetsen <F3> en <F5> gebruiken. Door deze toetsen in te drukken kies je steeds een ander voorwerp, hetgeen dan onder het woord ''Holding'' wordt afgebeeld.



Een Ninja heeft natuurlijk niet voor niets een gedegen opleiding in allerlei gevechtstechnieken genoten.
Behalve met allerhande wapens kan hij goed overweg met zijn vuisten en voeten. Hoe hij de tegenstander op pijnlijke wijze kan treffen, kun je in onderstaand overzicht afle-

zen. We verwijzen hierbij weer naar de afbeelding van de kompasrichtingen. Voor alle commando's geldt dat de vuurknop moet zijn ingedrukt terwijl de joystick wordt bewogen.

Ongewapend:

Schoppen	zuid
Slaan	noord, oost of zuid
Bukken, zoeken en blokkeren	noord-oost, zuid-oost, zuid-west of noord-west

Gewapend met zwaard of stok:

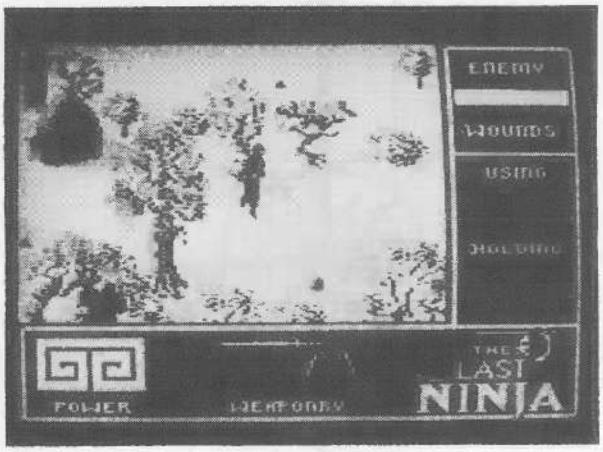
Schoppen	zuid
Steken met wapen	oost
Op het lichaam slaan	west
Naar het hoofd slaan	noord
Blokkeren, bukken en zoeken	noord-oost, zuid-oost, zuid-west of noord-west

Gewapend met werpsterren, rookbommen of slaapmiddelen:

Schoppen	zuid
Slaan	noord
Werpster gooien	west of oost
Bukken en zoeken	noord-oost, zuid-oost, zuidwest of noord-west

Gewapend met wurgstokjes:

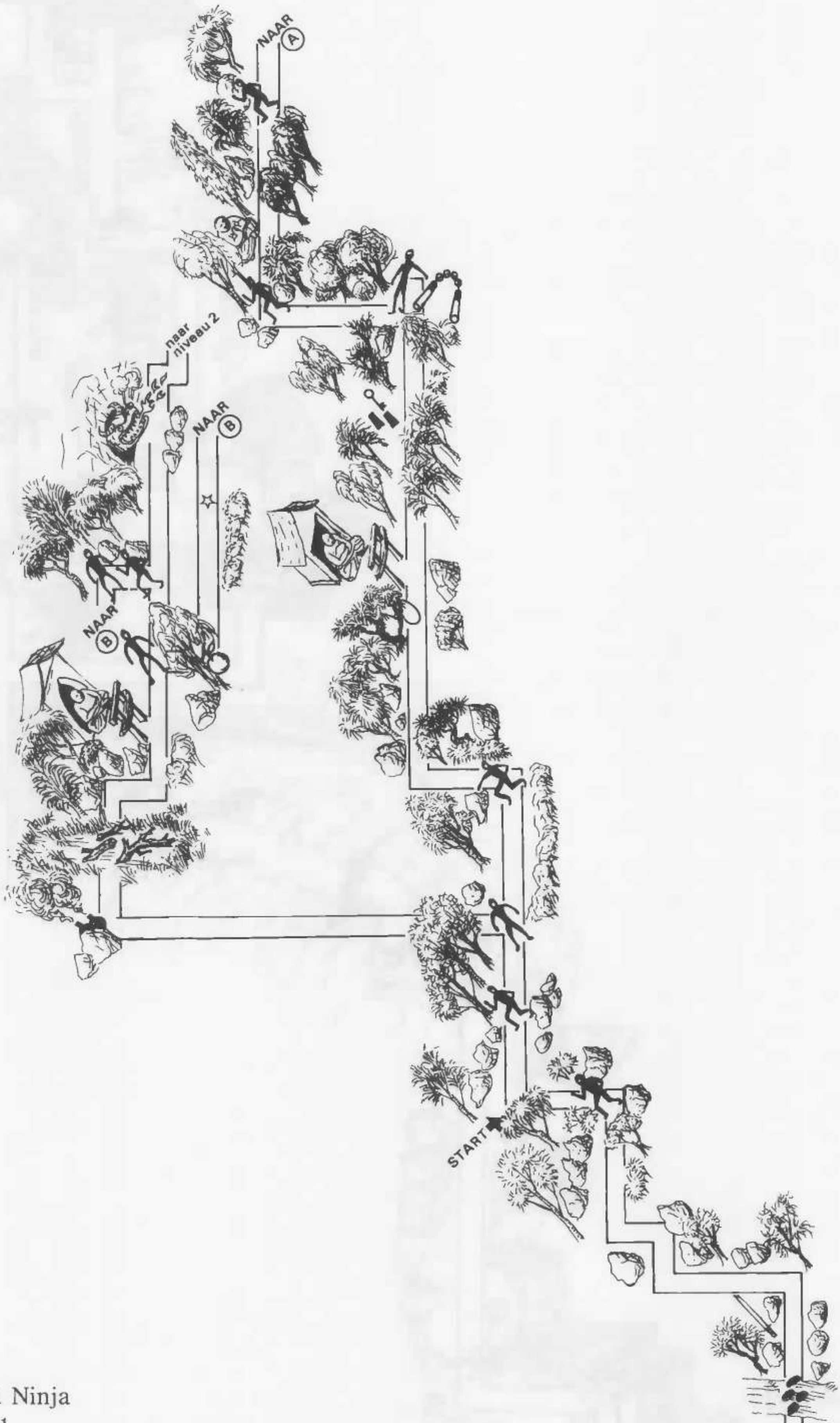
Schoppen	zuid
Slaan	noord
Naar voren uitvallen	oost
Zijwaarts naar lichaam slaan	west
Blokkeren, bukken en zoeken	zuid-oost of noord-west
Wurgstokjes ronddraaien voor meer slagkracht	noord-oost of zuid-west



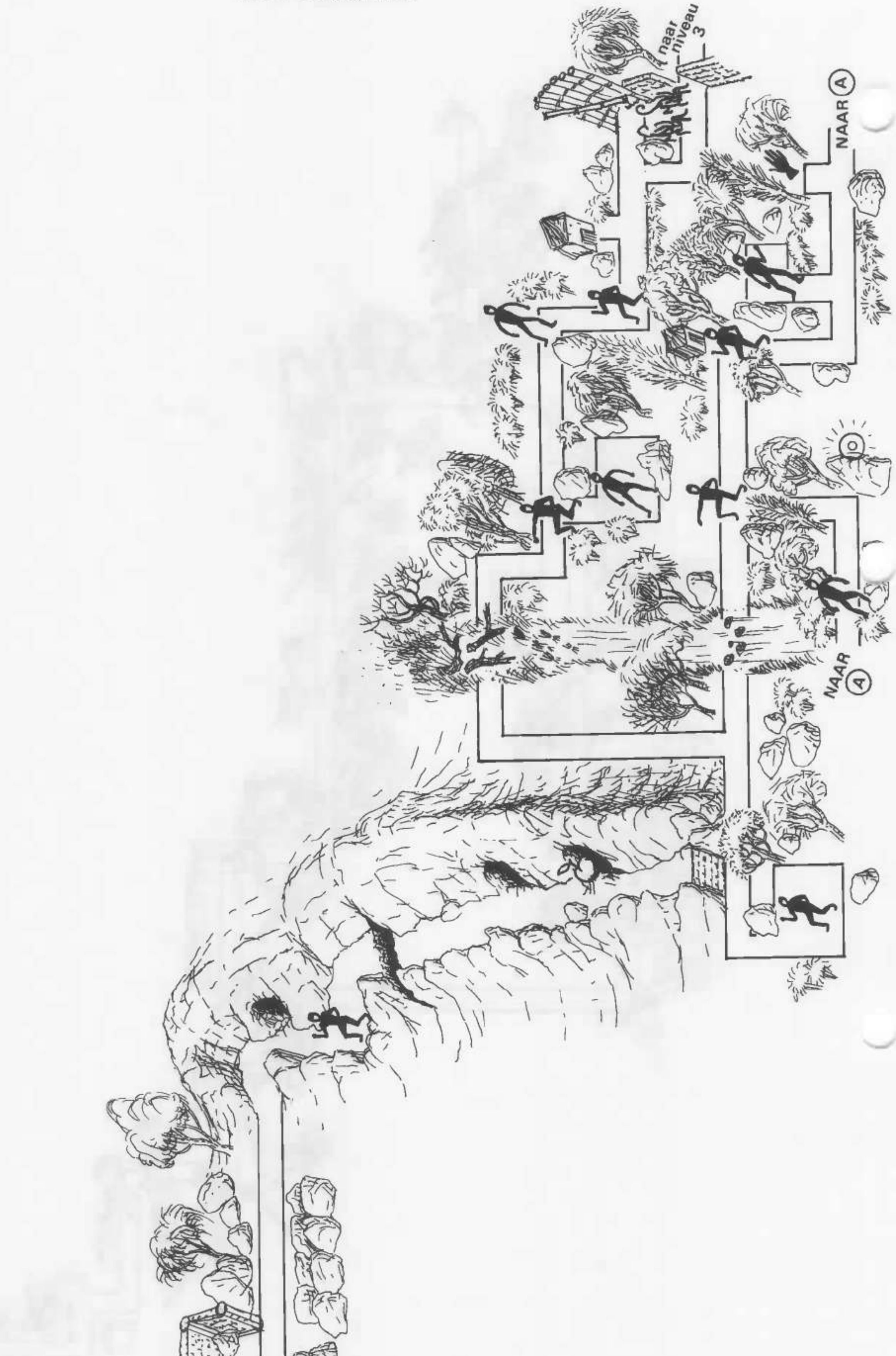
Aan de boom hangt een appel

Om het gedeelte over de besturingstoetsen af te maken, volgt hier een overzicht van de overige toetsen die tijdens het spel gebruikt kunnen worden.

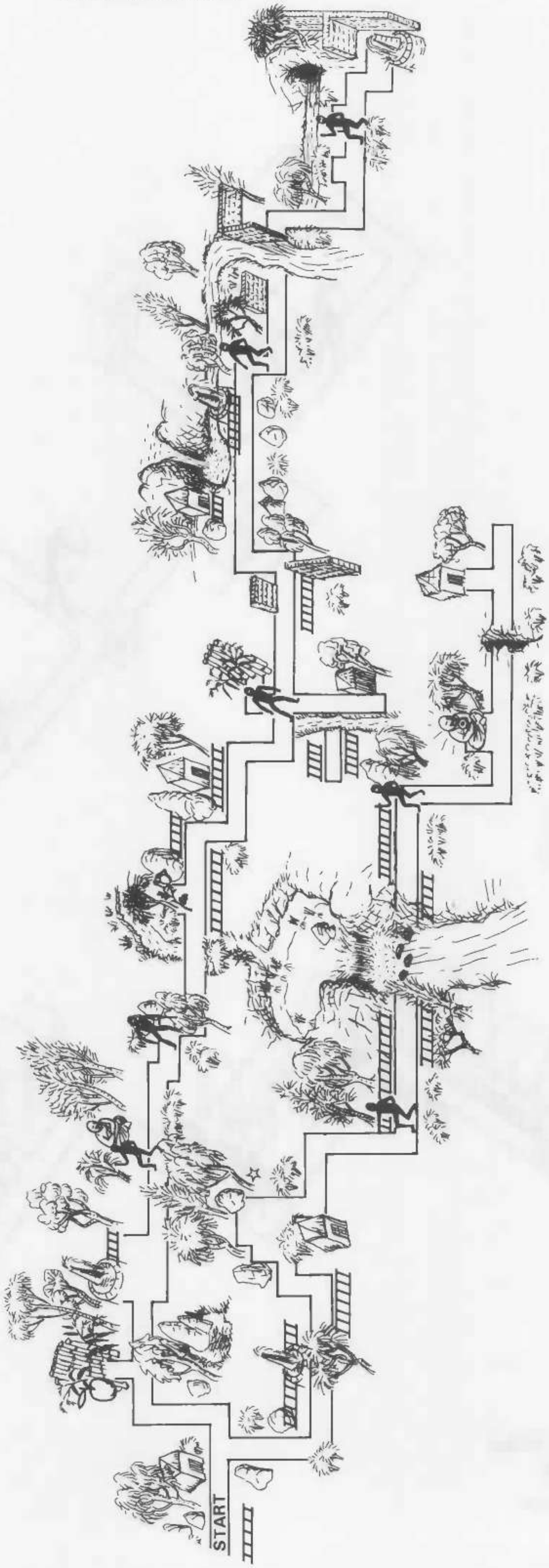
<SPATIEBALK>	Selecteer het te gebruiken wapen
<F3> of <F5>	Selecteer het te gebruiken voorwerp
<F1>	Muziek aan/uit
<F7>	Pauze aan/uit



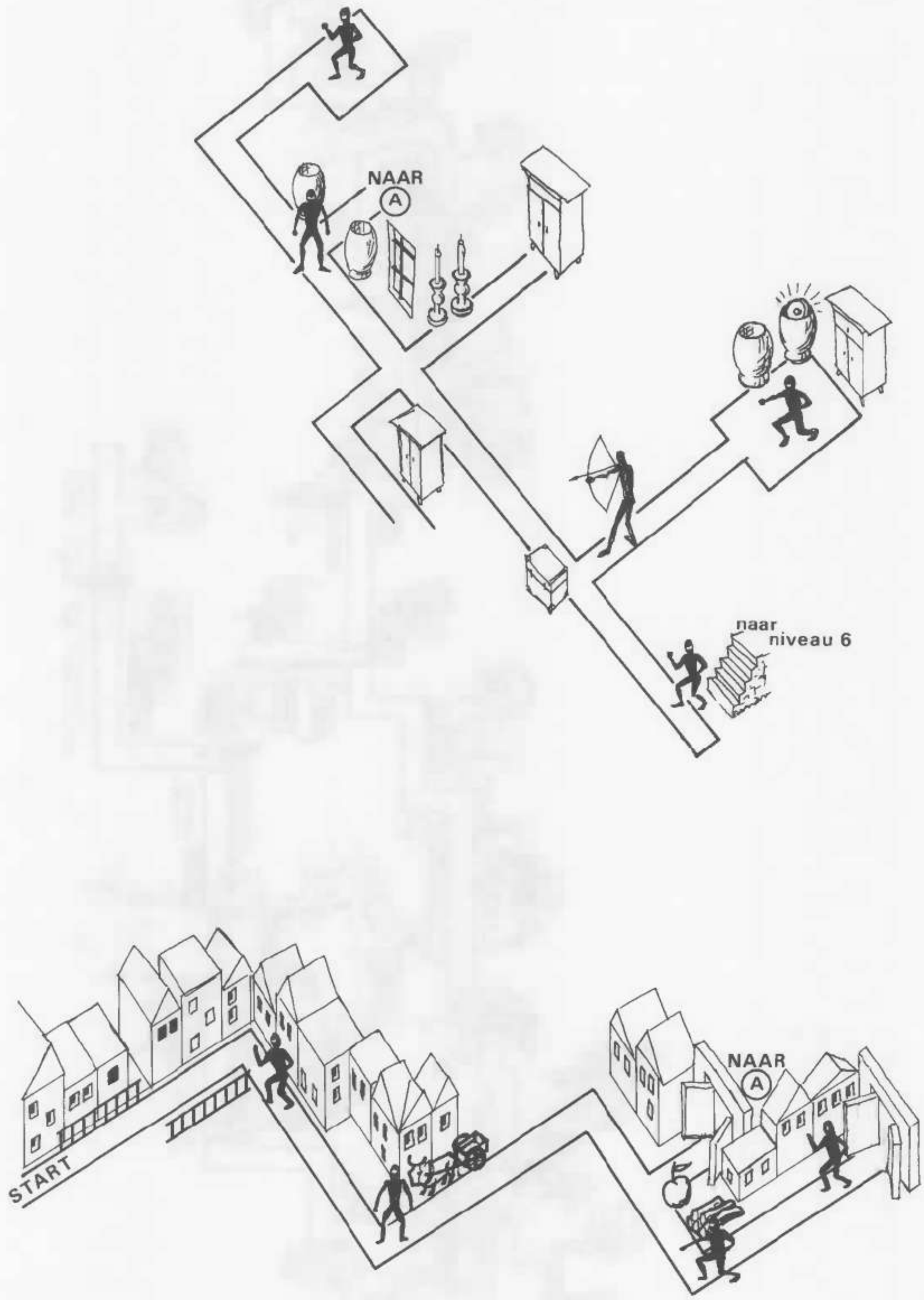
The last Ninja
Niveau 1
The wilderness



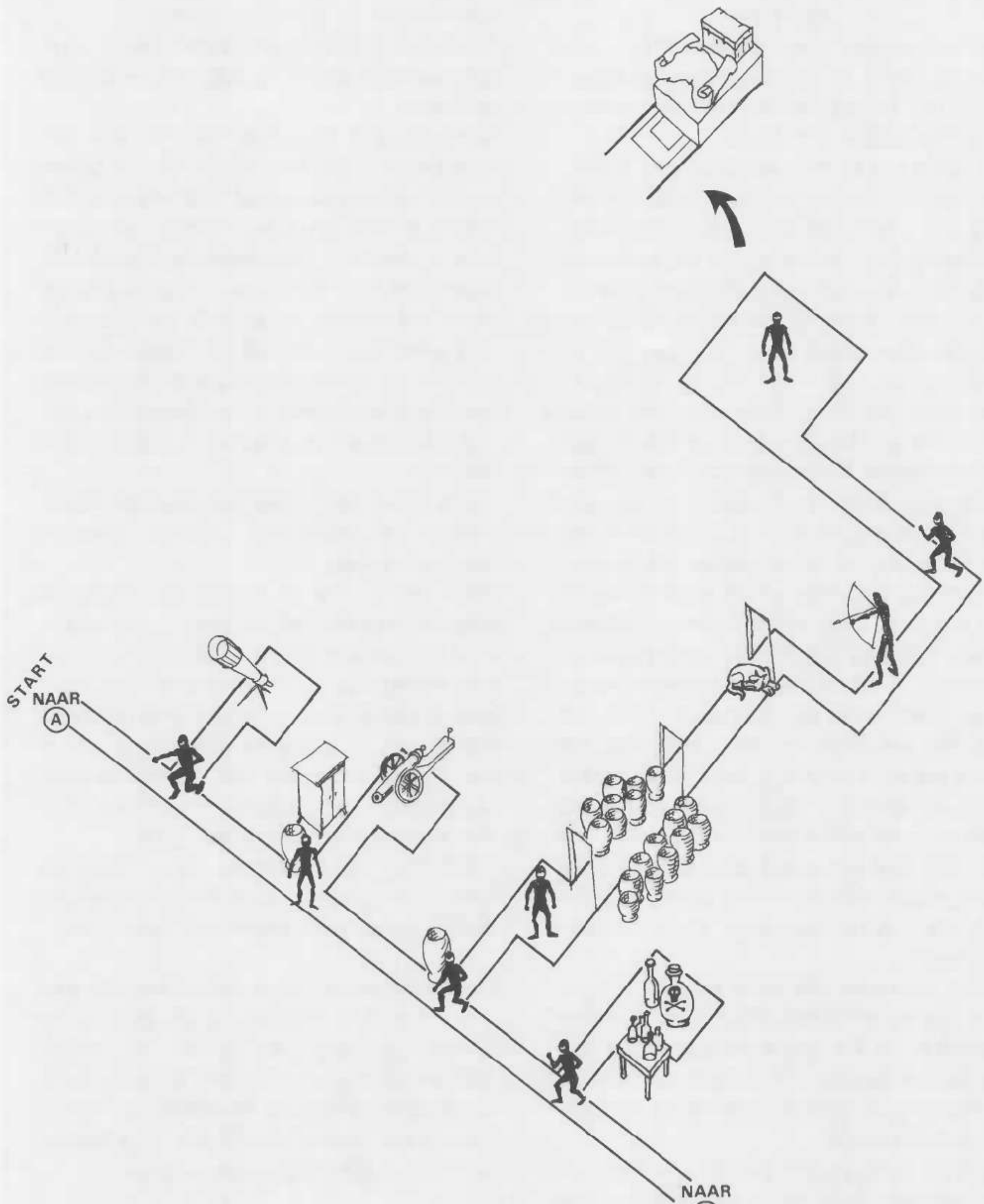
The last Ninja
Niveau 2
The Wastlands



The last Ninja
Niveau 3
Palace Gardens



The last Ninja
Niveau 5
The Palace



The last Ninja
Niveau 6
The Ihner Sanctum

Speeltips

De opgelopen verwondingen zijn, zowel voor de Ninja als zijn tegenstander, afhankelijk van het gebruikte wapen en de plaats waar het wapen doel treft.
Bij tempels kan men aanwijzingen krijgen omtrent de voorwerpen of wapens die men nog nodig heeft. Je kunt een tempel echter alleen betreden indien je geen wapen in handen hebt. Je knielt dan automatisch. In het vakje waar normaal gesproken de afbeelding van het wapen staat, wordt nu een afbeelding getoond van het op te sporen voorwerp. Het betreffende voorwerp ligt in de meeste gevallen niet al te ver van de tempel verwijderd. Oefen, voordat je een serieuze poging onderneemt dieper in het spel door te dringen, terdege op de besturing van de Ninja. Vooral het beheersen van de technieken om de diverse salto's uit te voeren en het om de as draaien van de Ninja zijn zeer belangrijk voor het verdere spelverloop.
Wanneer je een nieuw beeldscherm binnen komt lopen waar een voorwerp of een wapen ligt, zal dit even helder oplichten. Let dus goed op wanneer je een nieuwe locatie betreedt. Mocht je de juiste plaats van het voorwerp ten gevolgen van een gevecht zijn vergeten, dan kun je de locatie even uitlopen en opnieuw betreden. De plaats van het voorwerp wordt dan weer opnieuw aangegeven.
In het algemeen kun je de vijand het beste met zijn eigen wapens bestrijden. Hiermee bedoelen we dat een tegenstander die met een stok is bewapend het beste kan worden bestreden met een stok (wanneer je die hebt gevonden althans).
Ervaring heeft ons geleerd dat een effectieve aanvalsmethode is om de tegenstander eerst een klap op het lichaam te geven met het gehanteerde wapen. Vervolgens geef je snel een aantal slagen naar hun hoofd. Zodoende geef je ze zo weinig mogelijk kans om jou te raken. Vooral de stok is vanwege de lengte ervan uitstekend geschikt voor deze tactiek.
Op het eerste niveau zijn veel belangrijke voorwerpen en wapens te vinden.
Vooral de buidel is belangrijk. Hierin kunnen namelijk meerdere voorwerpen worden gedragen.
Tegenstanders herstellen niet van hun verwondingen. Het kan dus vaak een goede tactiek zijn om de aanval in te zetten en dan weer het beeld uit te lopen naar een andere locatie. Herhaal deze manoeuvre totdat de tegenstander is verslagen. Op de eerste niveaus verschijnen de gedode tegenstanders niet meer in het spel. Op de hogere niveaus moet je er echter rekening mee houden dat gedode tegenstanders door nieuwe zijn vervangen wanneer je wederom dezelfde locatie betreedt.
Soms is het nodig om alle wapens weg te bergen voordat je een bepaald voorwerp kunt gebruiken.
Wees zuinig met de werpsterren. Gebruik deze bij voorkeur alleen tegen sterke tegenstanders wanneer je haast hebt. Dit is vooral van toepassing op het tweede niveau, wanneer je snel de laatste locatie moet bereiken.
Probeer de af te leggen route zo te kiezen dat je zo min mogelijk over rivieren en moerassen hoeft te springen. Een kleine fout kan hier namelijk al dodelijk zijn.
"Snoep verstandig, eet een appel" luidt een bekend gezegde. Het gaat ook in dit spel op. Appels geven je namelijk een extra leven.

Hieronder geven we de complete oplossing van het spel. Wij verwijzen hierbij naar de diverse kaarten die wij hebben bijgevoegd. Van het vierde niveau hebben wij geen kaart bijgevoegd, aangezien dit een uit de adventure spellen bekend doolhof is. Wij hebben hier de te volgen route aangegeven.

Niveau 1: *The Wilderness.*
Haal om te beginnen het zwaard op. Loop terug naar het beginpunt en ga verder in noord-westelijke richting. Steek dus niet de rivier over. Vermijdt nog even de zijpaden en volg de hoofdweg. Je komt dan, nadat je wat tegenstanders hebt neergesabeld, bij een boom waaraan de buidel hangt. Pak deze en

loop verder. Iets verderop kom je een tempel tegen. Je kunt hier te rade gaan (vergeet niet het wapen dat je draagt op te bergen). Je krijgt dan waarschijnlijk te zien dat je een sleutel moet opsporen. Deze ligt één locatie verder naar het noord-westen. Nadat je deze hebt opgeraapt loop je verder door. Je stuit dan op een lichaam. Ga bij de voeten staan en onderzoek het. Dit levert de Numchuka (wurgstokjes) op. Als je nu linksaf slaat, stuit je op meer tegenstanders, en uiteindelijk weer op de rivier. Je kunt dus net zo goed na het oprapen van de wurgstokjes teruglopen. Passeer de tempel en loop door tot de eerste zijweg. Sla deze in, zodat je bij het moeras uitkomt. Aan het rotsblok hier hangen een paar rookbommen. Raap deze op en steek het moeras over. De beste methode hiervoor is om naar de boomstam aan het einde van het pad te lopen en dan vijf maal een lange salto te maken. Loop aan de overkant van het moeras door totdat je een afslag naar rechts ziet. Ga deze in en je vindt een appel aan een boom. Loop nu terug en sla rechtsaf. Volg het pad totdat je een grote grot ziet. Vlak voor deze grot liggen waar werpsterren die je natuurlijk opraapt. Uit de grot steekt een draak de kop op. Loop hier niet zonder meer door, want je hebt hier te maken met een vuurspuwende draak. Om deze draak uit te schakelen heb je de rookbommen nodig. Helaas heb je maar drie rookbommen, dus je moet goed richten. Loop naar de linker rand van het pad en loop zover door dat de linkervoet van de Ninja ongeveer twee centimeter vóór de schaduw van het grote rotsblok staat, gerekend vanaf het punt waar deze schaduw de rand van de weg raakt. Gooi de rookbom pas als de draak niet meer beweegt. Als je goed hebt gericht, zakt de draak in elkaar, zodat je veilig kunt passeren.
Loop niet meer terug nadat je de volgende locatie hebt bereikt; je wordt dan vrijwel onmiddellijk door de herrezen draak in de as gelegd. Loop nu gewoon verder naar het noordoosten om niveau 2 te bereiken.
Handig om te weten is ook dat je, wanneer je nog slechts één leven hebt, je weer naar de appelboom kunt lopen om een extra leven te halen.



Een derde tegenstander

Niveau 2: *The Wastelands.*
Het eerste dat je hier moet doen is het oprapen van de leeuwenklauw. Deze is moeilijk te vinden, dus loop even het beeld uit naar het zuid-oosten en ga meteen weer terug. Je ziet dan bij het rechter standbeeld iets oplichten. Raap de klauw op en loop het beeld uit. Schakel onderweg de nodige tegenstanders uit en vervolg de reis. Je staat dan voor een rotswand. Berg alle wapens op door op de <SPATIEBALK> te drukken en pak de leeuwenklauw door een paar maal op toets <F3> of <F5> te drukken. Loop vervolgens naar het midden van de rotswand. Als je op de goede plaats staat, klautert de Ninja vanzelf omhoog. Pas op dat je niet in de afgrond valt. Een eindje verder moet je weer via en lange salto over een ravijn springen. Wat verderop kom je twee grotten tegen. Loop de tweede grot binnen en pak de appel. Het vereist waarschijnlijk wat oefening voordat je deze te pakken hebt.
Loop nog een scherm verder. Het is nu belangrijk dat je geen wapen in handen hebt. Houdt echter wel de leeuwenklauw in je handen. Rechtsonder in beeld zie je een muur, waarlangs een pad loopt. Draai jezelf om, zodat je met je rug naar de muur staat. Manoeuvreer de Ninja no zo dat hij vlak langs de rotswand achteruit loopt. Laat de Ninja, nog steeds achteruit lopend, over de

rand stappen. Doe dit niet teveel naar links want anders stort je halverwege de afdaling in de afgrond. Veilig geland, berg je de klauw weer op en je pakt een wapen. Naar links lopend kom je op een soort pleintje terecht waar een tegenstander je opwacht. Er is verder echter niets te vinden, dus je kunt net zo goed meteen naar rechts lopen. Ga nog wat verder in dezelfde richting en je zult voor een rivier staan. Deze zul je over moeten steken door middel van een aantal salto's. Het geven van exacte aanwijzingen is hier helaas moeilijk, aangezien de manoeuvres zo precies moeten worden uitgevoerd. Wijzelf steken de rivier op de volgende manier over: vanaf de rechterzijde van het pad maken we twee salto's van gemiddelde lengte, gevolgd door één lange salto. Het kan soms nodig zijn om de positie van de Ninja op een steen nog een klein beetje aan te passen voor de volgende salto. Doe dit heel voorzichtig, om te voorkomen dat je in het water valt.

Wandel verder rechtdoor en negeer de zijweg. Volg het pad en maak eerst een bocht naar rechts en dan naar links. Onder de hoge boom links kun je nu een handschoen vinden die later nodig zal zijn. Loop nu terug totdat je weer bij de zijweg bent aangekomen. Wanneer je deze inslaat, zie je rechts in beeld weer wat schitteren. Dit is een voorraadje Ninja magie. Je hebt deze magie nodig om het tweede niveau te verlaten. Het probleem is echter dat de werking ervan niet onbeperkt duurt. Na zo'n drie minuten is het uit met de pret. De Ninja stopt dan weer met knipperen en de betovering is verbroken.

Deze drie minuten zijn net voldoende om het einde van het niveau te bereiken. Het is hier echter wel van het allergrootste belang dat je het maken van salto's goed beheerst. Je moet namelijk om te beginnen terug over de:rivier. Vanaf de plaats waar je de locatie met de rivier binnenkomt, moet je een klein stukje naar rechts (voor de Ninja links). Maak dan een lange salto en twee van gemiddelde lengte. Bij deze terugtocht is een goede uitgangspositie voor de salto's zo mogelijk nog belangrijker.

Aan de overkant van de rivier aangekomen loop je snel door tot aan de afslag. Loop hierin en volg het pad. Je komt dan uit voor het moeras. De veiligste manier om hier overheen te komen is de volgende: Loop naar het midden van het pad en maak een lange salto, gevolgd door een gemiddelde. De volgende sprong moet je op goed geluk doen. Maak een lange salto om de volgende locatie te bereiken. Je bent dan echter nog niet veilig. Na een korte en daarna een lange salto ben je dan eindelijk met droge voeten aan de overkant gekomen.

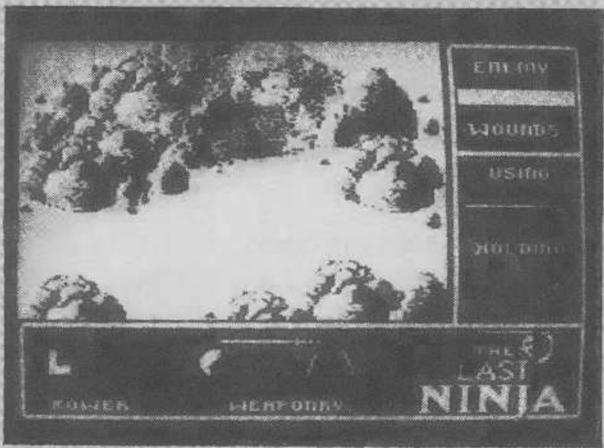
Je mag nu geen tijd meer verspillen, want de terugweg over het moeras is aanzienlijk moeilijker. Behalve de juiste lengte van de salto's moet je namelijk ook de richting waarin de Ninja kijkt een paar maal wijzigen.

Om geen tijd te verliezen aan de tegenstanders die je nog zult ontmoeten, raden we aan om jezelf vast nu met de werpsterren te bewapenen. Volg het pad en sla nergens een zijweg in. Richt echter nauwkeurig voordat je een ster werpt, want je hebt er maar vijf. Na het uitschakelen van drie tegenstanders moet je dan uitkomen bij een bamboe schutting. Loop hier naar binnen en raap de stok op die je zag schitteren. Ren dan de afslag in die je op deze locatie ziet. Nadat je het volgende veld bent binnengelopen zie je twee stenen draken voor de uitgang staan. Het is alleen veilig om door te lopen wanneer de Ninja nog knippert, ten teken dat de toverspreuk nog werkt. Indien dit niet het geval is, dan zit er niets anders op om nieuwe magische kracht te halen en het nog eens te proberen.

Niveau 3: *Palace Gardens.*

Loop eerst rechtuit totdat je bij een afslag naar het zuidoosten aankomt. Ga deze in en loop door tot de fontein, die je kunt onderzoeken. Loop dan verder naar het noordoosten en je ziet weer wat schitteren. Het zijn werpsterren, dus die neem je mee. Volg

het pad weer totdat je bij een brede rivier bent aangekomen. Hier moet je uiteraard weer overheen springen. Wij prefereren hier de volgende methode: vanaf de rechterzijde van het pad maken we twee lange salto's.



De draak aan het einde van level 1

Nadat de volgende locatie in beeld is gekomen, werken we het hele repertoire salto's af. Begin met een korte, dan een middellange en tenslotte een lange. Loop dan weer verder totdat je bij een boeddha beeld aankomt. Om de nek van het beeld hangt een schitterend amulet, hetgeen je natuurlijk ophaalt. Het heeft geen zin om verder door te lopen in noordoostelijke richting. Er is daar een ravijn waar je weliswaar overheen kunt springen, maar daarna loopt de weg dood.
Keer dus terug naar de splitsing en sla daar de andere weg in. Trek gekregen in een appeltje? Bij het bloeiende bamboe kun je er één vinden. Loop net zolang door totdat je bij de roos bent aangekomen. Je mag deze niet zomaar plukken. Pak eerst de handschoen (deze moet dan zichtbaar zijn onder ''Holding'') en pas daarna de roos. Loop nu verder rechtdoor en vergeet de afslag die je tegenkomt. Uiteindelijk moet je uitkomen voor een smalle beek waar je in één keer overheen kunt springen. Nog wat verderop zie je weer een boeddha beeld. Berg je wapen op en houdt het amulet vast. Loop:hiermee naar het boeddha beeld totdat je knielt. Na het gebed ben je gesterkt door nieuwe magische krachten. Je kunt dan eenvoudig niveau 4 binnenlopen.

Niveau 4: *The Dungeons.*
Van dit niveau hebben wij geen kaart gemaakt omdat het een doolhof is in de beste traditie van adventure spellen. Met andere woorden het zit niet altijd even logisch in elkaar. We zullen echter stap voor stap opgeven welke locaties je moet bezoeken.
Loop eerst in de richting van de tegenstander. Geen paniek wanneer je door de vloer zakt, dit hoort zo!
Je kunt je op dit niveau het beste bewapenen met de stok. Door de lengte daarvan is het iets makkelijker om de tegenstanders van het lijf te houden. Dit is vooral van belang in de strijd tegen de skeletten. Wanneer deze éénmaal vlak bij je gekomen zijn, is ontsnapping zeer moeilijk. Een klap met de stok is echter voldoende om ze in een hoopje botten te veranderen.
Nadat de eerste vijand is verslagen, loop je rechtsonder het beeld uit naar de volgende locatie. Volg het pad totdat je weer iets ziet schitteren. Loop naar het voorwerp toe en pak het. Het touw dat je nu hebt bemachtigd is belangrijk voor het verlaten van de kerkers. Onthoudt goed hoe deze locatie er uit ziet. Dit is namelijk het vetrekpunt voor het vinden van de uitgang. Wanneer je ergens verkeerd mocht lopen, moet je deze locatie weer opzoeken en het nogmaals proberen. Voor alle duidelijkheid: de richtingen waarin je moet lopen zijn gezien door de ogen van de Ninja.
Zuid-oost, noord-oost, noord-oost, zuid-west, noord-oost, pak de appel, noord-oost, zuid-west, zuid-west, zuid-oost, zuid-west, zuid-oost, zuid-west, zuid-oost, zuid-west. Als alles goed is gegaan, moet je nu eerst nog even een bewaker uit de weg ruimen. Nadat dit is gebeurd, kijk je even goed rond op deze locatie. Je ziet dan rechts in beeld een aantal gele ringen die in twee rijen in de muur zijn veranderd. Berg alle wapens op en pak het touw. Hiermee loop je naar de ringen toe. Als je op de goede plaats staat, dan begint de Ninja omhoog te klimmen naar het volgende niveau. Je kunt op dit niveau overigens meerdere malen de appel pakken

voor extra levens, indien je nog maar één leven over hebt.

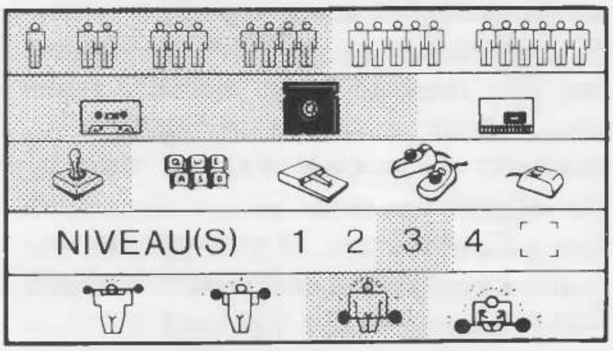
Niveau 5: *The Palace.*
Je bent nu aangeland binnen de paleismuren. Volg hier het pad en loop door totdat je de eerste deur hebt gevonden. Dit is de vijfde locatie. Neem de sleutel in de hand en loop de deur door. Vergeet echter niet de appel op te rapen die je naast de ingang ziet liggen. Je bent dan op de begane grond van het paleis aangekomen. Ook op dit niveau kun je weer het beste de stok gebruiken als wapen. Volg de gang in zuid-oostelijke richting totdat je bij een enorm standbeeld van een boogschutter aankomt. Berg dan je wapen op en loop met lege handen, vlak langs de muur in de richting van het beeld. Doe dit stapje voor stapje om te voorkomen dat er saté van je wordt gemaakt. Schuifel zo dicht mogelijk langs het beeld en wacht even totdat het beeld een pijl heeft afgeschoten. Daarna kun je er veilig langs wandelen en linksaf slaan. Zodoende kom je in een kamer terecht waar je weer wat magische krachten kunt ophalen. Verlaat de kamer en wandel naar het zuid-oosten. Versla de wachtpost die je hier tegenkomt en loop de trap op. Dit lukt alleen zolang de Ninja nog groen gekleurd is. Je komt dan terecht op het laatste niveau.

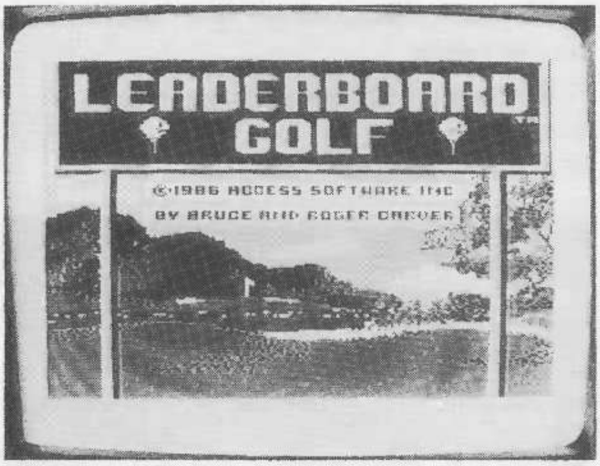
Niveau 6: *The Inner Sanctum.*
Versla de eerste bewaker die je tegenkomt met behulp van de stok. Pak daarna het zwaard en loop verder naar het zuidoosten. Versla de paleiswacht hier en loop voor de aardigheid de kamer binnen. Je ziet dan een telescoop staan. Hier kun je door kijken door er tegenaan te lopen. Het heeft verder geen invloed op het spel, maar het is wel een aardige vondst van de programmeurs. Loop de kamer weer uit en versla de nieuwe paleiswacht. Ga verder naar het zuid-oosten. In de volgende kamer die je kunt betreden staat een kanon. Raak dit niet aan, want anders verander je in de menselijke kanonskogel. Kortom, het heeft geen enkele zin om deze kamer binnen te gaan. Nadat je vanaf de eerste locatie vier maal naar het zuidoosten bent gelopen, kun je weer een kamer binnenlopen. Hierin staan op de tafel langs de achterwand twee flessen. Pak de rechter fles, want dit is een slaapmiddel. Loop hiermee terug en ga een locatie naar het noordwesten. Ga deze kamer binnen en versla de tegenstander, zodat je de volgende deur door kunt gaan. Je staat dan in een kamer met een groot aantal vazen. Loop naar de achterste vaas en pak de roos vast. Op dan tegen de vaas op, zodat een geheime deur opengaat. Berg, voordat je hierdoor naar binnen gaat, het wapen dat je draagt op en pak het slaapmiddel.
In de volgende kamer ligt een grote hond te slapen. Voorzichtigheid is nu geboden. Schuifel langzaam naar voren en hou de hond goed in de gaten. Zodra deze wakker wordt en opstaat, gooi je het slaapmiddel in zijn richting. Als je dit:op tijd deed, dan zakt de hond in elkaar, zodat je ook de volgende deur door kunt lopen. Mis je echter, twijfel dan geen moment en ren de kamer uit. Ga opnieuw naar binnen en probeer het nog eens. In de volgende kamer word je wederom opgewacht door een standbeeld van een boogschutter. Om deze veilig te passeren is weer toverkracht nodig. Om dit te vinden moet je heel goed kijken. Vlak bij de plaats waar je deze locatie bent binnengekomen zie je op de vloer wat kleine bruine vlekken. Raap deze op en je kunt zonder kleerscheuren langs het standbeeld lopen. Houdt nu vast het zwaard gereed voor de ultieme strijd. Volg de gang en je komt uit in een grote kamer. Hierin houdt de bewaker van de geheime geschriften de wacht. Wanneer je door hem wordt geraakt, kost dat onmiddellijk zeer veel energie. De beste methode is daarom om hier de zogenaamde "hit and run" methode toe te passen. Loop naar de bewaker, sla hem en ren meteen weer de kamer uit. Herhaal deze handelingen totdat de bewaker is gedood. De Ninja begint dan te knipperen en hij wordt naar een geheime tempel getransporteerd.

Hier zie je een altaar waarop de geheime geschriften liggen. Je kunt deze echter niet zo maar ophalen. Op de vloer voor het altaar zie je wat lijnen staan. Ga hiervoor staan en maak een salto, zodat je in het middelste vak terecht komt. Nu kun je doorlopen naar het altaar om de geschriften op te pakken. Pas echter op dat je niet op de buitenste rand stapt.
Wanneer je de geschriften hebt gepakt, doet de Ninja een paar passen naar achteren en begint te bidden.
et einde van het spel dat nu bereikt is, is helaas wat teleurstellend. Behalve de mededeling: ''The quest continues..'' en een langzaam oplossende Ninja is er niet:meer te zien dan een zwart beeldscherm. Om het spel nogmaals te spelen moet het opnieuw worden geladen. Je krijgt helaas ook geen puntenaantal te zien.

LEADER BOARD

Access Software — Bruce & Roger Carver





Doel

Het doel van *Leader Board* is eenvoudig. Probeer de bal in zo weinig mogelijk slagen in het daarvoor bestemde gat *(de hole)* te krijgen. Winnaar is de speler die uiteindelijk het minste aantal slagen nodig had om het hele parcours af te leggen.

Beschrijving

Leader Board is van de hand van de gebroeders Bruce en Roger Carver. Aan dezelfde mensen hebben wij de spellen *Beachhead I* en *II* te danken. Bruce Carver is overigens ook verantwoordelijk voor het spel *Raid over Moscow.*

Voor dit spel heeft Access Software als beveiliging gekozen voor een zogenaamde *"dongle".* Dit is een stukje hardware dat in de cassette poort moet worden gestoken om het programma te laten werken. Oplettende lezers zullen zich nu afvragen hoe dat dan moet met de cassetteversie van het spel. Bij deze versie is het gebruik van een "dongle" niet nodig. Men dient dan na het laden van het spel de *Play, Fast Forward* of *Rewind* toets van de cassetterecorder ingedrukt te laten. Op de enige jaren geleden geïntroduceerde draagbare Commodore 64, de SX-64 is het spel helemaal niet beveiligd, aangezien deze computer niet over een cassettepoort beschikt.

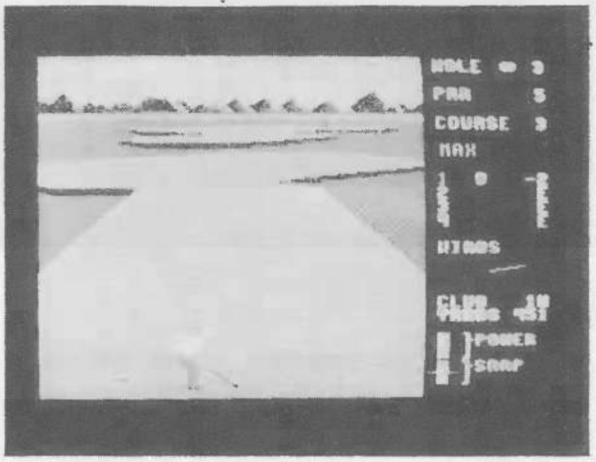
Toevalligerwijze kwamen we er overigens achter dat de beveiliging bij de disketteversie eigenlijk ook maar schijn is. Wanneer men namelijk de cassetterecorder aansluit, de "Play" toets indrukt en de diskette daarna laadt, denkt het programma dat de "dongle" is aangesloten. Wij vragen ons dan ook af of de gekozen vorm van beveiligen wel de beste is. Ons insziens werkt een dergelijke beveiliging alleen maar nodeloos kostenverhogend.

Op het spel zelf valt overigens weinig aan te merken. De graphics zijn zeer fraai en met veel oog voor detail uitgevoerd. Twee goede voorbeelden hiervan willen we niet onvermeld laten. Wanneer meerdere spelers aan het spel deelnemen dragen deze verschillende kleuren shirts en petjes. Een bal die in het water terecht komt laat een klein waterfonteintje opspatten.

In tegenstelling tot het spel *Golf Construction Set,* dat in een eerdere aanvulling van Het Zwaardere Werk uitgebreid aan bod is gekomen, is bij *Leader Board* het accent verlegd van een pure simulatie naar een grotere behendigheid. Een snelle duim op de vuurknop is in dit spel dan ook zeer belangrijk, zeker op de hogere speelniveaus.

Niettemin bootst Leader Board het edele

golfspel in onze ogen nauwkeurig genoeg na om het predicaat ''simulatie'' waardig te zijn.
Nadat het spel is geladen kan men ingeven hoeveel spelers hun slagvaardigheid willen bewijzen. Iedere speler tikt vervolgens zijn of haar naam in, gevolgd door het gewenste speelniveau. Men kan uit drie niveaus kiezen, te weten:
<N>ovice (beginner)
<A>mateur
<P>rofessional



Een lastige hole

Het beginners niveau is bij uitstek geschikt om de verschillende banen te leren kennen. De wind heeft geen enkel effect op de bal. Iedere bal gaat hierdoor kaarsrecht vooruit. Bij het spelen op amateur niveau heeft de wind ook nog geen invloed op de bal. Er worden echter wel twee zeer belangrijke factoren geïntroduceerd, namelijk *"Hook"* en *"Slice".* Dit zijn speciale effecten die men aan de bal kan meegeven.
"Hook" laat de bal naar links afzwaaien, terwijl *"Slice"* een afwijking naar rechts veroorzaakt.
Wanneer men een bal rechtuit wil slaan moet men deze op exact het juiste moment raken. Hierover straks meer. Het wordt echter pas echt interessant wanneer je voor het professionele niveau kiest. Behalve de *"Hook"* en *"Slice"* gaat de wind nu ook een rol spelen.
Een gekozen speelniveau geldt niet automatisch voor iedere speler. Hierdoor is het dus mogelijk dat spelers op verschillende niveaus spelen. Dit is een uitkomst wanneer een beginnende speler door een meer ervaren speler wordt uitgedaagd.
Als alle namen en spelniveaus zijn ingevoerd moet je bepalen hoeveel ''holes'' je wilt spelen. Het programma kent vier verschillende banen (courses) die elk 18 holes tellen. De moeilijkheidsgraad van de banen loopt op. Wanneer je in een sportieve bui bent en bijvoorbeeld alle 72 holes wilt spelen moet je ook nog aangeven welke courses je wilt spelen. Dit doe je door de betreffende cijfertoetsen aan te slaan. Desgewenst kan men dezelfde course meerdere malen achter elkaar doorlopen. Je tikt dan bijvoorbeeld <1> <1> <1> en <2> in. De volgorde van de te spelen courses hoeft niet oplopend te zijn. Je kunt dus ook met course 4 beginnen en met course 1 eindigen.
Nadat alle keuzen zijn ingevoerd verschijnt de eerste speler op de baan. Deze kan nu een club uit de tas kiezen door de joystick naar boven of beneden te bewegen. Voor meer informatie over het effect van de verschillende clubs op de afstand waarover je de bal kunt slaan verwijzen wij de lezer naar de *Golf Contruction Set,* elders in het Zwaardere Werk.
Aangezien de afstanden die je maximaal kunt slaan in Leader Board iets afwijken van die in de Golf Construction Set geven wij deze op in een aparte tabel.
Wat moeten we nu doen om in Leader Board een bal te slaan en deze de gewenste richting uit te sturen? Dit hangt af van de gekozen moeilijkheidsgraad.
Laten we dit eerst eens bekijken op het beginners niveau. Rechtsonder in beeld zie je alle informatie die je voor een nauwkeurige slag nodig hebt. Om te beginnen wordt vermeld welke club je momenteel in je handen hebt, met daaronder de afstand tot de hole. Leader Board is overigens het eerste spel in zijn genre dat deze afstand ook juist aangeeft nadat de bal geslagen is. Het kiezen van de juiste club is hierdoor dus geen gok meer, zoals dat bij andere golf spellen wel het geval is.
Daaronder zie je een meter, waarnaast de woorden *POWER* en *SNAP* staan.
In het beginners niveau heb je alleen te ma-

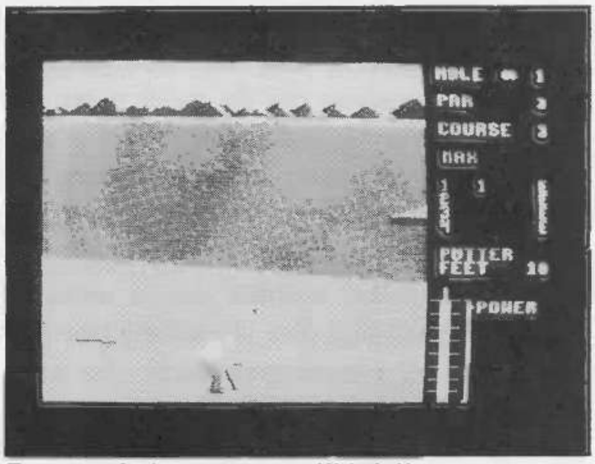
ken met de *POWER*. Richt eerst de bal, door het kruisvizier door middel van de joystick naar links of rechts te bewegen.
Wanneer je nu de vuurknop indrukt zie je aan de linkerzijde van de meter een gele balk verschijnen. Om de bal met een maximale kracht te raken moet je de vuurknop ingedrukt houden totdat de gele balk de bovenkant van de meter raakt. Zodra je de vuurknop loslaat zwaait de club naar voren en sla je de bal. Als je de vuurknop echter te lang ingedrukt houdt, loopt de kracht weer terug. Een zwak schot is hiervan het onvermijdelijke gevolg. Een goede timing is hier dus essentiëel. De afstand die je slaat is afhankelijk van de gekozen club en een correcte ''swing''.
Op het beginners niveau is dit alles wat je moet weten voor het slaan van een bal.
Een stap verder, op het amateur niveau, krijg je ook te maken met het juiste moment waarop je de bal moet raken. Dit kun je bepalen met behulp van dezelfde meter. Nadat je de vuurknop hebt losgelaten verschijnt in de rechterhelft van die meter een tweede gele balk. Deze loopt van boven naar beneden. Zolang de gele balk zich nog in de bovenste helft van de balk bevindt heeft deze geen invloed. Dit is gedaan om de speler meer tijd te geven om te reageren. Het effect dat je aan de bal geeft wordt nu bepaald door het moment waarop je de vuurknop indrukt. Wanneer je de vuurknop indrukt als de gele balk precies in het midden van de onderste balk is aangekomen gaat de bal rechtuit. Dit moment wordt benadrukt doordat dan links en rechts van de balk twee dunne streepjes geel oplichten. Om de bal naar links te laten afzwaaien (hook) moet je de vuurknop indrukken voordat de gele balk het middelpunt heeft bereikt. Hoe eerder je de vuurknop indrukt, des te verder zeilt de bal naar links. Wanneer je de bal naar rechts effect wilt geven druk je de vuurknop pas in wanneer de gele balk het middelpunt is gepasseerd. Hoe later je drukt, des te verder vliegt de bal naar rechts. Dit effect geven aan de bal is zonder twijfel het lastigste onderdeel van het spel. Om de bal nauwkeurig te besturen en hem precies die kant uit te sturen die je wilt moet je snel en accuraat reageren.
Dit onderdeel van het spel kun je het beste oefenen op de oefenbaan (de ''driving range''). Wanneer het menu waarin je het aantal spelers moet invullen zichtbaar is kun je toets <R> indrukken. Je staat dan op de eerste hole van course 1, die voor deze gelegenheid is gedegradeerd tot oefenbaan. Had je al eerder een andere course gespeeld, dan wordt de eerste hole van die course tot ''driving range'' uitgeroepen. Om deze baan weer te verlaten en met een echte wedstrijd te beginnen sla je </> aan.
Op het professionele niveau steekt de wind op. De windkracht en richting worden aan de rechterzijde van het scherm zichtbaar gemaakt. Je ziet een lange blauwe lijn en een korte witte streep. Het witte streepje geeft aan hoe hard de wind waait. Hoe langer deze streep is, des te krachtiger is de wind en hoe meer effect deze op de bal heeft. De blauwe lijn geeft de windrichting aan.
Dit hulpmiddel is te vergelijken met een windvaantje. Het wijst aan in welke richting de wind waait (en dus *niet* waar deze vandaan komt).

Wanneer je de hole dicht genoeg bent genaderd, verandert het beeld enigszins. De vlag wordt verwijderd en er verschijnt een ander metertje aan de rechterzijde van het beeldscherm. Belangrijk is het witte paaltje dat nu zichtbaar is op de *green*. Het paaltje werpt een soort schaduw op het gras. Uit deze twee elementen kun je afleiden hoe sterk de *green* helt en naar welke kant. Dit werkt op vergelijkbare wijze als de windmeter. De lengte van het witte paaltje geeft de steilte van de helling aan. De donkere schaduw geeft aan in welke richting de *green* afloopt. Als de donkere lijn naar je toewijst loopt de *green* heuvel op. Wijst de schaduw bijvoorbeeld naar rechts, dan is er vanaf de plaats waar de speler staat tot aan de hole geen hoogteverschil. De green is dan aan de linkerzijde hoger dan aan de rechterzijde. Allerlei varianten hierop kunnen voorkomen. Om de bal toch in de hole te krijgen zul je de richting van de bal moeten cor-

rigeren.
De afstand tussen de bal en de hole wordt nu niet langer in yards aangegeven, doch in voeten (1 voet is ongeveer 30 cm.). Wanneer je nog dichterbij komt wordt de afstand zelfs in inches (1 inch = ongeveer 2,5 cm.) aangegeven.
De maximale afstand die je met een putter in dit spel kunt overbruggen is 64 voet. Zodra je de hole tot op die afstand bent genaderd krijg je automatisch een *putter* in je handen gestopt. De kracht van de slag bepaal je ook nu weer door de tijd dat je de vuurknop ingedrukt houdt. In het metertje rechts verschijnt dan een blauwe balk die steeds langer wordt. De meter is onderverdeeld door middel van een aantal streepjes. Ieder streepje geeft aan dat de kracht van de slag voldoende is om de bal 8 voet weg te slaan.
Als de balk geheel blauw is gekleurd kun je de maximale afstand van 64 voet slaan. Als je de bal heuvelop moet spelen zul je harder moeten slaan. Als de bal een omweg naar links of rechts moet maken, wordt de af te leggen afstand groter.
We zijn hier meteen gestuit op een klein schoonheidsfoutje in het programma. Het kan gebeuren dat het niet mogelijk is de bal in de hole te spelen. Hij ligt bijvoorbeeld op een afstand van 63 voet en de green loopt omhoog. Het is dan helaas niet mogelijk een andere club te selecteren voor die slag. Je zult dan op volle kracht moeten slaan en in je lot moeten berusten.

Desgewenst kun je het spel afbreken en opnieuw beginnen. Dit doe je door, als de golfer klaar staat om te slaan, toets </> aan te slaan. Je krijgt dan weer het eerste menu te zien. Hier kun je nieuwe gegevens invoeren of, als je hieraan niets wilt veranderen, de <P> aanslaan. De eerder ingestelde opties blijven dan gehandhaafd en je verschijnt op de eerste hole.

De andere informatie die het rechter deel van het beeldscherm je biedt bestaat uit het nummer van de hole, de *PAR* waarde ervan en het nummer van de course.
Hieronder wordt de naam van de speler die aan slag is, vermeld. Bij de eerste hole wordt de volgorde van ingetikte namen gevolgd. Daarna slaat de speler wiens bal het verst van de hole verwijderd is als eerste. De speler die de vorige hole in het minste aantal slagen heeft uitgespeeld, is op de volgende hole als eerste aan de beurt.
Tijdens de gehele wedstrijd kun je de score van de verschillende spelers nauwlettend in het oog houden. Achter de nummers van de verschillende spelers staan twee kolommen. In de eerste kolom staat hoeveel slagen er gedaan zijn op de huidige hole. In de tweede kolom staat de score tot en met de vorige hole genoemd. Een getal van bijvoorbeeld -3 betekent dat een speler drie slagen minder nodig heeft gehad op de vorige holes dan het gemiddelde aantal slagen. Een letter "E" wijst erop dat men precies het gemiddelde aan heeft gehouden.
Wanneer het spel door meerdere spelers wordt gespeeld kan men zien welke van de spelers de huidige hole reeds hebben uitgespeeld. Hun score voor de huidige hole wordt blauw.



Een goede kans op een "birdy"

Het nummer van de speler die aan slag is wordt geel gekleurd.
Nadat alle spelers de bal in de hole hebben geslagen wordt het grote scorebord zichtbaar. Hierop staat voor iedere speler pe hole genoteerd hoeveel slagen hij er over gedaan heeft. Door middel van kleurcoderingen kan men in één oogopslag zien of de score voor de verschillende holes goed of slecht is. Een wit getal betekent dat men de PAR precies heeft gehaald. Een blauw gekleurde

score betekent slecht nieuws; boven PAR gespeeld. Wanneer men het goed doet en onder PAR speelt wordt de score in rood weergegeven. Boven de specificatie van de score van een speler wordt tenslotte nog een totaalstand genoemd.

Afstandentabel:

CLUB	*Maximum Afstand*	*Minimum Afstand*	*CLUB*	*Maximum Afstand*	*Minimum Afstand*
1W (Houten 1)	271 yards	156 yards	5I (IJzer 5)	181 yards	67 yards
3W (Houten 3)	245 yards	135 yards	6I (IJzer 6)	169 yards	55 yards
5W (Houten 5)	234 yards	128 yards	7I (IJzer 7)	153 yards	50 yards
1I (IJzer 1)	220 yards	110 yards	8I (IJzer 8)	138 yards	36 yards
2I (IJzer 2)	210 yards	100 yards	9I (IJzer 9)	117 yards	26 yards
3I (IJzer 3)	202 yards	88 yards	PW (Pitching Wedge)	83 yards	11 yards
4I (IJzer 4)	189 yards	70 yards	Putter	64 voet	1 inch

Speeltips

Schaam je er niet voor om veel tijd op de oefenbaan door te brengen. Het vereist veel oefening voordat je op professioneel niveau redelijk mee kunt draaien.

Speel de verschillende banen een paar maal op het beginners niveau. Je krijgt dan een goede indruk van de gevaren van de verschillende holes. Sommige eilandjes liggen namelijk buiten het bereik van een houten 1. Je zult dan via een daarnaast gelegen eilandje je doel moeten bereiken.

Houdt er bij het kiezen van de club rekening mee dat de gegeven maximale afstand wordt opgegeven inclusief het stuk dat de bal na de landing doorstuitert. Wanneer een hole bijvoorbeeld op een eilandje ligt op een afstand van 270 yards kun je deze afstand niet met een houten 1 overbruggen. Je zult dan een alternatief moeten zoeken.

Wat als beginner zonder problemen lukt wordt op de andere niveaus opeens heel wat moeilijker. De bal gaat nu in verreweg de meeste gevallen niet meer kaarsrecht langs de oever. Door het effect en de wind, hoe licht deze ook zijn, wordt de baan van de bal beïnvloed.

Ons is opgevallen dat veel spelers de neiging hebben te snel te reageren wanneer ze de mate van *Hook* of *Slice* moeten bepalen. Wanneer je merkt dat ook jij meestal te vroeg op de vuurknop drukt kun je hier rekening mee houden. Richt de bal dan gewoon iets meer naar rechts. Mensen die trager reageren richten de bal natuurlijk wat meer naar links.

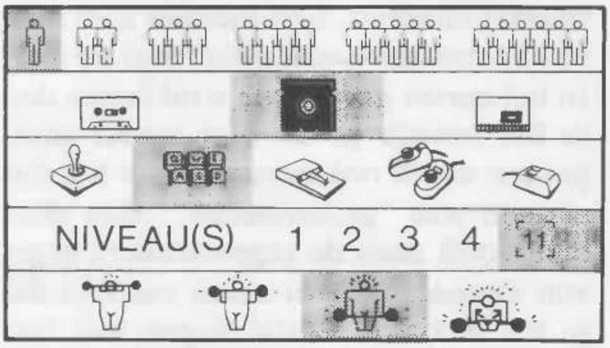
Neem niet te veel risico wanneer je op de twee hogere niveaus speelt. Kies zoveel mogelijk voor de veilige weg. Je kunt een bepaald eiland beter in twee slagen bereiken dan dat je eerst twee of drie ballen in het water slaat.

Zeker over lange afstanden betekent het niet exact rechtuit slaan, in combinatie met eventuele wind, een afwijking van tientallen meters naar links of rechts.

Wanneer je achter staat is het nemen van wat meer risico nog wel te rechtvaardigen.

CHARLES GOREN: LEARNING BRIDGE MADE EASY

CBS Software



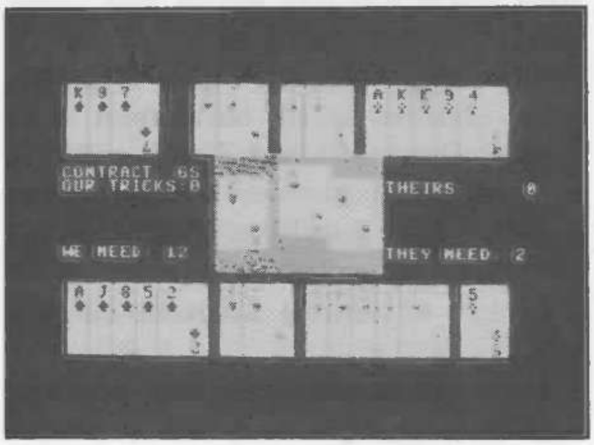
Doel

De benaming spel is bij dit programma niet op zijn plaats. Dit programma is namelijk een bridge-cursus, gebaseerd op het biedsysteem van Charles Goren. Samen met het lesboek vormt dit programma een prima middel om de grondbeginselen van het bridge spel onder de knie te krijgen.

Beschrijving

Deze cursus is voornamelijk bedoeld voor de beginnende bridge speler. De cursus bestaat uit elf onderdelen, lopend van het leren tellen van punten tot en met het bridgen zelf.
(Voor de spelers die al enige ervaring hebben opgedaan met het bridge spel en reeds een biedsysteem beheersen, is eigenlijk alleen het laatste onderdeel van de cursus interessant.)
De cursus leert de speler namelijk stap voor stap het door Charles Goren ontwikkelde biedsysteem.

Voordat we met de bespreking van het programma verder gaan geven wij hier voor de nieuwelingen een korte beschrijving van het (vermoedelijke) ontstaan van het spel en de regels ervan.



Over de ontstaansgeschiedenis van contractbridge lopen de meningen nogal uiteen. Zowel de Russen, Fransen, Turken, Engelsen als Amerikanen beweren aan de bakermat van het spel gestaan te hebben. De meeste kenners hangen de mening aan dat het spel voor het eerst in de huidige vorm werd gespeeld door de Amerikaan Harold S. Vanderbilt. Welnu, als we dit even als uitgangspunt nemen blijft er toch nog onenigheid bestaan over de datum waarop het spel werd geïntroduceerd. Sommigen weten te vertellen dat Vanderbilt dit spel op 1 november 1925 tijdens een boottochtje van San Francisco naar New York onder de aandacht van zijn medepassagiers bracht. Anderen beweren weer dat Vanderbilt het spel voor het eerst speelde tijdens een cruise in de Caraïbische Zee in 1926.
Hoe het ook zij, zeker is dat het spel door Ely Culbertson verder werd ontwikkeld. Hij ontwierp een geheel nieuw biedsysteem, dat door middel van een typisch Amerikaanse reclamecampagne onder de aandacht werd gebracht. Het is zo goed als zeker dat Ely Culbertson de enige mens ter wereld is die dankzij het bridgespel miljonair is geworden.

Uit het biedsysteem van Culbertson zijn twee belangrijke vernieuwingen voortgekomen. De eerste hiervan was het Acol biedsysteem, ontstaan in een bridgeclub aan de Acol Road in Londen. Bij deze club speelde uitsluitend de beste bridgers die de stad bevolkten. Het Acol systeem is nog steeds zeer populair.

Het tweede, direct van Culbertson afgeleide systeem werd ontworpen door Charles Goren. Charles Goren geniet in bridge kringen zeer veel bekendheid en respect. Zijn dagelijkse bridgerubriek in diverse Amerikaanse kranten wordt door zo'n 40 miljoen Amerikanen gelezen.

Tegenwoordig bestaan er zeer veel verschillende biedsystemen met kleurrijke namen als Precisie, Blauwe Klaveren, Sterke Pas, Canapé, etc. Al deze systemen kunnen worden gerangschikt onder twee belangrijke noemers. Er bestaan zogenaamde "natuurlijke" en "conventionele" biedsystemen. De natuurlijke biedsystemen zijn eenvoudig te leren omdat in principe steeds het te verwachten aantal slagen wordt geboden. De conventionele biedsystemen zijn veel moeilijker te beheersen aangezien elk bod een speciale betekenis heeft. In sommige gevallen kan een bod zelfs twee of drie totaal verschillende dingen beloven. De exacte betekenis van het bod komt dan pas later tijdens het spel aan het licht.

Het doel van al deze biedsystemen is het met de partner uitwisselen van informatie over de kaarten die men in de hand heeft. Volgens een van te voren afgesproken "geheimtaal" worden gegevens uitgewisseld omtrent het aantal punten, het aantal kaarten in een bepaalde kleur, etc. De partij die het hoogste bod heeft uitgebracht heeft het recht om het bereikte "contract" te spelen. Het team verplicht zich dan het afgesproken aantal slagen te halen. Hierbij dient wel rekening te worden gehouden met het feit dat de eerste zes slagen (het "boekje") niet meetellen voor het contract. Is het eindcontract bijvoorbeeld vier schoppen geworden, dan betekent dit dat het team in totaal 10 slagen moet maken met schoppen als troefkleur.

Wanneer men te weinig slagen maakt krijgt men strafpunten.

De hoogte van de straf hangt af van een tweetal factoren. Een hiervan is of men wel kwetsbaar (vulnerable) was of niet. In het eerste geval is de straf hoger dan in het tweede geval. Het aantal strafpunten wordt ook bepaald door het feit of men was "gedoubleerd". Een doublet wordt door de tegenstanders gegeven wanneer deze er zeker van zijn dat je het beloofde aantal slagen niet kan maken. Het aantal strafpunten wordt na een doublet aanmerkelijk verhoogd. Helemaal pijnlijk wordt het als men kwetsbaar wordt gedoubleerd. Twee slagen te weinig resulteren dan in maar liefst 500 strafpunten.

Bridge is een kaartspel dat wordt gespeeld door vier spelers die twee teams vormen. Het spel wordt gespeeld met 52 kaarten. De volgorde van de kaarten is Aas, Heer, Vrouw, Boer, tien, etc. tot en met de twee. Alleen de "honneurs" (Aas tot en met Boer) hebben een puntenwaarde. Achtereenvolgens zijn dit: 4, 3, 2 en 1 punt. In totaal telt een spel kaarten 40 punten. Deze punten zijn belangrijk voor het zogenaamde "bieden". Het spel kan met of zonder troefkleur worden gespeeld. De kleuren hebben ook een bepaalde rangorde. Van laag naar hoog is deze volgorde: klaveren, ruiten, harten en schoppen. Boven de schoppenkleur ligt dan nog sans atout (zonder troefkleur).

Ieder bod dat door een speler wordt gedaan dient hoger te zijn dan het vorige. Vandaar dat aan de kleuren een bepaalde rangorde is toegekend. Na een opening van 1 klaveren is een volgbod van 1 ruiten voldoende. Wil men na een ope-

ning van 1 ruiten echter de kleur klaveren introduceren, dan dient dit te gebeuren door het bod 2 klaveren aangezien de kleur klaveren lager is dan ruiten. Wanneer een speler na een openingsbod van bijvoorbeeld 1 ruiten een volgbod doet van 2 schoppen is dit een zogenaamde "jump" (sprongbod). Dit duidt op een sterke hand omdat een bod van 1 schoppen al voldoende zou zijn geweest.
Het team dat het hoogste eindbod heeft gedaan moet het spel spelen.
De speler van dat team die als eerste de troefkleur van het eindcontract heeft genoemd wordt spelleider. Nadat de speler links van de spelleider is uitgekomen legt de partner van de spelleider zijn kaarten open op tafel. Dit wordt de dummy (of blinde) genoemd. De leider bepaalt welke kaarten uit de dummy moeten worden gespeeld. De speler die een slag heeft gewonnen legt de volgende kaart op tafel.

In deze cursus wordt de speler het (natuurlijke) biedsysteem van Charles Goren bijgebracht. Het systeem is bij uitstek geschikt voor de beginnende bridge speler, aangezien het logisch is opgebouwd. Bij het vaststellen van het aantal punten dat men in zijn hand heeft wordt niet alleen rekening gehouden met de waarde van de plaatjes (Aas=4, Heer=3, Vrouw=2 en Boer=1). Ook de verdeling (distributie) van de kaarten over de verschillende kleuren wordt betrokken in de telling. Heeft men bijvoorbeeld geen enkele Aas in handen dan dient het aantal punten met 1 te worden verminderd. Wanneer men van een kleur twee kaarten (een "doubleton") heeft mag er 1 punt bij het totaal worden opgeteld. Bij 1 kaart van een bepaalde kleur (een "singleton") kan men 2 punten bijtellen en als men helemaal geen kaarten van een kleur heeft (een "void") zelfs 3 punten. Zie voor een aantal uitzonderingen op deze regels het lesboek van Charles Goren.

Het tellen van het aantal punten in een hand kan worden geoefend als uit het hoofdmenu keuze <1> (Hand evaluation) wordt gemaakt. Wanneer het antwoord fout was geeft de computer het juiste antwoord, en een uitleg hoe dit puntenaantal is berekend. Voor de eerste tien onderdelen van de overhoringen geldt dat in het indrukken van <?>, gevolgd door <RETURN> een geheugensteuntje met de belangrijkste regels wordt getoond.
Om een openingsbod te mogen doen dienen de kaarten die men heeft (de hand) aan bepaalde eisen te voldoen. Voor een openingsbod van 1 Sans Atout (geen troefkleur, in het Engels No Trump genoemd) dient de hand minstens 16, doch niet meer dan 18 punten te bevatten. Verder moeten van iedere kleur ongeveer evenveel kaarten aanwezig zijn. Een openingsbod van 1 NT is niet toegestaan als de hand vijf kaarten in een hoge kleur (schoppen of harten) bevat. Om te testen of de geleerde stof voldoende beheerst wordt dient keuze nummer <2> uit het menu.

Het is ook mogelijk een openingsbod te doen in een troefkleur. Een van de eisen die hiervoor aan de hand gesteld worden is dat deze minstens 13 tot 14 punten telt. Bepaalde combinaties van honneurs ("Quick Trick" punten) hebben een verhoging van het puntentotaal tot gevolg. Voor het bepalen van de kleur die als eerste moet worden geboden gelden de volgende regels.
Voor het bieden van een hoge kleur (schoppen of harten) moet men minstens 5 kaarten van die kleur hebben. Een opening in een lage kleur (ruiten of klaveren) mag al gedaan worden bij een driekaart in die kleur. Wanneer men van twee verschillende kleuren vijf kaarten bezit, wordt eerst de hoogste kleur genoemd. Met keuze <3> kan ook deze lesstof worden doorgenomen. Wanneer een hand minstens 19 punten bevat wordt deze als sterk aangemerkt.

Een tot nog toe niet behandeld begrip is dat van de "manche". Voordat echter verder op dit begrip kan worden ingegaan dient te worden opgemerkt dat met het maken van slagen punten zijn te verdienen. Elke slag (boven het "boekje" van de eerste zes slagen) levert punten op. Het aantal punten hangt weer af van de troefkleur. Schoppen en harten zijn goed voor 30 punten, terwijl ruiten en klaveren 20 punten per slag opbrengen. Sans Atout (NT) is een geval apart. De eerste slag levert 40 punten op en iedere volgende 30 punten. Een "manche" wordt behaald indien het aantal punten dat wordt gescoord 100 is of hoger. Hieruit volgt dat voor het behalen van de manche de contracten 3 sans atout (NT), 4 schoppen of harten dan wel 5 ruiten of klaveren moeten worden gemaakt. Aangezien dit respectievelijk 9, 10 en 11 slagen zijn, moge het duidelijk zijn dat hiervoor de meerderheid der punten in het bezit moet zijn van de twee spelers die een team vormen.

Voor de contracten 3 NT, 4 schoppen en 4 harten zijn in het algemeen minstens 26 punten nodig en voor vijf ruiten en vijf klaveren minstens 29 punten. Voor groot slam zijn in het algemeen minstens 37 punten nodig. Aan klein slam valt te denken wanneer de partners samen over 33 punten of meer beschikken.
Het bereiken van de manche is zo belangrijk omdat daar hoge premies mee zijn te verdienen. Hetzelfde geldt voor groot en klein slam. Voor groot slam zijn alle slagen nodig, en bij klein slam mag men slechts één slag aan de tegenpartij afstaan.

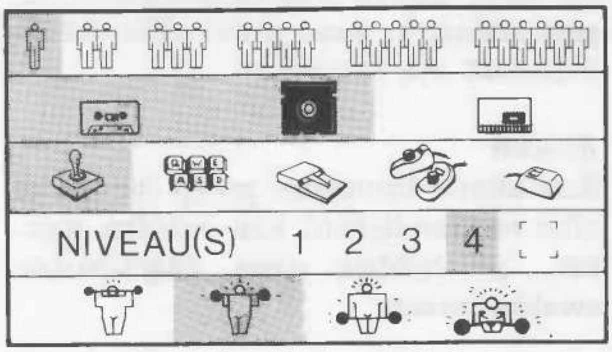
Wanneer men een openingsbod doet van bijvoorbeeld 2 harten geeft men daarmee aan dat men een sterke hand heeft met goede kaarten in harten. De partner is nu verplicht te antwoorden, ook al heeft hij zelf weinig punten. Om te controleren of ook deze leerstof voldoende wordt beheerst kan het tentamen <4> worden gedaan.

Een belangrijke factor in het bridge spel is het juist inschatten van de kaarten van de eigen partner en die van de tegenstanders. Ook is het belangrijk om het biedverloop van de tegenstanders, waar dat maar enigszins mogelijk is, te verstoren. Een van de wapens die men hiertoe in de strijd kan werpen is het doen van zogeheten "preëmtives". Dit betekent dat men een hoog bod doet terwijl men over slechte kaarten bezit. Een dergelijk bod is gebaseerd op de wetenschap dat wanneer je zelf slechte kaarten hebt, de kans groot is dat de tegenstanders veel punten hebben. Door zo'n bod op een hoog niveau wordt hen de gelegenheid ontnomen om op een normale manier gegevens over hun kaarten uit te wisselen.
Een "preëmtive" bod is aan tamelijk strenge regels onderworpen. Om te beginnen moet je minimaal zeven kaarten hebben in de kleur die je opent. Verder mag je absoluut niet meer dan 11 punten hebben. Een andere eis is dat het merendeel van deze punten in de zevenkaart moet zitten. Bij de overige kleuren mag niet meer dan 1 Aas of Heer zitten.
Wanneer men kwetsbaar is moet men voor een bod van bijvoorbeeld 3 ruiten minstens 7 slagen kunnen maken. Is men niet-kwetsbaar, dan zijn 6 slagen voldoende. Om de kennis van dit onderdeel van de biedtechniek te testen kies je uit het menu nummer <5>.

In de lessen <6> en <7> wordt behandeld hoe te reageren nadat de partner heeft geopend en de tegenstander niets van zich heeft laten horen. Voor een antwoord op het bod van de partner heeft men uiteraard minder punten nodig dan voor een opening. Het openingsbod van de partner belooft immers al de nodige punten. Over het algemeen

LEGIONNAIRE

Avalon Hill — Chris Crawford — Eclipse Software





Doel

In deze oorlogssimulatie kruip je in de huid van Julius Caesar, die net is benoemd tot garnizoenscommandant in Gallia. In die functie moet hij proberen de rebellerende barbaarse stammen onder de duim te houden.

Beschrijving

Zoals misschien bekend is kunnen "WARGAMES" (oorlogssimulaties) in twee hoofdgroepen worden onderverdeeld.
De eerste groep wordt gevormd door de simulaties die de werkelijkheid zoveel mogelijk trachten te benaderen. Haast elk detail heeft invloed op de sterkte van de strijdkrachten. Ook de op het eerste gezicht onbelangrijke. Zo is het in simulaties uit die categorie van het grootste belang rekening te houden met bijvoorbeeld de terreingesteldheid, bevoorrading van de troepen, het moreel van de manschappen, etc., etc. Het spelen van een dergelijk spel vereist een zeer goede beheersing van de spelregels en het nodige uithoudingsvermogen. Aangezien aan elke legereenheid afzonderlijk commando's moeten worden gegeven duurt zo'n spel lang. Speeltijden van uren, ja zelfs dagen, zijn geen uitzondering.
Onder de tweede groep worden de eenvoudiger "WARGAMES" gerangschikt. Er wordt in veel mindere mate rekening gehouden met de verschillende factoren die van invloed zijn op de uitkomst van de schermutselingen. Hierdoor zijn deze spellen sneller te begrijpen en dus eenvoudiger te spelen. De simulaties uit deze groep worden meestal in "REAL TIME" gespeeld. Dit betekent dat, tijdens het nadenken over de volgende zet, de door de computer bestuurde troepen onverstoorbaar oprukken. Een combinatie van snel handelen en een goed strategisch inzicht is dus een eerste vereiste.
Legionnaire is zo'n spel uit de laatstgenoemde categorie. Het spel speelt zich af in het Gallia van ongeveer 58-51 jaar voor Christus. De legioenen van Caesar worden volledig met een joystick bestuurd. Voordat het spel begint kan door het naar voren of naar achteren duwen van de joystick worden bepaald hoeveel legioenen Caesar aanvoert. Dit zijn er minimaal 1 en maximaal 10, verdeeld in infanterie en cavalerie. Uiteraard neemt het legioen van Julius Cae-

sar zelf altijd deel aan de strijd. Het is het sterkste legioen dat beschikbaar is. Afhankelijk van het aantal legioenen dat in het strijdgewoel wordt geworpen komen daar achtereenvolgens de volgende eenheden bij.

Crassus
De cavalerie die onder zijn commando staat is zeer wendbaar, doch niet erg sterk. De grote kracht van deze soldaten ligt in de aanval. Vooral hun flanken en achterhoede zijn zeer kwetsbaar. Dit legioen is uitstekend geschikt om in het nauw gedreven infanterie te ontzetten. De manschappen hergroeperen zich tamelijk snel na een hevige strijd.

Labienus
Dit is ook een cavalerie-eenheid. Hij is kleiner dan die van Crassus, maar de soldaten hebben meer ervaring. Bovendien zijn ze veel beter bestand tegen de grote spanning die de dienst aan het front met zich meebrengt. Ook hun voornaamste kracht ligt in de aanval.

Alle overige legeronderdelen bestaan uit infanterie, te weten:

Cicero
Veel legionnairs die bovendien allen zeer ervaren strijders zijn. Ze zijn niet zo snel meer, maar ze hebben een goed uithoudingsvermogen. Het zijn bekwame vechters met als sterkste punt de defensie. Dit onderdeel kan het beste worden gebruikt als de spil waarom de verdediging draait.

Galba
Dit legioen bestaat uit jonge jongens met weinig ervaring. Het verplaatst zich met grote snelheid. Het is een groot onderdeel dat fluitend ten strijde trekt. Helaas laat de organisatie te wensen over en raken ze snel in paniek wanneer de strijd hevig wordt. Vooral hun flanken zijn kwetsbaar. Wanneer ze zich gesteund weten door de troepen van Crassus of Labienus zijn de manschappen tot grote dingen in staat.

Fabius
Dit legioen vertoont veel overeenkomsten met het vorige. De manschappen zijn echter een jaar langer in dienst en daardoor iets sterker en meer ervaren. Ze lopen niet meer zo hard als hun jongere collega's, maar zowel offensief als defensief zijn ze sterk.

Roscius
Een uiterst bruikbare groep die onder elke omstandigheid kan worden ingezet. Ze hebben geen uitgesproken zwakke punten.

Cotta
Het enige nadeel van dit, volledig uit veteranen bestaande, legioen is het gebrek aan manschappen. Het is kansloos in gevechten met grote groepen Barbaren. Ze zijn zeer goed bruikbaar om een, door de grotere legioenen begonnen, karwei af te maken.

Plancus
Het enige positieve dat van dit legioen kan worden gezegd is dat het goed is in de verdediging. Het kan daardoor bij uitstek worden gebruikt om een flank van Labienus, Galba, Fabius of Sabinus te beschermen. Aanvallend heeft dit legioen zeer weinig in de melk te brokkelen.

Sabinus
Dit legioen is de slappe hap van het Romeinse Rijk. Deze eenheid moet zoveel mogelijk worden ontzien. Het beste kunnen deze soldaten voor corvee werkzaamheden worden ingezet. Bij gebrek aan deze mogelijkheid in dit spel, kunnen ze alleen worden ingezet tegen een troep barbaren die al aardig is uitgedund door de zware jongens.

Nadat het aantal Romeinse Legioenen

door de druk op de vuurknop is ingegeven vraagt de computer welke stammen je wilt gaan onderdrukken ("FIRST TRIBE IS:"). Door het naar voren of naar achteren bewegen van de joystick worden de mogelijkheden doorgenomen. Is de keus bepaald, dan volgt de vraag "SECOND TRIBE IS:". Deze wordt op dezelfde wijze gekozen als de eerste. De eerste stam bestaat altijd uit infanterie, en de tweede uit cavalerie. In oplopende moeilijkheidsgraad bestaat de infanterie uit:

Aedui
Deze barbaren zijn uitstekend om op te oefenen. Ze zijn dom en traag. Bovendien is hun aanval slecht georganiseerd bij gebrek aan een goede aanvoerder.

Eburones
Deze stam werpt grote en sterke legers in de strijd. De verdediging is hun zwakke punt. Geef ze nooit gelegenheid om tot de aanval over te gaan, want ze vechten als leeuwen.

Suevii
Dit zijn sterke troepen die zich snel verplaatsen en niet gauw moe worden. Zowel hun aanval als hun verdediging is goed (zij het niet optimaal) georganiseerd. Nadat de eerste aanval van de Suevii is afgeslagen moet de tegenaanval worden ingezet voordat ze zich hebben gehergroepeerd.

Senones
Legers met middelmatige kwaliteiten die vooral gevoelig zijn voor aanvallen in de flank.

Vocates
Dit zijn weliswaar grote en indrukwekkende legers, maar ze zijn traag. Hun opmars wordt regelmatig onderbroken om te rusten. Ze vangen verliezen echter goed op en raken niet snel van de wijs. De beste strijdwijze is het isoleren van een leger en dit dan met meerdere Romeinse legioenen aanvallen.

Sibusati
De Sibusati stam beschikt over tamelijk kleine legers. Ondanks het feit dat ze snel vermoeid raken en slecht worden geleid zoeken ze constant de aanval.

Sequani
Deze stam brengt grote legereenheden op de been. Ze verplaatsen zich snel zonder vermoeid te raken. Gelukkig missen ze vaak de kracht om een ingezette aanval door te zetten.

Helvetii
De legers van deze stam bestaan volledig uit keurtroepen. Ze zijn op alle punten zeer sterk, en raken niet in paniek. Gelukkig zijn hun legers niet zo groot.

De cavalerie troepen die door de barbaren kunnen worden ingezet zijn achtereenvolgens:

Auscii
Uiterst zwak, maar bovenal geschikt om het spel op te oefenen.

Ubii
Deze stam beschikt over grote en vechtlustige legers. Het is gevaarlijk om ze aan te vallen. Zijzelf gaan onder dezelfde zwakheid gebukt als de infanterie van de Sequani. Hun aanvallen worden namelijk niet goed doorgezet.

Menapii
De Menapii zet uiterst snelle en grote eenheden in. Hun zwakke plekken zijn de flanken en de achterhoede.

Nervii
De legers van de Nervii zullen niet snel tot de aanval overgaan. Eenmaal uiteengedreven kost het ze veel moeite om zich te hergroeperen. Het zijn echter zeer goede strijders.

Morini
De soldaten van de Morini-stam zijn vastberaden. De enige hoop op een overwinning tegen deze troepen is een snelle aanval. Als de Romeinen in de verdediging worden gedwongen hebben ze niet veel kans meer.

Belgae
Onze zuiderburen beschikken over zeer snel verplaatsbare legers. Hun soldaten zijn uiterst moedig, maar werken slecht samen. Zowel in aanvallend als verdedigend opzicht zijn ze zeer sterk.

Tencteri
De Tencteri zijn zeer goede all-round soldaten. Ze hebben eigenlijk geen zwakke punten.

Huns
Historisch gezien is de aanwezigheid van de Hunnen in dit spel natuurlijk niet correct. De Hunnen hebben onder leiding van Attila pas in Europa huisgehouden vanaf circa 450 jaar na Christus. Dit neemt echter niet weg dat de Hunnen in dit gastoptreden haast onverslaanbaar zijn. Zelfs de kleinste fout wordt genadeloos afgestraft.

Nadat ook de tweede stam waartegen wordt gestreden is vastgesteld, raden we je aan eerst de situatie in ogenschouw te nemen. Voordat je de vuurknop indrukt kun je de grote cursor met behulp van de joystick over het hele speelveld bewegen. De Romeinse troepen zijn rood, terwijl de legers van de barbaren blauw zijn. De infanterie wordt aangeduid door een zwaard, en de paardekoppen stellen de cavalerie-eenheden voor. Het rode gezicht stelt het legioen van Julius Caesar voor. Wat direct opvalt zijn de grillig gevormde lijnen in verschillende kleuren. Deze lijnen geven de contouren van bergen aan, en de kleur de hoogte. De volgorde van deze kleuren is van laag naar hoog: geel, grijs, blauw en rood. Voorts zijn bossen op de kaart herkenbaar. De legers kunnen hier niet doorheen trekken.
Je zult inmiddels ook wel hebben gezien, dat de barbaren twee maal zoveel legers op de been hebben gebracht als de Romeinen. Het totaal aantal manschappen is echter ongeveer gelijk.
Nadat je op de vuurknop hebt gedrukt hoor je het geluid van duizenden marcherende voeten, ten teken dat de strijd is begonnen. Om orders aan de eigen troepen te verstrekken moet de cursor er omheen worden geplaatst. Je houdt nu de vuurknop ingedrukt om te kunnen lezen met welke leider je te maken hebt. De twee getallen die worden genoemd zijn het aantal soldaten ("MEN") en hun conditie ("SWORDS"). Om een bevel te geven moet je de joystick naar rechts bewegen. Het woord "CANCEL" verdwijnt nu en het symbool van het betreffende legioen verandert van kleur. Nu kun je met de joystick aangeven in welke richting de troepen zich moeten spoeden. Aan ieder leger kunnen maximaal acht orders tegelijk worden gegeven. Na iedere beweging van de joystick verschijnt er een wit pijltje dat de richting en de afstand van de troepenbeweging aangeeft. Tijdens het verstrekken van deze opdrachten moet je wel de vuurknop ingedrukt blijven houden. De gegeven bevelen worden pas uitgevoerd nadat de vuurknop is losgelaten.

De snelheid waarmee de troepen zich verplaatsen hangt af van een aantal factoren. Het behoeft geen betoog dat de cavalerie sneller is dan de infanterie. Ten tweede wordt de snelheid bepaald door de terreinsoort waarover de legioenen zich moeten voortbewegen. Bergopwaarts gaat nu eenmaal moeizamer dan bergafwaarts.
Wanneer de troepen zich in beweging hebben gezet kunnen eerder gegeven bevelen worden ingetrokken als de situatie inmiddels is gewijzigd. Om dit te

doen moet de cursor weer worden bewogen naar het legioen dat een nieuwe opdracht moet krijgen. Houdt de vuurknop ingedrukt terwijl je de joystick naar links beweegt. Het woord "ORDER" zal nu verdwijnen. Duw nu nogmaals de joystick naar links om de laatste order in te trekken. Wil je alle eerder gedane commando's ongedaan maken, dan zul je de joystick meerdere malen naar links moeten bewegen. Voor het geven van de nieuwe bevelen moet de vuurknop even worden losgelaten en daarna weer ingedrukt.
Behalve het verstrekken en intrekken van bevelen kunnen de legioenen ook worden geïnspecteerd. Beweeg de cursor naar het leger waarvan je wat meer wilt weten en druk op de vuurknop. Wanneer het leger nog opdrachten heeft uit te voeren worden deze door middel van witte pijltjes aangegeven. Bovendien toont een schaduwbeeld wat de eindpositie van de troepen wordt nadat alle orders ten uitvoer zijn gebracht. Ook het resterende aantal soldaten en hun conditie is af te lezen. Deze laatste twee cijfers kunnen ook bij de vijandelijke troepen worden bekeken. De kracht van de manschappen wordt minder naarmate ze een grotere afstand moeten overbruggen. Ook het beklimmen van bergen doet een zware aanslag op hun conditie. Wanneer ze echter zo nu en dan in de gelegenheid worden gesteld te rusten krijgen ze hun krachten weer terug.
Zodra een leger een positie wil innemen die door de vijand wordt bezet barst de strijd los. Het verdedigende leger licht helder op. Indien de overmacht te groot is kan het gebeuren dat een leger zich terugtrekt. Er heerst dan in meer of mindere mate paniek in de gelederen. Om de zaken weer in de hand te krijgen moeten zo snel mogelijk nieuwe bevelen worden gegeven. Wanneer een leger is verslagen klinkt een hoog pieptoontje, dat waarschijnlijk de ijselijke kreet van de laatste in doodsnood verkerende soldaat moet voorstellen.
Het spel is afgelopen als alle vijandelijke legereenheden zijn verslagen of wanneer het legioen van Julius Caesar het loodje heeft gelegd.

Desgewenst kan het spel worden gepauzeerd door het indrukken van de toets <F1>. Om verder te spelen dient deze toets nogmaals te worden ingedrukt. Als de strijd uitzichtloos is geworden hoef je niet de vernedering van een totale afslachting af te wachten. Als je op de toets <F3> drukt vraagt het programma of je echt wilt opgeven. Sla vervolgens de toets <F5> aan om uit het lijden verlost te worden. Had je per ongeluk <F3> aangeslagen, dan kan het spel worden hervat door nogmaals <F3> in te drukken.

Speeltips

Begin het spel tegen de zwakst denkbare tegenstanders, de stammen van de Aedui en de Auscii. Op deze manier krijg je het snelste inzicht in het spel.

Speel de eerste paar spellen niet met teveel legioenen. Aangezien de zwakste Romeinse legioenen pas in de strijd worden geworpen wanneer met meer legers wordt gespeeld en de kracht van de barbaarse legers gelijk blijft, wordt het spel veel moeilijker.

Denk er steeds aan dat het aanvallen vanuit een hoger gelegen positie altijd de voorkeur verdient. Het beklimmen van bergen is al vermoeiend genoeg zonder dat je ook nog eens een bikkelharde strijd moet leveren om iedere meter grond.

Voorkom dat een Romeins legioen ingesloten wordt door vijandelijke eenheden. Een omsingeld leger heeft weinig kans de strijd te overleven.

Als de Romeinse troepen vermoeid raken kun je ze het beste proberen terug te trekken naar een hoog gelegen gebied. Hier laat je ze uitrusten terwijl de barbaren de berg beklimmen. Wanneer je denkt dat de tegenstander door de beklimming voldoende is uitgeput kun je een nieuwe aanval lanceren.

De cavalerie is het meest effectief wanneer ze de barbaren in de flanken kunnen aanvallen. Ook zijn ze zeer bruikbaar om de flanken van de infanterie te verdedigen.

Zolang een leger stilstaat heeft het geen flanken en achterhoede. Wanneer het wordt aangevallen vormt de zijde die aan de aanval bloot staat automatisch de voorhoede.

Gebruik het legioen van Julius Caesar verstandig. Voer er bliksemaanvallen mee uit op verzwakte barbarenstammen. Het is ook uitermate geschikt om bedreigde eenheden te hulp te snellen. Bescherm het legioen tegen elke prijs, aangezien de uitschakeling ervan automatisch een nederlaag inhoudt.

Zorg ervoor dat zwakkere eenheden voldoende rugdekking krijgen van de cavalerie. Wanneer de zwakke legers door de vijand worden teruggedreven, worden de barbaren op hun beurt onmiddellijk aangevallen door de cavalerie.

De tragere legers van de barbaren kun je proberen te verslaan met de volgende tactiek. Wacht ze op in de beboste gebieden en probeer ze in een fuik tussen de bomen te drijven. Vervolgens kun je ze van meerdere kanten tegelijk aanvallen. De bomen kunnen ook gebruikt worden als rugdekking voor de eigen troepen.

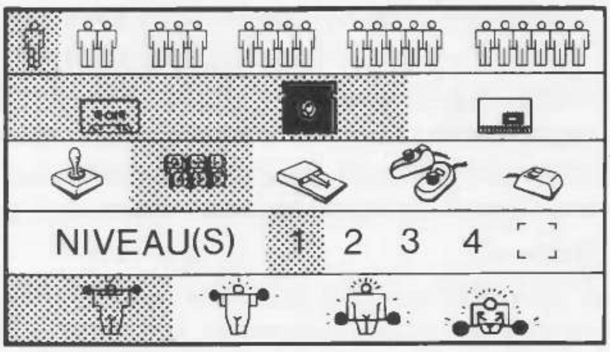
Het is aan te raden pas de moeilijker speelvarianten van het spel te kiezen wanneer voldoende ervaring is opgedaan. Kies dan de barbarenstammen uit de middelste regionen voor een interessant spel.

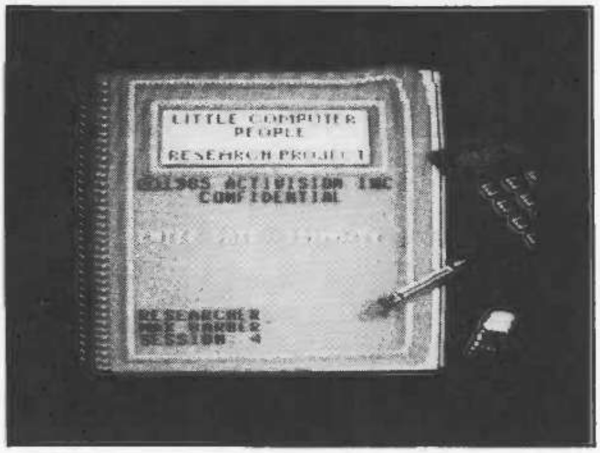
De Hunnen zijn niet te verslaan. Het is al een hele prestatie om hun troepenmacht van vijf terug te brengen tot drie voordat Caesar sneuvelt.

LITTLE COMPUTER PEOPLE

L

Activision | David Crane, Rich Gold en Sam Nelson | Ariolasoft





Doel

In dit spel moet je tonen een goede gastheer of -vrouw te zijn. Je moet het de logé zoveel mogelijk naar zijn zin maken en hem goed verzorgen.

Beschrijving

Iedereen die regelmatig met een computer werkt kent het verschijnsel. Een programma waar absoluut geen fouten meer inzitten vertikt het op een gegeven moment opeens. Na maandenlang onderzoek heeft men bij Activision eindelijk de oorzaak van deze vreemde storingen opgespoord. Men kon het resultaat zelf moeilijk geloven, maar het werd steeds moeilijker andere standpunten te blijven verdedigen. De uitkomst van het onderzoek was ondubbelzinnig. In iedere computer leeft een wezen dat verantwoordelijk is voor korte storingen.

Waarom deze kleine mensjes *(Little Computer People,* of LCP's) zoveel plezier scheppen in het treiteren van programmeurs is echter niet bekend. Misschien is het een vorm van protest tegen de slechte werkomstandigheden.

Om de relatie met de bewoner te verbeteren opperde iemand het idee er in ieder geval voor te zorgen dat de wezentjes comfortabel konden wonen. De volledig gemeubileerde woning die je ziet nadat het programma is geladen was het resultaat.

Voordat het echter zover is moet men in het titelbeeld wat gegevens invullen. Op dit titelbeeld zie je een notitieblok, een rekenmachine en een potlood. Het is namelijk de bedoeling om alle observaties te noteren. Dit op verzoek van Activision, dat graag op de hoogte wil worden gehouden van eventueel afwijkend gedrag van de LCP's.

Om te beginnen moet je je naam invullen op het notitieblok. Vervolgens moet je de datum intikken. Zowel de maand, de dag als het jaar moeten in twee cijfers worden weergegeven. Het intikken van een streep tussen dag, maand en jaar is niet nodig. Zes april 1986 wordt dus ingevoerd als ''040686''. Nadat dit is gebeurd moet de tijd worden ingevuld. Eerst de uren en vervolgens de minuten. Let hierbij op dat het programma geen 24-uurs klok heeft. Acht uur 's ochtends en acht uur 's avonds worden hetzelfde ingevuld. Om onderscheid te maken tussen ochtend en avond dient de laatste ingave. Een <A> *(A.M.)* voor 's ochtends en een <P> *(P.M.)* voor 's avonds.

Na het gelijk zetten van de klok wordt het volgende deel van het programma geladen. We willen op dit punt meteen al even waarschuwen. Haal de diskette nooit uit de drive

als het rode lampje brandt. Zet ook nooit de computer uit wanneer dit lampje nog brandt. In beide gevallen wordt de diskette verminkt en is deze onbruikbaar geworden. Voorts hebben wij ons in dit verhaal beperkt tot de disketteversie van het programma. De cassetteversie is volgens de berichten die ons hebben bereikt namelijk minder interessant wegens het gebrek aan variatie.

Het is inmiddels bekend dat de LCP's nogal verlegen zijn. Het kan dan ook even duren voordat ze hun nieuwe huis betreden. Misschien durven ze zichzelf wel helemaal niet te laten zien. Wij hielden ons hart vast toen de woning na vijf minuten nog steeds leeg was. Eindelijk werd er aangebeld. De deur ging voorzichtig op een kier en er kwam iemand naar binnen. Hij werd op de voeten gevolgd door een hond. Na een grondige inspectie van alle vertrekken en de bergruimten, het uitproberen van het toilet en de luie stoel sloeg de teleurstelling bij ons toe. Het mannetje vertrok weer. Wij kregen last van een schuldgevoel en vroegen ons af wat we verkeerd hadden gedaan. Was de koelkast niet voldoende gevuld of was de stoel misschien niet comfortabel genoeg? Wij wisten het niet. Terwijl we manmoedig een traantje wegpinkten ging de deur opnieuw open en verscheen de man weer. Wat een opluchting, hij had alleen zijn koffer gehaald. Driftig begon hij met het uitpakken van zijn spullen die hij zorgvuldig wegborg in diverse laden en kasten.

Om de nieuwe bewoner welkom te heten lieten we even weten dat we hem hadden opgemerkt. We vroegen hem of hij zo vriendelijk zou willen zijn zichzelf ook even voor te stellen (''WOULD YOU LIKE TO WRITE A LETTER'' <RETURN>).

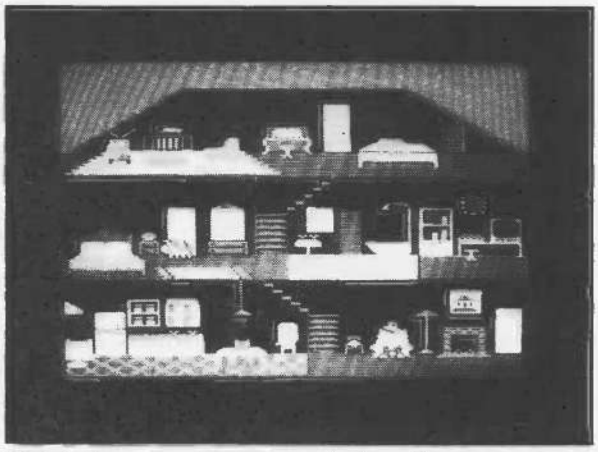
Hij knikte verheugd het hoofd en liep naar de zolder. Na eerst wat schrijfpapier te hebben gepakt schreef hij ons een hartelijke brief waarin hij ons bedankte voor het riante onderkomen. Hij ondertekende het bericht met Calvin.

LCP's hebben, net als wij, verschillende karakters en namen. Het kan gebeuren dat je een bewoner treft die je niet zo erg aanstaat. Dat is dan jammer, want de huurbeschermingsregels voor computerbewoners zijn zo mogelijk nog strenger dan voor huurders van vlees en bloed.

LCP's hebben wel een aantal dingen met elkaar gemeen. Ze zijn allemaal verzot op muziek, T.V. kijken en piano spelen. Net als bij de lezers van dit boekwerk gaat hun hartje uit naar spelletjes.

Door die verschillende karakters kan het natuurlijk gebeuren dat het wezentje jouw verzoeken in de wind slaat en onverstoord zijn eigen gangetje gaat. Wind je dan niet op. Je moet goed begrijpen dat deze bewoners geen speelgoed zijn. Ze leven en hebben ook hun gevoelens. Blijf beleefd en vriendelijk tegen ze.

Een andere consequentie van die verschillende karakters is dat jouw gast er misschien een volstrekt andere levenswijze op nahoudt dan onze vriend Calvin.



Calvin leest ontspannen de krant

Een LCP heeft aandacht en voedsel nodig om gelukkig en gezond te blijven. Wanneer hij gelukkig is gaat hij met een brede glimlach door het leven. Wordt hij echter een beetje aan zijn lot overgelaten, dan verdwijnt die glimlach. Een kleine attentie is dan meestal al voldoende om hem op te beuren. Besteed je veel te weinig aandacht aan hem, dan loopt hij met een treurig gezicht door het huis rond. Tenslotte wordt hij zelfs groen van ellende en wordt ziek.

Het is misschien goed om op deze plaats een aantal hardnekkige geruchten die over dit programma de ronde doen te ontzenuwen. Het gerucht dat, wanneer de LCP komt te overlijden, het huis voor immer leeg blijft

staan is niet waar. Volgens onze informatie is het namelijk niet mogelijk dat hij dood gaat. Deze ramp kon alleen gebeuren bij de allereerste versie van het programma die naar de pers werd gezonden. Toen het spel in de handel werd gebracht was deze mogelijkheid uit het programma verwijderd. Het wezen kan door hevige ondervoeding wel ziek worden. Zijn gezicht wordt dan groen en hij kruipt onder de wol. Hij blijft dan ziek totdat je voedsel laat bezorgen (<CTRL> <F>).
De waterfles in de keuken moet je ook regelmatig bijvullen (<CTRL> <W>). De trouwe viervoeter moet natuurlijk ook regelmatig van voedsel worden voorzien (<CTRL> <D>).
Je kunt de gewaardeerde gast ook opvrolijken als hij wat neerslachtig is. Geef hem eens een boek (<CTRL> <B>) of een plaat (<CTRL> <R>) cadeau. Iets dat zijn verveling ook kan breken is een telefoontje (<CTRL> <C>).
Momenteel is het nog niet mogelijk de taal die de bewoner spreekt te verstaan, maar de onderzoekers blijven hieraan werken.
Zit de kleine man zeer diep in de put, dan kan je hem opbeuren met een schouderklopje (<CTRL> <P>). Zo snel als zijn kleine beentjes hem dragen kunnen spoedt hij zich naar de luie stoel. Wanneer hij hier staat druk je nogmaals <CTRL> <P> in. Er verschijnt dan een mechanische hand die hem een schouderklpje geeft.



Heb je zin in een spelletje?

Zoals al eerder werd gezegd is de gast verzot op spelletjes. Haast alle bezigheden staakt hij onmiddellijk als je hem vraagt of hij een spelletje wil spelen ("WOULD YOU LIKE TO PLAY A GAME" <RETURN>). Hij rent naar zolder en gaat voor de kast staan. Je mag zelf kiezen welk spel je wilt spelen. De mogelijkheden hier zijn:
Card war. Dit is een uiterst simpel kaartspel. Een spel kaarten wordt geschud en elke speler krijgt er 26. Vervolgens leggen de spelers ieder de bovenste kaart van hun stapeltje op tafel (<F1>). Degeen die de hoogste kaart heeft wint en mag beide kaarten pakken. Degeen die uiteindelijk geen kaarten meer over heeft, heeft verloren. Als beide kaarten dezelfde waarde hebben ontketent dit een strijd *(WAR)*. Beide spelers moeten dan nog eens vier kaarten ondersteboven op tafel leggen. De rechter kaart van iedere speler wordt dan omgedraaid en degeen met de hoogste kaart wint alle kaarten die op tafel liggen. In de zeldzame gevallen dat ook dan beide kaarten even hoog zijn worden door beide spelers nogmaals vier kaarten neergelegd. De hoogte van de omgedraaide kaart beslist dan wie de, inmiddels tot 18 kaarten aangegroeide, stapel mag hebben.
Je kunt dit spel stoppen door toets <F7> aan te slaan.
Anagrams. In dit spel bedenkt de LCP een woord. Vervolgens gooit hij de letters ervan door elkaar. Jij moet dan het (engelse) woord raden. Dit is, zeker voor niet engelssprekende spelers, een moeilijk spel. Om het spel te stoppen moet je <F1> indrukken.

Je kunt per woord een aantal aanwijzingen vragen door <F3> aan te slaan. De eerste keer dat je dit doet wordt de juiste letter op de eerste plaats gezet. De tweede keer de tweede letter, enzovoorts. Je kunt echter niet twee aanwijzingen achter elkaar vragen zonder een poging te doen het woord te raden. Wanneer je denkt het woord gevonden te hebben tik je het in en je krijgt te zien of het goed of fout was.
Draw poker. Dit is de bekende pokervariant waarbij je vijf kaarten krijgt. Het eerste wat je moet doen is geld inzetten (<F1>). Je krijgt dan vijf kaarten, waarna je beslist of je wilt wedden (<F1>) of passen (<F5>). Elke keer dat je <F1> indrukt wordt de in-

zet met een dollar verhoogd. Je kunt de inzet per beurt nooit met meer dan 20 dollar verhogen. Als je het bedrag hebt ingezet dat je wilt verwedden druk je <F3> in. Vervolgens mag je een aantal kaarten ruilen. Dit doe je door de cijfertoetsen 1 tot en met 5 in te drukken.
Mocht je je bedenken dan krijg je de kaart weer terug door hetzelfde cijfer nogmaals aan te slaan. Na een druk op <F1> is de keuze definitief en krijg je nieuwe kaarten. Ben je tevreden met de kaarten die je in eerste instantie had gekregen dan sla je <F3> aan.
Je kunt desgewenst de inzet nog verhogen. Met <F5> vraag je de kaarten van je tegenstander te zien. De winnaar krijgt de pot. Voor de pokerregels verwijzen we naar het spel *Strippoker* dat elders in Het Zwaardere Werk wordt besproken.
Je kunt doorspelen totdat één van beide spelers blut is of het spel stoppen door <F7> aan te slaan.

Een huis voor een LCP zonder eigen computer kan natuurlijk niet. In zijn werkkamer op de eerste etage heeft hij er dus een staan. (Wij vragen ons af of daar ook een LCP in woont.) Wanneer je intikt ''WOULD YOU LIKE TO PLAY WITH YOUR COMPUTER'' <RETURN> loopt hij, wanneer hij zin heeft tenminste, naar zijn werkkamer. Hij rommelt wat in de kast en laadt een programma. Meestal werkt onze Calvin aan een statistisch overzicht. Soms echter begint hij stiekem een spelletje te spelen. Je kunt ook met hem communiceren via zijn computer. Je tikt hiervoor in ''LOGON PLEASE''. Je hebt daarna de mogelijkheid de naam die je op het notitieblok had ingevuld te veranderen.

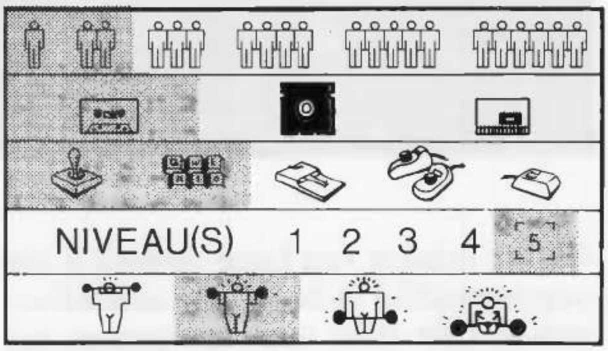
Afhankelijk van het temperament van de LCP heeft hij meer of minder slaap nodig. Op een gegeven moment zal hij naar bed gaan. Maar eerst neemt hij een warme douche en trekt hij zijn pyjama aan. De LCP's zijn over het algemeen namelijk zeer hygiënisch. Na het eten poetsen zij hun tanden en ze zullen niet gauw vergeten hun handen te wassen na een sanitaire stop.
Je kunt hem wreed uit zijn slaap halen door de wekker te laten aflopen (<CTRL> <A>).

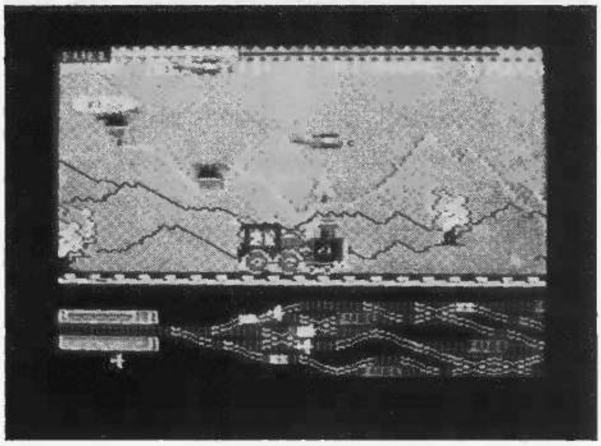
Speeltips

Het is zo goed als onmogelijk om voor dit spel speeltips te geven. Dit komt door de zeer uiteenlopende karakters van de verschillende LCP's.
Er schijnen LCP's te bestaan die nogal opvliegend van aard zijn. Wij hebben tenminste wel eens het volgende verhaal gehoord. De betreffende LCP (zijn naam is ons helaas even ontschoten) werd gevraagd of hij zin had in een spelletje. Telkens wanneer hij bijna boven aan de trap was werd hij opgebeld. Na deze misselijke grap veelvuldig achter elkaar te hebben uitgehaald pakte de LCP de telefoon op en smeet deze (terecht!) kwaad door de kamer.
Wanneer een LCP vraagt welk spel je met hem wilt spelen moet je eens een keer niet reageren. Na korte tijd wordt hij ongeduldig en trekt hij de aandacht. Hij doet dit door tegen de binnenkant van de beeldbuis te kloppen. Wanneer je hier ook niet op reageert haalt hij op een gegeven moment misnoegd zijn schouders op en sluit hij de lade.
Zoals reeds eerder werd opgemerkt zijn LCP's verzot op muziek. Als je hem vraagt piano te spelen (''WOULD YOU LIKE TO PLAY THE PIANO'' <RETURN>) doet hij dit meestal. Je zult merken dat de LCP zeer talentvol is.
Een andere manier om muziek te laten weerklinken is de vraag ''WOULD YOU LIKE TO PLAY A RECORD'' <RETURN>). Vaak reageert ons vriendje Calvin hier niet op, maar wanneer hij wel een plaat opzet staat hij uitbundig te swingen als een jonge Travolta.
Wanneer je als datum 25 december invoert is de kans groot dat de LCP de hele dag Kerstplaten draait.
De woning kent ook een aantal kasten. Regelmatig verdwijnt een LCP daarin om even later weer tevoorschijn te komen. Wat hij in de kast uitvoert is tot op heden nog steeds een raadsel. Indien iemand hierachter komt, laat het ons dan even weten want we zijn razend nieuwsgierig.

LOCO

Alligata Software Ltd. | Tony Crowther | Home Soft Benelux





Doel

In Loco trek je de met machine-olie verzadigde overall aan van de knuistige machinist op een ouderwetse stoomlocomotief. Je opdracht is de locomotief zo lang mogelijk op de rails te houden. Uiteraard word je daarin tegengewerkt. Ondermeer vijandelijke vliegtuigen en luchtschepen maken je het leven zuur. Ook het emplacement zelf is niet zonder gevaar.

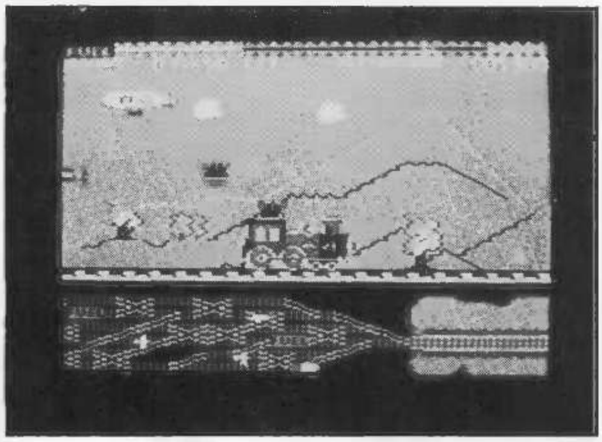
Beschrijving

Alligata Software is een bedrijf dat niet bepaald bekend staat door innovatieve spelideeën. De release van Loco werd dan ook met verbazing door de software wereld gadegeslagen. Loco is immers een uitstekend spelidee gepaard aan grandioze graphics en meer dan uitstekende muziek.
Het was duidelijk dat Alligata in programmeur Tony Crowther een uitstekende kracht gevonden had. Een kracht die in kunnen groeide want zijn vorige programma's zoals Bug Blaster en Killer Watt waren geen hoogstandjes. Ook Blagger en Son of Blagger waren, alhoewel technisch goed uitgevoerd en qua verkoop uiterst succesvol, weinig innovatief. Beide laatste programma's borduren voort op de successen van onder andere Manic Miner en Jumpman. Het grote succes van Loco deed Crowther en Alligata tot Loco II besluiten. Geruime tijd dook de naam van dit programma met de regelmaat van een knipperende cursor in de vakbladen op. Maar Loco II werd nimmer gereleased.

Lang kon men na Loco bij Alligata niet meer genieten van Tony Crowther's verworvenheden. Men kreeg onderling ruzie en Crowther vertrok om zijn heil elders te zoeken, met medeneming waarschijnlijk van Loco II.
Volg je Crowthers carrière dan verbaas je je toch wel over zijn volgende releases. Bij Gremlin Graphics werd na enige tijd Suicide Express uitgebracht. Suicide Express blijkt in praktijk Loco in een futuristisch jasje te zijn. Het is zeer waarschijnlijk dat Suicide Express het beruchte Loco II is. Het basis idee (een trein op een emplacement) is gelijk gebleven. Het vertederende ouderwetse stoomlocomotiefje is nu een slanke zilveren bolide geworden en de achtergrond graphics zijn nog fraaier. Ook Gremlin Graphics mocht zich niet lang verheugen op het gezelschap van Crowther. Vlak voordat Suicide Express op

de markt gebracht werd ging Crowther (met ruzie) 's zijns weegs. En dook vervolgens met Black Thunder op bij Quicksilva.
Black Thunder is volledig identiek aan Suicide Express met uitzondering van wat achtergrond graphics. Waar bij Suicide Express de titel van het spel vaak in de achtergrond figureert ga je bij Black Thunder aan grootmoedswaanzin bij Crowther denken. Te pas en te onpas schiet zijn naam in de achtergrond voorbij in schermhoge letters. Iets minder eigendunk had ook wel gemogen.
De volgende release bij Quicksilva was Gryphon. Gryphon is (het wordt saai) op hetzelfde idee gebaseerd als Loco, Suicide Express en Black Thunder: horizontale beweging, ondanks tegenwerking, zo lang mogelijk proberen vol te houden. In Gryphon is de techniek vervangen door een sprookjesachtige achtergrond. De locomotief is een gevleugeld paard geworden. De tegenstanders zijn ondermeer rondzwevende spoken die zwevend temidden van ruïnes proberen je te onderscheppen. De graphics zijn zo mogelijk nog fraaier dan Suicide Express.

In feite echter had Crowther geruime tijd hetzelfde programma in een ietwat ander jasje geproduceerd. Ietwat verontrust vroegen we ons af wat de volgende Crowther escapade zou zijn. Met William Wobbler betreedt Crowther gelukkig andere paden. En had hij blijkbaar weer vrede gesloten met Gremlin Graphics. Dit grafisch arcade adventure wordt gekenmerkt door dezelfde grandioze graphics en muziek als de vorige programma's maar is wezenlijk verschillend. William Wobbler zal in een van de aanvullingen van het Zwaardere Werk uitgebreid aan bod komen. De vrede met Gremlin was trouwens van korte duur. In februari 1986 tekende Crowther een nieuw contract met Alligata Software waardoor het cirkeltje (voor hoe lang overigens?) weer rond is.



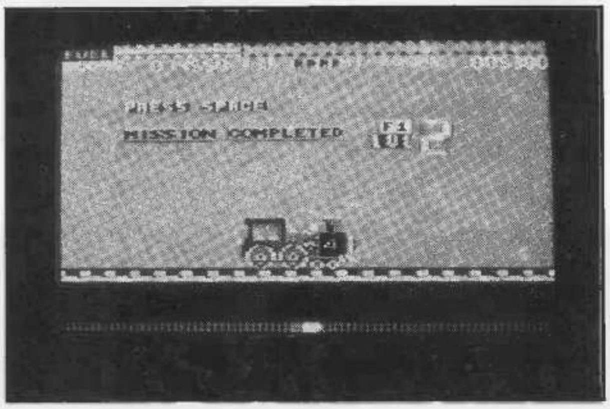
Na het inladen van Loco verschijnt ons vervoermiddel in beeld. De stoomlocomotief C64 staat voor het perron van een klein stationnetje. Rechts staat de stationsmeester te zwaaien.

Laten we, voordat je met het indrukken van de <SPATIEBALK> het spel start en op weg gaat, eens het scherm goed bekijken.
Het beeld is in twee delen opgesplitst. Bovenin de locomotief en het landschap in zij-aanzicht, onderin het te berijden emplacement in bovenaanzicht (een soort radarscherm).

Bovenin het scherm (links) FUEL met daarnaast de brandstofmeter. Deze verkleurt van blauw (laatste druppels) en geel (weinig) naar zwart (voldoende).
Onder FUEL zie je de gehaalde SCORE bij het spel met rechts daarvan het aantal levens. Je begint het spel met 3 levens.
Tijdens het spelen verschijnen naast het aantal levens vlaggetjes. Elk vlaggetje staat voor een gehaald onderdeel van een spelniveau, i.c. het passeren van een stationnetje. Vijf vlaggen promoveren je naar het volgende niveau.
Uiterst rechts de tijdens deze spelsessie behaalde hoogste score.

Razendsnel zoeven kleine vliegtuigen door het beeld. Je ziet ook luchtsche-

pen voorbij gaan. Tijdens het spel werpen zowel vliegtuigen als luchtschepen bommen af.
Je ziet de vliegtuigen en luchtschepen ook over het radarscherm bewegen. In het midden het station met je locomotief aan het perron. Links op het radarscherm zie je twee blauwe blokken op het emplacement met de letters FUEL.
Wanneer je tijdens het spel over een FUEL-tank heenrijdt wordt de brandstof automatisch aangevuld. Tekort aan brandstof betekent dat je tot stilstand komt en weldra geraakt zult worden door een bom.



Een ander gevaar tijdens de rit vormen de lorries. Je ziet deze op het radarscherm al van verre aankomen; kleine paarse blokken die snel over het emplacement bewegen. Pas op het laatste moment worden ze in het bovendeel van het scherm zichtbaar. Je moet uiterst snel reageren wil je een lorrie van de rails blazen.
Natuurlijk ben je niet helemaal aan de heidenen overgeleverd. Je beschikt over een arsenaal verdedigingswapenen. Nu ja, arsenaal: twee wapens.
Allereerst kun je rook laten ontsnappen (vuurknop indrukken). Een wolk rook stijgt uit de pijp op.
Naarmate je de vuurknop langer ingedrukt houdt rijst de rook hoger. Met de rook kun je vliegtuigen, luchtschepen en bommen vernietigen.
Je kunt ook stoom afblazen door de joystick naar rechts te drukken. Een hete wolk stoom schiet naar voren en vernietigt alles op zijn weg.
Je hebt geen controle over de snelheid van de locomotief. De snelheid zal altijd constant blijven. Alleen de snelheid van de tegenstanders en hun aantal wordt verhoogd op hogere niveaus.
Je bestuurt de locomotief met een joystick in poort 2 of vanaf het toetsenbord. Zoals gezegd heb je geen invloed op de snelheid van de locomotief. Je kunt door de joystick van je af drukken of naar je toe te halen bij een wissel van spoor wisselen.

Op het toetsenbord kun je de volgende toetsen gebruiken:

Spoor wisselen omhoog:	<A>
Spoor wisselen omlaag:	<Z>
Rook op laten stijgen:	<R>,<Y>,<I>,<P>,<*>,<RETURN>
Stoom afblazen:	<S>,<F>,<H>,<K>,<:>,<=>
Pauze toets:	<RUN/STOP>,<linker SHIFT>,<X>,<V>,<N>,</>
Opheffen pauze:	<SPATIEBALK>
Herstarten spel:	<RESTORE>

Tijdens de titelpagina kun je met functietoets <F1> het startniveau (1-5) bepalen. Hoe hoger het niveau, des te meer en snellere tegenstanders je tegenover je krijgt.
Op lagere niveaus hangen de luchtschepen stil. Hoe hoger het niveau des te sneller gaan ook deze vliegen. De snelheid van de locomotief blijft ongewijzigd, ongeacht het niveau.
De spelsnelheid (van de tegenstanders) wordt met <F3> (langzaam/snel) bepaald.

Puntentelling

Vliegtuig	100-250 punten
Luchtschip	200 punten
Bom	50 punten
Lorrie	200 punten

Iedere 10.000 gescoorde punten leveren een extra locomotief op.

Speeltips

Houdt nauwlettend je energiemeter in de gaten. Zodra de meter halverwege het gele gedeelte is wordt het tijd nieuwe brandstof op te pikken.

De radar is de enige manier om de lorries te zien aankomen. Houdt één oog dan ook altijd op het rechterdeel van de radar gericht. Zie je een lorrie naderen probeer dan zo snel mogelijk van baan te veranderen. Aangezien lorries razendsnel zijn, is het beter ze te vermijden dan proberen ze neer te schieten.

De hoogte waarop een vliegtuig vliegt als je het neerschiet is bepalend voor het aantal punten dat je ervoor krijgt. Hoe hoger het vliegt des te meer punten je toegekend krijgt.

Voor velen zullen de drie startlevens te weinig zijn voor langdurig stomen. Voor hen geven wij hierbij een aantal POKEs. Resultaat zal zijn dat je nooit minder dan drie levens zult hebben. Voor iedere 10.000 punten krijg je bovendien een extra leven erbij.
Spoel de band terug naar het begin. Tik in direct modus:
VERIFY"",1,1 en druk <RETURN> in.

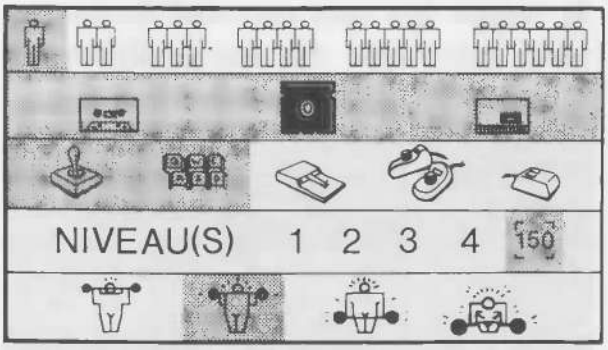
De computer meldt zich met FOUND LOCO BY A.R.C. en gaat het VERIFY commando uitvoeren. Na enkele seconden volgt een VERIFY ERROR. Raak de cassetterecorder niet aan en tik in direct modus het volgende:
POKE924,266:POKE925,252:SYS849 <RETURN>

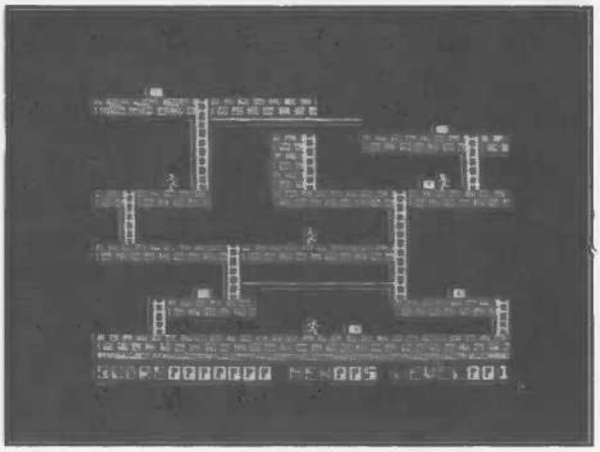
Het beeld wordt blank en de cassette recorder begint te lopen. Na enige tijd volgt een automatische software reset en het standaard Commodore 64 opstartbeeld komt terug.

Tik nu in direct modus:
POKE2049,12:POKE2050,8 <RETURN>
POKE26944,234:POKE26945,234:POKE26946,234 <RETURN>
RUN <RETURN>
Et voilà, oneindig spelplezier!

LODE RUNNER

Brøderbund — Dane Bingham — Ariolasoft





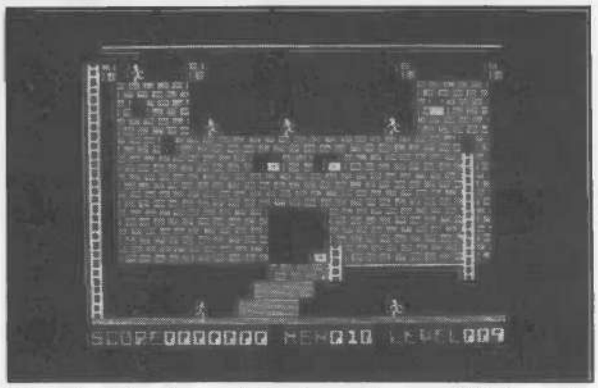
Doel

In het spel moet je op verschillende etages schatten verzamelen terwijl je de bewakers ontwijkt of in de val lokt.

Beschrijving

De graphics zijn zeer knap uitgevoerd. De (weliswaar kleine, doch gedetailleerde) figuren bewegen zich dank zij een slimme animatietechniek, die uit vier elkaar opvolgende beeldjes bestaat, op zeer realistische wijze over het beeldscherm voort.
Het bijzondere van dit spel is echter dat het de mogelijkheid biedt zelf velden te ontwerpen en bestaande velden aan te passen. Het spel is gesitueerd in het vijandelijke gebied van het Rijk Bungeling.
De leiders van Bungeling hebben door de belastingen aanzienlijk te verhogen, de bevolking een kapitaal in goud afhandig gemaakt.
Als commando word je er op uitgestuurd om deze schatten terug te halen uit de niet minder dan 150 kamers waarin deze worden bewaard. Door de keuze van de toetsen (<I>, <K>, <J>, <L> om te bewegen, en <U> en <O> voor het graven) is een joystick aan te bevelen.
Zoals ieder goed spel betaamt dreigt er gevaar. Hier in de vorm van bewakers die niet zullen schromen de commando te doden. Dit doen ze door hem in het nauw te drijven en hem vervolgens aan te raken. Het enige wapen dat onze dappere commando ter beschikking staat is een laser waarmee hij gaten in de vloer kan boren. Deze gaten worden na verloop van tijd vanzelf gedicht.
De bewakers pakken soms schatkisten op om die uit handen van de commando te houden. Wanneer ze echter in een gat vallen laten ze de kist vallen, en is het veilig om over ze heen te lopen. Zit een bewaker in een gat op het moment dat dit weer gevuld wordt, dan sneuvelt hij. Juich echter niet te vroeg, want de gedode bewakers worden onmiddellijk vervangen door verse tegenstanders
Een bewaker die in een gat is gevallen kan hier op eigen kracht weer uit klimmen, terwijl de commando in zo'n geval reddeloos verloren is. Het is wel mogelijk om je door een gat naar een lager gelegen etage te laten vallen. De hoogte van de val speelt hierbij geen rol.
Zodra alle kisten zijn verzameld zie je één of meerdere ladders die naar de top

van de kamer voeren. Door deze te beklimmen komt de commando in de volgende kamer. Blijft de ladder weg als de laatste schat is gepakt, dan heeft een bewaker nog een schat bij zich. Deze bewaker moet dan eerst in een gat worden gelokt, waarna hij de kist laat vallen.
Wat leveren al deze inspanningen nu eigenlijk op? Welnu, voor het oprapen van een kist krijg je 250 punten, het vangen van een bewaker levert 75 punten op, en als hij overlijdt in een gat brengt dat nog eens 75 punten extra op. Voor het ontsnappen uit een kamer worden 1.500 punten toegekend.
Er wordt een lijst met de tien hoogste scores bijgehouden op de diskette.
Gelukkig, gezien de slechte bereikbaarheid van sommige schatten, bestaat er geen tijdslimiet.
Er zijn een aantal toetsen die een speciale functie hebben gekregen.
Om de snelheid aan te passen kunnen de <+> of de <-> meerdere malen worden aangeslagen.
Als de demonstratie loopt kan met <RETURN> de lijst met topscores worden opgevraagd. <RUN/STOP> pauzeert het spel totdat deze toets wederom wordt aangeslagen. Dit is van onschatbare waarde om eens rustig uit te zoeken hoe die laatste schat in 's hemelsnaam moet worden veroverd.
In combinatie met de <CTRL> toets kun je achtereenvolgens met <J> of <K> kiezen voor bediening via een joystick of het toetsenbord. <R> beëindigt het spel, en door <D> in te drukken kan worden gekozen of er voor of achter de commando moet worden gegraven.
Het wonderschone diafragma effect aan het begin en einde van iedere ronde kan eventueel worden uitgeschakeld met <Z>.
De <A> toets zorgt ervoor dat een commando die gevangen zit zelfmoord pleegt, zodat het spel (weliswaar met het verlies van een leven) kan worden voortgezet.
Tenslotte zijn er nog twee toetsen waarmee het aantal levens tot maximaal 255 kan worden verhoogd (<F>), of naar de volgende kamer kan worden gegaan (<U>) zonder de huidige uit te hoeven spelen. Het gebruik van deze toetsen heeft wel tot gevolg dat men niet meer in aanmerking komt voor een plaats in de top 10.
Je begint het spel met vijf levens, en voor ieder veld dat wordt afgemaakt krijg je een extra leven.



De schat in de rechter toren is moeilijk te pakken

Iedere kamer bestaat uit een combinatie van de volgende elementen: vloeren (waarvan de massieve delen immuun zijn voor de laser), valluiken, ladders, rekstokken, schatkisten, ladders die pas verschijnen nadat alle kisten zijn verzameld, bewakers en de commando.
Uiteraard zijn sommige kamers makkelijker dan andere. Ook is men in een klein aantal kamers voor een deel afhankelijk van het geluk. In niveau 30 bijvoorbeeld zijn de kisten op de bovenste etage niet bereikbaar vanwege een valluik. Dit geldt ook voor de lager gelegen etages. Hier moet men wachters in gaten lokken en doden. De versterking komt dan boven weer terug in beeld en neemt vervolgens een kist mee. Het probleem is echter dat op de eerste etage een aantal vijanden op elkaars hoofd blijven staan. Wanneer je nu door de diverse valluiken naar beneden bent getuimeld is de kans zeer groot dat ze allemaal tegelijk in je nek springen voordat je de gelegenheid hebt

om een gat te graven. Wanneer een bewaker namelijk te dichtbij is, repareert hij zelf onmiddellijk het gat.
Op veld 52 is juist een perfecte timing van het grootste belang. Hier moet de commando naar links rennen, de trap op klimmen en dan op het juiste moment naar rechts springen over het hoofd van een bewaker heen, die door de opening naar beneden valt. Zelfs de kleinste aarzeling is hier fataal.
Andere velden (zoals nummer 60) zijn gevaarlijk door de vele valluiken.
In veld 64 komt het gevaar weer uit een heel andere hoek. Geduld is hier zeer belangrijk. Je moet namelijk de bewakers doden, en vervolgens wachten totdat de nieuwe wachters alle kisten naar beneden hebben gebracht. Ook is het in de meeste kamers noodzakelijk om door meerdere lagen vloer te boren, voordat de kisten bereikbaar zijn, en een veilige aftocht verzekerd is. Doe je dit niet snel genoeg, dan zullen de eerder gegraven gaten zich weer sluiten. Hierdoor raak je in de meeste gevallen opgesloten met een voorspelbaar resultaat.
Om dit te illustreren moet je veldnummer 101 maar eens bekijken. Hier moet je de commando zich dwars door torenmuren heen een weg laten banen.
Hangend aan een rekstok is het, behalve wanneer je aan de uiterste punt hangt, niet mogelijk een gat te boren. De vloer onder een ladder kan ook niet worden aangetast. Wanneer de commando op een ladder staat kan hij wel een gat in de aangrenzende vloer boren. Eventueel in meerdere lagen, maar dan moet er wel van bovenaf worden gewerkt.
Als alle kamers leeg zijn gehaald begint het spel van voren af aan, alleen worden de kamers dan doorgenummerd. Kamer 1 wordt dan nummer 151 enzovoorts.

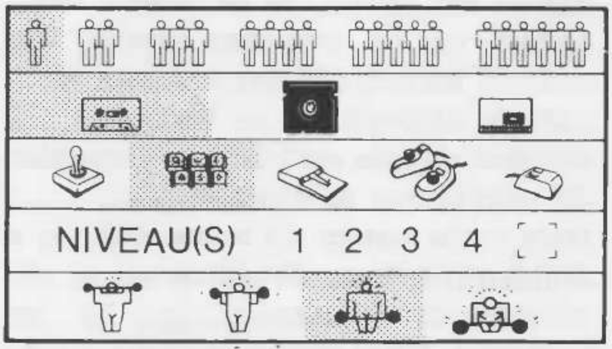
Om zelf velden te ontwerpen moet je eerst een diskette op de normale manier formateren. Vervolgens kun je vanuit de demo door <CTRL><E> in te drukken naar de edit mode gaan. Voordat je nu enthousiast velden gaat maken moet je deze data-diskette eerst initialiseren door het commando <I>, anders kunnen de nieuwe velden niet naar de diskette worden weggeschreven. Dit initialiseren duurt tamelijk lang. Om rampen te voorkomen kijkt het programma eerst of de Lode Runner master-diskette niet in de drive zit.
Nadat de data-diskette klaar is voor gebruik kun je naar hartelust je artistieke talenten botvieren door het commando <E> (voor edit) te geven. Vervolgens tik je in aan welk veld er gewerkt gaat worden. Dit nummer moet altijd uit drie cijfers bestaan. Bovendien moet op iedere diskette een veld met nummer 001 staan. Is dit niet het geval dan keert het programma naar de demo terug wanneer je probeert een veld te spelen.
Het vullen van een veld is de eenvoud zelve. Dit gebeurt door een cursor met de toetsen <I>, <J>, <K> en <M> over het scherm te bewegen. Op de gewenste plaats kunnen dan de benodigde onderdelen worden aangebracht. Een <1> voor een stuk vloer waarin een gat kan worden gegraven, een <2> voor een massief vloerelement, een ladder geef je gestalte met een <3>, een rekstok is <4> en een valluik verschijnt na het aanslaan van <5>. Met de <6> worden de ladders aangegeven die pas verschijnen nadat alle kisten zijn verzameld. Een kist kun je neerleggen door <7> aan te slaan, terwijl de vijand in stelling wordt gebracht met <8>. Natuurlijk mag je de held zelf niet vergeten (<9>). Eventuele fouten kunnen worden hersteld door met <0> een blanco vakje op het scherm te plaatsen. Men is vrij om naar hartelust te experimenteren, met een tweetal restricties.

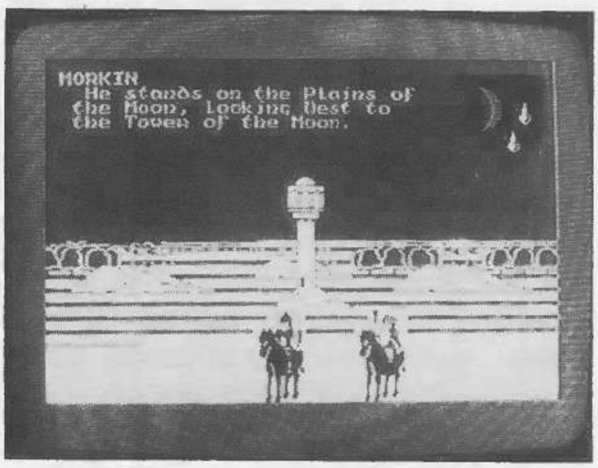
Zo moet er 1 commando aanwezig zijn (niet meer en niet minder). Ook is het bestaan van minstens 1 bewaker nood-

zakelijk. Maximaal mogen dat er 5 zijn. Voordat een veld wordt getest op speelbaarheid dient dit te worden gesaved op de data-diskette door <CTRL><S> in te drukken.
Na <CTRL><Q> keert het programma terug naar het edit scherm. Hier kan door middel van de <P> (play) en het intikken van het betreffende veldnummer worden aangegeven welk veld men wil testen.
N.B. vanuit het edit scherm kun je ook ieder gewenst veld van de Lode Runner master diskette selecteren. Voorts kunnen vanuit het edit scherm de volgende instructies worden gegeven: <S> om de top 10 te wissen, <C> om een bepaald veld te wissen, of <M> om een veld naar een ander veldnummer te copiëren. De laatste twee commando's werken niet op de master diskette.
Per diskette kunnen 150 velden worden opgeslagen. Het aantal te gebruiken diskettes is echter onbeperkt.
Later in het jaar 1983 is ook een versie van Lode Runner verschenen op insteek-module (ROM pack). Deze versie heeft slechts 17 velden. Voorts wijkt deze versie af doordat het diafragma effect aan het begin en einde van een veld is weggelaten. Het opgeven van een leven (<CTRL><A>) en het veranderen van de graafrichting (<CTRL><D>) bleven gehandhaafd. De zogenaamde "cheat keys" om meer levens te krijgen en een niveau over te slaan zijn weggelaten. Het grootste gemis is echter dat het niet mogelijk is om eigen velden te ontwerpen, noch bestaande velden te wijzigen. Het laatste verschil is dat de hoogste score niet wordt bijgehouden. Desniettegenstaande biedt deze versie zoveel indrukken van het spel dat het moeilijk zal blijken de diskette versie niet gelijk met een diskdrive aan te schaffen.

LORDS OF MIDNIGHT

Beyond | Mike Singleton | Home Soft Benelux





Doel

In Lords of Midnight moet je proberen de macht van de boze tovenaar-koning Doomdark te breken, die dreigt de vrije volkeren van het land Midnight aan zich te onderwerpen.
Midnight is geheel omgeven door een ondoordringbare ijsbarrière. In Midnight leven mensen, zoals in de middeleeuwen, in citadellen, grote versterkte steden, in kastelen of dorpen. Daarnaast bevolken allerlei legendarische wezens het land, zoals elfen, draken, trollen, boosaardige kobolds en wijze tovenaars. Kuddes wilde paarden en roedels wolven trekken over de vlakten of door heuvels en bossen.
Eens leefden alle mensen in Midnight in vrede. Zij werden bijgestaan door de wijze tovenaars, die leefden in hun hoge, ongenaakbare torens die men her en der in het landschap ontwaart. De tovenaar Doomdark trok naar de citadel van Ushgarak, behekste en vermoordde daarna zijn meester en nam diens plaats in als Heer van Ushgarak. Vandaar breidde hij zijn macht uit over de vrije landen van de mensen. Door vlijerij enerzijds, door afschrikking en terreur anderzijds wist hij velen over te halen zijn vaandels te dienen.
Wanneer het spel begint heeft Doomdark zich zo sterk weten te maken dat hij besloten heeft tot de definitieve aanval op de landen van de vrij levende mensen. Hij zendt vanuit Ushgarak een beklemmende, angstaanjagende, koude mist naar het zuiden, die de toch al geringe warmte van de zon lijkt te overwinnen; want Doomdark begint zijn strijd op midwinterdag *(Solstice)*.

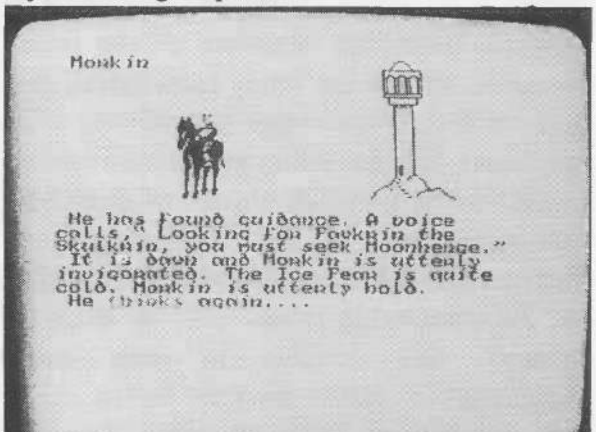
De landen van de vrije mensen zijn evenwel niet zonder verdedigers. In citadellen en kastelen leven de leiders van de vrije mensen, die zich met hun legers tegen de macht van Doomdark te weer zullen stellen. In de bossen van Midnight houden zich de machtige elfenvorsten op. Zij dulden geen overheerser en zullen zich verdedigen tegen elke aanvaller. Doomdark trekt evenwel op met een overmacht aan troepen, volgens een lang beraamd plan, terwijl de Heren van de vrije wereld niet gecoördineerd zijn en hooguit ieder voor zich vechten om hun eigen grondgebied te vrijwaren.
Rorthron, de wijze, heeft dit alles lang voorvoeld. Daarom heeft hij prins Luxor, één van de voornaamste leiders van de vrije mensen, uitgenodigd bij hem te komen om samen met hem en Corleth, de elf, te overleggen hoe Doomdark het beste kan worden weerstaan. Samen met Morkin, Luxor's

schildknaap, komen zij vieren bijeen in de Maantoren, midden in het Schaduwenbos. Doomdark kan slechts worden verslagen als de vrije mensen en de elfen genoeg legers kunnen verenigen, die onder een bezielende leider optrekken tegen Doomdark's hoofdvesting, de citadel Ushgarak. Ushgarak ligt evenwel ver in het noorden en de macht van Doomdark is overweldigend. Doomdark's hoofdstad te overmeesteren lijkt welhaast een onmogelijke opgave.
Corleth brengt in het midden dat er nog een andere mogelijkheid is Doomdark ten val te brengen. Doomdark ontleent zijn macht aan de legendarische ijskroon, die hij bewaart in de Toren van het Noodlot *(Tower of Doom)*. Met dit voorwerp in handen verkilt en ontmoedigt hij de harten van zijn tegenstanders. Wanneer de ijskroon vernietigd wordt, zullen de legers van Doomdark in wanorde vluchten en de macht van Doomdark zal gebroken zijn. Echter, slechts hij die de warmte van de mensen en de wijsheid van de elfen in zich verenigt kan de ijskroon uit de Tower of Doom ontvreemden.
Dan onthult Corleth een lang bewaard geheim. Toen in vroeger jaren Luxor's leger door vijanden uiteengeslagen was, vluchtte Luxor gewond het bos van Thrall in. Daar werd hij verzorgd en verpleegd door een schone elf, die hem lief kreeg. Lang nadat Luxor was vertrokken, kwam een kind ter wereld, half elf, half mens. Dat kind werd na een aantal jaren door de elfen zó te vondeling gelegd dat Luxor het wel moest vinden. Dat kind groeide op en werd zijn schildknaap: Morkin. Hij is het enige levende wezen dat de ijskroon kan bemachtigen.
Tenslotte overhandigt Rorthron Luxor de Maanring, de laatste grote oorlogsring die nog niet vernietigd was. Met de Maanring kan Luxor de vrije mensen bemoedigen en onder zijn banieren verenigen. Ook Corleth en Rorthron zullen zich inspannen zoveel mogelijk leiders van de vrije wereld voor de strijd tegen Doomdark op te roepen. Morkin wacht de lange, eenzame en uiterst gevaarlijke tocht naar de Tower of Doom ten noordwesten van Ushgarak.

Beschrijving

The Lords of Midnight is een rollenspel waarin men zich verplaatst in een fantasiewereld. In de doos waarin de cassette zich bevindt, tref je ook een degelijk boekje aan waarin de voorgeschiedenis, zoals hierboven samengevat, te lezen valt. Op de achterzijde van het boekje staat een -onvolledige- kaart afgedrukt van de landen van Midnight.

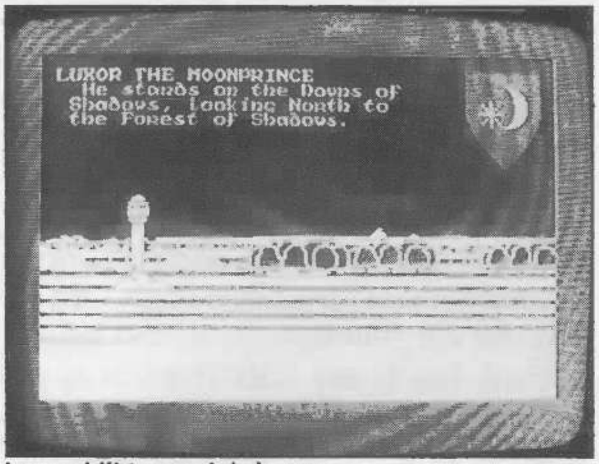
Tijdens het inladen van de cassette flitsen beelden van het landschap voorbij. Dan stokt dit filmisch patroon en komen we terecht in Midnight bij de Maantoren. We zien door de ogen van Luxor, de Maanprins, die uitkijkt over de schaduwheuvels.
Door nu de toetsen <1> t/m <8> in te drukken kijkt Luxor de kant op van de acht verschillende kompasrichtingen. In het landschap onderscheiden we bergen, heuvels, bossen en laagvlakten.
Het indrukken van de <SPATIEBALK> verplaatst de opgeroepen persoon. Het beeld van de omgeving wijzigt zich. Deze landschapstechniek, later in diverse spellen op andere wijzen toegepast, is een werkelijk schitterende prestatie van Mike Singleton.
Nu kan men opnieuw d.m.v. de toetsen <1> t/m <8> om zich heen kijken en zijn richting bepalen.



Morking krijgt advies

Het spreekt vanzelf dat het oversteken van bergen, heuvels en bossen meer tijd in beslag neemt dan het trekken over het vlakke land. Alleen elfenlegers spoeden zich door de bossen, waarin zij wonen, net zo snel als over de vlakten. Het verplaatsen in

diagonale richting neemt meer tijd in beslag dan in horizontale of verticale richting. De verhouding voor het vlakke land is 1 : 1½. Hoe verder men zich verplaatst, des te vermoeider wordt men. Vooral het overtrekken van bergen is een uitputtende bezigheid. In de nacht evenwel herstelt men zich enigermate van de opgedane loomheid. Ook zijn er nog andere mogelijkheden om weer verfrist verder te gaan.
Te paard reist men sneller dan te voet. Dat wist men vroeger ook.
Aanvoerders te voet dienen dan ook zo snel



Luxor kijkt om zich heen

mogelijk één van de vele in het wild levende paarden te vangen.
De kijk-functie kan altijd worden opgeroepen door de <←> toets.

Het één of meerdere keren indrukken van <RETURN> meldt wat de man die je onder je hoede hebt, zo allemaal denkt.

Het indrukken van <RESTORE> geeft, indien van toepassing, enige opties:
<1> *seek*
Kijk of je wat vindt, op verschillende plaatsen is het mogelijk welkome of zeer onwelkome zaken te vinden:
- paarden, voor hen die te voet gaan.
- voedsel en onderdak, voor hen die verzwakt waren.
- levend water, dat een ieder weer in optimale conditie brengt.
- machtige zwaarden, om vijanden te doden.
- dageraad, geeft een extra dag om verder te trekken.
- stem, die raad geeft.
- nacht, die de dag verjaagt en je belet voort te gaan.
- dodelijke moeheid, waardoor iedere beweging wordt verlamd.

<2> *hide*
Geeft je de mogelijkheid je te verstoppen, zodat Doomdark's legers je in het geheel niet kunnen bespeuren.
Alleen personen die alleen reizen, kunnen zich verbergen. Een heel leger stop je niet zo gemakkelijk weg. Morkin kan zich niet verbergen. Een leger is overigens op vlakten al van veraf te zien aan de opgeheven vaandels en lansen. In bossen, heuvels, bergen en diverse in het landschap staande kastelen, tempels, meren, grensstenen e.d. zijn legers pas te zien als je er vlakbij staat en je ernaar toe kijkt. Wanneer je met je legers door bossen, heuvels of bergen trekt, kijk dan steeds alle 8 richtingen op om je ervan te overtuigen dat er geen vijandelijke legers in de buurt zijn.
<3> *fight*
Streken waar wolven, draken, trollen of kobolden *(skulkrins)* huizen, kunnen slechts worden door getrokken na hen te hebben uitgeschakeld. Legers hebben hiermee geen problemen. Personen die alleen reizen, kunnen hieraan alleen beginnen als ze een goed zwaard hebben of de inwendige mens zeer goed hebben versterkt *(invigorated).*
<4> *recruit (naam)*
Geeft de mogelijkheid nieuwe legeraanvoerders onder je vaandel te brengen met hun troepen. Zij kunnen op hun beurt de landen van Midnight door trekken op zoek naar bondgenoten, voetvolk en ruiters aanmonsteren en de legers van Doomdark bestrijden.
Opmerkelijk is dat voor degene die je recruteert, de dag net aanbreekt, hoewel voor jou wellicht de dag al ten einde spoedde. Dit foutje tegen de logica is in Doomdark's Revenge, het vervolg op dit spel, niet meer aanwezig.
De nieuw geworven aanvoerders kunnen te allen tijde worden opgeroepen door <INST/DEL> in te drukken.
<5> *recruit men*

Geeft legeraanvoerders de mogelijkheid troepen te recruteren in kastelen en citadellen. De elfen kunnen alleen in elfenkastelen hun sterkte opvoeren. De vrije mensen kunnen geen elfentroepen aanwerven.

<6> *stand men on guard*

Geeft legeraanvoerders de kans troepen af te staan ter verdediging van kastelen of citadellen of om andere sterkere aanvoerders de gelegenheid te geven hun legers verder aan te vullen.

<7> *to battle*

Wanneer men stuit op een leger van Doomdark, kan men besluiten de strijd aan te binden met de vijand. Wanneer je leger te zwak is, kun je langs de vijandelijke troepen weg trekken. Als je de strijd aangaat, kun je dat leger die dag niet meer verder bewegen. Pas de ochtend van de volgende dag is de uitslag van het gevecht bekend. Het resultaat is afhankelijk van:

- de hoeveelheid voetvolk en ruiters die je zelf in de strijd werpt.
- de vermoeidheidsgraad van je leger.
- het dragen van magische zwaarden.
- de dapperheid van je aanvoerder.
- de hoeveelheid voetvolk en ruiters van Doomdark's leger.

(Via denk-functie <RETURN> voor de strijd bekend geworden).

- het aanvoeren van versterkingen door Doomdark tijdens de nacht.

Het is mogelijk dat jouw leger heeft gezegevierd, eventueel met achterlating van vele doden.

Het is ook mogelijk dat de strijd nog niet is beslist, maar voortduurt. Je kunt dan overwegen door te vechten, versterkingen aan te voeren of je terug te trekken.

Het is tenslotte ook mogelijk dat je de strijd hebt verloren. Je aanvoerder is gesneuveld of van zijn troepen (en paard) beroofd en uit zijn stelling geworpen.

Legers van de vrije mensen die goed versterkt zijn, kunnen even grote strijdkrachten van Doomdark zeer makkelijk de baas. Doomdark beschikt evenwel vaak over grotere legers en/of heeft grote legers in reserve, die 's nachts kunnen worden aangevoerd. Als je echter voldoende goed uitgeruste manschappen van meerdere aanvoerders in de strijd werpt, verlies je zeker de eerste dag van het gevecht niet erg veel.

Je kunt dan de volgende dag altijd nog besluiten je terug te trekken.

Wanneer je al je legers of aanvoerders de gewenste afstand hebt laten afleggen, moet je afwachten wat Doomdark's reactie op jouw bewegingen zal zijn. Druk daartoe <0> in. Het scherm wordt zwart en in paarse letters krijg je het aantal dagen te zien die sinds het uitbreken van de oorlog zijn verstreken en vermelding van het feit dat het gemene volk van Doomdark op pad is. Wanneer er strijd wordt geleverd, wordt ook de plaats gemeld waar die strijd is gevoerd.

Tenslotte wordt je gevraagd of je het daglicht nog wilt zien. Druk <Y> en je bent weer in de kijk-functie van de persoon die je het laatste hebt gemanoeuvreerd. Als er door één van jouw legeraanvoerders strijd is geleverd, kun je met <RETURN> de uitslag van het gevecht te weten komen. En zo sleept de strijd (en de tijd) zich voort.

In het landschap dat je door trekt, zijn diverse zaken te zien:

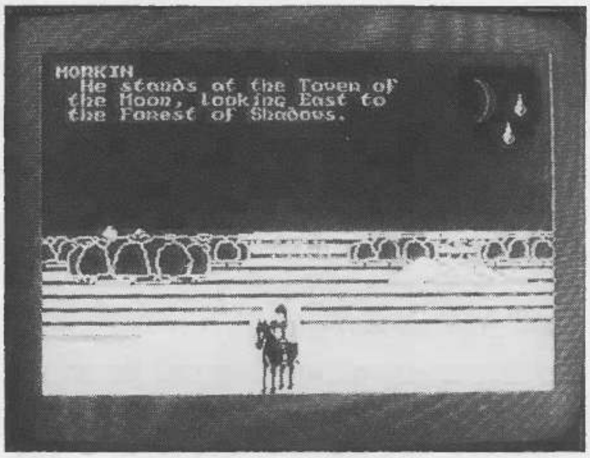
- Citadel	: Grote versterkte stad, herbergt veel manschappen, is moeilijk te bestormen met een klein leger.
- Kasteel	: Kleiner. Soms herbergt een kasteel een legeraanvoerder met zijn ruiters en voetvolk.
- Dorp	: Biedt mogelijkheid tot rust en versterking van lijf en leden.
- Meer	: Het drinken van het levende water uit de meren van Midnight brengt de meest uitgeputte troepen in optimale conditie. Gebruik ze met overleg.
- Toren	: Woonplaats van de wijzen. Ze geven je raad.
- Oude tempel:	*(Henge)* Herbergt welkome of onheilbrengende verrassingen.
- Ruïne	: idem

- Sneeuwhut : idem
- Grot : *(Cavern)* idem
- Grenssteen : idem

Als je gebruik wilt maken van datgene wat deze zaken herbergen, moet je de zoek-functie gebruiken d.m.v. <RESTORE> <1>. Als je eenmaal hebt gevonden of verbruikt wat aanwezig was kun je hiervan verderop in het spel niet meer profiteren, of je er door laten verrassen.

Je kunt het spel op ieder moment saven door op <S> te drukken. Volg dan de in structies op het scherm. Je kunt beter een keer te veel wegsaven dan te weinig. Een eenmaal gesaved spel kun je weer opnieuw inladen door na het opstarten of in de loop van het spel <L> in te toetsen. Volg verder de instructie op het scherm.
Als je het helemaal niet meer ziet zitten en opnieuw wilt beginnen, kun je weer aanvangen door <RUN/STOP> + <RESTORE> in te drukken.

Recapitulerend zijn de te gebruiken toetsen:
<←>: kijk functie
<1> t/m <8>: kijk richtingen
<SPACEBAR>: bewegen
<RETURN>: denk-functie
<RESTORE>: zoek-functie
<INST/DEL>: oproep-functie. De 4 hoofdpersonen zijn oproepbaar door middel van de toetsen <F1> t/m <F7>
<0>: brengt nacht voor al je troepen
<S>: saven van een spelsituatie
<L>: laden van een oude spelsituatie
<RUN/STOP> + <RESTORE>:
opnieuw starten



Merkin ontmoet een bondgenoot

Speeltips 1

Voor degenen die met dit spel beginnen, is vaak de onbekendheid met het landschap een grote hinderpaal. De kaart op de achterzijde van de spelhandleiding verduidelijkt wel wat, maar geeft weinig bijzonderheden. Op bijgaande kaart tref je die bijzonderheden wel aan.

Bij iedere verhevenheid in het terrein kun je via de zoek-functie achterhalen wat voor geheimen ze herbergen. Deze zijn in ieder spel hetzelfde, zodat je je voor de toekomst geen twee keer aan dezelfde steen hoeft te stoten. Ook paarden, wolven, draken, trollen en kobolden zijn plaats gebonden. Zijn de kwaadaardige creaturen eenmaal vernietigd, dan komen ze ook niet meer terug.

Het spel kan op drie manieren worden gespeeld:

1. De Queeste (zoektocht).

Je speelt alleen, of hoofdzakelijk de rol van Morkin. Je gaat op weg naar de Tower of Doom om de ijskroon in handen te krijgen en deze daarna te vernietigen. De aanvoerders van de vrije landen verdedigen -hoewel ongecoördineerd- zichzelf.

De moeilijkheid bij deze speelwijze is dat Morkin, die ook geen legers kan recruteren, zich niet kan verbergen en zo altijd voor Doomdark is op te sporen. Dit geldt zeker als hij eenmaal de ijkroon heeft. Het is daarom raadzaam om tenminste één leger Morkin te laten vergezellen (b.v. dat van Lord of Shadows), en erop toe te zien dat Morkin zich steeds verfrist en versterkt en zich extra ver kan verplaatsen door een nieuwe dageraad. Wat dit betreft klinken namen als Cavern of Despair, Cavern of Death, Weirdhenge onheilspellender dan ze in werkelijkheid zijn.

Een tweede moeilijkheid is dat de ijskroon nog vernietigd moet worden. En dat gaat de krachten van Morkin te boven. Raadpleeg daartoe vaak de wijzen in hun torens. Wellicht dat zij iets nuttigs kunnen zeggen over het vernietigen van de ijskroon.

Als je de juiste figuren hebt aangeworven en Morkin redelijk hebt beveiligd, kun je binnen 14 dagen de ijskroon hebben bemachtigd en vernietigd. Een sober scherm vermeldt bij dageraad jouw victorie.

2. Het Oorlogsspel.

Je vervult de rol van Luxor, de Maanprins. Het is de bedoeling dat je zoveel mogelijk legeraanvoerders recruteren met meerdere van je legers optrekt naar Ushgarak om de hoofdvesting van Doomdark aan te vallen, te veroveren en zo Doomdark zelf te doden. Dit is makkelijker gezegd dan gedaan. Het merendeel van de troepen der vrijen is gelegerd in het zuiden en oosten van Midnight. Het kost tijd om hen te verenigen. De legers van de elfenvorsten zijn vaak moeilijk te bereiken en te recruteren. Daarenboven is de aanval van Doomdark grootscheeps opgezet; zijn troepen zijn talrijk en welhaast alom aanwezig.

De beste tactiek lijkt de vijand aanvankelijk het hoofd te bieden op de Bloedige Vlakten *(Plains of Blood)* en je daarna voor even terug te trekken op de citadel van Shimeril.

Een afgezant van Luxor (b.v. Lord Brith) dankt zijn troepen af en doet ze over aan andere bevelhebbers. Zonder leger kan hij zich nu verbergen en is hij onkwetsbaar voor Doomdark. Deze afgezant trekt naar het noordoosten en verzamelt de daar aanwezige legeraanvoerders. Ook Morkin kan hierin een goede rol vervullen. Hij dient vóór de aanvallende legers van Doomdark de Plains of Blood te zijn overgestoken en kan dan de Lord of Thrall, een elfenvorst, recruteren.

Thrall kan op zijn beurt andere elfenaanvoerders onder de verenigde vaandels der vrije schepsels brengen, terwijl Morkin doorrijdt naar Targ. De Heer -Utarg zeggen ze in Targ- van de hier wonende barbaren laat zich slechts door weinigen overhalen de strijd met Doomdark aan te binden. Morkin is er één van.

In deze variant kan Morkin het beste via Whispers naar de Citadel van Ithril,

Ithrorn, gaan en daar het verloop van de gevechten afwachten. Hij is daar, mits op afstand verdedigd, redelijk veilig voor Doomdark's lange arm.
Zorg er in deze speelwijze wel voor dat zich geen legeraanvoerders tesamen met Morkin op één plaats bevinden. De aanwezigheid van Morkin boezemt hen angst in, daar hij de enige is die Doomdark's ijskroon kan bemachtigen en Doomdark derhalve naar Morkin zoekt.

Shimeril is niet heel lang te verdedigen. Trek je hoofdmacht via de meren van Iserath en Morning terug naar Dawn en verdedig je daar nog een paar dagen. Intussen heb je, bijvoorbeeld door middel van Corleth, de elf, de troepen in het zuiden gemobiliseerd. Doomdark's aanval zal zich tenslotte richten op de hoofdstad van Corelay, Xajorkith.

Na verloop van tijd kun je, je verdedigend in het zuiden, in het noorden de aanval inzetten op Ushgarak. Je moet erop rekenen dat deze citadel door ca. 7000 man wordt verdedigd en evenzoveel manschappen zich op korte afstand van Doomdark's hoofdstad bevinden. Als je niet te snel aanvalt -het leeuwedeel van de vijandelijke troepen moet naar het zuiden zijn weggetrokken- en je met goed uitgeruste legers toeslaat, kun je Ushgarak innemen. De veiligste manier is eerst de kleinere citadellen en kastelen in de omgeving van Doomdark's hoofdvesting te veroveren en daarna goed uitgerust Ushgarak zelf aan te vallen. Veel langer dan 7 weken hoeft dit niet te duren.

Als Ushgarak is gevallen en je opnieuw de nacht oproept (<0>), vermeldt een troosteloos schermbericht jouw glanzende overwinning.

3. Het Epos.
In zijn inleiding noemt Mike Singleton deze laatste variant ''epic''. In deze optie poog je op dezelfde dag dat Ushgarak in jouw handen valt, ook de ijskroon te vernietigen. De zwakte van Morkin maakt deze variant extra moeilijk.

Natuurlijk is het mogelijk dat je de strijd niet overleeft. Om in de oorlog van de Zonnewende te overwinnen moet Doomdark in ieder geval Morkin zien te doden. Zolang Morkin leeft, is er nog hoop voor de vrije wereld. Wanneer Morkin is gesneuveld, resten Doomdark twee mogelijkheden om te zegevieren.
Hij zal pogen Luxor te vinden en te doden. Als Luxor dood is, zijn de vrije landen van hun leider beroofd en stort hun verdediging ineen.
Morkin kan het lijk van zijn vader zoeken op of bij de plek waar hij is gesneuveld, naar de Maanring omzien en deze aan zijn vinger schuiven. Volgens de handleiding treedt hij dan in de plaats van Luxor, zijn vader. Het spel biedt deze mogelijkheid evenwel niet.
Morkin kan weliswaar de ring vinden, maar de mogelijkheden die Luxor had, vorsten en troepen te recruteren en zich te verbergen, krijgt hij niet.

Een tweede mogelijkheid om te overwinnen na Morkin te hebben gedood, heeft Doomdark door de citadel Xajorkith, gelegen in het uiterste zuiden van Corelay, te veroveren. En dit gaat sneller dan je denkt.

Speeltips 2

Hieronder vind je een overzicht van alle legers die je kunt mobiliseren, de plaats waar je ze aantreft en hun sterkte.

Nr.	Naam	Plaats	Sterkte
1	Gard	11,06	1500 + 600
2	Marakith	44,29	1500 + 700
3	Xajorkith	46,02	2000 + 750
4	Gloom	09,62	1500 + 600
5	Shimeril	29,19	1800 + 750
6	Kumar	58,32	1700 + 600
7	Ithrorn	58,46	2200 + 700
8	Dawn	45,16	1300 + 550
9	Dreams*	43,45	2000 + 550
S	Blood	22,25	1200 + 400
0	Dregrim*	60,18	1800 + 500
Q	Thimrath*	34,01	1000 + 300
W	Whispers*	58,41	900 + 150
E	Shadows*	12,24	1000
R	Lothoril*	12,51	700 + 200
T	Korinel*	24,40	1000
Y	Thrall*	34,23	900
U	Brith	22,12	800 + 150
I	Rorath	24,01	1200 + 250
O	Trorn	55,11	1200 + 150
P	Morning	40,10	1100 + 200
A	Athoril	55,23	1100 + 150
S	Blood	22,25	1200 + 400
D	Herath	46,35	1100 + 300
F	Mitharg	30,15	1100 + 150
G	Utarg	60,27	1000 + 350

* elfenlegers.

De coördinaten verwijzen naar de kaart, oosterlengte, noorderbreedte.

De elfenlegers, behalve dat van Lothoril, en de legers van Blood, Gard en Shimeril en Utarg zijn krachtig door de dapperheid van hun aanvoerders. Wanneer Luxor en Corleth legers aanvoeren, zijn ook deze legers zeer sterk. Hevel zoveel mogelijk manschappen van bangere leiders, zoals Morning, Trorn en Brith naar hen over.

Iedere legeraanvoerder kan maximaal 2400 man onder zich hebben. Het is beter om te opereren met een paar grote legers onder sterke aanvoerders dan met meerdere kleinere legers. Je kunt dan ook na een bezoek aan een kasteel, dorp of meer een groter leger op sterkte brengen.

Het leger van Korinel, de elf, is bijna niet te recruteren. Vaak is het al gedecimeerd of afgeslacht door de in zijn directe nabijheid voorttrekkende troepen van Doomdark.

Naast deze legers zijn nog een drietal personen in Midnight aan te treffen:

<H> Fawkrin, de kobold, eens dienaar van Doomdark, nu door hem vervloekt. Hij is traag en doodsbang maar heeft een bijzondere kracht: hij kan de ijskroon vernietigen. Hij is te vinden bij Moonhenge, kaart 02,51.

<J> Lorgrim, de wijze. Hij is traag maar sterk. Ook hij is in staat de ijskroon te breken. Hij is te vinden in de toren van Lorgrim in het uiterste noordoosten, kaart 63,61.

<K> Fareflame, de heer der draken. Hij is de snelste, sterkste en dapperste van alle bondgenoten die je in Midnight kunt vinden. Ook hij kan de ijskroon breken. Je treft hem aan in de ruïne van Coroth, kaart 13,38.

De ijskroon kan tenslotte ook worden vernietigd door hem in het Spiegelmeer te werpen *(Lake Mirrow),* kaart 10,44.

Het vertrekpunt van onze helden ligt in het Schaduwenbos bij de Tower of the Moon, kaart 13,21. De Tower of Doom bevindt zich ten noordwesten van Ushgarak, kaart 27,57. Ushgarak zelft ligt in de vlakte der wanhoop *(Despair),* kaart 30,54.

Wat het recruteren van legeraanvoerders betreft, moet je rekening houden met het feit dat elfenlegers alleen door elfen zijn te recruteren of door Morkin of Rorthron.

Corleth, de elf, en Rorthron kunnen iedereen recruteren. De Utarg van Targ is alleen door Morkin, Corleth of Rorthron over te

halen. Dit geldt ook voor Fawkrin, Lorgrim en Fareflame. Morkin kan geen legeraanvoerders van het mensenras overhalen zich in de strijd te voegen, Corleth en Rorhtron wel.
Een wat flauwe, doch doeltreffende wijze om zeker te overwinnen is het gros van je legers zo snel mogelijk terug te trekken op Xajorkith en het restant in de citadel van Kumar of Ithrorn. Er kunnen maximaal 16 legeraanvoerders met hun troepen naar binnen. Het totaal aantal manschappen wordt dan zo groot dat zij zelfs in uitgeputte toestand alle aanvallen van Doomdark kunnen weerstaan. Wacht vervolgens tot er niets meer komt en trek dan langzaam naar Ushgarak op. De totale duur is dan ongeveer 100 dagen.

Een andere manier om Doomdark om de tuin te leiden is manschappen van uitgeputte legers af te danken in een kasteel of citadel en deze weer in dienst te nemen bij een klein, doch zeer versterkt leger. De strijders blijken dan ook ineens weer in buitengewone conditie te zijn.

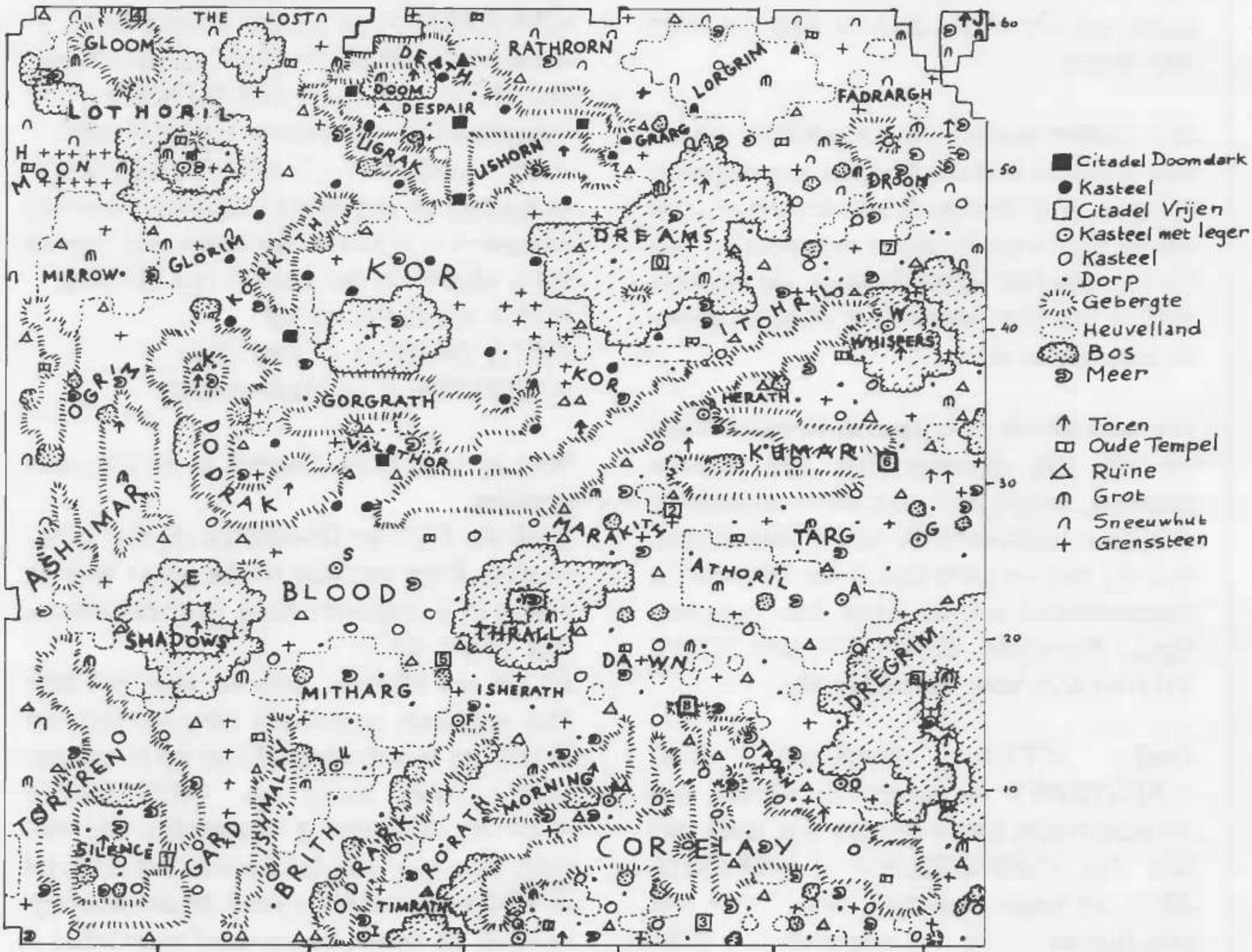
Om enig inzicht te krijgen in de wijze waarop het spel daadwerkelijk kan worden gespeeld, volgen hieronder als voorbeeld bewegingen gedurende de eerste twee dagen, waarbij men in korte tijd al een behoorlijke troepenmacht op de been kan brengen. Opm.: N=noord, druk <1>, dan <SPATIEBALK> voor beweging, etc.

Druk <F7> (Rorthron) N-N-<RESTORE> en bevecht de wolven, (als hij hierbij zijn paard of zelfs zijn leven verliest dan <RUN/STOP> + <RESTORE> en begin opnieuw) -nu <←> om kijk-functie te herstellen -NW-<RESTORE> en recruteer Lord of Shadows.
Shadows: N-NO-<RESTORE> en vindt paard -<←>-N-N-<RESTORE> dood wolven-N en de nacht valt voor hem. Nu nog <F7>-NO.
<F1> (Luxor) -O (5x)-NO-<RESTORE> en verberg je.
<F5> (Corleth)-ZO-ZO-Z (4x)-<RESTORE> zoek en vindt een nieuwe dag-<←>-Z (6x)-<RESTORE> en weer een nieuwe dag breekt aan -<←>ZW (3x)-W-<RESTORE> en recruteer de Lord of Gard.
Gard: <RESTORE> (5x) en recruteer nog 500 ruiters -<←>-O-NO<RESTORE> (2x) versterk je voetvolk, dan nog eens <RESTORE> <1> en vindt proviand -<←>-NO-NO-N-N-<RESTORE> en een nieuwe dag -<←>-N-NO-NO-<RESTORE> en opnieuw een dag extra -<←>-N-NO-O-ZO-ZO-Z-ZO-<RESTORE> en recruteer Lord Brith.
Brith: <RESTORE> <6> en sta 100 ruiters af. -<←>-O-O-<RESTORE> vindt versterking-<←>-NO-O-<RESTORE> vindt zwaard-<←>-O-O<RESTORE> en bevecht de wolven met het pas verworven zwaard-<←>NO en de nacht valt, terwijl Brith uitziet op het kasteel van Mitharg.
<F5> (Corleth) -O-ZO
<F3> (Morkin) -O (6x) -NO-<RESTORE> en vindt zwaard.

Voor al onze manschappen is nu de nacht gevallen.
Druk nu <0> en Doomdark zet zich in beweging. Even wachten tot hij klaar is en je vraagt of je nog wel uitziet naar een nieuwe dag. Druk <Y>.
Je ziet nu Morkin, kijkend naar het NO. Trek met hem oostwaarts naar het bos van Thrall om de elfenheer aldaar op te roepen.
<F1> roept Luxor op. <RESTORE> <2> en hij komt te voorschijn. Hij vervolgt zijn weg naar het kasteel van de Lord of Blood en recruteert hem. In het noorden naderen de eerste legers van Doomdark.
<F5> Corleth vervolgt zijn weg naar het zuidoosten in de richting van Rorath.
<F7> Rorthron trekt noordwaarts op zoek naar Fareflame, de Drakenheer. Sla nu <INST/DEL> aan en je kunt de overigen oproepen.

<1> Gard marcheert noordwaarts, na zich eerst versterkt te hebben met de afgedankte troepen van Brith. Ook Shadows (<INST/DEL><E>) trekt via Lake Ogrim in de richting van Lothoril en Gloom noordwaarts.
<U>, Brith recruteert Mitharg die op zijn beurt naar het noorden marcheert en de heer van Shimeril oproept. Deze krijgshaftige aanvoerder kan oprukken naar het kasteel van Blood in het noordwesten.
Daar moet de eerste stoot worden opgevangen. Lang is Blood niet te verdedigen, de citadel van Shimeril is daartoe beter geschikt. Maar veel langer dan en dag of tien zal ook deze vesting niet bestand zijn tegen Doomdark's heerscharen.
En zo schrijdt de tijd voort, voor jou en voor je legers.

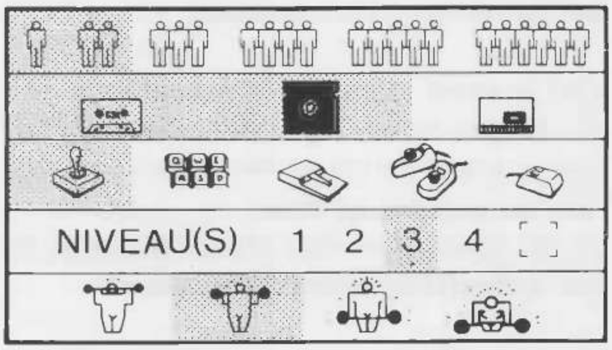
(Met dank aan de Heer W.P.J. van Ravenstein, Benschop)



MAIL ORDER MONSTERS

M

Electronic Arts | Paul Reiche III | Ariolasoft





Doel

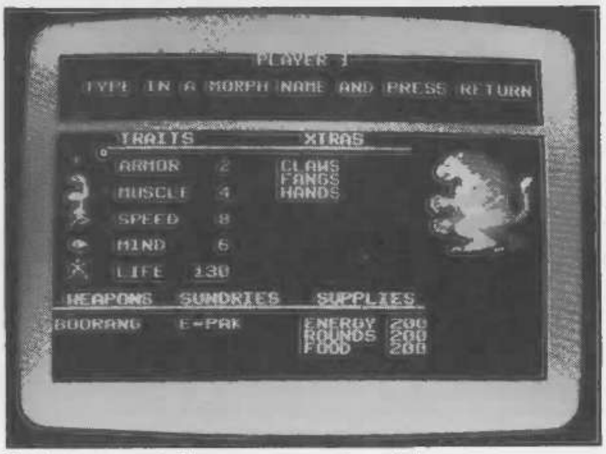
In dit spel is men eigenaar van één of meerdere monsters die men tegen andere monsters moet laten strijden. Op de moeilijkere speelniveau's kunnen deze monsters met additionele wapens en verdedigingsattributen worden uitgerust.

Beschrijving

''Mail Order Monsters'' oftewel postordermonsters is niet het meest briljante spel van de ''Electronic Arts'' groep.
Indien het product het stempel van een andere firma droeg, zou er niets aan de hand zijn. Van ''Electronic Arts'' verwachten we echter in de eerste plaats originele ideeën. Jammer genoeg kunnen we dat predikaat niet toekennen aan ''Mail Order Monsters''.
Het spel is eigenlijk niet veel meer dan een uitgemolken fragment uit een eerder door deze firma uitgebracht topspel. We hebben het dan over ''Archon'', een avontuurlijk schaakspel waarbij de strijd tussen twee stukken daadwerkelijk op een slagveld wordt uitgestreden met wapens en spreuken.
In ''Mail Order Monsters'' is alleen het slagveld overgebleven. Om het idee verkoopbaar te maken heeft men een postorderbedrijf ingeschakeld waar men monsters kan bestellen. Een in het spel vaak voorkomend monstertje, een zogenaamde *wandroid* is trouwens een exacte kopie van één der karakters uit ''Archon''.
We willen geenszins beweren dat ''Mail Order Monsters'' een slecht spel is, maar van een firma die prat gaat op innovatieve ideeën op software-gebied hadden we beter materiaal verwacht. Dat is onze enige kritiek.

Het spel bestaat uit drie verschillende niveaus: *beginner, intermediate* en *tournament.*
De monsters, die de helden zijn van dit verhaal, worden *Morphs* genoemd.
De speler is eigenaar van één of meerdere *Morphs.* Het niveau bepaalt de mogelijkheden om een *Morph* met betere eigenschappen, wapens en verdedigingsmiddelen uit te rusten.
De strijd wordt op één van de acht verschillende slagvelden uitgestreden.
Na het laden kan men een keuze maken uit verschillende opties:
Door de <F3> toets in te drukken kan men kiezen om het tegen een computerspeler *(1 player)* of tegen een menselijke speler *(2 players)* op te nemen. Als men een voorproefje van het spel wil zien, moet men de *demo-mode* met de <F3> toets instellen.

De *demo-mode* start ook automatisch als men enige tijd geen actie onderneemt. Om de *demo* te verlaten moet men de <RUN/STOP> toets indrukken.
Met de <F5> toets kan men het gewenste niveau instellen en om het spel of de *demo* te starten moet men de <F7> toets indrukken.



Het samenstellen van een karakter

Op het eerste en tweede niveau kan men na een gevecht een ander niveau kiezen. Als men het derde niveau wil verlaten moet men het spel herladen. Maar zover zijn we nog niet. Er zijn drie soorten wedstrijden te weten: *Destruction* (vernietiging), *Flags* (vlaggen) en *The horde* (de horden).

Destruction:
In dit onderdeel moeten de *Morphs* tegen elkaar strijden tot één van hen het onderspit delft, of totdat één van beide *Morphs* vijf tegenstanders verslagen heeft. Die tegenstanders kunnen uit *urban defenders* (stadsverdedigers) en *wandroiden* (rondwarende monsters) bestaan.
Capture the flags:
Als men deze wedstrijdsoort kiest, moet men 8 vlaggen in de juiste volgorde veroveren door de bewakers van deze vlaggen, die zich onder controle van de tegenstanders bevinden, te verslaan. De winnaar is diegene die als eerste de 8 vlaggen veroverd heeft, of de *Morph* van zijn tegenstander gedood heeft voordat deze de vlaggen kan bemachtigen.
The horde:
In dit wedstrijdonderdeel worden horden indringers door de computer bestuurd. Deze wezens bewegen zich van de bovenkant van het scherm naar de onderkant van het beeldscherm. Met een menselijke tegenstander of een computertegenstrever moet men voorkomen dat de horden de onderkant van het beeldscherm bereiken. Diegene die er in slaagt om de meeste woestelingen naar de andere wereld te helpen wint de wedstrijd. Als één van de indringers erin slaagt om de onderkant van het beeldscherm te bereiken hebben beide spelers verloren.

Om de meest gebruikte commando's te verduidelijken en een algemene indruk van het spel te geven starten we met de beschrijving van het beginnersniveau.
In dit niveau kan men alleen uitkomen in het wedstrijdonderdeel *Destruction.*

Niveau 1 *(Beginner)*
Na het indrukken van de <F7> toets verschijnen de 12 *Morphen* in beeld.
Als men het rechthoekige kader door middel van de joystick over één der *Morphen* plaatst, verschijnt bovenaan het scherm informatie over het monster. Hieronder volgen de gegevens van de verschillende *Morphen.*

Tyro : De *Tyro* heeft vlijmscherpe tanden en beschikt over een goede verdediging.
Bronto : Dit monster is een reusachtige hagedis die niet erg slim is en zich vooral in het water thuisvoelt.
Hominid : De *Hominid* lijkt sterk op een mens. Hij heeft een zwakke constitutie maar is gelukkig erg slim.
Lyonbear : Een leeuwachtig monster met klauwen en slagtanden. De *Lyonbear* beweegt zeer snel.
Arachnid : De spinachtige *Arachnid* is zwak maar hij kan zijn tegenstanders in zijn web vangen en hen steken toebrengen.
Carnifern : Dit plantaardige monster beschikt over een onuitputtelijke hoeveelheid energie.

Worm : De worm is traag en dom en dat is de reden waarom dit monster voor een weggeefprijs verhandeld wordt (in de hogere niveau's).

Squid : Dit inktvis-achtige monster houdt zich het liefst in het water op. Daar kan deze *Morph* zich het snelst verplaatsen.

Amoeboïd: Een *Amoeboïd* is sterk en gezond maar beschikt slechts over geringe verdedigingscapaciteiten.

Crab : De krab is gepantserd en wordt compleet met klauwen en kaken verkocht. Het monster beweegt zich met middelmatige snelheid.

Wasp : Wespen kunnen snel vliegen en hun tegenstanders krachtig steken.

Pterasaur : De *Pterasaur* is een vliegend monster dat vanuit de lucht aanvalt en voorzien is van scherpe tanden en klauwen.

Nadat men één van deze lieverdjes heeft uitgekozen moet men op de vuurknop drukken. Op het beginnersniveau is het niet mogelijk van *Morph* te veranderen nadat men de vuurknop heeft ingedrukt.

Vervolgens moet men de *Morph* een naam geven van maximaal 15 karakters en de <RETURN> toets indrukken.

Een eventuele tegenstander moet de bovenvermelde handelingen herhalen.

Op het volgende scherm verschijnen een aantal gegevens over de *Morph*.

Deze gegevens zien er ongeveer zo uit op het scherm:

TRAITS	(eigenschappen)	*XTRAS*	(Extras)
Armor	(bescherming)	*Claws*	(klauwen)
Muscle	(spierkracht)	*Fangs*	slagtanden)
Speed	(snelheid)		
Mind	(intelligentie)		
Life	(levenskracht)		
Weapons	(wapens)		
Sundries	(diversen)		
Supplies	(voorraad)		

In het eerste niveau starten de monsters met een kant-en-klaar pakket van attributen en wapens. Omdat het beginnersniveau vooral bedoeld is om met de verschillende *Morphs*, en hun uitrusting te experimenteren, hebben we de kenmerken van de wapens, de voorwerpen en de extra's in de beschrijving van het tweede niveau ondergebracht.

Voorzichtige lezers die vanaf het begin willen weten waar ze met welke *Morph* aan toe zijn kunnen in het hoofdstuk van het tweede niveau de ontbrekende informatie vinden.

In het volgende schema geven we dus alleen een overzicht van de wapens, attributen en extra's die de verschillende *Morphen* in het beginnersniveau bezitten.

	Weapons	*Extras*
Tyro	*E-mace*	*claws, fangs, antithump*
Bronto	*grenade*	*fangs, gills, anti-proj*
Hominid	*autorifle*	*hands*
Lyonbear	*boorang*	*claws, fangs, hands*
Arachnid	*autorifle*	*web, sting*
Carnifern	*gas-gun*	*anti-E, photosyn, tentacles*
Worm	*grenade*	*spit, burrow, tentacles*
Squid	*needler*	*gills, tentacles*
Amoeboïd	*boorang*	*gills, tentacles*
Crab	*flamer*	*claws, gills, antithump*
Wasp	*boorang*	*sting*
Pterasaur	*needler*	*claws, fangs*

Alle monsters hebben een E-pak met voorraden, te weten:

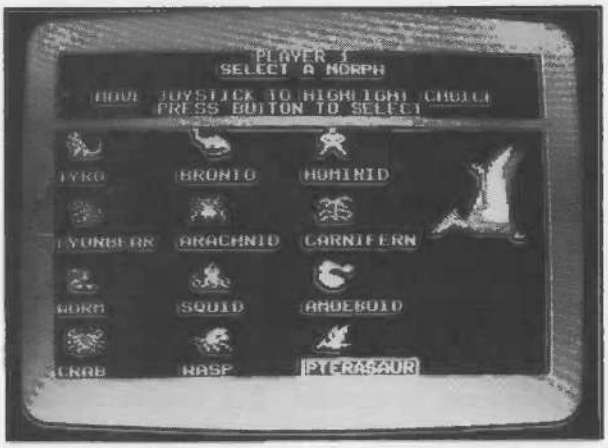
200 energie eenheden, 200 kogels en 200 voedselpakketten.

De *Jominid* beschikt ook nog over een *medikit*.

Hiermee kan een monster zijn tanende levenskracht weer opvijzelen.

Als men tegen een *Morph* strijdt die door de computer bestuurd wordt, dan wordt men met zijn monster naar het slagveld gevoerd. Om te starten moet men de vuurknop indrukken. In totaal zijn er 8 verschillende slagvelden. In het beginnersniveau wordt het gebied waarop de strijd plaatsvindt door de computer bepaald. Op de landkaart van het desbetreffende gebied kan men een geel en een rood vierkantje onderscheiden die de beide *Morphs* voorstellen.

De *Morph* van de eerste speler is altijd geel. De *Morph* van de tweede speler of de *Morph* die door de computer bestuurd wordt is altijd rood.
Men kan de *Morphen* over de landkaart bewegen door de joystick in de gewenste richting te duwen.
Het statusvenster van de eerste speler bevindt zich in de linkerbovenhoek van het scherm en dat van de tweede speler in de rechterbovenhoek.
Om gebruik te maken van de verschillende opties moet men de vuurknop tweemaal indrukken. In het statusventser verschijnt dan een hoofdmenu met de volgende keuzemogelijkheden:
SPECIAL
ATTACK / MAP / DEVICE
TURN DEFENSE OFF
Door de joystick te bewegen kan men de gewenste optie laten oplichten die vervolgens daadwerkelijk wordt gekozen door de vuurknop in te drukken.



Kies een monster

SPECIAL
Als men deze optie kiest verschijnt het volgende menu in het statusvenster:
MAIN MENU
PAUSE / MAP / QUIT
SURRENDER

Om één van de opties uit het sub-menu te kiezen moet men de optie laten oplichten en daarna de vuurknop indrukken.
PAUSE
Om het spel te pauzeren. Om verder te spelen moet men de vuurknop indrukken.

MAP
Deze optie maakt het mogelijk om meteen terug te keren naar het normale statusvenster.
QUIT
Met deze instructie kan men de strijd desgewenst staken.
Na het invoeren van deze instructie moet men binnen 10 seconden de vuurknop indrukken om het commando te bevestigen.
Als die bevestiging uitblijft gaat het spel gewoon door. Als de tegenstander dit commando eveneens gebruikt is het net of de strijd nooit heeft plaatsgevonden.
SURRENDER
Met dit commando geeft men de overwinning weg aan de tegenstander. Deze instructie wordt bij de hogere niveaus nader toegelicht.
MAIN MENU
Met deze optie keert men terug naar het hoofdmenu.

ATTACK
In het statusvenster verschijnen de beschikbare wapens. Om de *Morph* te bewapenen moet men de naam van het gewenste wapen met de joystick laten oplichten en de vuurknop indrukken.

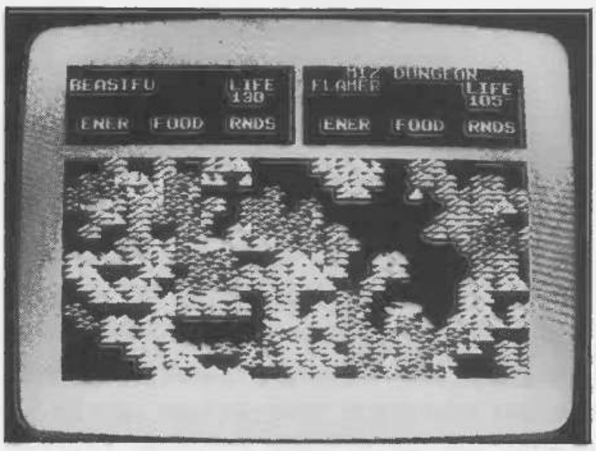
DEVICE
In het statusvenster verschijnen de accessoires en de voorraden energie, voedsel en munitie.

TURN DEFENCE OFF
Als de energie van de Morph een bedenkelijk niveau bereikt, en deze bezit nog een wapen dat energie verbruikt, dan kan men de resterende energie beter voor de aanval dan voor de verdediging gebruiken.
De kleine witte vlakken die er als bergjes uitzien zijn de steden die door *urban defenders* verdedigd worden. Als men zijn vierkantje op één van deze vlakjes plaatst, treedt men een stad binnen en moet men de bewaker die automatisch door de tegenstander bestuurd wordt verslaan.
Om de *Morph* van de tegenstander rechtstreeks aan te vallen moet men zijn vier-

kantje tegen het vierkantje van de tegenstander bewegen. In beide gevallen verdwijnt de landkaart van het scherm om plaats te maken voor een slagveld in het desbetreffende gebied. Hier wordt de strijd tussen de monsters daadwerkelijk uitgevochten. De omgeving van het slagveld stemt overeen met het gebied op de landkaart.
Men begint altijd met een lichamelijke aanvalsmogelijkheid.

BEASTFU.
Als het woord *BEASTFU* groen van kleur wordt kan men op korte afstand een aanval uitvoeren door de joystick te bewegen in de richting van de vijandelijke *Morph* en de vuurknop in te drukken.
Om een tegenstander op grotere afstand te raken met een wapen moet men wachten tot de naam van het wapen eveneens groen van kleur wordt. Zolang de naam van een wapen of het woord *BEASTFU* rood is, kan men niet aanvallen.
In de rechter bovenhoek van het statusvenster onder het woord *Life* kan men de levenskracht van *Morphs* en andere wezens aflezen.
Door lichamelijke aanvallen uit te voeren of projectielen af te vuren kan men de levenskracht van een *Morph,* een *Urban defender* of een *Wandroïd* verminderen. Als de levenskracht op 0 staat sterft het wezen.
Op het scherm verschijnt dan een overwinningstafereel. De dode *Morph* wordt in een kist opgebaard en de overlevende *Morph* bestijgt trots het podium.
Om deze ceremonie te onderbreken volstaat het om de vuurknop in te drukken. De vraag: *"Do you wish to repeat this battle?",* verschijnt vervolgens op het scherm. Indien men de tweekamp wil overdoen met dezelfde *Morphs* in hetzelfde gebied moet men de YES optie laten oplichten met de joystick en vervolgens de vuurknop indrukken.
Als men een nieuwe strijd, eventueel met andere monsters, wil beginnen moet men het NO commando invoeren.

Niveau 2 *(Intermediate)*
Het *intermediate* niveau is al wat uitgebreider. De gevechten verlopen op dezelfde wijze als op het *beginners* niveau, maar nu kan men de monsters zelf bewapenen en kan men wijzigingen aanbrengen in hun eigenschappen.
Na het laden moet men een naam intikken. Even later bevindt men zich in de *Morph meadow* ofwel de weide die aan de monsters voorbehouden is. Aan de linkerkant van het scherm bevinden zich de *corrals.* Voorlopig kan men deze omheining links laten liggen want men kan pas *Morphs* uit de *corrals* halen op het derde niveau.
Het gebouw bovenaan het scherm is de wapenwinkel *(weapons shop).*
Met het teleportatiemiddel, de *transmat,* wordt men met zijn *Morph* naar het slagveld geteleporteerd. Maar alvorens we die reis kunnen ondernemen moeten we eerst een monster kopen in de *Vats.*
Op dit niveau heeft men voor die aanschaf 500 *psychons* ter beschikking. Met de joystick kan men de eigenaar naar de *vats* bewegen. De eigenaar moet vervolgens een *Morph kopen.*
Zoals het een goede Morph koopman betaamt, moet men rekening houden met de prijs-kwaliteit verhouding. Duurdere monsters zijn weliswaar sterker, maar goedkopere monsters kan men soms beter bewapenen met het resterende bedrag aan *psychons.* Om de lezers met die prijsvergelijking te helpen hebben we de prijzen van de monsters naast elkaar gezet.



Een deel van het landschap

Tyro:	255 ps.	Bronto:	190 ps.	Hominid:	100 ps.
Lyonbear:	200 ps.	Arachnid:	120 ps.	Carnifern:	150 ps.
Worm:	145 ps.	Squid:	170 ps.	Amoeboïd:	180 ps.
Crab:	185 ps.	Wasp:	175 ps.	Pterasaur:	160 ps.

Als men een keuze gemaakt heeft kan men met de overblijvende *psychons* bepaalde eigenschappen van het monster verbeteren. Iedere eigenschap oefent een karakteristieke invloed uit op de gedragingen van een *Morph* tijdens de tweekamp:

Armor : De beschermingsfactor bepaalt de mate van letsel die een *Morph* kan oplopen na een vijandelijke aanval.

Muscle : De spierkracht van een *Morph* is belangrijk als het monster zware wapens moet dragen. De kracht komt eveneens tot uitdrukking in de mate waarin een tegenstander verwond wordt als het monster een lichamelijke aanval *(Beastfu)* uitvoert.

Speed : De snelheid is in de meeste gebieden vaak beslissend voor de overlevingskans van een *Morph.*

Mind : Een *Morph* met een snel reactievermogen zal zijn wapen vlugger herladen en daardoor de frequentie van zijn aanvallen verhogen. Het reactievermogen is dan ook een eigenschap die men zo veel mogelijk moet verbeteren.

Life : Als een *Morph* door een voltreffer geraakt wordt, verliest hij een behoorlijk aantal levenspunten. Een verstandige eigenaar zal dan ook wat extra levenspunten kopen voor een *Morph* met weinig levenskracht.

De *lifeforce* kan met maximaal 30 punten verhoogd worden. De overige eigenschappen kunnen met maximaal 3 punten verhoogd worden. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men de gewenste eigenschap laten oplichten. Om een eigenschap te verbeteren moet men de knuppel naar rechts bewegen. Indien men correcties wil aanbrengen in de verbetering, teneinde *psychons* uit te sparen voor andere doeleinden, moet men de joystick naar links bewegen. Als men tevreden is over zijn creatie moet men het woord *EXIT* laten oplichten en de vuurknop indrukken. Men komt dan op de afdeling van de *Extra's* terecht. Voor alle monsters kan men een aantal accessoires kopen. Deze verschillen al naargelang het type *Morph.*

De *extra's* die al tot de basisuitrusting van een *Morph* behoren kan men herkennen aan het kruis naast het symbool van het attribuut. Als men een *extra* voor het monster koopt verschijnt eveneens een wit kruis naast het symbool van het aangekochte attribuut.

Extras:

Claws (klauwen) *25 psychons:*
Een *Morph* die met klauwen is uitgerust kan meer schade toebrengen in een lijf aan lijf gevecht.

Fangs (slagtanden) *40 psychons:*
Een monster met slagtanden kan een opponent verscheuren tijdens een lijf aan lijf gevecht en een tegenstander aldus meer letsel toebrengen.

Sting (angel) *80 psychons:*
De angel is een lichamelijk aanvalswapen dat over een afstand kan worden gebruikt.

Breath (adem) *100 psychons:*
Door de chemische samenstelling wordt de vuurspuwende adem tot de chemische aanvalswapens gerekend.

Electouch (electrische schok) *120 psychons:*
Met de *electouch* kan een *Morph* een ander monster een electrische schok toedienen.

Psi-blast (psychische schok) *150 psychons:*
Deze extra is uitermate geschikt om de tegenstander met een psychische schok zodanig in verwarring te brengen dat hij er verwondingen aan overhoudt.

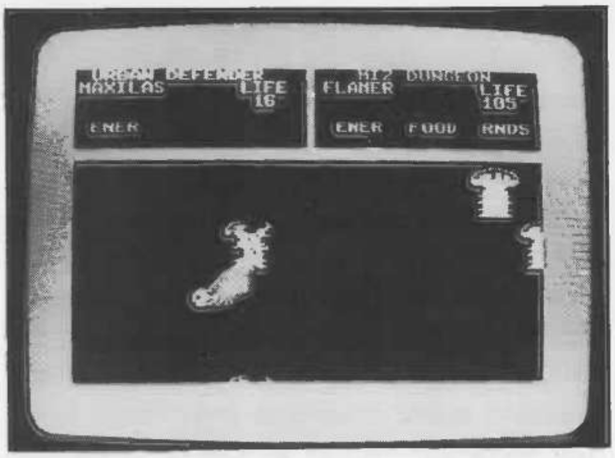
Web (web) *65 psychons:*
Het werpen van een kleverig web vertraagt de vijandelijke *Morph* lang genoeg om een ander wapen te pakken, of om te vluchten

naar een veiliger gebied. Het web valt onder de chemische aanvalswapens.
Antithump (bescherming) *80 psychons:* Bescherming tegen lichamelijke aanvallen.
Anti-proj (bescherming) *100 psychons:* Bescherming tegen projectielen.
Anti-psi (bescherming) *250 psychons:* Bescherming tegen psychische aanvallen.
Anti-E (bescherming) *175 psychons:* Bescherming tegen aanvallen met de *E-stealer.*
Antichem (bescherming) *125 psychons:* Bescherming tegen chemische aanvallen.
Healing (genezing) *170 psychons:* Met deze extra wordt de levensenergie *(lifeforce)* van een gewonde *Morph* weer langzaam op peil gebracht.
Photosyn (genezing) *130 psychons:* Regeneratie van de *lifeforce* door middel van fotosynthesis.
Hands (handen) *25 psychons:* Om een aantal wapens te kunnen bedienen moet de *Morph* over handen beschikken.
Tentacles (tentakels) *40 psychons:* Sommige wapens kunnen alleen gebruikt worden indien de *Morph* over tentakels beschikt.
Spit (vergif) *75 psychons:* Dit giftig speeksel wordt tot de projectiel aanvallen gerekend.
Burrow (beweging) *65 psychons:* Bergen hebben geen invloed meer op de bewegingen van de *Morph.*
Gills (beweging) *75 psychons:* Watergebieden hebben niet langer invloed op de bewegingen van de *Morph.*
Teleport (beweging) *200 psychons:* Geen enkele terreinsoort heeft nog invloed op de bewegingen van de *Morph.*
Om al deze *extra's* te kunnen gebruiken moet de *Morph* voldoende voedsel met zich mee nemen. Dit voedsel *(food)* kan men in de wapenwinkel *(weaponshop)* kopen.
Om de afdeling van de *extra's* te verlaten moet men het woord EXIT laten oplichten en de vuurknop indrukken. Op het beeldscherm verschijnt dan een overzicht van de eigenschappen met hun al dan niet veranderde waarden en de attributen die men in de *extra's* afdeling heeft aangeschaft.
Indien men niet tevreden is met zijn *Morph,* moet men NO laten oplichten en de vuurknop indrukken, waarna men de kans krijgt om een nieuw monster uit te zoeken.
Als men wel tevreden is met de *Morph,* zijn extra's en zijn eigenschappen dan moet men het woord YES laten oplichten en de vuurknop indrukken. Vervolgens moet men een naam intikken voor het monster dat men ontworpen heeft (Maximaal 15 karakters) en de <RETURN> toets indrukken.
Daarna verlaat de trotse eigenaar de *vats,* met het monster aan een leidband, om weer in de *Morph meadow* terecht te komen.
Als men nog *psychons* over heeft, kan men een bezoek brengen aan de *weapons shop* (wapenwinkel).
Spelers die de wedstrijd spannender willen maken kunnen meteen doorreizen naar het slagveld via de *transmat.*
Na het betreden van de wapenwinkel kan men kiezen uit een aantal opties.
Rechts bovenaan het scherm kan men zien hoeveel *psychons* men nog kan besteden. In het onderste deel van het keuzescherm kan men kiezen uit de volgende opties:
WEAPONS (wapens) *SUNDRIES* (diversen) *SUMMARY* (lijst) *MEADOW* (weide)
Om een keuze te maken uit één van deze opties moet men de gewenste keuzemogelijkheid laten oplichten met de joystick en de vuurknop indrukken.
Onder dit optiescherm wordt in gele letters vermeld welke attributen men nodig heeft om bepaalde wapens of extra's te kunnen gebruiken.

WEAPONS:
Om een wapen te kopen moet men het rechthoekige kader over het gewenste wapen plaatsen en de vuurknop indrukken.
Als men zijn *Morph* een wapen cadeau wil doen moet men ervoor zorgen genoeg *psychons* over te houden om de noodzakelijke toebehoren zoals munitie en energie te kunnen betalen. Er verschijnt een kruis naast ieder wapen dat men gekocht heeft.
Het volgende schema geeft een overzich van alle wapens, prijzen en noodzakelijke toebehoren.

(*rounds* = munitie. *energy* = energie).

naam	type wapen	letsel	toebehoren	prijs
Autorifle	vuurwapen	middelmatig	*rounds*	90
Flamer	chemisch	zwaar	*rounds*	200
Laspistol	energie	zwaar	*energy*	250
Needler	vuurwapen	licht	*rounds*	50
Boorang	projectiel	licht		80
Gas gun	chemisch	middelmatig	*rounds*	150
Mindsink	psychisch	ernstig	tentakels, *energy*	*450*
Sword	lichamelijk	licht	handen	30
E-mace	energie	zwaar	handen, *energy*	110
Grav-gun	psychisch	ernstig	*energy*	400
Multilas	energie	ernstig	tentakels, *energy*	350
Grenade	chemisch	zwaar	*rounds*	100
E-stealer	energie		*energy*	180
Missile	strategisch	ernstig	*rounds*	380
Bomb	strategisch	kolossaal	*rounds*	510



Het heetst van de strijd

Een *grenade* ontploft op het moment dat het projectiel de opponent raakt.
De *E-stealer* steelt energie van de tegenstander.
Missiles en *Bombs* kunnen alleen afgevuurd worden op de kaart van het slagveld.
De *energy* die men nodig heeft om bepaalde wapens te gebruiken moet opgeslagen worden in een zogenaamde *E-pak*. Een *E-pak* kan men kopen in de afdeling *sundries* (diversen).
De verkoper van de wapenwinkel is niet op zijn achterhoofd gevallen. Hij koopt de wapens terug voor slechts de helft van de prijs die men eerder betaalde.

SUNDRIES:
Om één van de hulp- of beschermende artikelen in deze afdeling te kopen moet men het rechthoekige kader over het gewenste voorwerp plaatsen en de vuurknop indrukken. Er verschijnt een kruis naast ieder voorwerp dat men voor zijn *Morph* gekocht heeft.

Magnimail : bescherming tegen lichamelijke aanvallen.
prijs: 100 *psychons.*

Reflecto : bescherming tegen energie wapens.
prijs: 250 *psychons.*

Psihelm : bescherming tegen psychische aanvallen.
prijs: 320 *psychons.*

Neutrlizr : bescherming tegen chemische wapens.
prijs: 200 *psychons.*

Forcefield : bescherming tegen projectiel aanvallen.
prijs: 150 *psychons.*

Ultron : bescherming tegen de meeste aanvalssoorten.
prijs: 400 *psychons.*

Aqualung : hulpmiddel om in watergebieden te bewegen.
prijs: 100 *psychons.*

Jet pack : hulpmiddel om te vliegen.
prijs: 150 *psychons.*

Medi-kit : met een *medi-kit* kan men een gewonde *Morph* weer gedeeltelijk oplappen.
prijs: 130 *psychons.*

Star java : algemeen oppeppend middel.
prijs: 70 *psychons.*

Memoryrna : middel om de geest van een *Morph* te verruimen.
prijs: 80 *psychons.*

Food : een *Morph* heeft voedsel nodig om lichamelijke aanvallen uit te voeren.
prijs: 2 *psychons* voor 10 voedselpakketten.

Rounds : noodzakelijk toebehoren voor veel wapens.

prijs: 6 *psychons* voor 10 patronen.

Energy : energie heeft men nodig om een aantal wapens en hulpmiddelen te kunnen gebruiken.
prijs: 4 *psychons* voor 10 energie eenheden.

E-pak : in een *E-pak* kan men 200 energie eenheden opslaan.
prijs: 50 *psychons.*

Om deze afdeling te verlaten moet men het kader over het woord *EXIT* plaatsen en de vuurknop indrukken.
Met de *SUMMARY* optie kan men een overzicht opvragen van alle eigenschappen van de *Morph,* zijn wapens, hulpmiddelen en extra's.
Door de vuurknop in te drukken komt men weer in het menu scherm terecht.
Om terug te keren naar de *Morphen* wei moet men de *MEADOW* optie invoeren.

Zodra de eigenaar met zijn, hopelijk goed uitgeruste, *Morph* weer in het vredige weiland vertoeft kan hij met zijn strijdmonster naar het slagveld reizen door zich naar de *transmat* te begeven.
Alvorens men echter op de plaats van bestemming aankomt, moeten de wedstrijdregels door de spelers ingevoerd worden.
De eerste speler kiest één van de 8 gebieden uit waar de tweekamp zal plaatsvinden en de andere speler bepaalt het soort wedstrijd; *Flag collection, The horde* of *Destruction.*
Alle gebieden hebben voor- en nadelen, afhankelijk van de eigenschappen van de *Morph.* Een speler die weet dat de *Morph* van zijn tegenstander zich nauwelijks in water kan bewegen zal bij voorkeur zo'n gebied uitkiezen om de tweekamp uit te vechten. Een verstandige tegenstander zal daarop antwoorden door een wedstrijdsoort uit te kiezen die het de tegenstander onmogelijk maakt hem naar een watergebied te lokken.
Om het gebied en de wedstrijdsoort in te voeren moeten de spelers hun joysticks afzonderlijk bewegen om de gewenste optie te laten oplichten en vervolgens de vuurknop indrukken.
Na de tweekamp kan men de strijd tegen dezelfde opponent al dan niet herhalen.

Niveau 3 *(Tournament)*
In de *Tournament,* of wedstrijdoptie, kunnen eigenaars de verrichtingen van hun *Morphs* saven. Op die manier kan men zijn *Morphs* laten groeien en kan men steeds betere wapens, diversen en extra's voor de monsters aanschaffen. Het derde niveau is dan ook de meest interessante optie van het spel.
Na het laden van dit onderdeel wordt gevraagd of men in het bezit is van een geformateerde diskette.
Indien dit niet het geval is, moet men de NO instructie laten oplichten met de joystick en de vuurknop indrukken.
Daarna moet men de speldiskette uit de drive halen en een blanco diskette in de drive stoppen. Door de vuurknop in te drukken wordt de diskette geformateerd en geïnitialiseerd. Meerdere eigenaars kunnen dezelfde diskette gebruiken.
Na dit noodzakelijke intermezzo moet men een eigenaar aanduiden door de NO instructie te laten oplichten en de vuurknop in te drukken.
De naam van een eigenaar die men op het toetsenbord moet intikken mag niet langer zijn dan 15 karakters. Door de <RETURN> toets in te drukken wordt de naam van de eigenaar ingevoerd. Om te voorkomen dat onbevoegden zich de titel van een eigenaar toeëigenen moet men een wachtwoord intikken van maximaal 8 karakters en de <RETURN> toets indrukken.
Even later verschijnt de eigenaar in de *Morphen* weide.
Van daaruit kan hij dezelfde stappen ondernemen als op het tweede niveau om een *Morph* uit te zoeken en hem te voorzien van extra, wapens en diversen. Om de noodzakelijke aanpassingen van zijn monster te betalen zal de eigenaar zich op dit niveau met 250 *psychons* moeten redden; een prima oefening voor iemand die moet leren om op de kleintjes te letten.
Nadat één of twee eigenaren zich naar de

transmat gerept hebben moeten de spelers weer kiezen uit een aantal wedstrijdregels die verder uitgebreid werden ten opzichte van het vorige niveau.
Eerst mag speler 1 een gebied uitzoeken. Daarna mogen beide spelers één beperkende wedstrijdregel invoeren.
Dan mag speler 2 de wedstrijdsoort bepalen en tot slot kunnen beide spelers in goed overleg beslissen hoeveel ronden nodig zijn om de tweekamp te winnen.
De beperkende wedstrijdregels worden hieronder vertaald weergegeven:
No energy attacks: geen energie aanvallen.
No chemical attacks: geen chemische aanvallen.
Only physical attacks: uitsluitend lichamelijke aanvallen.
No defenses: de strijd wordt zonder verdediging uitgevochten.
Weird joysticks: abnormaal reagerende joysticks.
Limited emergy: beperkte hoeveelheid energie.
No projectile attacks: geen aanvallen met projectielen.
No psi attacks: geen aanvallen met psychische wapens.
No healing: Morphs kunnen hun wonden niet helen.
No device: geen hulpmiddellen toegestaan.
No surrender: geen overgave mogelijk.
Limited rounds: beperkt aantal kogels.

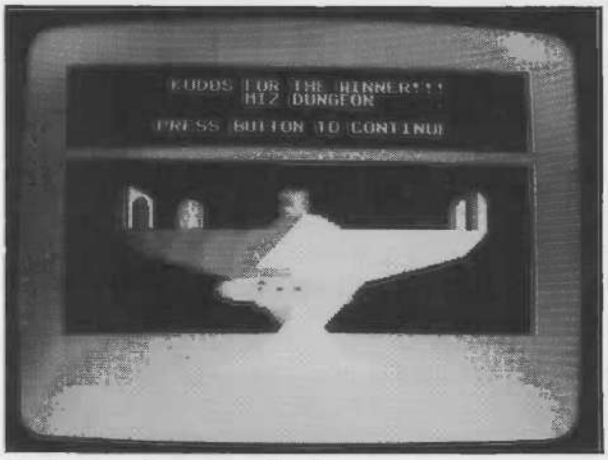
Als één van beide partijen dezelfde beperkende wedstrijdregel kiest als zijn tegenstander, dan wordt deze wedstrijdregel opgeheven. Indien de wedstrijdregel *No surrender* van kracht is kan men het gevecht toch beëindigen met de *quit* instructie. De tegenstander moet dan wel bereid zijn om zijn vuurknop ook binnen de 10 seconden in te drukken.
Vervolgens moeten beide partijen beslissen hoeveel ronden gewonnen moeten worden om een definitieve overwinning te behalen. Op dit niveau worden na afloop van de tweekamp *victory points,* oftewel overwinningspunten, en *psychons* toegekend aan de eigenaar van de winnende *Morph.*

Met de *victory points* kan men de eigenschappen van de *Morph* verbeteren.
Het aantal ronden is bepalend voor het aantal overwinningspunten en *psychons* waarmee de overwinnaar beloond wordt.

1 ronde	125 *psychons*	4 overwinningspunten
3 ronden	175 *psychons*	6 overwinningspunten
5 ronden	225 *psychons*	12 overwinningspunten
7 ronden	275 *psychons*	16 overwinningspunten

Na afloop van de strijd moeten beide spelers hun geïnitialiseerde diskette in de drive stoppen en de vuurknop indrukken. De strijdresultaten worden dan op de diskette gesaved. Daarna moet men de speldiskette weer in de drive stoppen en de vuurknop indrukken. Na enige tijd bevindt men zich opnieuw in de *Morphen* wei.
Om de levenskracht van een gewonde *Morph* weer op peil te brengen moet men zich naar de *vats* begeven. Als men dan de *healing* (genezing) instructie kiest, verschijnt het bedrag dat men voor de ingreep moet betalen op het scherm. Men kan dan alsnog besluiten om de *Morph* wegens geldgebrek maar een andere keer te laten opknappen. Als men de *upgrade* (bevordering) optie kiest moet men 125 *psychons* neertellen om de *vats* te mogen betreden. In de afdeling ter verbetering van de eigenschappen kan men de karakteristieken van de *Morph* met maximaal 3 punten verhogen en de levenskracht met een maximum van 30 punten voor ieder bezoek aan de *vats.*

Als men het spel opnieuw laadt en men kiest het *tournament* niveau dan heeft men een aantal extra opties ter beschikking.
Eerst moet men de speldiskette met de eigenaarsdiskette verwisselen. Daarna kan men een oude eigenaar oproepen door het YES commando te laten oplichten en de vuurknop in te drukken.
Even later verschijnt een lijst van de verschillende eigenaars. Om de gewenste eigenaar in het spel te brengen moet men de naam van de eigenaar laten oplichten en de



Kudas heeft gezegevierd

vuurknop indrukken. Daarna moet men het wachtwoord intikken en de <RETURN> toets indrukken. Op het beeldscherm verschijnt dan de naam van de eigenaar, het bedrag aan *psychons* waarover hij kan beschikken, het aantal gewonnen en verloren duels en de *Morphen* die hij bezit.

Indien men een andere eigenaar wenst, moet men de REJECT OWNER instructie laten oplichten en de vuurknop indrukken. Als men tevreden is met de eigenaar moet men het ACCEPT OWNER commando laten oplichten en de vuurknop indrukken. In de *Morphen* wei kan een eigenaar een nieuwe *Morph* kopen in de *vats* of hij kan een oude *Morph* van stal halen door zich naar de *corrals* te begeven.

Daar kan men kiezen uit de volgende opties: *Get, Pen, Zap* of *Exit*.

Met het *Get* commando kan men de gewenste *Morph* in het spel brengen door de naam van de *Morph* te laten oplichten en de vuurknop in te drukken.

Voor de naam van de gelukkige *Morph* verschijnt dan een kruisje.

Vervolgens verschijnen alle gegevens van de kampioen op het scherm. Onder de afbeelding van het monster kan men zien of de *Morph* al dan niet gewond is.

Indien men na het bekijken van deze gegevens besluit om met een andere *Morph* naar het slagveld te reizen, moet men het *Pen* commando laten oplichten en de vuurknop indrukken.

Een *Morph* die helemaal niet voldoet kan men van de diskette wissen met het *Zap* commando.

Om met of zonder monster terug te keren naar de *Morphen* wei moet men het *Exit* commando invoeren op de gebruikelijke wijze.

Speeltips

In het statusvenster moet men tijdens de strijd een oogje houden op *food, energy* en *rounds.* Zodra deze geel worden betekent dit dat de desbetreffende voorraad slinkende is.
Als de woorden in rode letters worden weergegeven is men door de voorraad van het artikel heen.
In de wedstrijdsoort *The hords* (de horden), kan men het gebruik van bommen *(bombs)* en vuurwapens het beste vergeten, daar ze beide geen enkel effect sorteren tegen de woestelingen die men moet verslaan.
In de *weapons shop* moet men acht slaan op de diversen die een *Morph* nodig heeft om bepaalde wapens en attributen te kunnen gebruiken. Naast de mededeling *"Your items require-"* worden die diversen in gele letters vermeld.
Men mag niet vergeten om na iedere wedstrijd de voorraden voedsel, energie en munitie na te kijken en eventueel aan te vullen.
Om snelere tegenstanders op afstand te houden moet men diagonaal over het scherm bewegen.
Men kan het beste van wapen verwisselen als men zich op de hoofdkaart bevindt.
Als de tegenstander het gebied waar de strijd zal plaatsvinden bepaald heeft, moet men de opponent naar de terreinsoort lokken die het minst ongunstig is voor de *Morph* die men controleert.
In sommige gevallen kan het handig zijn om de tegenstander naar een stad te lokken, zodat men hem daar met een *urban defender* kan bestrijden.
Het derde niveau *(tournament)* is ongetwijfeld het meest interessante onderdeel omdat men zijn *Morph* steeds sterker kan maken en hem met betere wapens en verdedigingsmiddelen kan uitrusten.
Spelers die geen hoge eisen stellen aan de manier waarop hun *Morph* sterker wordt, kunnen hun doel snel bereiken door middel van de twee-spelers optie. Door deze optie te misbruiken kan men steeds een zwakke tegenstander kiezen die dan als boksbal gebruikt wordt voor de held van het verhaal.
Als men op die verwerpelijke wijze, na ettelijke uurtjes, een kampioen *Morph* ontworpen heeft kan men tegen de computer uitkomen die dan aanzienlijk moeilijker, maar tenminste eervoller, verslagen kan worden.

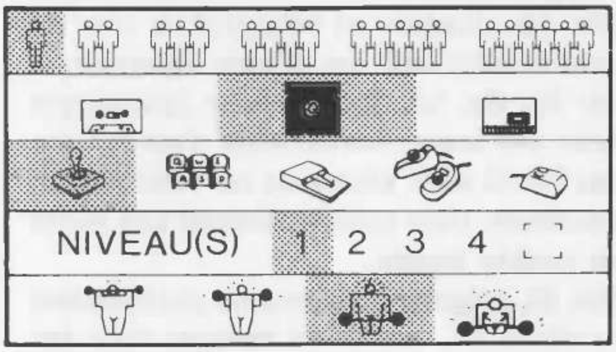
De *weird joysticks* regel heeft de volgende invloed op de joysticks:

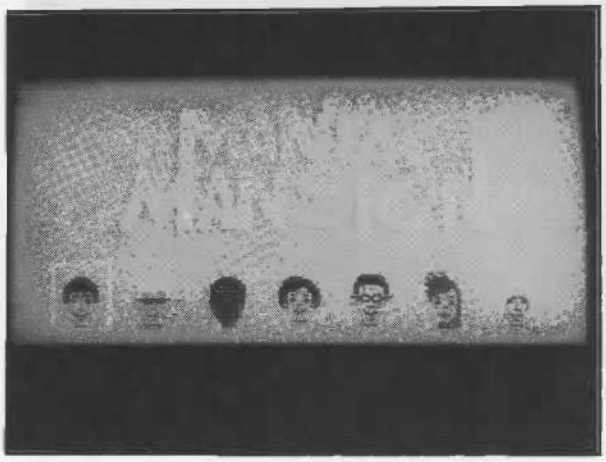
Links	wordt boven
Rechts	wordt beneden
Boven	wordt rechts
Onder	wordt links

Spelers die hier moeilijk aan kunnen wennen raden wij aan om de joystick een kwartslag te draaien, zodat deze op dezelfde wijze reageert als normaal. Alleen het gebruik van de vuurknop vereist dan nog enige oefening.
Deze optie is overigens ook een uitkomst voor linkshandigen die over een joystick met slechts één vuurknop beschikken.

MANIAC MANSION

Lucasfilm Games | Ron Gilbert, David Fox, Carl Mey | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Maniac Mansion* moet je proberen een groep jongeren, die onder leiding staat van David, door een oud landhuis te voeren. Sandy, het vriendinnetje van David, is namelijk ontvoerd door een gestoorde geleerde. Wanneer David en zijn makkers er niet in slagen om Sandy uit de handen van Dr. Fred te redden, zal het arme meisje zo goed als zeker een pijnlijke door sterven op de experimenteertafel van de professor.

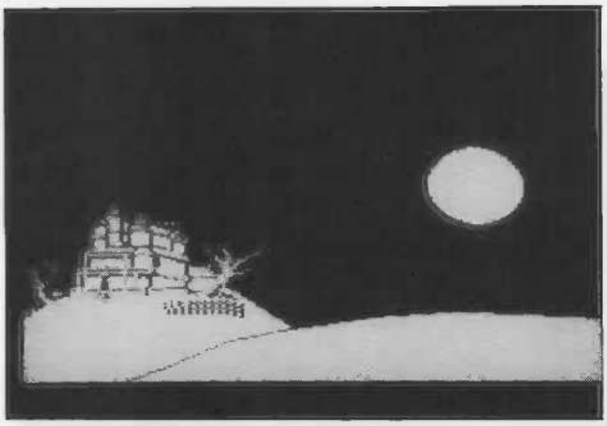
Beschrijving

"Lights..., sound..., camera..., action!
De camera tast langzaam de horizon af. Opeens verschijnt een meteoriet in beeld die door de camera wordt gevolgd. Na korte tijd boort de meteoriet zich met een geweldige klap in het aardoppervlak. Huizenhoge vlammen lekken naar de hemel. De camera zwenkt verder naar links en registreert een vervallen landhuis. Eén voor één worden de ramen van het huis verlicht.:Macabere muziek zwelt aan. *Cut! Oké print it!"*
Nee, dit is niet de bladzijde van het draaiboek waarin het begin van Steven Spielberg's nieuwste parodie op een B-film uit het griezel-genre staat, hoewel de openingsscene van het spel *Maniac Mansion* hier wel erg veel aan doet denken.

Het is het nieuwste spel van *Lucasfilm Games*, het softwarehuis dat zoveel filmelementen in zijn spellen stopt. In *Maniac mansion* speel je de rol van de scholier David. Hij heeft met lede ogen moeten toezien dat zijn vriendinnetje Sandy door de krankzinnige Dr. Fred werd ontvoerd. De geleerde heeft grote plannen met Sandy. Zij is namelijk uitverkoren om het te helpen bij zijn experimenten. Als proefkonijn, wel te verstaan.

Nu zijn er misschien lezers die zich afvragen hoe het komt dat de geleerde gek is geworden. Welnu, 20 jaar geleden stortte een meteoriet neer in de achtertuin van zijn landhuis. Sedert die tijd ging het bergafwaarts met de familie van Dr. Fred. Zijn zoon, "Weird" Ed, is weggelopen van school. Zijn vrouw, Edna, was van huis uit een verpleegster. Als bijverdienste schreef zij een column waarin zij haar medemensen met raad en daad terzijde stond. Zij kon al die ellende echter niet meer aan en heeft ontslag genomen als verpleegster. Bovendien heeft zij haar column stopgezet.
Om de zaken nog wat erger te maken overleed Ted, het neefje van de professor, ook nog eens onder mysterieuze omstandigheden. Al deze factoren bij elkaar droegen er

toe bij dat de hele familie het huis niet meer dorst te verlaten. De inwoners van de kleine plattelandsgemeente waarin de familie woont, noemde het huis al snel de *Maniac Mansion*.

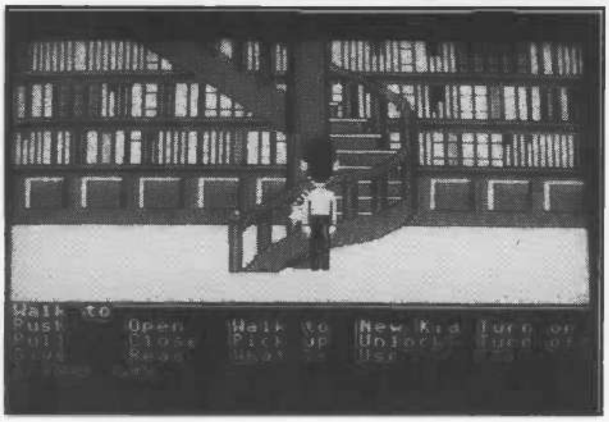


Het huis in kwestie

Niemand had veel last van de familie. Totdat op een gegeven moment steeds meer tieners spoorloos verdwenen. Nu ook Sandy was ontvoerd, vond David dat de tijd voor actie was aangebroken. Het geheim van de gestoorde familie moest worden ontrafeld. En zo start een nieuw avontuur van *Lucasfilm Games*, dat geheel in *"real-time*" wordt gespeeld. *"Realtime"* wil zeggen dat vijf minuten wachten ook werkelijk vijf minuten wachten betekent.
Maniac Mansion wordt geheel met behulp van de joystick bestuurd. Het intikken van tekst is nergens noodzakelijk.
Met de cursor kunnen woorden en voorwerpen worden aangewezen. Dit houdt niet automatisch in dat de *"parser"* (het stuk programma dat bij de meer klassieke tekst adventures de ingetikte tekst analyseert en daarop reageert) minder geavanceerd zou zijn. Integendeel zelfs. Wanneer je bijvoorbeeld een voorwerp wilt gebruiken dat je nog niet van de grond had opgeraapt dan zul je zien dat het figuur dat je bestuurt eerst naar het bewuste voorwerp toe loopt en het opraapt voordat het wordt gebruikt. Voorbij zijn de tijden dat je urenlang moest peinzen om de enig juiste woorden te vinden om een deur te openen. Nooit meer de tekst: *"I don't know the word ....."* in beeld. Het bedienen van *Maniac Mansion* is de eenvoud zelve. Weest echter gewaarschuwd, de puzzels die je moet oplossen in dit spel zijn lang niet altijd even eenvoudig.
Een belangrijk kenmerk van dit spel is de grote dosis humor die je kunt terugvinden. Een aardig voorbeeld hiervan is de cursor. Op het moment dat het programma iets vanaf de disk moet lezen verandert de cursor in een schildpad, een weinig subtiele verwijzing naar de haast spreekwoordelijke traagheid van de Commodore diskdrives.
Iets dat minstens zo belangrijk is voor de aantrekkelijkheid van *Maniac Mansion*, is het feit dat het spel meerdere oplossingen kent. Dit komt voornamelijk door het feit dat David moet kiezen uit zes verschillende kennissen. Deze hebben allemaal hun sterke en zwakke kanten.
Dat dit programma uitermate professioneel in elkaar zit, wordt wel bewezen door het feit dat je geen verkeerde keuze van vrienden kan maken. De puzzels worden gewoon aangepast aan de samenstelling van de groep, zodat het niet kan voorkomen dat het spel onoplosbaar is!
Tijdens het spelen wordt het spel een aantal malen onderbroken voor een zogenaamde *"cut-scene*". Gedurende deze filmflitsen wordt de gang van zaken ergens anders in het landhuis getoond. Soms krijg je belangrijke informatie waarmee je een bepaald probleem kunt oplossen. Vaak echter is dit intermezzo niet erg terzake doende. Het is wel altijd humoristisch. Je kunt niet ingrijpen in de gebeurtenissen tijdens deze filmflitsen. Vandaar dat de lijst met werkwoorden zolang van het scherm verdwijnt. Het enige dat je kunt doen is het indrukken van de toets <F7>. Hierdoor wordt de *cut-scene* afgebroken. Hierdoor hoef je niet steeds opnieuw dezelfde scene te bekijken wanneer je het spel opnieuw bent begonnen.
De graphics en de atmosfeer van dit programma doen in de verte wat denken aan een ander project van Lucasfilm Games, namelijk *Habitat*. Dit laatste is een programma dat in de Verenigde Staten open staat voor modem gebruikers die zijn geabonneerd op het communicatie netwerk *Quantum Link*. In dit programma, dat meer een

manier van leven schijnt te zijn als een spel, communiceren meerdere mensen tegelijkertijd via een modem met elkaar. Ze besturen allemaal hun eigen alter ego door de droomwereld *Habitat*. Het is jammer dat de telefoonkosten naar de overkant van de Grote Vijver zo hoog zijn, want anders zouden we deze buitengewone ervaring zeer graag willen delen met de inwoners van *Habitat*. Zoals de zaken er nu voor staan, moeten we ons tevreden stellen met *Maniac Mansion*. We kunnen ons echter gelukkig slechtere alternatieven voorstellen.

Nadat het spel is geladen, zie je de portretten van zeven scholieren. Door de joystick te bewegen verplaats je de cursor. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, verschijnt om het portret van de persoon die je hebt geselecteerd een witte rechthoek. Door middel van deze rechthoek wordt aangegeven dat je hem of haar graag in de groep wilt opnemen. Langs de bovenrand van het beeldscherm verschijnt een, uit twee regels bestaande, tekst die een korte beschrijving geeft van de gekozen persoon. (De tweede regel tekst verschijnt na een korte wachttijd.) Mocht je toch liever iemand anders meenenemen, dan wijs je hetzelfde hoofd nogmaals een en je drukt op de vuurknop. De witte rechthoek verdwijnt dan weer en je kunt iemand anders uitkiezen.



De bibliotheek

De spil van de expeditie wordt altijd gevormd door David zelf. Vandaar dat er reeds een rechthoek om zijn hoofd getekend staat. De overige zes zijn:

Syd, een punk-rock muzikant
Michael, een gevierde fotograaf voor de schoolkrant
Wendy, een veelbelovende schrijfster
Bernard, voorzitter van de natuurkundeclub
Razor, zangeres van een punk-band
Jeff "Surfer Dude", een strandboy in hart en nieren.

Nadat je twee teamgenoten hebt gekozen beweeg je de cursor naar het woord "START" en je drukt de vuurknop in. Hierna wordt het eerste deel van het programma geladen. Je staat dan, gedrieën, op de oprijlaan naar het huis. Het beeldscherm bestaat uit drie segmenten. De bovenste regel van het beeldscherm is ingeruimd voor mededelingen van het programma. Aan de onderzijde van het beeldscherm zie je een balk waarin een aantal werkwoorden zijn te lezen. Deze dien je te gebruiken om commando's te geven. Boven en onder deze lijst van werkwoorden is een regel uitgespaard. Op de bovenste regel wordt het commando dat je wilt gaan geven zichtbaar gemaakt. Onder de werkwoorden wordt later in het spel de inventaris van de afzonderlijke speurneuzen bijgehouden. Als iemand meer dan vier voorwerpen draagt, dan verschijnt tussen de inventaris lijst een pijltje. Door dit pijltje te selecteren en op de vuurknop te drukken kun je de overige voorwerpen oproepen.

Het grootste gedeelte van het scherm is gereserveerd voor een weergave van de belevenissen van onze helden, het zogenaamde *"Animation window"*.

Het invoeren van commando's is uitermate eenvoudig. Om te beginnen selecteer je met de cursor een werkwoord uit de lijst. Je drukt vervolgens op de vuurknop, waarna dit werkwoord op de regel boven de lijst verschijnt. Hierna beweeg je de cursor naar een voorwerp in beeld of naar de inventarislijst. Als je nogmaals op de vuurknop drukt wordt de naam van dit voorwerp achter het werkwoord geplakt. Beweeg de cursor dan naar deze regel, zodat deze in gele letters wordt weergegeven, en druk de vuurknop in. Indien mogelijk wordt het commando dan uitgevoerd.

Als voorbeeld geven we een situatie direct aan de start van het spel. Je ziet de drie scholieren op de oprijlaan naar het landhuis staan. Beweeg de cursor naar het werkwoord "READ" en druk op de vuurknop. Verplaats de cursor dan naar het bord dat aan het hek hangt en druk wederom op de vuurknop. De regel boven de lijst werkwoorden zal dan "Read sign" laten zien. Als je nu de cursor naar de regel waarop het commando staat beweegt, en je nogmaals op de vuurknop drukt, zal de opdracht worden uitgevoerd. (In sommige gevallen, zoals ook in het bovenstaande voorbeeld, volstaat het om de vuurknop in te drukken. Dit trucje is in een aantal situaties van levensbelang.) Wanneer je ergens naar toe wilt lopen, moet je de cursor binnen het *animation window* plaatsen en op de vuurknop drukken.
Mocht je een verkeerd werkwoord uit de lijst hebben gekozen, dan beweeg je de cursor gewoon naar het juiste werkwoord en je drukt opnieuw de vuurknop in.
Je bestuurt steeds slechts één persoon tegelijk. Om iemand anders bevelen te kunnen geven die je hem of haar eerst te activeren. Dit kan op twee verschillende manieren worden gedaan. De eerste methode is het uit de lijst werkwoorden "New kid" selecteren. Je krijgt dan de drie namen van de leden van de groep te zien. Plaats de cursor op de naam van degene die je wilt besturen en druk op de vuurknop.

Dit kun je echter ook doen door een simpele druk op een toets zodra je weet wie wie is. Gebruik hiervoor de volgende toetsen:
<F1> = David
<F3> = teamlid 2
<F5> = teamlid 3

Er zijn nog een paar andere toetsen die een speciale functie hebben binnen dit spel. Dit zijn:
<SPATIEBALK> = Pauzeer/hervat het spel
(Wanneer je twee minuten niets doet, dan wordt het spel automatisch gepauzeerd.)
<F7> = Breekt een *cut-scene* (filmfragment) af. Vooral handig als je dit intermezzo reeds kent.
<+> = De tekst in de bovenste regel is korter zichtbaar. Hoe vaker je de toets indrukt, des te sneller is de tekst verdwenen.)
<-> = De tekst in de bovenste regel is langer zichtbaar. Hoe vaker je de toets indrukt, des te langzamer is de tekst verdwenen.)
<SHIFT> + <F1> = Save spel of hervat een eerder gesaved spel. Je krijgt dan een geïllustreerd sub-menu te zien waaruit je de gewenste optie moet kiezen door de cursor op het gele vakje ervoor te plaatsen. Druk op de vuurknop en volg de aanwijzingen op het beeldscherm. Je hebt voor het saven een lege, van te voren geformatteerde, diskette nodig.
<SHIFT> + <F7> = Het huidige spel afbreken en opnieuw beginnen.

Speeltips

Een bijzonder handig commando is "What is". Nadat je dit hebt geselecteerd, en je de cursor door het *Animation window* verplaatst, krijg je van de voor het spel belangrijke voorwerpen de naam te zien.

Voorwerpen die op deze wijze niet worden benoemd zijn voor het spek niet van belang. Dit commando is vooral handig wanneer je in een niet verlichte kamer terecht komt. Je kunt dan namelijk "op de tast" een lichtschakelaar vinden. Na het vinden van een *lamp* of een *switch* beweeg je de cursor naar het werkwoord "Turn on" en je drukt op de vuurknop.

Een ander hulpmiddel om de lichtschakelaar te vinden is de zaklantaarn.

De batterijen uit de koelkast kun je gebruiken om in de zaklantaarn te stoppen. De lantaarn kun je dan gebruiken om in onverlichte kamers op zoek te gaan naar de lichtschakelaar. Vergeet echter niet om de zaklantaarn uit te schakelen wanneer je hem niet meer nodig hebt. De batterijen die je uit de koelkast had gehaald zijn namelijk niet al te vers meer en ze zijn dus snel leeg.

Neem in dit spel alles wat je maar kunt dragen mee.

Let op de details. Het loont de moeite om voorwerpen te lezen. Niet alles is "leesbaar", doch wanneer dit het geval is krijg je meestal een aardige grap voorgeschoteld.

Lees bijvoorbeeld eens het etiket op de kernreactor. Het hele spel zit vol met leuke vondsten. Probeer bijvoorbeeld eens om de plaat die je in de zolderkamer kunt vinden op de stereoinstallatie te spelen die je daar ook ziet staan.

Hierna volgt één van de manieren om het spel tot een goed einde te brengen. Lees dus niet verder wanneer je alle puzzels alleen wilt oplossen.

(Kies voor deze oplossing *Syd* en *Bernard* als helpers.) Zoals reeds gezegd zijn er meerdere oplossingen mogelijk.

Begin door David naar de brievenbus, links voor het huis, te laten lopen. Laat hem daar wachten en schakel over naar Syd.

Stuur hem naar de trap die naar de voordeur van het huis voert. Doe hierna hetzelfde met Bernard.



Het "save" menu

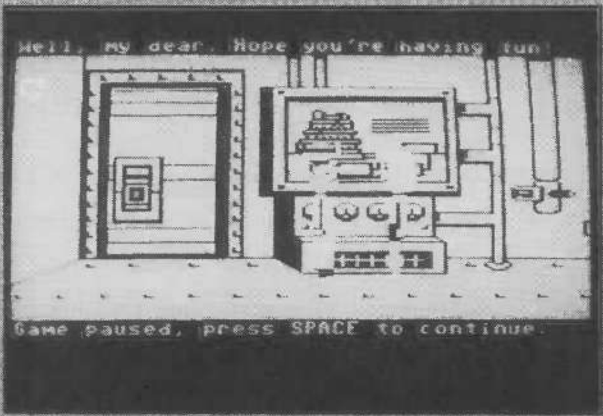
Laat Bernard vervolgens de deurmat optillen, zodat hij de sleutel van de voordeur vindt. Raap de sleutel op en gebruik deze om het slot open te maken. Open hierna de deur en geef de sleutel aan David. Stuur Syd en Bernard naar binnen. In de vestibule zie je een monumentale trap. Op het uiteinde van de leuningen zijn beelden van *gargoyles* aangebracht. Geef Bernard opdracht om tegen de rechter *gargoyle* te duwen. Je ziet dan een geheime deur opengaan. Laat Syd de trap naar de kelder afdalen. Hij staat dan in het donker maar ergens links van hem is een lichtschakelaar te vinden. Loop vervolgens zover mogelijk naar links. Aan de achterste muur hangt een zilveren sleutel. Neem deze mee en ga terug naar de vestibule.

Stuur Syd en Bernard nu naar rechts, naar de woonkamer. Bernard opent de ouderwetse radio, zodat hij er een lamp kan uithalen. Syd moet door lopen naar de bibliotheek. Geheel rechts in de bibliotheek vindt hij een los paneel onder de boekenkast. Hij opent dit en in de holle ruimte ligt een muziekcassette. Pak deze en loop terug naar de hal. Ga naar de keukendeur en open deze. Het wordt nu eventjes gevaarlijk, dus save het spel eerst.

Loop na het saven de keuken binnen. Loop voorzichtig naar rechts totdat je de verpleegster Edna voor de koelkast ziet staan.

Loop dan onmiddellijk terug naar links en zorg ervoor dat je de uitgang van de keuken bereikt zonder door Edna in je kraag te worden gegrepen. Dit zal wel wat oefening vereisen, vandaar het advies om het spel te saven.
Als je Syd de hal zonder kleerscheuren heeft bereikt, kan hij weer teruggaan naar de keuken. De kust is inmiddels veilig. Loop naar de ijskast en plunder deze. Open de deur rechts en wandel de eetkamer binnen. Op tafel staat nog wat eten. Neem dit mee, ondanks het feit dat het niet al te vers meer is. Geheel rechts hiervan is weer een deur die Syd opent. De deur geeft toegang tot een grote provisiekast. Haal ook hier de boel leeg. Gebruik daarna de zilveren sleutel op het slot van de deur naast het rek te openen. Loop naar buiten en je ziet een zwembad. Gebruik de glazen pot die Syd uit de provisiekamer heeft gepakt. Het resultaat is dat deze wordt gevuld met radio-actief water uit het zwembad.
Haal Syd weer naar binnen en loop door tot de keuken. Naast de oven en de micro-wave ligt een zaklantaarn op het aanrecht. Pak deze en loop door naar de hal. Beklim de trap en sla links af. De deur aan de linkerkant van de overloop geeft toegang tot het atelier. Pak hier het namaakfruit, het penseel en de *paint remover* mee.
Misschien dat je inmiddels de deurbel hebt horen gaan. Als dat inderdaad zo is, dan zie je Weird Ed in één van de *cut-scenes*. Hij verwacht een pakketje en hij hoopt dat dit de postbode is. Het is echter van het grootste belang dat hij dit pakketje niet krijgt. Dit was de reden dat David bij de brievenbus moest wachten. Zodra de bel gaat, moet je overschakelen naar David. Je ziet het pakketje dan naast hem op de grond liggen. Raap het op en laat David naar rechts lopen, tot hij bij het hek is. Intussen is de teleurgestelde Ed bij de voordeur aangekomen waar hij niets of niemand meer ziet. Hij denkt dat kwajongens "belletje trek" hebben gespeeld. Ed keert met lege handen weer terug naar zijn kamer.
Indien de deurbel op dit moment nog niet is gegaan, dan is dat niet erg. Het pakketje wordt echt wel bezorgd. Onthoudt echter wel dat je het pakketje door David moet laten oprapen.
We schakelen nu weer over naar Syd. Laat hem het atelier verlaten en open de deur tegenover de trap. Deze deur leidt tot een lange gang, waarin onder andere een beeld staat. Loop deze gang door totdat je een trap ziet. Beklim deze en loop op de volgende etage naar links. Vrij snel zal een groene tentakel Syd de weg versperren. Het vreemde huisdier heeft honger. Geef hem zijn lievelingskostje, het namaakfruit. De tentakel wordt hier nogal dorstig van, dus geef hem het vruchtensap. Hierna laat de tentakel Syd doorlopen. Geheel links is weer een trap. Ga deze op en je komt weer uit in een hal. Open de linker deur en loop deze binnen. Je staat dan in een slaapkamer waarin een radio staat. Geheel links in deze kamer zie je een ladder die je opklimt. Je komt dan uit in een zolderkamertje, het verblijf van de groene tentakel. Loop naar rechts en pak de gele sleutel die daar aan de muur hangt. Loop dan terug naar de stereo-installatie en pak de plaat die daarnaast ligt.
Hierna stuur je Syd weer terug de trap af en je laat hem de radiokamer verlaten. Loop hierna naar rechts en open de laatste deur in de lange muur. Ga de kamer binnen. Je ziet onder andere een sarcofaag en een fitness-apparaat. Gebruik de *Hunk-O-Matic* voor wat spierversterkende oefeningen.
Syd verlaat de kamer nu weer en hij loopt helemaal naar links. Achter de deur in de korte muur links vindt Syd de trap omlaag. Daal deze af en loop naar rechts, totdat je de volgende trap ziet. Ga ook deze af.
Loop de lange gang door en verlaat deze door de open deur. Je komt dan weer op de overloop te staan. Ga ditmaal naar rechts en open de deur die Syd daar ziet. Loop naar binnen en je staat in de muziekkamer.
Gebruik de plaat die je uit de zolderkamer hebt meegenomen door hem op de pick-up te leggen. Doe hetzelfde met de muziekcas-

sette in de cassetterecorder. Zet vervolgens de cassetterecorder en de platenspeler aan. Het geluid van de paringsroep van de tentakels wordt nu opgenomen. Wacht dan even en terwijl de vaas op de piano breekt denk je bij jezelf: "Is dit live, of is het Memorex?" Als het vaasje gebroken is schakel je de apparatuur uit en je pakt de cassette weer uit de recorder.



Eén van de cut-scenes

Je moet Syd nu weer terugsturen naar de woonkamer. Hier gebruik je de cassette in de recorder. Wacht nu net zolang totdat de kroonluchter van het plafond omlaag stort. Zet de recorder weer uit en schakel over naar Bernard. Laat Bernard naar de restanten van de kroonluchter wandelen. Hij ziet hier een roestige sleutel die je hem natuurlijk laat oprapen.

Schakel weer over naar Syd en stuur deze nu, via de keuken, terug naar het zwembad in de tuin. De deur in de omheining kan worden geopend. Nadat dit is gebeurd, stuur je Syd naar buiten. Hij komt dan bij de garage uit. Open de garagedeur en je ziet een rode auto staan. Maak de kofferbak open met de gele sleutel. Haal de gereedschapskist uit de kofferbak en loop naar het rek naast de auto. Pak hieruit de *faucet handle*. Loop nu weer terug naar de voordeur.

Schakel over naar David en stuur hem naar het bordes voor de voordeur. Als je goed kijkt zie je tussen de struiken een stukje van een rooster. Verwijder de struiken en schakel over naar Syd. Geeft Syd nu opdracht om de gereedschapskist en de *faucet handle* aan David te geven. Schakel weer over naar David en laat hem het rooster openen (*Fix grating with tools*). Geef de gereedschapskist terug aan Syd.

Schakel over naar Syd en stuur deze terug naar het zwembad. Laat hem daar bij de ladder wachten en schakel weer over naar David.

Laat David door het rooster in de kelder kruipen. Stuur hem dan helemaal naar rechts totdat hij een kraan ziet. Het is nu weer een goed moment om het spel te saven. Laat David de kraan opendraaien (*Turn on watervalve*) en schakel over naar Syd. Je hebt nu precies twee minuten de tijd om Syd de ladder naar de bodem van het zwembad te laten afdalen. Daar liggen een glimmende sleutel en een radio. Raap deze op en beklim de ladder weer. Druk niet op de rode knop die je naast de ladder ziet. Nieuwsgierig naar het resultaat dat dat heeft? Lees dan de tekst naast de knop maar eens. Als je besluit om toch op de knop te drukken, explodeert de boel. Wees blij dat je het spel daarnet had gesaved.

Als Syd weer boven bij het zwembad staat, schakel je over naar David. Geef hem opdracht om de kraan weer dicht te draaien (*Turn off watervalve*). Vergeet dit niet, want anders explodeert de kernreactor.

Schakel weer over naar Syd en stuur hem terug naar de derde verdieping. Hier moet hij even wachten in de kamer met de sarcofaag. Ook dit is een goed moment voor een verstandige beslissing. Save het spel.

Keer terug naar David en laat hem de kelder verlaten. Bel nu aan en schakel weer terug naar Syd. Een goede timing en snelle uitvoering van de acties is nu noodzakelijk. Wacht om te beginnen ongeveer 10 seconden voordat je Syd de kamer uitstuurt. Open dan de deur links van de kamer waaruit je net kwam en ga naar binnen. Als het goed is, is Ed, de bewoner van deze kamer, onderweg naar de voordeur. Je hebt dan eventjes de tijd om de hamster en de *cardkey* die daaronder ligt te pakken. De volgende stap is het

openen van het spaarvarken. Raap dan de *dimes* op. Je moet deze handeling drie maal snel achtereen uitvoeren. Verlaat dan Ed's kamer en loop weer de kamer met de sarcofaag binnen. Wacht hier weer ongeveer tien tellen.

Hierna stuur je Syd de kamer weer uit en je laat hem de deur rechts in de korte muur openen. Ga de kamer binnen en je ziet een vleesetende plant. Loop hier voorzichtig langs naar de muur. Gebruik dan de *paint remover* om de verfvlek op de rechter wand te verwijderen. Er verschijnt een geheime deur.

Voer nu eerst de vleesetende plant met het radio-actieve water uit het zwembad. De plant groeit hierdoor snel. Stop de plant nu vol met alle eetwaren die je bij je hebt. Geef hem als afsluiting van het feestmaal het blikje Pepsi. Syd klimt nu in de plant omhoog en hij wacht daar op zolder.

Schakel over naar Bernard en stuur hem naar de derde etage. Laat hem de linker deur binnen gaan, zodat hij bij de radio staat. Lees de *wanted poster* en maak een notitie van het nummer dat daar op staat. Steek vervolgens de radio lamp in de houder, links van de radio. Verlaat de kamer en ga voor de eerste deur rechts staan.

Roep David op en laat hem de voordeur openen met de sleutel. Stuur hem daarna naar de derde etage, zodat hij bij Bernard uitkomt. Save het spel op dit moment maar weer eens.

Laat David dan de deur naar de kamer van Edna openen en stuur hem naar binnen. Hij wordt door Edna in zijn kraag gevat en naar de kerker gebracht. Van deze gelegenheid maakt Bernard gebruik om de kamer van Edna binnen te glippen. Op het nachtkastje ligt een kleine sleutel. Pak deze en klauter hierna onmiddellijk de ladder op. In dit zolderkamertje hangt een schilderij aan de muur. Open het schilderij en je zult een muursafe vinden.

Ga nu weer terug naar Syd. Laat hem een muntstuk gebruiken voor de automaat die je links aan de muur ziet. Druk dan op de rechter knop. De telescoop zal een klein stukje draaien. Kijk erdoor. Als je een getal ziet, noteer je dat. Indien je geen getal kunt ontwaren, werp je een tweede dubbeltje in de gleuf en je drukt nogmaals op de rechter knop. Kijk dan weer door de telescoop. Indien nodig herhaal je deze handeling nogmaals.

Het getal vormt de combinatie van de muursafe waar Bernard voor staat. Geef hem opdracht om de safe te openen. Je ziet dan een klein toetsenbord in beeld verschijnen. Beweeg de cursor over het toetsen bord en druk op de vuurknop om de juiste toets in de correcte volgorde in te drukken. Nadat de safe open is zie je een envelop liggen. Haal deze uit de safe. Loop de ladder af en Bernard wordt in zijn kraag gepakt door Edna. Ook hij wordt naar de kerker gebracht.



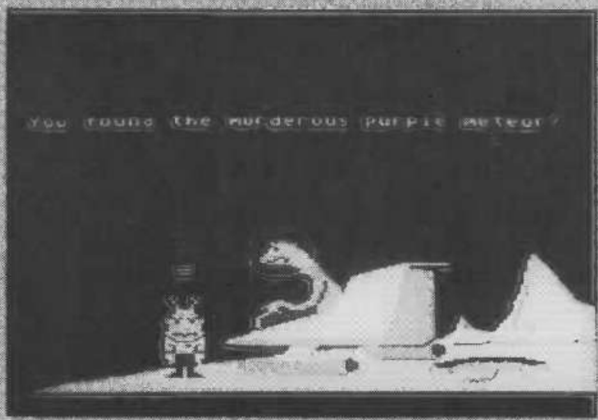
De radiokamer

Nu klimt Syd weer omlaag langs de plant en hij opent de deur naar de geheime kamer. Loop de kamer binnen. Nadat je het licht hebt aangedaan zie je wat gebroken kabels. Blijf hier echter nog even van af. Om toch iets te doen te hebben kun je de radio uit het zwembad openen. Hierin zitten gloednieuwe batterijen. Handig om te weten indien de batterijen uit de koelkast op zijn geraakt. Vervang de batterijen desnoods en wacht.

Schakel over naar Bernard. Laat hem met de oude roestige sleutel de deur van de kerker openen. Loop naar buiten en maak de stoppenkast links aan de muur open. Schakel de stroom uit en schakel weer over naar

Syd. Deze kan nu met behulp van zijn gereedschap de leidingen repareren (*fix*). Vergeet niet om eerst de zaklantaarn te ontsteken, zodat je ziet waarmee je bezig bent. Doe de zaklantaarn weer uit wanneer de kabel gerepareerd is. De stroom kan daarna weer door Bernard worden ingeschakeld. Let er op dat de stroom niet langer dan twee minuten blijft uitgeschakeld. Als deze tijd wordt overschreden vliegt het huis de lucht in.
Het kan overigens voorkomen dat het donker blijft in de kelder waar David zich bevindt. Dit komt dan doordat de professor de schakelaar bij de keldertrap heeft omgezet. Laat Bernard nu naar de keldertrap lopen en klim omhoog. Loop de trap in de hal op en ga door naar de tweede etage. In de hal met het beeld aangekomen, open je de eerste deur die je tegenkomt. Loop de kamer binnen en ga op zoek naar het licht. Doe het aan en je ziet dat je in een laboratorium staat. Wacht hier.
Stuur Syd nu ook naar het laboratorium en laat Bernard hem de envelop en de kleine sleutel geven. Syd scheurt de envelop open en hij vindt een kwartje. Wacht nu geduldig totdat de professor in een *cut-scene* een computerspelletje begint te spelen. Onthoudt welk spel hij speelt. Nadat de professor is weggelopen, kan Syd het laboratorium verlaten. Eén deur verder naar rechts is de speelkamer. Open de deur en loop naar binnen. Ga naar de kast waarop de professor zojuist heeft gespeeld en gebruik het kwartje om het spel te starten. Je krijgt dan een topscore lijst te zien. Pauzeer het spel en schrijf de drie scores even op. Hervat het spel dan weer.
Mocht je het kwartje nog terug willen hebben, dan kun je de geldlade van de automaat openen met behulp van de kleine sleutel. Je kunt het kwartje dan terugpakken om eens een andere automaat te proberen.
Bernard moet nu naar de derde verdieping lopen. Stuur hem de kamer met de radio binnen en laat hem daar wachten.

Nu stuur je Syd naar de derde etage. Hij moet zich daar laten vangen door de kamer van Edna of Ed binnen te lopen. Nadat Bernard schakelt nu de radio in. Er verschijnt dan weer een toetsenbord in beeld. Hierop moet Bernard het nummer invoeren dat op de *wanted poster* staat. Hierdoor wordt de radio ingesteld op het kanaal van de ruimtepolitie. Men is daar blij dat je de meteoriet hebt gevonden. Er wordt direct een ruimtevaartuig naar je toe gestuurd. Dit duurt echter vijf minuten.
Nadat Syd in de kerker is gesmeten, loopt hij naar links. Je ziet dan een deur met twee hangsloten. Deze kunnen één voor één worden geopend met de glanzende sleutel. Vervolgens kan de deur worden geopend. Achter deze deur is er nog een. Als je Syd opdracht geeft deze te openen verschijnt er weer een klein toetsenbordje in beeld. Hier moet Syd nu één van de drie scores van de topscore lijst intikken. Als hij de juiste score heeft gekozen, wordt de deur geopend. Ga echter niet naar binnen. Blijf rustig wachten totdat de ruimtepolitie verschijnt. (Dit duurt dus werkelijk vijf minuten, vanaf het moment dat Bernard de politie heeft gewaarschuwd.)



De politie is ingeschakeld

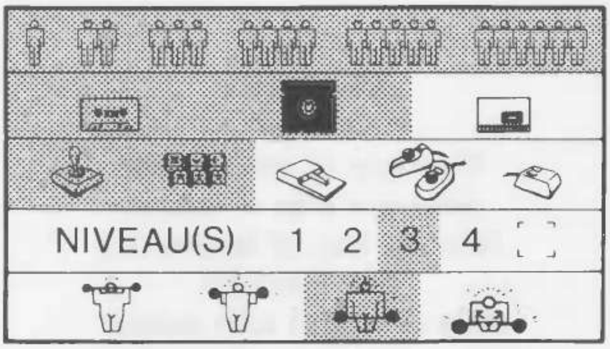
Als de agent arriveert, laat hij zijn badge vallen voordat hij het geheime laboratorium in de kelder binnen loopt. Nadat de meteoriet is gearresteerd, raapt Syd de badge op. Je stuurt hem dan het geheime laboratorium binnen. Je moet nu snel reageren, want je wordt vrijwel direct tegen gehouden door

de groene tentakel. Geef hem onmiddellijk de badge en hij denkt dat je ook een politie-agent bent. De tentakel belooft je alle mogelijke medewerking en vlucht vervolgens. Syd loopt hierna verder naar rechts en opent de deur daar. Hij loopt de ruimte binnen waar hij de professor ziet. Deze merkt al snel dat hij niet meer op zijn tentakeltje kan rekenen en hij raakt in paniek. Hij schakelt het *self-destruct* mechanisme in. Syd loopt naar de deur rechts en gebruikt de *cardkey* in de opening rechts naast de deur. Loop het vertrek binnen en zet de hoofdschakelaar om. Ga dan weer terug naar de professor en Sandy. De professor zegt onder invloed van de machine te hebben gehandeld. Hij herinnert zich op tijd om het *self-destruct* mechanisme uit te schakelen.

Eind goed al goed.

MATCHDAY II

Ocean | John Ritman en Bernie Drumond | HomeSoft Benelux





Doel

Eigenlijk een overbodige opmerking, maar vooruit.
In dit voetbalspel voor één tot en met acht spelers moet je uiteraard proberen zoveel mogelijk doelpunten te scoren ten nadele van de tegenstander. Dit kan tegen een menselijke opponent, tegen een door de computer bestuurde tegenstander of met twee spelers in team-verband tegen de computer.

Beschrijving

Het heeft lang geduurd voordat er een waardige opvolger verscheen voor het door Commodore uitgegeven spel *International Soccer.* Ondanks het feit dat dit spel al heel wat jaartjes meedraait, hangt deze insteekmodule bij ons toch nog met een zekere regelmaat in de cartridgepoort, en dat zeker niet alleen uit nostalgische overwegingen.
Het is wat overdreven om te stellen dat *International Soccer* met de komst van *Matchday II* vanaf nu een stoffig bestaan zal leiden, maar dat het enige concurrentie zal ondervinden staat wel vast.
Nadat *Matchday II* geladen is, krijg je het eerste van een aantal menu's te zien. We zullen de verschillende menu's, en de functie ervan, in een zo logisch mogelijke volgorde behandelen.

Bij het selecteren van een onderdeel geldt in alle menu's hetzelfde. Door het indrukken van de <COMMODORE LOGO> toets wordt het geselecteerde onderdeel bevestigd. Het indrukken van elke andere willekeurige toets heeft tot gevolg dat je een ander onderdeel uit een menu kiest. Dit laatste kan ook met een joystick gebeuren.

Menu 1
Hieruit kun je kiezen of je het spel door middel van een joystick of via het toetsenbord wilt besturen.
Hierbij zijn bovendien diverse combinaties mogelijk voor twee spelers. Ze kunnen naar keuze allebei een joystick gebruiken of van het toetsenbord gebruik maken. Ook is het mogelijk om één speler de joystick te gunnen en de ander zich te laten behelpen met het toetsenbord.
Ongeacht de keuze die je hier maakt, krijg je het tweede menu te zien. (Let er wel op dat je de juiste besturingsmethode kiest, want anders moet je het spel opnieuw laden.)

Vanaf hier zullen we achter de meeste keuzemogelijkheden van de menu's tussen haakjes een nummer opnemen. Dit nummer verwijst naar het nieuwe menu dat door de

bewuste keuze wordt opgeroepen.

Menu 2
1 player Matchday (3)
2 player Matchday (3)
Twin player Matchday (3)
Matchday cup (4)
Matchday league (4)
Keys and options (5)

De eerste twee keuzes spreken voor zich. De derde keuze (*Twin player Matchday*) houdt in dat twee spelers een team vormen. Ze nemen het dan gelijktijdig op tegen dezelfde computertegenstander. Het spel duurt in de drie eerste opties slechts één wedstrijd.
De optie *Matchday cup* en *Matchday league* staan voor twee soorten competities. Hieraan kunnen maximaal acht spelers deelnemen. Iedereen neemt dan een eigen team voor zijn rekening. Indien er minder dan acht spelers zijn, dan kun je een aantal wedstrijden door twee computerteams laten spelen. Zie hiervoor bij *Menu 4*. Wanneer een cupwedstrijd in een gelijk spel eindigt, wordt een verlenging gespeeld. Is de stand daarna nog steeds gelijk, dan moet de gehele wedstrijd worden overgespeeld. Het verliezende team doet niet meer mee aan de cup wedstrijden.
Een cup-competitie begint bij de kwart finale en gaat door tot de finale.
In de league competitie wordt een compleet programma afgewerkt. Elke speler neemt weer een eigen team voor zijn rekening. Minder spelers dan acht kan ook nu weer door een aantal computertegenstanders te laten spelen. Zie hiervoor bij *Menu 4*.
De keuze *"Keys and options"* leidt naar Menu 5. Zie aldaar voor de verschillende mogelijkheden die dit menu biedt.

Menu 3
Door middel van dit menu kun je desgewenst een zwakkere speler een voorsprong geven. Selecteer dan de naam van het team dat met een voorsprong mag beginnen en druk de <COMMODORE LOGO> toets is. Elke keer dat deze toets wordt ingedrukt, wordt er een doelpunt bijgeteld. Maximaal kun je 99 doelpunten voorsprong geven. Dit is echter niet mogelijk bij het spelen van een cup- of een league competitie.
Wanneer het gewenste aantal goals is ingevoerd, selecteer je de bovenste optie, *first half* of *second half*, afhankelijk van het feit of de eerste helft al gespeeld was of nog niet. Druk dan nogmaals de <COMMODORE LOGO> toets in om de wedstrijd te starten dan wel de tweede helft te spelen.

Menu 4
Play fixture
Control
View (cup of league) table
Start new (cup of league)
Start old (cup of league) (11)
Quit menu (2)
(Cup of league) code number
....

We beginnen met de tweede optie uit dit menu. Hier kun je aangeven of je tegen de computer speelt, tegen iemand anders, of dat je twee computer tegenstanders tegen elkaar laat spelen. Druk hiervoor de <COMMODORE LOGO> toets net zo vaak in totdat de gewenste combinatie zichtbaar is.
Wat je precies met de volgende opties doet, is afhankelijk van het feit of je in *Menu 2* hebt gekozen voor "Matchday cup" of voor "Matchday league".
Met de optie *View cup table* roep je de uitslagen van de eventueel reeds gespeelde cupwedstrijden op.
Met de optie *View league table* roep je de stand op zoals die momenteel in de competitie is.
Start new cup (of league) wist de uitslagen van eventueel eerder gespeelde wedstrijden.
Met de optie *Start old cup (of league)* kun je een competitie hervatten in een stadium waarin je het spel eerder had afgebroken. Hiervoor dient de code die onderin het menu wordt gegeven. Zie verder onder *Menu 11*.
De optie *Quit menu* voert terug naar het tweede menu.
Om de wedstrijd te beginnen dien je de optie *Play fixture* te kiezen.

Deze optie kan in het begin wat verwarring opwekken. Wanneer je namelijk twee computertegenstanders tegen elkaar laat spelen zonder dat je naar de wedstrijd wilt kijken (zie hiervoor onder *Menu 6*) lijkt het of er niets gebeurt en het programma weer naar hetzelfde menu terugspringt. Wanneer je nu echter naar de stand in de competitie kijkt, zul je zien dat er wel degelijk een wedstrijd is gespeeld.
Pas wanneer er een wedstrijd moet worden gespeeld waaraan één of twee menselijke opponenten deelnemen, komt het voetbalterrein in beeld.

Menu 5

Quit menu (2)
Matchday options (6)
Player 1 keys (7)
Player 2 keys (7)
Team names (8)
Tactics selection (9)
Colour scheme (10)

Aangezien alle opties uit bovenstaand menu naar andere menu's leidt, verwijzen wij voor een nadere uitleg van de verschillende mogelijkheden naar de betreffende menu's.

Menu 6

Quit menu (5)
Sound level
Time each half
Kickometer
Computer matches
Computer skill
Keeper 1
Keeper 2

Met de optie *Sound level* kun je kiezen of de geluidseffecten op maximale sterkte of zachtjes moeten worden weergegeven. Je kunt er ook voor kiezen om de geluidseffecten geheel weg te laten en daarvoor in de plaats een muziekje te laten klinken.
Met *Time each half* kun je de lengte van de wedstrijd instellen. De ingestelde tijd per helft is *real-time*.
De *"Kickometer"* heeft betrekking op de manier waarop men de bal kan trappen. Wij zullen hier in een apart hoofdstuk dieper op ingaan.
De optie *Computer matches* heeft betrekking op de wedstrijden (voor de cup of in competitie-verband) die door twee computertegenstanders tegen elkaar worden gespeeld. Wanneer je een onverzadigbare voetballiefhebber bent, stel je deze optie in als *"Attended"*. Hierdoor kun je alle wedstrijden zien die de computer tegen zichzelf speelt. Wanneer je iemand bent die meer houdt van actie dan van toekijken, dan stel je deze optie in op *"Unattended"*.
Dit heeft tot gevolg dat de wedstrijden van de computer zonder publiek worden gespeeld. (Je kunt dit controleren door uit *Menu 4* de optie *"View (cup of league) table"* te kiezen.)
De keuzemogelijkheid *"Computer skill"* geeft je de mogelijkheid om de speelsterkte van de computer in te stellen. Dit kan in drie stappen, van *low*, via *medium* naar *high*.
Tenslotte kun je, per speler, nog kiezen of de doelman door de speler zelf wordt bediend, of dat je dit karwei voorlopig aan de (onpartijdige) computer overlaat.
Wanneer je de doelverdediger door de computer laat besturen, dan zal deze steeds de best mogelijke positie innemen en optimaal reageren op schoten op het doel.
Als je de computer niet vertrouwd zul je het doel zelf moeten verdedigen.

Menu 7

Quit menu (5)
Left
Right
Down
Up
Kick

Vanuit dit menu kunnen beide spelers onafhankelijk van elkaar de te gebruiken toetsen invoeren, voor het geval dat zij het zonder joysticks moeten stellen. Om de te gebruiken toetsen naar wens te kunnen instellen, dien je wel te hebben aangegeven dat minstens één speler het spel via het toetsenbord bestuurd.
Voor de eigen instelling van de te gebruiken

toetsen moet je eerst aangeven welk toetsenbordcommando je wilt wijzigen. Druk hierna de <COMMODORE LOGO> toets in. Vervolgens druk je de toets in die je wilt gebruiken voor een bepaald commando. Tenslotte druk je nogmaals op de <COMMODORE LOGO> toets om de ingevoerd toets vast te leggen in het computergeheugen. Hierna kun je desgewenst de overige toetsen aanpassen.
Door de optie *"Quit menu"* keer je weer terug naar *Menu 5.*

Menu 8
Quit menu (5)
Ritman Utd.
Soccerama
Darnell City
Ocean Blues
Legs 11
Bombay Mix
Stevens FC
Kevs Cosmos



Eén van de menu's

Via dit menu kunnen de namen van één of meerdere teams worden aangepast aan jouw eigen wensen. Door het indrukken van een willekeurige toets kun je door de lijst met namen van teams heen wandelen. Druk de <COMMODORE LOGO> toets in om aan te geven dat je die naam wilt veranderen. De nieuwe naam mag niet langer zijn dan twaalf letters en/of cijfers. Na het intikken van de naam druk je *niet* op <RETURN> maar op de <COMMODORE LOGO> toets.
Je verlaat dit menu weer door de bovenste optie te kiezen.

Menu 9
Quit menu (5)
Team 1
Team 2

Met behulp van dit menu kun je per team de te volgen tactiek invoeren. Je hebt hierbij de keuze tussen een aanvallende (*attacking*) en een verdedigende (*defensive*) spelsoort.

Menu 10
Press A to alter team A
Press B to alter team B
Press C to alter pitch

Met behulp van dit menu kun je de kleuren van de shirts van beide team veranderen. Ook is het mogelijk om de kleur van het veld naar eigen inzicht aan te passen aan de laatste mode in astroturf. Als alles naar wens is veranderd, kun je dit menu weer verlaten door het indrukken van de <COMMODORE LOGO> toets.

Menu 11
Quit menu (4)
Code

Met behulp van dit menu kun je een vanuit bepaalde positie, die je tijdens een vorig spel, in een cup- of league competitie had behaald verder spelen.
Hiervoor dien je de code in te voeren die je onderin *Menu 4* hebt opgekregen.

Menu 12
Return to match
Quit match (2)
Tactics selection (9)

Dit menu is alleen op te roepen door het spel te pauzeren. Het pauzeren geschiedt door het indrukken van de <RUN/STOP> toets.

Na al deze menu's kunnen we dan eindelijk aan de wedstrijden zelf beginnen. We gaan er dan gemakshalve even van uit dat je gekozen hebt voor het spelen van het spel met behulp van twee spelers die ieder hun eigen

joystick. (Het behandelen van de toetsenbordcommando's heeft weinig zin, aangezien deze door de speler(s) zelf kunnen worden aangepast.) Bovendien nemen we aan dat je in *menu 6* de *kickometer* hebt ingesteld op *"all kicks"*.

Voordat het eerste fluitsignaal klinkt, staat een aantal spelers van beide partijen rond de middenstip opgesteld. Geheel boven in beeld zie je het scorebord, met daarop de namen van de twee teams die tegen elkaar in het strijdperk treden en de huidige score.

Daaronder, tussen het publiek in, is een rechthoek zichtbaar. In deze rechthoek is een rode balk aangebracht, de zogenaamde *kickometer. Rechts van de balk staan de cijfers "00". Dit is de gespeelde tijd in wedstrijdminuten. De snelheid waarmee de klok loopt is afhankelijk van de ingestelde tijd voor de wedstrijd. De wedstrijd begint nadat de aftrap is verricht.*

De kickometer speelt in het spel *Matchday II* een belangrijke rol. Nadat de vuurknop voor de eerste maal is ingedrukt verschijnen in deze balk witte streepjes. De rij streepjes wordt voortdurend langer totdat de rode balk vol is. Daarna loopt de meter weer terug tot nul. Dit proces vindt onafgebroken plaats zolang de wedstrijd aan de gang is. Hoe langer de balk is, des te harder trap je de bal weg.

Zodra de meter op nul staat, verschijnen aan de linkerkant in de balk twee witte blokjes. Deze geven aan dat je de bal, wanneer je deze trapt, een hakje naar achter geeft.

Tijdens de wedstrijd is er steeds één speler van elk team dat de bal kan veroveren. Deze spelers zijn te herkennen aan het feit dat ook boven de hoofden van die spelers een *kickometer* verschijnt; witte streepjes voor voorwaartse trappen en gekleurde blokjes voor achterwaartse trappen.

De wedstrijd

Zoals gezegd bestuur je steeds maar één speler tegelijk. Dit is die speler die het dichtst in de buurt van de bal is. De controle wisselt automatisch naar een andere speler van dezelfde partij wanneer die dichter bij de bal is gekomen. Het vereist enige oefening om dit goed te kunnen aanvoelen. De rest van de spelers van het team wordt steeds door de computer gestuurd.

Afhankelijk van hetgeen je onder *menu 6* hebt ingevuld, wordt de doelverdediger wel of niet door de computer gestuurd.

Wanneer je een bal weg wilt schoppen moet je de vuurknop indrukken. De bal vliegt dan in de richting waarin de voetballer kijkt. Het lopen gebeurt door de joystick in de gewenste richting te duwen.

Na deze algemene regels ten aanzien van het bewegen van de spelers, zullen we wat dieper ingaan op de speciale gevallen.

Een door een speler zelf bestuurde keeper wordt automatisch onder de controle van de speler gebracht wanneer de bal in de richting van het doel beweegt. De computer zorgt ervoor dat de doelverdediger op de meest geschikte plaats staat. Als je vuurknop indrukt springt hij recht omhoog. Wanneer je de joystick omhoog duwt of omlaag trekt terwijl je de vuurknop indrukt, duikt de goalie naar de hoek van het doel.

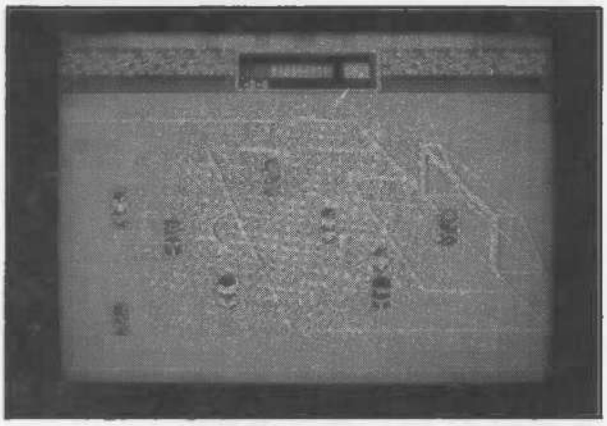
Let er echter op dat je, op het moment dat je de controle over de doelverdediger krijgt, nog steeds de dichtstbijzijnde veldspeler bestuurt.

In het geval dat twee spelers het tegelijk tegen een computer tegenstander opnemen (*twin player matchplay*), wordt de keeper altijd bestuurd door speler 2.

Vanuit zogenaamde "dode spelmomenten", zoals een inworp of een hoekschop is de *kickometer* niet van invloed. De bal wordt dan altijd met dezelfde snelheid geschopt of gegooid. De richting waarin de bal vliegt hangt dan af van de richting waarin je de joystick duwt op het moment dat de vuurknop wordt ingedrukt.

Wanneer een speler de bal beneden kniehoogte tegen het lichaam aankrijgt, houdt hij de bal automatisch in bezit zolang je niet de vuurknop indrukt. Hij kan dan met de bal aan de voet over het veld lopen.

Indien een speler echter boven knie-hoogte door de bal wordt geraakt, dan zal de bal



Een kans voor open doel

van zijn lichaam afspringen. De richting waarin de bal springt is afhankelijk van de richting waarin de speler loopt en onder welke hoek de bal hem raakt. Wanneer de speler stilstaat, zal de bal met een hoek van 90 graden wegspringen. Als hij echter stilstaat en de bal komt recht van voren tegen zijn lichaam, dan stuitert de bal weer terug in de richting waar deze vandaan kwam. Het is overigens ook mogelijk de bal weg te koppen. Als de bal dicht bij het lichaam van een speler aan komt vliegen kun je hem recht omhoog laten springen door de vuurknop in te drukken. Zolang de speler in de lucht hangt, kun je hem niet meer besturen.
Een andere eigenaardigheid van het spel is de mogelijkheid om de *kickometer* op een bepaalde stand te vergrendelen. Dit doe je door de vuurknop ingedrukt te houden. Het resultaat hiervan is, dat een speler die de bal heeft veroverd deze onmiddellijk weer wegtrapt. Hierdoor is het mogelijk om de bal zeer snel af te spelen en ten aanval te trekken.

Het laatste onderdeel van *Matchday II* dat we nog niet voldoende hebben besproken is de instelling van de *kickometer* onder *menu 6*. Hier kun je namelijk instellen hoe de *kickometer* dient te werken. De mogelijkheden hier zijn:

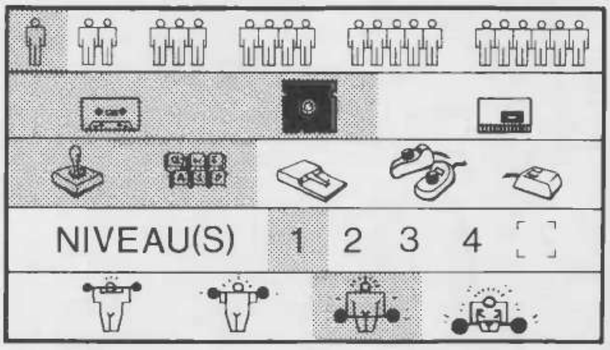
Forward kicks:
Je kunt de bal alleen maar naar voren schoppen. Je moet echter wel de snelheid waarmee de bal wordt geschopt in de gaten houden.
Kick II:
De *kickometer* staat gefixeerd op trappen met een gemiddelde kracht.
Kick III:
Alle trappen die je tegen de bal geeft zijn met maximale kracht.
Hard kicks:
De *kickometer* staat afwisselend ingesteld op harde trappen en trappen met middelmatige kracht.
All kicks:
Alle soorten trappen zijn mogelijk, variërend van harde voorwaartse trappen tot hakjes achteruit.

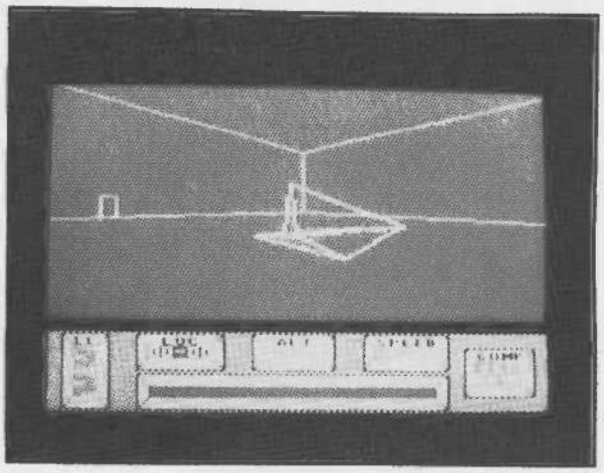
Speeltips

Het hangt met de aard van dit spel samen dat er niet al te veel tips zijn te geven. Het belangrijkste gegeven voor het goed beheersen van *Matchday II* blijft veel spelen.
We willen daarom op deze plaats volstaan met het geven van wat algemene tips.
Afhankelijk van de speelsterkte van een door de computer bestuurde tegenstander is het mogelijk om een tegenspeler te dwingen tot het maken van fouten. Je kunt namelijk tegen een speler van de tegenpartij aan blijven lopen. Wanneer je dit doet in de buurt van de zijlijn, bestaat de kans dat hij met bal en al buiten de lijnen stapt. Je hebt dan een inworp verdiend.
Wanneer de bal wordt voorgezet, kun je de speler voor wie de bal bestemd is ook vastzetten door tegen hem aan te blijven leunen. Hierdoor kan hij de bal meestal niet op tijd bereiken, hetgeen dan weer resulteert in een inworp of een doeltrap.
Wanneer de tegenpartij vlak bij de cornervlag een inworp mag nemen, kun je voor hem gaan staan. De kans is dan niet denkbeeldig dat hij de bal achter de doellijn werpt, zodat je een doelschop mag nemen.
Een speler die de bal aan de voet heeft loopt langzamer dan een speler zonder bal.
Het moeilijkste onderdeel van het spel is het bepalen waar een bal de grond zal raken. Let daarom op de schaduw van de bal.
Naarmate de bal lager vliegt, zal de schaduw groter worden.
Begin met het oefenen in balbehandeling door het spel in te stellen op twee spelers. Zodoende kun je wat ervaring opdoen in het spel. Je leert hierdoor hoever je een bal kunt trappen met de verschillende instellingen van de *kickometer*.
Tijdens de wedstrijd is het mogelijk om allerlei instellingen aan te passen en de wedstrijd daarna voort te zetten vanaf het punt waar het spel werd onderbroken.
Wanneer de tegenpartij de bal wegtrapt in de richting van jouw doel, dan heeft het meestal weinig zin om achter de bal aan te blijven rennen. Het is dan verstandiger om de speler die je op dat moment bestuurd in tegengestelde richting te laten lopen. Op een gegeven moment komt de bal in de buurt van een verdediger die dan moet proberen de bal te onderscheppen.
Probeer de bal niet te lang in het bezit van een speler te laten. Speel het lederen monster zoveel mogelijk rond door de *kickometer* te fixeren op een bruikbare kracht. Hierdoor verlopen de aanvallen veel sneller.
Je veroorzaakt het meeste paniek bij de tegenstander door de bal niet alleen recht vooruit te schoppen maar zoveel mogelijk diagonale trappen tegen de bal te geven.

MERCENARY

Novagen | Aackosoft





Doel

In Mercenary moet je als huurling geld verdienen aan de oorlog tussen de oorspronkelijke bewoners van de planeet Targ en de bezetters. Uiteindelijk moet men een ruimteschip trachten te vinden waarmee men de planeet kan verlaten.

Beschrijving

"Elite" fanaten onder de spelers zullen Mercenary waarschijnlijk zeer op prijs stellen. Want net als in het eerder vermelde succesprogramma kan men het ruimteavontuur eindeloos rekken. Verder hebben beide spellen een combinatie van vliegsimulatie, strategie en avontuur gemeen. Daar houd de vergelijking gelukkig op. De driedimensionale vector graphics verlenen Mercenary met recht een eigen plaatsje onder de software klassiekers.

Het avontuur speelt zich af op de planeet Targ waar de vreedzame Palyars oorlog voeren tegen de Mechanoids, een buitenaards ras van geavanceerde robotten. De Colony Craft draait in een baan om de planeet en vormt het Palyar hoofdkwartier waar men het verzet tegen de bezettende superrobots leidt. De oppervlakte van de bewoonde planeet vormt een netwerk van wegen die allen met elkaar verbonden zijn. Dit stedelijke gebied wordt omgeven door een onbewoonbare woestenij. Diep onder de grond van het stedelijk gebied, en ook daarbuiten, bestaan een aantal complexen.

De speler speelt de rol van een huurling in de 21ste eeuw. Na een noodlanding op de planeet blijkt het ruimteschip dusdanig beschadigd dat het niet meer gerepareerd kan worden. Er zit dus niets anders op dan geld te verdienen door opdrachten aan te nemen van de oorlogvoerenden.

In de geest van de ware huurling kan men zijn diensten aanbieden aan beide zijden. Moraalridders kunnen kiezen voor de Palyars en dus tegen de Mechanoids of omgekeerd. Gelukkig wordt men in het avontuur gesteund door Benson, een huiscomputer van de 9de generatie, die het contact met de buitenwereld verzorgt. Benson kan enormee voorwerpen opslaan ongeacht hun grootte of gewicht. Tot de sterke punten van het spel behoort ongetwijfeld de totale bewegingsvrijheid waardoor de exploratie van Targ een aparte belevenis wordt. Behalve lopend kan men zich in ruimte- en oppervlakteschepen over de planeet bewegen. Daar men als huurling een behoorlijke levensstijl gewend is moet men zijn banksaldo zo veel mogelijk opvijzelen. Een speciaal ruimteschip bemachtigen waarmee men de

planeet kan verlaten is het uiteindelijke doel.

TOETSENBORD COMMANDO'S	
<B> Board Vehicle	Ga aan boord van een vervoermiddel
<L> Leave Vehicle	Verlaat een vervoermiddel
<E>Operate Elevator	Bedien de lift
<T> Take Object	Neem een voorwerp
<D> Drop Object	Laat een voorwerp vallen
<Y> Yes	Ja
<SPATIEBALK>	Tot stilstand brengen
<+>	Verhoog de snelheid
<−>	Verminder de snelheid
<1> tot en met <9>	Stuwkracht
<0>	Maximum acceleratie
<CTRL><Q>	Start het spel opnieuw
<CTRL><S>	Opslaan van een spelsituatie
<CTRL><L>	Laad een spelsituatie
<CTRL><RETURN>	Pauzeer het spel. (Om verder te spelen kan men een willekeurige toets indrukken.)

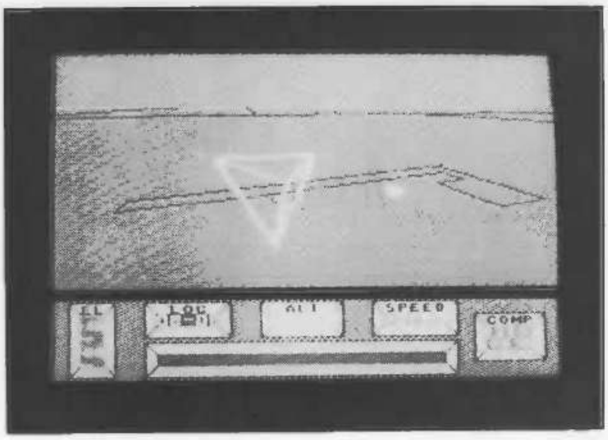
De joystick hoort in poort 2 en maakt het mogelijk om zowel lopend als vliegend in 8 verschillende richtingen te bewegen.

Omhoog	Voorwaarts
Omlaag	Achterwaarts
Links	Draai naar links
Rechts	Draai naar rechts
Linksboven	Links voorwaarts
Rechtsboven	Rechts voorwaarts
Linksonder	Achterwaarts links
Rechtsonder	Achterwaarts rechts

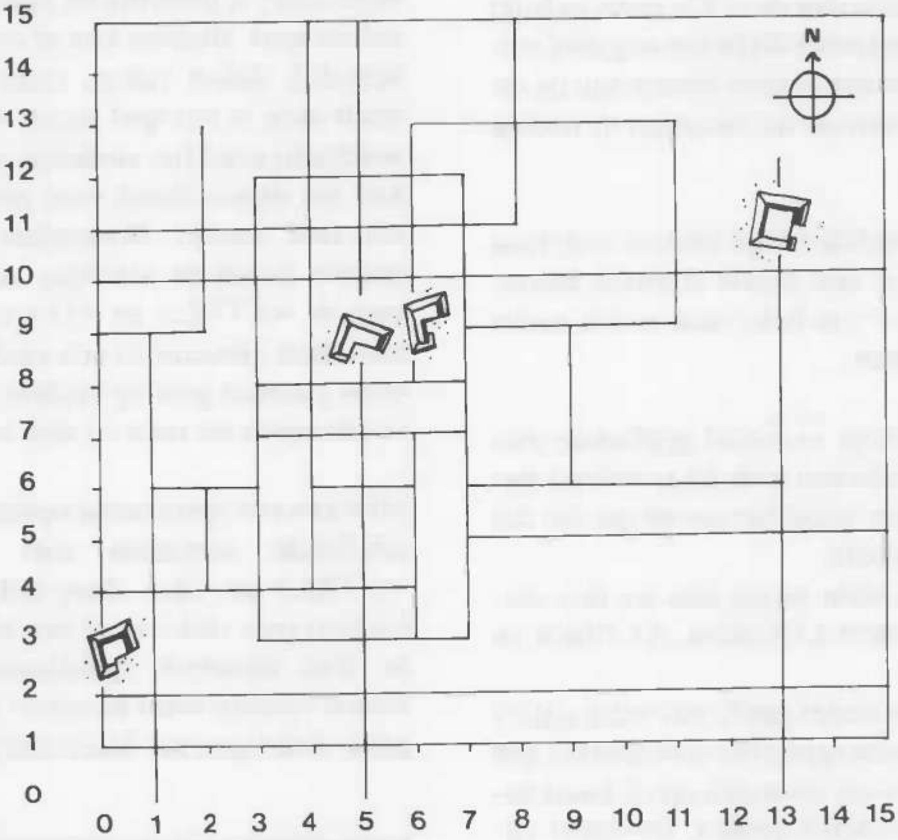
Er zijn 5 verschillende vliegende vervoermiddelen waarvan er een gebruikt kan worden om intergalactische vluchten te maken zodat men van de planeet kan ontsnappen.
Om aan boord van een vervoermiddel te stappen moet men het centrum van het vervoermiddel betreden en dan de <B> toets indrukken. Men verlaat het vervoermiddel door de <L> toets in te drukken.
Aan boord van een luchtschip heeft men eveneens 8 joystick commando's ter beschikking.

Omhoog	Klimmen
Omlaag	Dalen
Links	Draai naar links
Rechts	Draai naar rechts
Linksboven	Linkse klim
Rechtsboven	Rechtse klim
Linksonder	Links dalen
Rechtsonder	Rechts dalen

Om op te stijgen met een vliegtuig heeft men voldoende stuwkracht nodig.
Deze kan met de toetsen <1> tot en met <9> worden ingesteld. De maximumsnelheid wordt met toets <0> ingeschakeld.
Om te vertragen gebruikt men eveneens de toetsen <1> tot en met <9> waarbij men de <SHIFT> toets indrukt.
De snelheid kan nauwkeurig geregeld worden door de <−> of <+> toetsen in te drukken.
De <SPATIEBALK> wordt ingedrukt om af te remmen en een vervoermiddel tot stilstand te brengen.
Als men landt moet men de snelheid drastisch reduceren om te voorkomen dat men 'crasht'.



Er zijn 2 soorten rijdende vervoermiddelen. De besturing blijft beperkt tot draaien naar links of naar rechts.
Alle overige commando's zijn hetzelfde als die van luchtschepen. Men kan zowel vanuit vliegtuigen als rollend materiaal projectielen lanceren door de vuurknop in te drukken. Vooropgesteld natuurlijk dat men in het bezit is van het juiste object.





De ingang van de ondergrondse complexen is vanaf de oppervlakte zichtbaar. Ze lijken op driehoekige kooien. Toegang tot de ondergrondse complexen verkrijgt men door zichzelf of het vervoermiddel in het midden van de kooi te plaatsen. Na een druk op de <E> toets wordt de lift in werking gesteld. Het Palyar hoofdkwartier dat in een baan om de planeet draait is op dezelfde manier toegankelijk nadat men op het platform geland is.

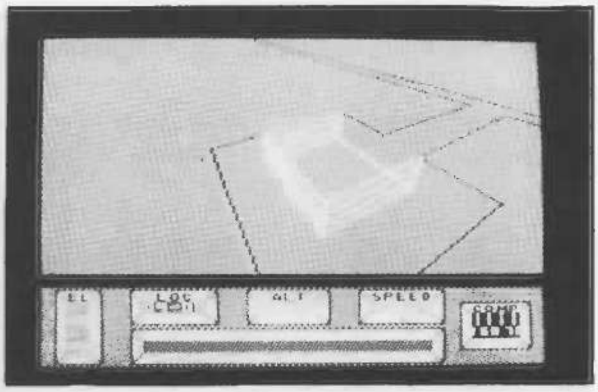
Benson kan niet meer dan tien voorwerpen tegelijk in zijn bezit hebben. Sommige van die artikelen zijn nuttig, andere waardeloos. Voorwerpen kan men oprapen door de <T> toets in te drukken. Als men een object niet langer denkt nodig te hebben drukt men op de <D> toets.
Men ontdoet zich van eerder opgeraapte voorwerpen in omgekeerde volgorde. Dit wil zeggen dat men zich het eerst van het laatst verkregen artikel ontdoet.

Soms stelt Benson vragen die met <Y>es of <N>o beantwoord moeten worden. Als men een andere dan de <Y> toets indrukt vertaalt de computer dit in een negatief antwoord. Mocht een andere invoer aan de orde zijn dan verstrekt de computer de nodige informatie.

Het smalle, rechthoekige scherm onderaan in beeld bevat een aantal controle instrumenten die we van links naar rechts nader zullen toelichten.

Het rechthoekige verticaal geplaatste metertje links onderaan is de *EL*(evation) meter. Deze meter toont het aantal graden dat men stijgt of daalt.
Naast de elevation meter zien we drie meters met de letters *LOC*ation, *ALT*itude en *SPEED*.
De *LOC*ation meter geeft met witte cijfers op een rode achtergrond de coördinaten aan van de plaats waar men zich op de kaart bevindt in het stedelijk gebied. De linker cijfers geven de horizontale coördinaten, de rechter cijfers de verticale coördinaten. Rode cijfers op een witte achtergrond geven de negatieve coördinaten aan.
De *ALT*itude meter geeft de vlieghoogte in meters aan.
SPEED staat voor snelheid en dit instrument is dus de snelheidsmeter.

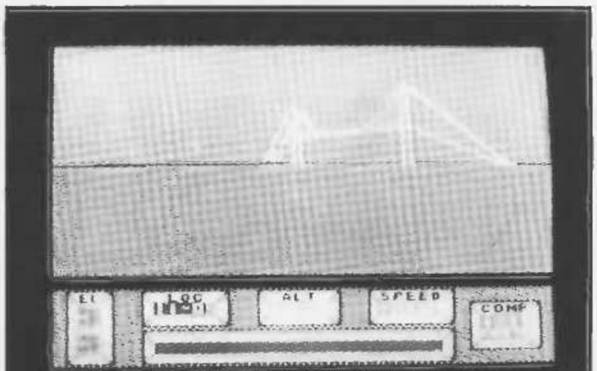
Onder deze drie meters ziet men een smalle rode balk. Hier verschijnen alle vragen en binnenkomende berichten.
Tot slot zien we een horizontaal geplaatst rechthoekig metertje aan de rechterkant

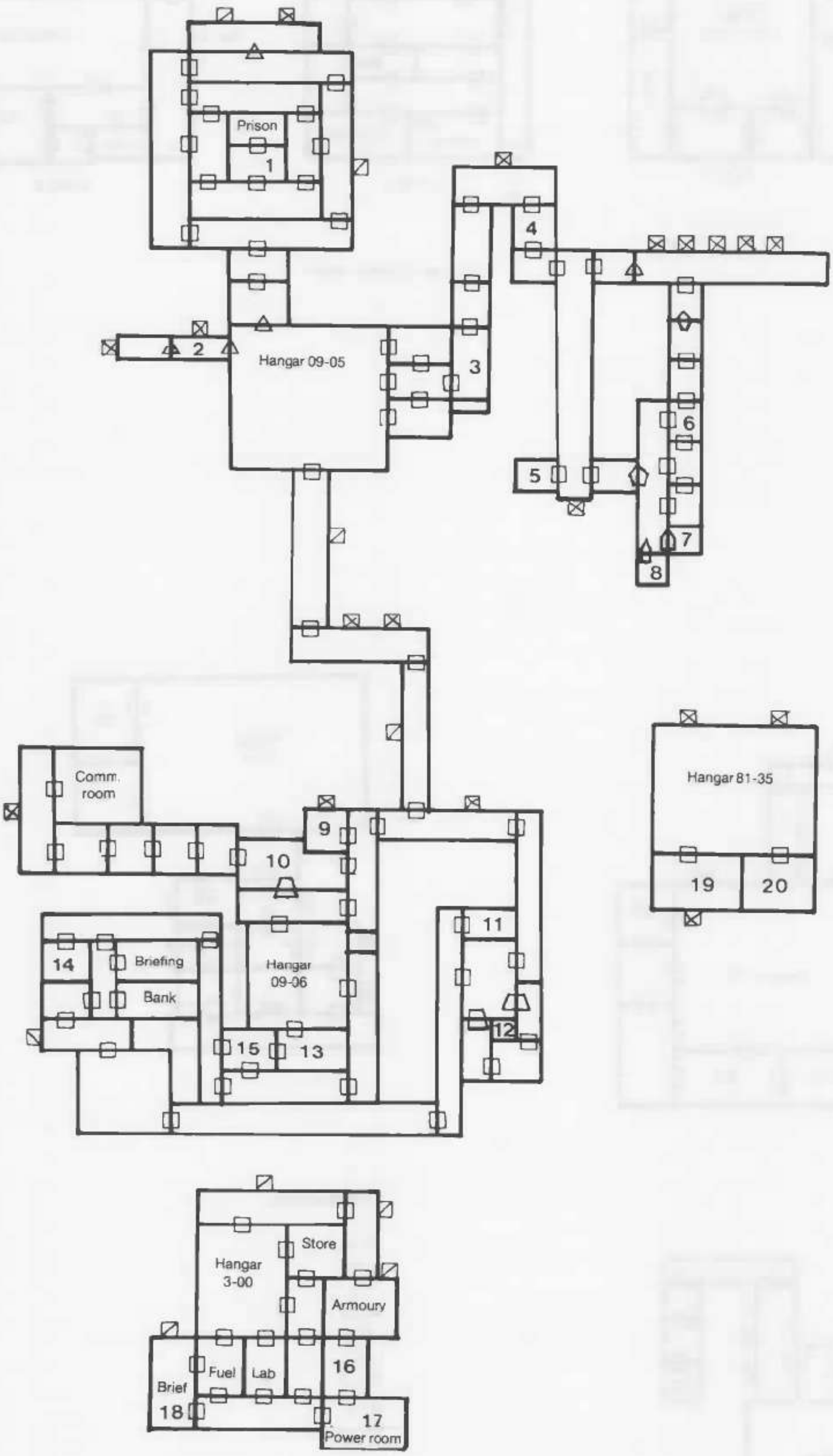


van het controlepaneel. Dit is het kompas.

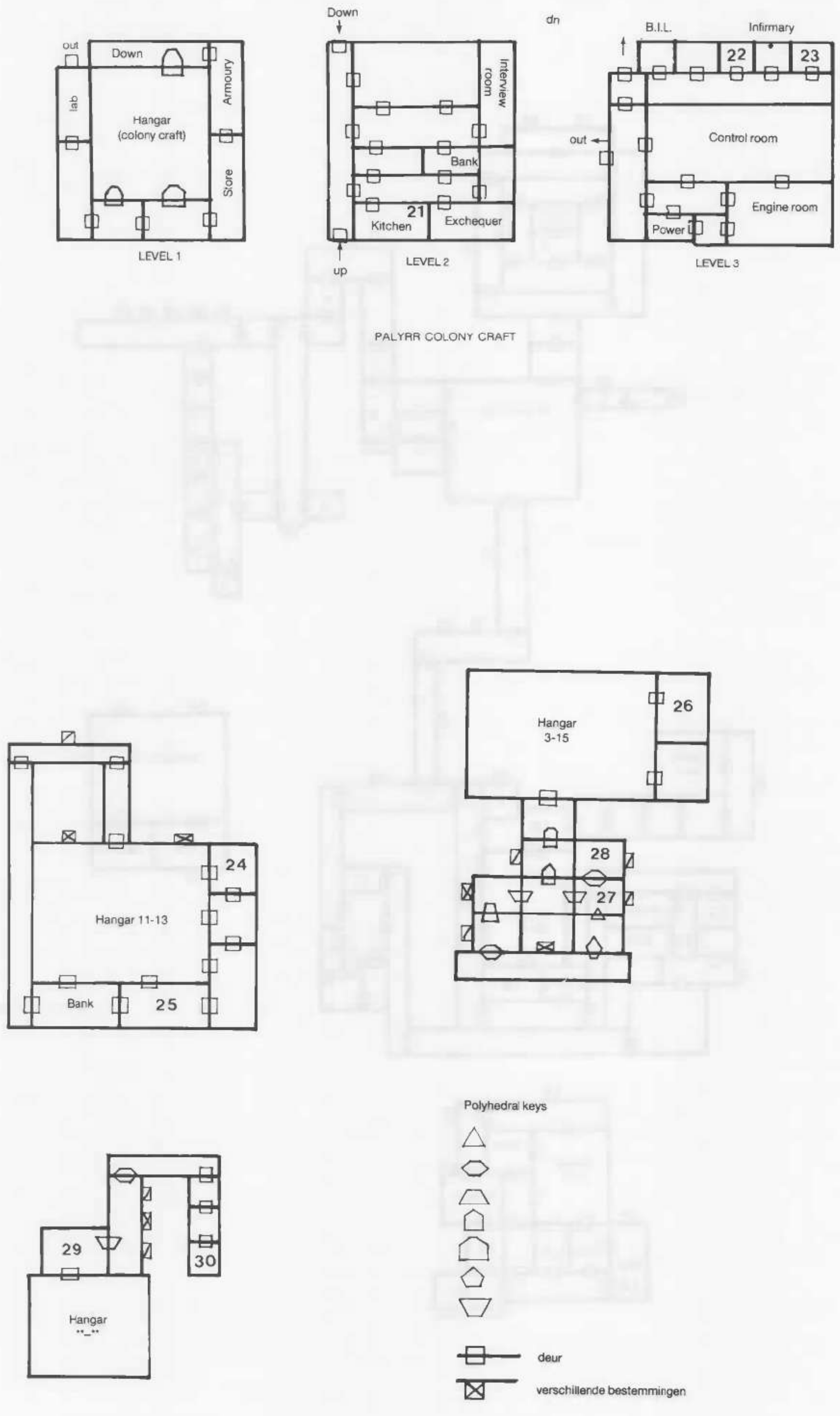
Mercenary is letterlijk en figuurlijk een eindeloos spel. Benson kan af en toe wel eens lichtelijk defect raken, maar als huurling sterft men in het spel nooit. Als men in de woestenij rond het stedelijk gebied 'crasht' kan het dagen duren voor men al lopende een stad bereikt. Bovendien kunnen zich andere hopeloze situaties voordoen. Als men de <CTRL> en <Q> samen indrukt start men opnieuw in een stedelijke locatie maar jammer genoeg verliest men dan alle voorwerpen die men bij zich had.

Men kan een spelsituatie opslaan onder verschillende nummers met de toetsen <CTRL> en <S>. Zorg wel voor een geformateerde diskette of een blanko cassette. Een winnende spelsituatie moet men steeds opslaan want hierdoor kan men toegang verkrijgen tot 'Mercenary II'!




Prison
1
2
Hangar 09-05
3
4
5
6
7
8
Comm. room
9
10
11
Briefing
14
Bank
Hangar 09-06
12
15
13
Hangar 81-35
19
20
Hangar 3-00
Store
Armoury
16
Fuel
Lab
Brief
18
17
Power room

MERCENARY



out
Down
lab
Hangar
(colony craft)
Armoury
Store
LEVEL 1
Down
Interview room
Bank
21
Kitchen
Exchequer
up
LEVEL 2
dn
B.I.L.
Infirmary
22
23
out
Control room
Engine room
Power
LEVEL 3
PALYRR COLONY CRAFT
Hangar
3-15
26
28
27
24
Hangar 11-13
Bank
25
29
30
Hangar
Polyhedral keys
deur
verschillende bestemmingen

Speeltips

Naast een plattegrond van het stedelijk gebied hebben we de voornaamste bunkers in kaart gebracht. Er zijn echter meer ondergrondse bunkers!

RUIMTESCHEPEN

Mechanoid Saucer – Locatie 03-00

Topsnelheid op het land: 1650
Topsnelheid in de lucht: 1650

Het enige sterke punt van dit schip is zijn capabiliteit om horizontaal te blijven als men links of rechts draait. Verder is het alleen maar traag en moeilijk bestuurbaar.

*Jet Fighter – Locatie **-***

Een zeer snel en wendbaar schip wat goede diensten kan bewijzen tijdens luchtgevechten.

Topsnelheid op het land: 825
Topsnelheid in de lucht: 7400

Cheese – Locatie 11-13

Cheese is het Engelse woord voor kaas. In dit geval betreft het een vliegende kaas met dezelfde specificaties als de Dominion Dart. Daar men het als voorwerp kan meenemen moet men het als reserveschip bij zich houden.

Topsnelheid op het land: 3300
Topsnelheid in de lucht: 9900

Dominion Dart – Locatie 08-08

Dit ruimteschip is het eerste vervoermiddel dat men in het begin van het spel gebruikt. Als men een Poweramp bezit kan men met dit schip het hoofdkwartier van de Palyars bereiken dat in een baan om de planeet draait. Men kan het schip ook stelen maar dan wordt men meteen aangevallen door de zwager van de commandant der Palyars.

Het is een sterk schip en bovendien makkelijk bestuurbaar.

Topsnelheid op het land: 1650
Topsnelheid in de lucht: 4950
Topsnelheid op het land met Poweramp: 3300
Topsnelheid in de lucht met Poweramp: 9900

Interstellar – Locatie 03-15

Met dit schip kan men van de planeet Targ ontsnappen.

Topsnelheid in de lucht:
Voldoende stuwkracht om de planeet te verlaten.

RIJTUIGEN

Fast G.B.V. – Locatie 09-05

Een zeer snel over de oppervlakte van de planeet rijdend voertuig. Het is makkelijk te besturen en daardoor uitstekend geschikt om het stedelijk gebied te verkennen.

Topsnelheid: 3837

CAR – Locatie 12-13

Traag en onpraktisch vervoermiddel.

Topsnelheid: 825

- Koop in het begin altijd de 'Dominion Dart' van de Palyars.
- Zodra men zijn diensten verhuurd heeft aan een van beide partijen kan men het beste handel drijven met de tegenpartij en dan de missie volbrengen voor de zijde die men eerst gekozen had. Zoals het een goede huurling betaamt heeft men dan zijn buik aan twee walletjes volgevreten.
- De 'Photon emitter' werkt als een toorts en kan worden gebruikt om donkere kamers in de ondergrondse complexen te verlichten. Mocht men in een verduisterde kamer terechtkomen, en niet in het bezit zijn van dit voorwerp, dan kan men de uitgang vinden door de wanden te betasten tot men de deuropening gevonden heeft.
- Om de Colony Craft, het hoofdkwartier van de Palyars, te bereiken moet men een "Poweramp" aan boord van een Dominion Dart of Cheese brengen. Zoek daarna de witte stip tegen de blauwe achtergrond. Na het opstijgen moet men op volle snelheid (9900) verder in de richting van de stip reizen door toets <0> in te drukken en daarna de <+> toets.
- Deuren met twee diagonale lijnen die elkaar kruisen teleporteren je in twee richtingen.
- Deuren met een diagonale lijn teleporteren je in één richting

  Als de diagonale lijn van linksboven naar rechtsonder loopt is het een eindpunt van een teleportatie lift.

  Als de diagonale lijn van rechtsboven naar linksonder loopt is het een vertrekpunt van een teleportatie lift.

- Als men door een van beide partijen dreigt te worden aangevallen kan men deze aanval uitstellen door snelheden van 8+ aan te houden.
- De deur met het doodshoofd in de Colony Craft is de snelste en minst gezonde weg naar de oppervlakte van de planeet.

Als men alle gebouwen verwoest die door de Mechanoids bezet worden, dan kan men rekenen op een saldo van 500.000 credits.

VOORWERPEN OM HANDEL TE DRIJVEN

In de onderstaande tabel kan men zien waar men een bepaald voorwerp kan vinden, de locatie en de kamer waar men het artikel moet verkopen en de prijs die men er voor krijgt. Mech is de afkorting van Mechanoid.

Voorwerp	*Lokatie*	*Bestemming*	*Locatie*	*Prijs*
Useful armament	11-13	Mech. Armoury	03-00	120.000–
Winchester	**-**	Mech. Laboratory	03-00	250.000–
Energy Crystal	09-06	Mech. Power Room	03-00	100.000–
Databank	03-15	Control Room	Colony Craft	100.000–
Medical Supplies	09-06	Infirmary	Colony Craft	40.000–
Large Box	09-06	Stores	Colony Craft	35.000–
Catering Provisions	09-06	Kitchen	Colony Craft	60.000–
Neutron Fuel	09-05	Engine Room	Colony Craft	200.000–
ESS 12939 Supply	03-00	Conference Room	Colony Craft	50.000–
Mechanoid Leader	03-00	Interview Room	Colony Craft	250.000–
Gold	81-35	Exchequer	Colony Craft	100.000–

NUTTIGE VOORWERPEN

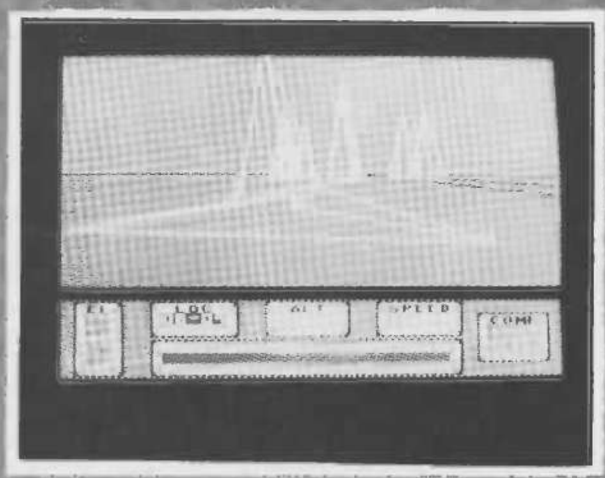
Voorwerp	*Locatie*	*Beschrijving*
Poweramp	09-06	Verhoogt de snelheid van het schip.
Useful Armament	11-13	Met dit artikel kan men de 'Novabill' afschieten.
Photon Emitter	09-05	Verlicht donkere kamers.
Cheese	11-13	Kan als reserve schip gebruikt worden.
Sights	09-06	Vizier waarmee men makkelijker kan richten.
Pass	03-15	Nodig om het ondergrondse complex op locatie 03-15 te bereiken via de lift.
Anti-Grav	09-05	Nodig om de 'Neutron Fuel' in locatie 09-05 op te pikken. Kan tevens gebruikt worden om zware voorwerpen, zoals ruimteschepen, op te tillen.
Antenna	09-05	Maakt het mogelijk een bericht te ontvangen in de 'Communications room' op locatie 09-06.
Metal Detector	09-05	Wordt gebruikt om Palyar installaties van Mechanoid gebouwen te onderscheiden waardoor men de Mechanoid missie kan volbrengen. Als de lange smalle balk onderaan het controlepaneel Rood van kleur wordt tijdens het naderen van een gebouw dan behoort het bouwwerk aan geen van beide partijen toe. Een groene balk betekent dat het gebouw aan de Palyars toe behoort. Een blauwe balk betekent dat het gebouw onder de Mechanoid bezetting valt.
Anti-Time Bomb	08-08	De aangegeven locatie slaat op het Palayar Colony Craft op 65000 meter hoogte. De Anti-Tijd Bom kan de tijd terugdraaien waardoor men verwoeste gebouwen weer in hun oorspronkelijke staat kan schieten.
Nova Drive	03-15	Met de Nova Drive kan men het Interstellaire schip activeren.

Interessante plaatsen

01-04	Mechanoid Fort	Mechanoids
02-04	Vector Henge	Mechonoids
07-00	Tyler Point	Mechanoids
10-01	Moorby Arch	Mechanoids
12-03	Sabins Cube	Mechanoids
06-00	Walton Monument	Palyars
12-13	Jordan Airport	Palyars
15-02	The Coach And Horses	Palyars
08-07	Bosher Stadium	Palyars
06-03	St. Stallards	Palyars
02-03	Author's Advert	Advertentie van de auteur
07-09	Palyar Commander's Brother in Law's House	
12-12	Airport Sign	
03-08	Novabill	

De volgende oplossing is de snelste om de planeet te verlaten. Eerst moet men de 'Cheese' ophalen in de ondergrondse bunker 11-13 (zie kaart). Sleutel C (zie kaart) heeft men nodig om de deuren in het Palyar Colony Craft te openen. Deze sleutel vindt men in de bunker op locatie 81-35. Als men het Palayar Colony Craft eenmaal bereikt heeft met de 'Cheese' kan men de deuren openen en de Kitchen (keuken) zoeken op de tweede verdieping. Daar moet men alle objecten die men bij zich heeft laten vallen en de 'Kitchen Sink' oppakken. Zodra men in het bezit is van dit keukenmeubel kan men zowat alle voorwerpen oppakken zoals doodshoofden, ruimteschepen, objecten die men al verkocht had en het spinneweb dat men ergens in een van de ondergrondse bunkers liet hangen. Het spinneweb vervangt namelijk alle sleutels met een geometrische vorm.

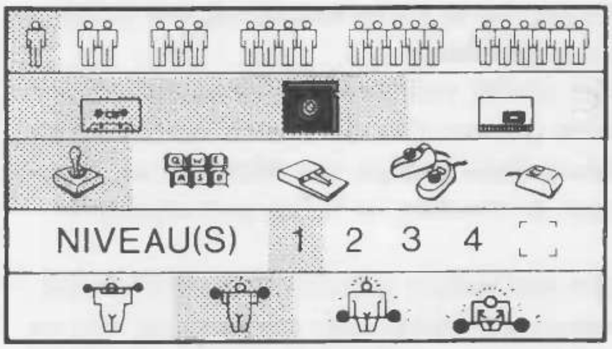
De 'Photon Emitter' moet men bij zich hebben alvorens men zich naar locatie 09-05 begeeft. Daarna moet men op de kaart van de ondergrondse bunkers eveneens locatie 09-05 opzoeken. Op deze kaart staan VERSCHILLENDE BESTEMMINGEN vermeld bij een teleportatielift met twee diagonale lijnen. Deze lift voert je naar willekeurige bestemmingen. Op een gegeven moment komt men in een gele kamer terecht met een tweediagonale teleportatielift in het midden, een vijfhoekige deur aan de rechterkant en een zeshoekige deur aan de linkerkant. Dat is locatie 03-15. Deze locatie kan men niet vanaf de oppervlakte betreden zonder paspoort. Het paspoort bevindt zich echter ook op locatie 03-15. Het Interstellaire schip waarmee men kan ontsnappen bevindt zich hier achter een deur met een doodshoofd. Het doodshoofd kan men verwijderen als men de 'Kitchen Sink' bij zich draagt. Pak het Interstellaire schip op en ga op zoek naar de 'Novadrive' op locatie **-**. Als men eenmaal buiten is en aan boord van het Interstellaire schip, voorzien van de 'Novadrive' kan men de planeet verlaten.
Nadat men de planeet verlaten heeft, en het bericht met gelukwensen op het scherm verschenen is, kan men naar Targ terugkeren. Eerst moet men alle voorwerpen laten vallen. Dan moet men de <L>eave toets indrukken. Daarna moet men wachten tot de Elevator meter weer op nul staat. Als men dan de <CTRL><Q> toetsen indrukt reist men terug naar de planeet en kan men verder spelen ondanks het repeterende 'Game Over' bericht!



MERMAID MADNESS

M

Electric Dreams | Soft Design | Home Software Benelux





Doel

In het spel *Mermaid Madness* moet je Myrtle, een zeemeermin, helpen haar geliefde te redden. Aangezien Myrtle reeds de respectabele leeftijd van 112 jaar heeft bereikt voelt het onderwerp van haar ongebreidelde hartstocht niet veel voor het aanknopen van een betekenisvolle relatie. Gordon, zoals de gekwelde duiker heet, heeft zelfs geen interesse in een avontuurtje. Vandaar dat hij het op een rennen zet wanneer Myrtle hem wil omhelzen.

Beschrijving

Mermaid Madness is een variant op het overbekende thema *arcade adventure*. De plaats van handeling is ditmaal onder water. Nadat Gormless (Onnozele) Gordon in het water is gedoken, heeft hij een scheepswrak gevonden dat als schuilplaats dienst doet. Helaas is hij daar in slaap gevallen en vervolgens beklemd geraakt tussen de wrakstukken. Gordon besluit daarop maar even te gaan slapen, totdat Myrtle haar pogingen om hem te vinden heeft opgegeven. Hij is er zich echter niet van bewust dat hij in een levensgevaarlijke situatie verzeild is geraakt. Wanneer zijn zuurstoffles leeg is , zal hij onvermijdelijk sterven.
Gelukkig (of moet dat zijn helaas?) is Myrtle wel op de hoogte van het gevaar dat Gordon bedreigt.
Ze besluit hem uit zijn benarde positie te bevrijden. Wie weet, misschien wordt hij toch nog verliefd op haar nadat Myrtle zijn leven heeft gered.
Tijdens de speurtocht door het water ontmoet Myrtle allerlei soorten vissen.
Wanneer zij met de zeebewoners in aanraking komt, raakt haar energie langzaam uitgeput. Gelukkig kan Myrtle haar energie weer op peil brengen door het leegdrinken van uit het scheepswrak afkomstige flessen bier. Volgens het verhaal in de handleiding zijn de flessen in het water geraakt doordat de bemanning van het zinkende schip zich de belangrijkste regel van hoffelijkheid herinnerde, namelijk: "Vrouwen, kinderen en bier eerst".
De besturing van Myrtle is uitermate eenvoudig. Je kan haar naar links, rechts, omhoog en omlaag laten zwemmen door de joystick in de corressponderende richting te duwen. Wanneer je een fles ziet, kun je deze leegdrinken door op de vuurknop te drukken. De natuurbeschermers onder ons kunnen overigens gerust zijn. Zodra een bierfles is geledigd, verdwijnt deze als sneeuw voor de zon, zodat Myrtle geen afval probleem schept.

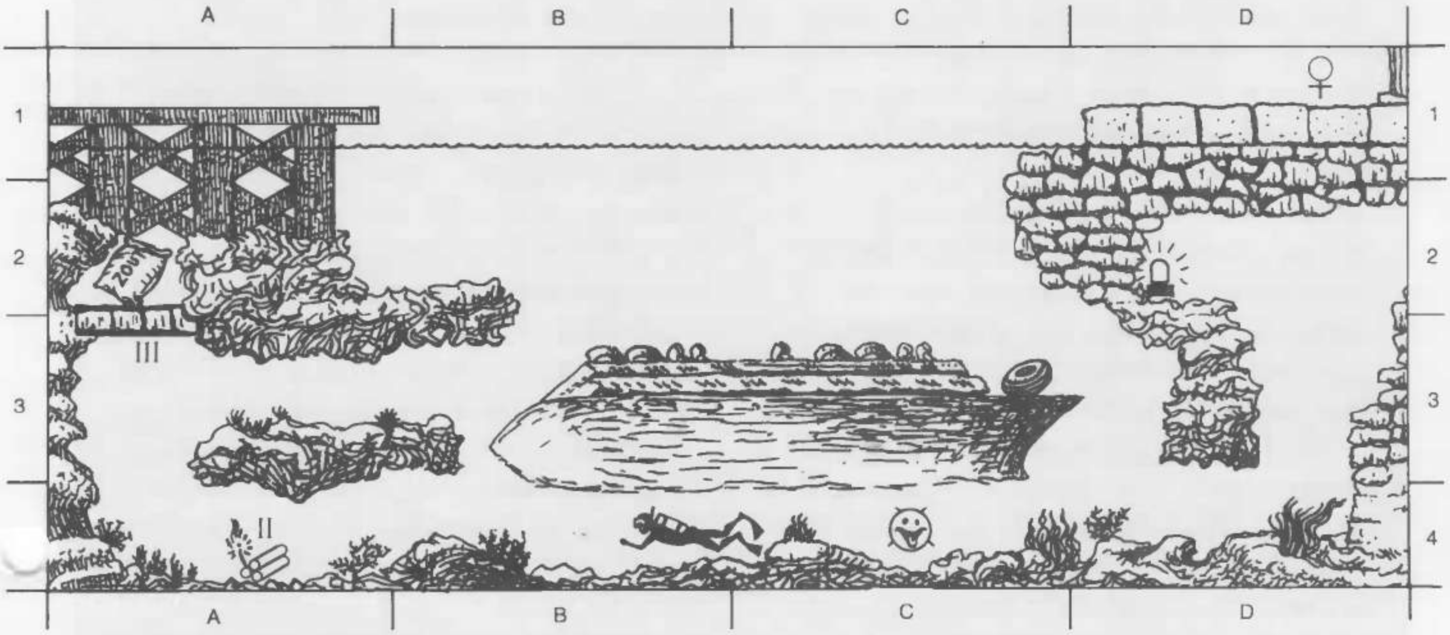
Op sommige plaatsen zul je ook voorwerpen aantreffen die je nodig hebt om de reddingsoperatie tot een goed einde te brengen. Deze voorwerpen raap je op door de vuurknop in te drukken. De verschillende voorwerpen kunnen worden gebruikt door ze op de juiste plaats te laten vallen.
Myrtle laat het voorwerp dat ze bij zich heeft vallen na een druk op de vuurknop. Myrtle kan steeds slechts één voorwerp met zich meenemen.
Een belangrijke factor in het spel is de beschikbare tijd. Terwijl je speelt gebruikt Gordon natuurlijk zuurstof. Zodra zijn zuurstoffles leeg is, is het spel afgelopen. Je hebt dus geen tijd over om op je gemak het natuurschoon onder water te bewonderen, aangezien de zeemeermin heel wat heen en weer zal moeten zwemmen om de puzzels op te lossen.

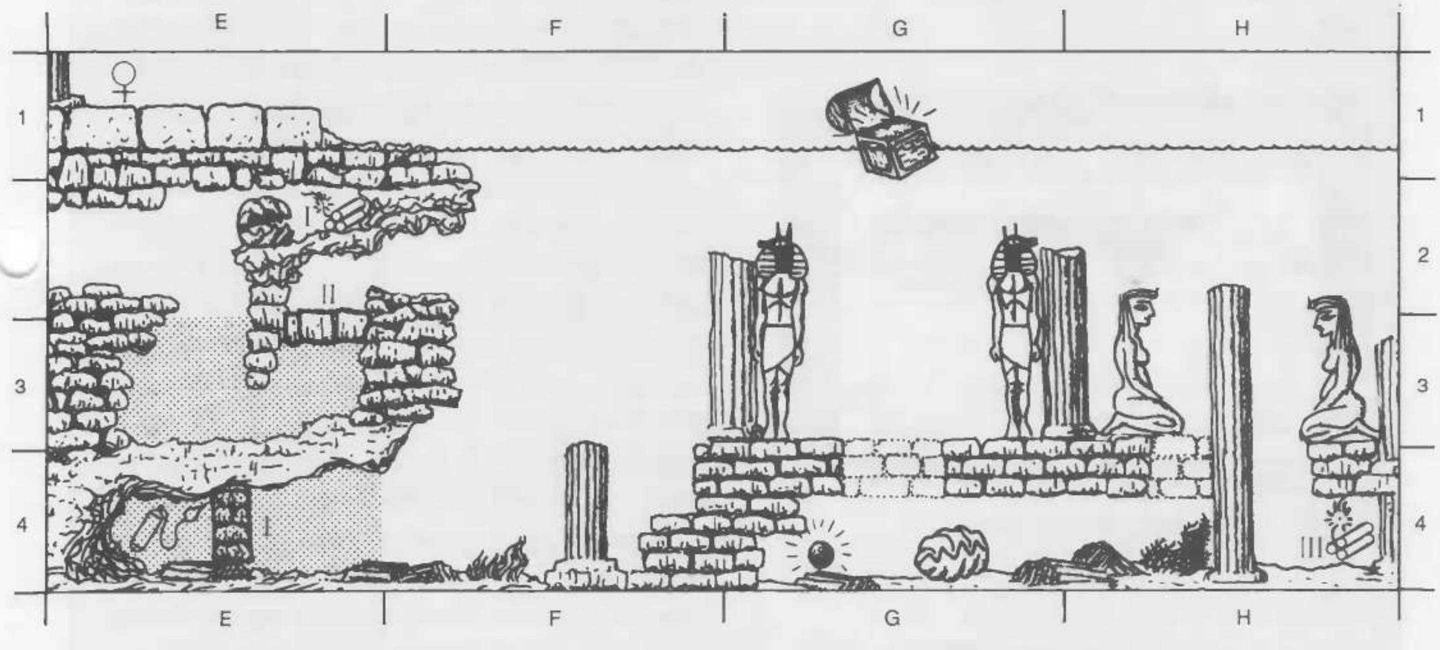
Nadat het spel is geladen, wordt dit gestart door een druk op de vuurknop. Vervolgens zie je Gordon op de vlucht slaan voor zijn belaagster. Zodra Myrtle met het water in aanraking komt, veranderen haar benen in een vissestaart, zodat zij zich beter kan voortbewegen in het zilte nat. Het grootste gedeelte van het beeldscherm wordt in beslag genomen door de omgeving van Myrtle. Langs de bovenste rand van het scherm is ruimte geschapen voor een viertal kleine vakjes.
In het linker vakje kun je aflezen of je al vorderingen maakt bij het redden van Gordon. De score wordt weergegeven in een percentage. Direct daaronder wordt de hoogst behaalde score getoond. Nog iets verder naar beneden zie je een afbeelding van een hand. Zodra Myrtle een voorwerp heeft opgeraapt kun je naast deze hand zien wat het precies is.
Het tweede vakje bevat een weergave van de zuurstofflessen van Gordon. Door middel van een klok kun je zien hoeveel tijd Myrtle nog heeft om Gordon te redden.
Iets verder naar rechts klopt een hart. Dit is het hart van Myrtle. Het gaat sneller slaan, naarmate ze dichter in de buurt van Gordon komt. Wanneer Myrtle er niet in slaagt om Gordon op tijd te bevrijden, breekt haar hart en is het spel afgelopen.

Het bevrijden van Gordon levert Myrtle echter ook niet het gewenste resultaat op. De duiker zoekt wederom een goed heenkomen en laat een treurige zeemeermin achter. (Na een geslaagde reddingsoperatie is de beloning van de speler helaas ook wat magertjes uitgevallen.)
Het uiterst rechtse vakje bevat een afbeelding van een fles. Deze stelt de resterende hoeveelheid energie van Myrtle voor. Wanneer de fles leeg is, is het spel afgelopen.

Het spel beslaat in totaal 32 beeldschermen, waarvan 14 velden pas toegankelijk zijn na het oplossen van één van de puzzels. Twee van de vertrekken in de grotten zijn gehuld in een allesomvattende duisternis, die echter door het gebruik van een lamp kan worden verjaagd.
Op de bijgevoegde kaart hebben wij de vindplaats van alle voorwerpen aangegeven. De flessen bier hebben wij niet in kaart gebracht, aangezien deze niet altijd op precies dezelfde plaatsen liggen.

Helaas heeft de programmeur van dit spel niet gekozen voor een soepel *scrollend* speelveld. De gebruikte techniek om aangrenzende locaties in beeld te brengen heeft *flip-screen*. De beeldwisseling wordt geactiveerd wanneer Myrtle de huidige locatie langs één van de vier zijden verlaat. Wanneer ze bijvoorbeeld aan de rechterzijde het beeld uitzwemt, verspringt het beeld en zie je Myrtle in de nieuwe locatie aan de linkerzijde verschijnen. Dit kan in sommige gevallen verwarrend werken, bijvoorbeeld wanneer je probeert Myrtle langs de schoorsteenpijpen van het schip van links naar rechts (of omgekeerd) te laten zwemmen. Myrtle heeft namelijk de neiging om naar boven te drijven wanneer je niet corrigerend optreedt.


A
B
C
D
1
2
3
4
III
II

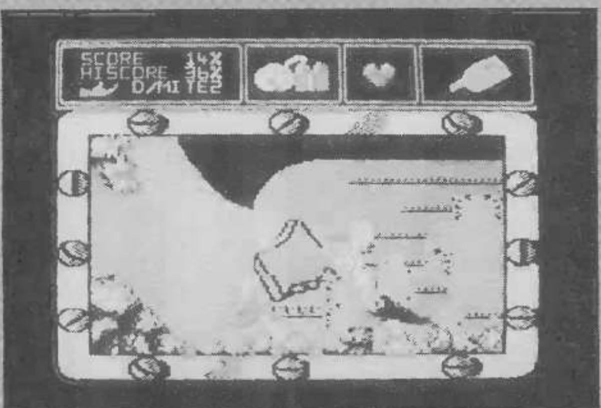

E
F
G
H
1
2
3
4
I
II
III

Speeltips

Een efficiënte indeling van de beschikbare tijd is van het allergrootste belang, aangezien Myrtle slechts één voorwerp tegelijk kan meenemen en een aantal malen heen en weer moet zwemmen om de puzzels op te lossen.

In het spel is op drie plaatsen dynamiet te vinden. Wees voorzichtig met het gebruik ervan. Nadat je het opgepakt hebt, kun je het niet meer eventjes ergens neerleggen om een ander voorwerp te gaan halen. Het komt korte tijd na het raken van de bodem of een rotspunt tot ontploffing. Indien dit gebeurt wanneer Myrtle zich nog in hetzelfde veld bevindt, is het spel afgelopen. Elk bosje dynamiet heeft slechts op één bepaalde plaats de gewenste uitwerking. Wanneer het op de verkeerde plaats ontploft, kun je het spel niet meer voltooien.

Wanneer je een voorwerp oppakt, verdwijnen vaak eventuele flessen bier in dezelfde locatie. Wanneer de energie van Myrtle dus tot een laag peil is gezakt, kun je beter eerst de fles leegdrinken en daarna het voorwerp pakken.



Myrthe heeft haar vriendje gevonden

De oplossing

Om de maximale score van 99% procent te behalen, moet je niet vergeten om alle locaties te bezoeken, dus ook de locaties die in de hierna volgende routebeschrijving niet worden genoemd.

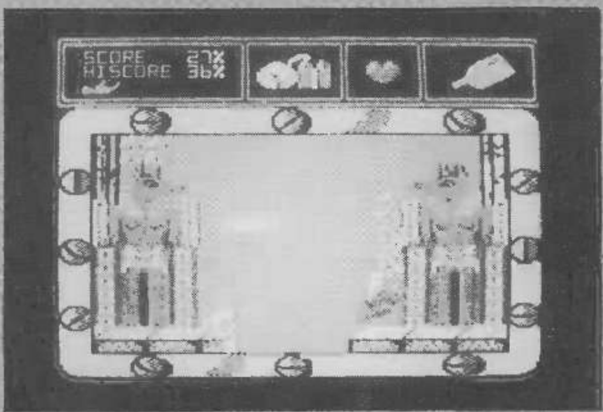
Begin met het scheppen van licht in het eerste donkere vertrek. De lamp kun je vinden in veld D2. Breng deze naar E2 en laat deze in de opening naar beneden vallen, zodat de lamp terecht komt op E3.

Zwem nu terug naar A4. Hier ligt een bundel dynamiet (nummer 2). Dit moet tot ontploffing worden gebracht in veld E3, in de rechter bovenhoek. Dankzij de verlichting zie je hier een stukje rots uitsteken. Zwem hier naar toe en manoeuvreer Myrtle zo, dat zij het dynamiet laat vallen op de uitstekende rotspunt. Maak dan dat je onmiddellijk wegkomt, want je hebt niet al te veel tijd om de ontploffing te ontlopen. Mocht het dynamiet langzaam zinken, dan is het niet op de goede plaats neergelegd. Geen paniek, zolang het de bodem nog niet heeft geraakt kun je het weer oppakken en het nogmaals proberen.

Ga vervolgens naar de voorplecht van het scheepswrak (C3). Hier zie je een autoband. Pak deze op en zwem hiermee naar locatie H4. Onderweg zul je zien dat het plafond in de grot op E3 opgeblazen is. Wanneer je bent gearriveerd op H4, zie je daar een zeepaardje heen en weer zwemmen. Laat de autoband op het juiste moment vallen, zodat deze het zeepaardje raakt. Laat Myrtle niet per ongeluk het beeld uitzwemmen. Indien je het zeepaardje mist met de band, kun je deze weer oprapen en het nog eens proberen. Nadat het zeepaardje weg is, kun je zonder gevaar de staven dynamiet (nr. 3) pakken die hier liggen. Je raadde het misschien al, deze moeten helemaal aan de linkerzijde van het speloppervlak worden gebruikt. Zwem dus zo snel mogelijk naar locatie A3. In de linker bovenhoek zie je weer een uitstekende rotspunt. Leg hier het dynamiet op en zwem naar locatie A4. Wacht hier op de explosie en zwem dan terug naar boven. Ook hier is weer een stuk rots verdwenen. Ga dan verder naar boven tot locatie A2. Het voorwerp dat hier ligt blijkt een baal zout te zijn.

Breng het zout naar locatie G4. Hier zie je een stijf gesloten oester. Laat het zout hierop vallen en zwem omhoog naar F1. Hier kun je aan land gaan en verder doorlopen

naar links. Op locatie E1 zie je een Ankh (nummer 1). Pak deze op en breng deze naar locatie G3. Zowel links als rechts zie je een tempelwachter (een hommage aan het spel *Entombed* wellicht?). Plaats de Ankh nu aan de voet van het linker standbeeld. Zwem daarna recht omhoog en je vindt een geopende schatkist aan de oppervlakte van de oceaan drijven. Neem deze mee naar locatie C4. Zwem een klein stukje het wrak binnen en laat de schatkist vallen. Wanneer je dit op de goede plaats hebt gedaan, zwemt het monster dat de doorgang verspert omhoog en verdwijnt. Vervolgens zwem je naar C1 en je gaat weer aan land. Loop naar rechts totdat je op locatie D1 nog een Ankh (nummer 2) vindt. Pak deze en zwem naar locatie G4.



De tempelwachters

Het zout dat je op de oester hebt gegooid heeft zijn uitwerking niet gemist. De oester is opengegaan en heeft een parel prijs gegeven. Mocht de oester nog gesloten zijn, dan moet je heel even wachten totdat de parel verschijnt. Leg de Ankh die je bij je hebt (nummer 2) op de omgevallen pilaar, naast de parel. Je kunt hierna de parel oprapen. De Ankhs zijn hier uitermate belangrijk. Wanneer je de verkeerde bij je hebt, zal boven het hoofd van Myrtle een geheime deur worden gesloten, hetgeen het einde van het spel betekent.

Gewapend met de parel zwem je naar locatie E2. Hier zie je een geopende oester die bewaakt wordt door een inktvis. Zwem tot vlak bij de oester en ontwijk de inktvis. Als je de parel nu op de goede plaats naast de oester hebt neergelegd, zal deze zich sluiten. Het is nu mogelijk om het pakketje dynamiet (nummer 1) dat hier ligt te bemachtigen. Wacht hier echter nog even mee. Zwem eerst terug naar E3 en pak de lamp op. Breng deze vervolgens naar E4 en laat deze achter. Ga nu weer terug naar E2 en pak het dynamiet.

Stuur Myrtle nu weer terug naar locatie E4 en leg het dynamiet tegen de op de bodem liggende rotsblokken aan. Zwem daarna weer het beeld uit en wacht op locatie F4 op de vernietigende uitwerking van de explosieven. Zwem terug naar E4 en pak de soldeerlamp die nu bereikbaar is geworden.

De beschikbare tijd is waarschijnlijk haast verbruikt, zodat je nu even moet opschieten voor de laatste etappe.

Je hebt dus waarschijnlijk niet meer genoeg tijd om eerst de soldeerlamp naar locatie F4 te brengen, de lamp te halen, deze terug te brengen naar E3 en tenslotte weer de soldeerlamp op te halen. Geen nood, je bent nu al zo vaak door locatie E3 gezwommen dat je de ligging van de rotsen en doorgangen uit je hoofd weet. Je zwemt dus de donkere locatie E3 binnen en je zwemt zo ver mogelijk naar links. Duik omlaag en ga verder naar links. Iets links van het midden van het beelscherm kun je ongehinderd naar boven zwemmen.

Om het spel te voltooien stuur je Myrtle nu naar locatie B2. Leg daar de soldeerlamp neer en Gormless Gordon kan ontsnappen. Hij pauzeert niet eens even om Myrtle te bedanken, de ondankbare hond.

Mocht je er, ondanks deze speltips, toch nog niet in slagen om de reddingsoperatie tot een goed einde te brengen, dan ben je misschien geholpen met de volgende pokes. Laadt het spel op de normale wijze en reset de computer via een hardware reset. Tik dan het volgende in:

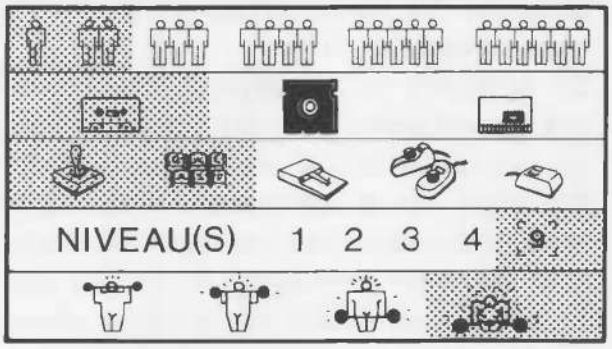
"POKE 17274,169"	<RETURN>
"POKE 17275, O"	<RETURN>
"POKE 17276, 234	<RETURN>

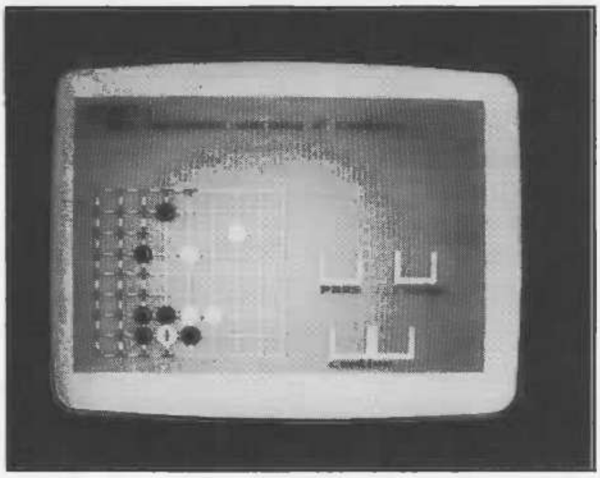
Het spel wordt gestart met "SYS16384" <RETURN>



MICROGO

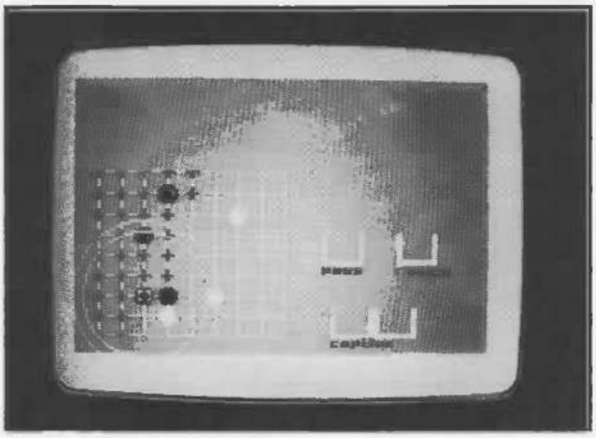
Edge computers Ltd. Homesoft Benelux





Doel

Go is een strategisch denkspel, waarbij de speler zoveel mogelijk grondgebied van de tegenstander moet zien te veroveren. Door ronde witte of zwarte stukken op kruispunten van lijnen te plaatsen, bepaalt de speler waar zijn grondgedied begint en eindigt. De tegenstander zal vervolgens proberen in dit afgebakende gebied binnen te dringen.



De openingszetten

Beschrijving

De verschillende joystick- en toetsenbord commando's zijn in dit spel niet zo gecompliceerd. Wat GO tot een uniek spel maakt zijn de vele strategische mogelijkheden en een juiste toepassing van de regels van het spel. Vandaar dat wij ervoor gekozen hebben om eerst deze regels uit te leggen en daar waar nodig te melden hoe men die op de computer kan toepassen.

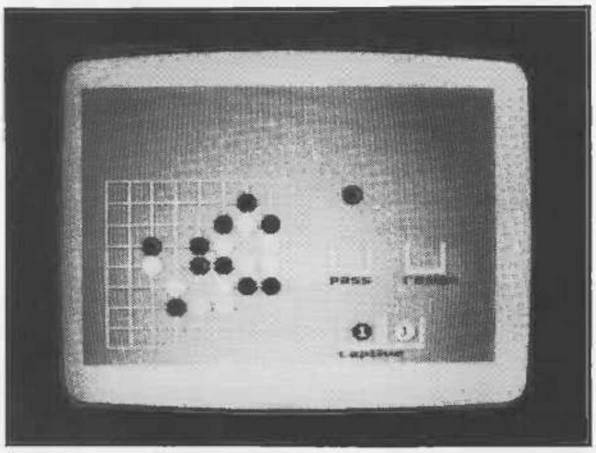
GO is weliswaar geen populair spel in Europa, maar bevat zeker zoveel spectaculaire ingrediënten als bijvoorbeeld schaken. Het behoort tot één van de oudste spellen ter wereld en komt van oorsprong uit Azië. De Japanners strijden al eeuwen met de Chinezen om deze eer, maar de oorsprong blijft mysterieus.

De vergelijking tussen GO en schaken komt vooral door de moeilijkheidsgraad, de abstracte simulatie van oorlog, de vele theorieën en literatuur over fasen (openingen, middenspel en eindspel) en strategieën van het spel.

GO wordt gespeeld op een houten bord waarop horizontale en verticale lijnen zijn getekend. 18 lijnen kruisen elkaar, waardoor men maximaal 289 kruispunten kan verdelen.

De stukken zijn zwart en wit en lijken op chocoladesnoepjes. Deze stukken of, zoals ze formeel worden genoemd, stenen worden om beurten op het bord op een kruispunt van twee lijnen geplaatst. Zo tracht men een zo groot mogelijk gebied op het bord in te nemen.

De computerversie kent een kleiner bord.



Wit heeft duidelijk meer mogelijkheden

Het geheugen van de Commodore 64 is te beperkt om alle toch behoorlijk gecompliceerde berekeningen van bewegingen te kunnen maken. Acht lijnen kruisen elkaar in deze versie horizontaal en vertikaal. De uitdaging is er wat ons betreft niet minder om. Helaas dient gezegd dat wij geen DAN-spelers zijn en daardoor ook heel gelukkig kijken bij het zien van dit soort overzichtelijke borden.

De speler met de zwarte stenen mag altijd beginnen. Zodra een steen op het bord ligt mag deze niet meer worden verplaatst en gaat de beurt naar de tegenpartij. Wel kan een steen door de tegenpartij van het bord worden verwijderd door verovering.

In de computerversie wordt een steen geplaatst door de cursor naar de steen te bewegen en vervolgens mee te nemen (d.m.v. de joystick of cursortoetsen) naar de plaats waar de speler het stuk wil hebben. Druk nu op de <RETURN>toets en de steen zal het kruispunt bezetten.

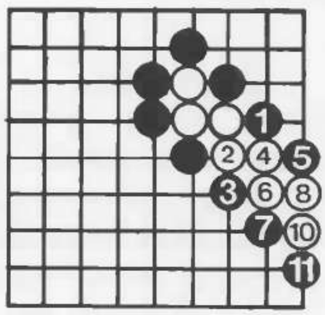
Zodra beide partijen zien dat er geen terreinwinst meer valt te behalen, kunnen de spelers besluiten het spel te staken. Door de open gebleven kruispunten en de veroverde stenen bij elkaar te tellen kan men bepalen wie het hoogste aantal punten heeft gescoord. De winnaar is nu bekend.

GO is vooral een spel van inzicht. Beginnende spelers zullen vooral gelokt worden door agressieve zetten van de tegenpartij. Zodra een stuk bedreigd wordt zal zo'n speler alles in het werk stellen om het stuk te verdedigen. Een ervaren speler zal hier dankbaar gebruik van maken en graag één of meerdere stenen opofferen om een groter gebied te kunnen bezetten. GO moet men dus ''groot'' zien. Het gaat tenslotte niet om de veroverde stenen, maar om het bezette gebied. Verovert een speler veel terrein, dan zal dit vaak automatisch leiden tot het veroveren van vele stenen van de tegenstander. Het veroveren van stukken gebeurt, zodra de situatie zich voordoet, automatisch door de computer. De stenen worden rechts van het bord verzameld.

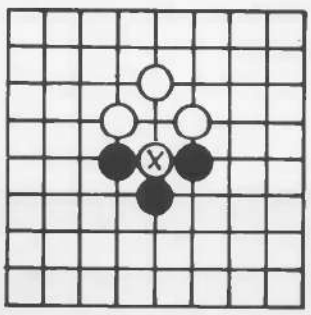
De computer is zo geprogrammeerd, dat ook zij veel gebruik zal maken van de obsessie van beginners om stenen te veroveren. Een steen van de tegenstander wordt veroverd als het door vier stenen wordt omgeven. Dit lijkt eenvoudig, maar kan zeer gecompliceerd worden als meerdere stenen bij dit gevecht betrokken zijn of raken.

Een ervaren speler zal bij dreiging altijd proberen aansluiting te vinden met een nabij gelegen groep eigen stenen. Meestal zal hij hier eerder toe besluiten, dan bijvoorbeeld tot een tegenaanval over te gaan. In een gunstig geval wordt de tegenstander zo naar zijn eigen ondergang geleid. Let in dit geval dus op de plaatsing van de stenen van de tegenstander. Als men niet goed oplet gaat de tegenstander over tot de aanval zonder dat de speler dit merkt.

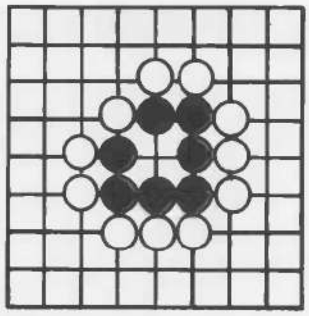
In de computerversie wordt de speler gewaarschuwd door het woord ''ATARI'' als een steen ingesloten raakt en nog een ontsnapping mogelijk is. Meestal kan aansluiting met een andere groep stenen (graag van dezelfde kleur) dan nog voor redding zorgen, anders moet de speler zijn aandacht naar andere stenen verleggen. Uitstel van executie leidt vaak tot een nog groter verlies. Een goed voorbeeld hiervan is de ''ladder''.



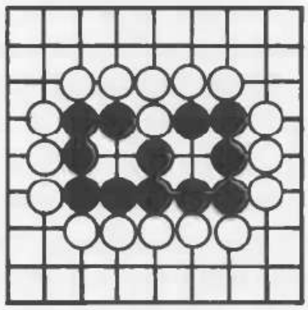
In tekening 1 zien we dat de witte stenen omgeven worden door zwarte stenen. Zwart is aan de beurt en plaatst 1. Wit antwoordt nu met 2 en leidt zwart met deze zet naar de rand van het bord. Zwart zal uiteindelijk dus winnen, want wit zal nergens een vrij kruispunt kunnen creëren om de hele cyclus in leven te houden. En zolang wit de verovering uitstelt, zal zwart meer stenen veroveren en daarmee ook meer vrije kruispunten.
Een tweede belangrijke situatie, die regelmatig voorkomt, is de KO regel. Deze regel is gemaakt om te voorkomen, dat de spelers constant in een PAT-stelling komen te staan. In tekening 2 zien we dat wit de zwarte steen (1) veroverd heeft. Het kruispunt is nu door de vier witte stenen omgeven en behoort nu aan wit. Zodra zwart aan zet is kan hij de witte steen (2) veroveren door wederom de plaats van zwart (1) in te nemen. Dit mag nog. Wit mag dan niet onmiddellijk de zwarte steen opnieuw veroveren. De KO regel zegt: geen der spelers mag een steen spelen, waardoor dezelfde situatie zal ontstaan als in zijn vorige beurt. Hij moet dus eerst een andere zet doen voordat hij opnieuw de zwarte steen mag slaan. Wil zwart deze situatie opheffen, dan kan hij het gat dichten door er een steen te plaatsen. In andere situaties hoeft dit niet altijd op te gaan. Let dus op het totale spel en niet op een klein slagveld op het bord



Zelfmoord is niet toegestaan. Dit betekent, dat een steen niet zodanig geplaatst mag worden dat deze onmiddellijk weer moet worden verwijderd. In tekening 3 zien we dat alle zwarte stenen door witte stenen omgeven zijn. Zolang zwart in de gelegenheid is uit deze situatie te ontsnappen (de keten is nog niet door witte stenen gesloten) mag wit geen steen in de zwarte kring plaatsen.

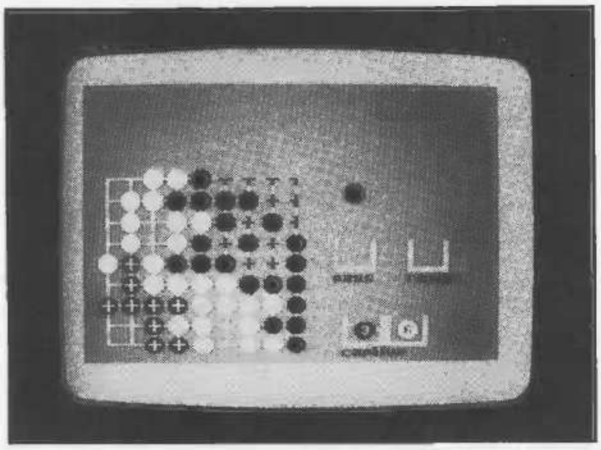


In tekening vier zien we dat de zwarte speler in een soortgelijke situatie is terecht gekomen, maar nu in leven blijft. Als wit een steen zou plaatsen, dan wordt de keten niet direct ingenomen en is dit zelfmoord. Daarom kan men zeggen: een groep stenen, die twee gebieden (ook wel ogen genoemd) kan maken, leeft en kan niet worden veroverd. In theorie betekent dit dat iedere groep bestaande uit minimaal zeven stenen altijd twee gebieden kan creëren en dus levensvatbaar is.



Net als met alle andere gedegen abstracte spellen kan men ook in dit spel niet in een week als "professional" worden aangemerkt. GO vereist veel studie en moet intensief gespeeld worden om uiteindelijk een behoorlijk niveau te kunnen bereiken. Literatuur omtrent dit spel is volop aanwezig in de verschillende bibliotheken. Ook zul je in vrijwel iedere boekhandel vertaalde werken van Japanse en Amerikaanse meesters kunnen terugvinden. Sommige boeken behandelen zelfs alleen maar bepaalde situaties zoals "joseki" (hoekspel) of "fuseki" (openingsspel).

Nadat het spel is opgestart worden de spelregels (alle basisregels) in de computerversie bondig uitgelegd. Deze regels kunnen altijd worden stopgezet door de <A> toets in te drukken, zodat de speler kan gaan spelen.



De computer overweegt op te geven.

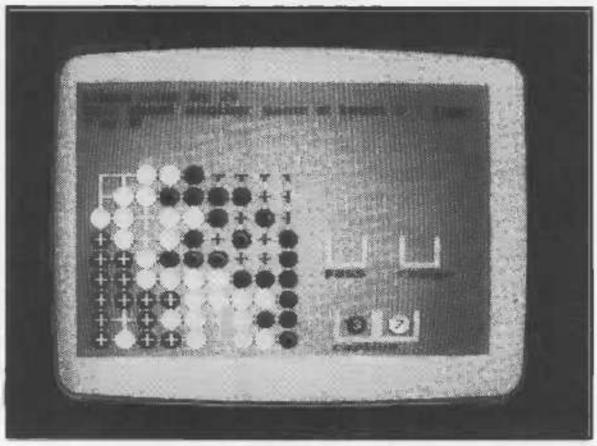
Deze demonstratie kan gestart worden door op de <D> toets te drukken. Ook kan men tijdens het spelen een spel op deze wijze afbreken. De methodiek van uitleggen is prima maar helaas zonder veel voorbeelden van standaard situaties zoals wij hierboven enigszins hebben uitgelegd. Wel komen alle situaties voor tijdens het spel en zal de speler op een volwassen manier (een pak slaag) de vele problemen snel leren pareren.
Nu kan de speler het spelniveau instellen. Druk op een toets van 1 t/m 9. Niveau 4 is evenwichtig. Geen der spelers heeft een voordeel, behalve dat zwart mag beginnen. Op niveau 5 mag wit beginnen. Op de lagere niveaus heeft zwart het voordeel dat maximaal 5 en minimaal 2 stenen gratis worden geplaatst. Op de hogere niveaus geldt dit voor wit.
Behalve deze extra handicap kan een beginnende speler ook op de <B> toets drukken. De computer laat nu telkens zien hoeveel terreinwinst de speler in deze situatie kan boeken. Tijdens het spelen is het ook mogelijk om van plaats te wisselen. Druk op de <C> toets. De computer biedt nu drie mogelijkheden.

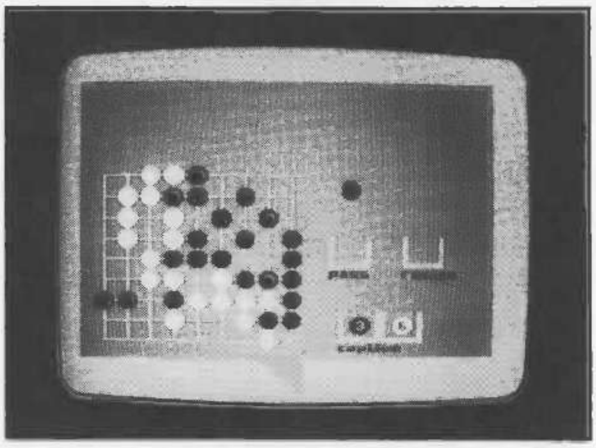
1. De computer speelt tegen zichzelf (computer versus computer)
2. Twee levende wezens spelen tegen elkaar (human versus human)
3. De computer speelt tegen een levend wezen (human versus comp.)

Mocht een speler toch nog een overzicht wensen van alle commando's, die in deze computerversie van toepassing zijn, dan drukt hij op de <L> toets.

Speeltips voor een spel als GO kun je niet geven. De talloze situaties maken dit onmogelijk. Wel zal een speler, die deze versie regelmatig uit de kast haalt, ontdekken dat de computer op overzicht strandt. Hier kun je ondanks het kleinere veld gebruik van maken.

Tot op heden zijn ons twee GO spellen bekend voor de Commodore 64. De versie van het Amerikaanse softwarehuis HAYDEN geeft weliswaar een groter bord, maar biedt beslist minder tegestand dan deze Engelse versie. Voor wie van denkspellen, zoals schaken en dammen, houdt moet zich beslist verdiepen in GO. Je zult niet teleurgesteld worden.



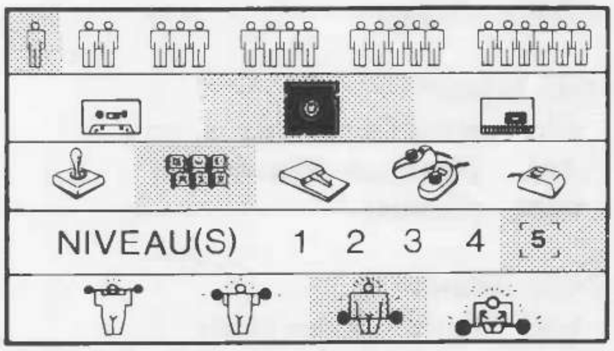


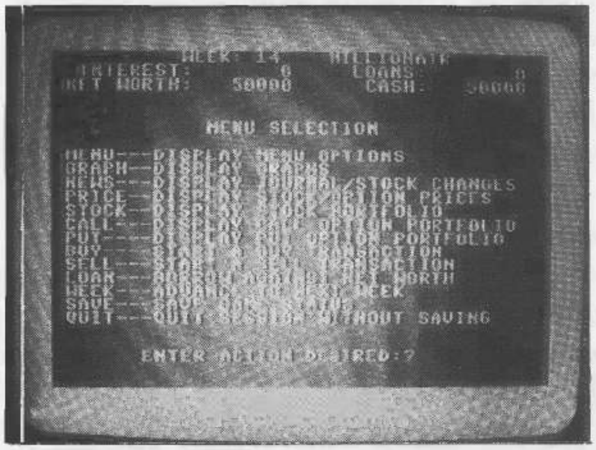
De computer heeft fors gewonnen

MILLIONAIRE

M

Blue Chip Software Jim Zuber (Commodore versie Brad Kingsbury)





Doel

De titel van dit spel verraadt het doel ervan natuurlijk al. Je moet namelijk proberen zo snel mogelijk miljonair te worden. Deze rijkdom moet je verwerven door handel en speculatie op de aandelenbeurs. Je krijgt een startkapitaal van $ 10.000, zodat het niet eenvoudig zal blijken jezelf tot de schare van miljonairs te mogen rekenen.

Beschrijving

Millionaire is een uitstekend voorbeeld van een spel dat er eenvoudigweg niet uitziet. Graphics en geluid zijn ten enenmale afwezig. Deze factoren worden echter absoluut niet gemist wanneer je probeert jezelf op de aandelenbeurs te verrijken. Het enige wat dan telt is: hoe getrouw wordt de werkelijkheid nagebootst. In het geval van *Millionaire* krijgt de speler echt de indruk met grote zaken bezig te zijn. Dit effect wordt nog versterkt door de kranteberichten die regelmatig op het beeldscherm verschijnen.

Je begint het spel (uiteraard) als *Novice* (beginner). Naarmate je voldoende geld hebt verdiend kun je opklimmen tot en met de status miljonair. Bij elk niveau dat je weet te bereiken horen speciale privileges. Hierover zullen we het straks nog hebben.

Nadat het spel geladen is, wordt gevraagd of je een nieuw spel wilt spelen of dat je een eerder gesaved spel wilt hervatten. Dit geef je aan door respectievelijk "NEW" of "SAVED" in te tikken, gevolgd door <RETURN>. Wilde je een gesaved spel hervatten, dan wordt dat nu automatisch geladen. Had je echter gekozen voor een nieuw spel, dan krijg je een overzicht te zien met een aantal namen van spelers, tesamen met de door hen behaalde scores. Deze namen en scores worden door het programma opgeslagen wanneer je het al eens eerder hebt gespeeld. Maximaal kunnen hier de gegevens van 14 verschillende spelers worden bijgehouden. Had je het spel al eens eerder gespeeld, dan staan de initialen die je toen hebt ingevuld dus op deze lijst vermeld. Sla dan het nummer aan dat voor deze initialen staat en druk op <RETURN>. Het programma ontwerpt vervolgens een nieuw spel voor je. Met dit rekenwerk is ongeveer 9 minuten gemoeid.

Wanneer je het spel nog nooit eerder hebt gespeeld, komt jouw naam uiteraard niet op de lijst voor. Sla dan <RETURN> aan. Hierna wordt gevraagd of je jouw naam (maximaal vijf letters) wilt intikken. Druk vervolgens op <RETURN>, waarna jouw naam, met de status *novice* aan de lijst wordt toegevoegd. Hierna gaat het pro-

gramma aan het rekenen en negen minuten later stap je de wereld van de beursspeculatie binnen.

Het eerste wat je te zien krijgt is een grafiek waarin het gemiddelde van alle aandelenkoersen wordt gegeven.
Langs de linkerzijde staat de koerswaarde afgezet. Langs de onderzijde staan de weeknummers vermeld. Het spel begint in week 14, zodat je al meteen wat statistische gegevens tot je beschikking hebt. Nadat je een willekeurige toets hebt ingedrukt verschijnt een volgende grafiek op het scherm. Deze toont het koersgemiddelde van een bepaalde groep aandelen.



Het begin van het spel

Na het wederom indrukken van een toets verschijnt een aantal kranteberichten in beeld, die als leiddraad moeten dienen bij de beslissingen over aan- of verkoop van een bepaald fonds.
Nogmaals een toets indrukken toont een overzicht waarin per aandeel wordt vermeld wat de koersstijging of -daling in de afgelopen week is geweest.
In totaal kun je handel drijven in de aandelen van 15 (echt bestaande) bedrijven (in beurstaal zijn dit fondsen). Deze 15 fondsen zijn onderverdeeld in vijf hoofdgroepen, die ieder uit drie verschillende fondsen bestaan. De vijf verschillende fondsen en de groep waaronder deze zijn gerangschikt zijn achtereenvolgens:

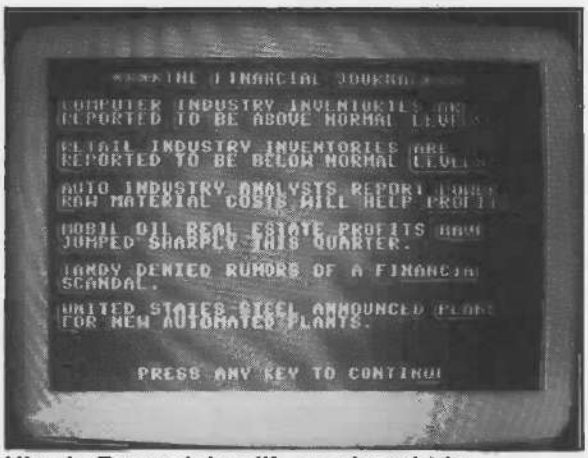
Computer industrie
- CDC (Control Data Corporation)
- IBM (International Business Machines)
- NCR (National Cash Register)

Olie- en gas industrie
- CNO (Conoco)
- EXX (Exxon)
- MOB (Mobil Oil)

Winkelketens
- KMT (Kmart)
- SRS (Sears)
- TDY (Tandy)

Auto industrie
- GM (General Motors)
- AM (American Motors)
- BDX (Bendix)

Zware industrie
- USS (United States Steel)
- DOW (Dow Chemical)
- AT (Caterpillar tractors)



Hier is Beursplein vijf, goedenmiddag

De tabel waarin de koerswijzigingen van alle fondsen staan vermeld, is onderverdeeld in vijf kolommen. In de linkerkolom *(High)* staat de hoogste koers die het aandeel tijdens dit spel heeft bereikt. Onder de kolom *Low* staat de laagste waarde die het aandeel in dit spel heeft gehad vermeld. In de middelste kolom *(Stock)* staat de afgekorte naam van het fonds vermeld. Onder de kolom *Close* staat de slotkoers (dat is de laatste koers die tot stand is gekomen). Een sterretje achter deze koers betekent dat een nieuw hoogte- of dieptepunt is bereikt. Onder de laatste kolom *(Change)* staat tenslotte vermeld wat de koerswijziging ten opzichte van de slotkoers van de vooraf-

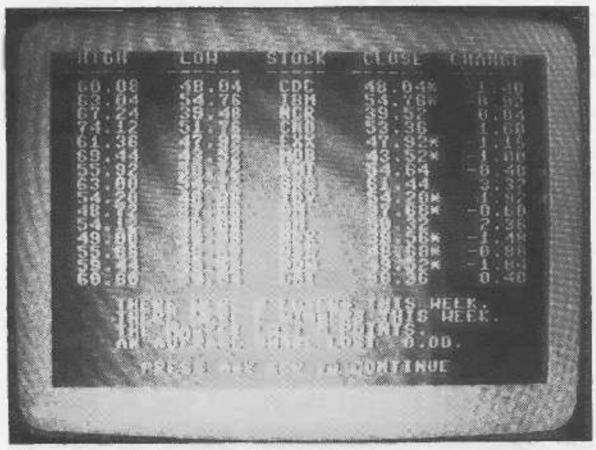
gaande week is geweest. Onder de tabel staat tenslotte nog een samenvatting. Hierin kun je aflezen hoeveel fondsen in waarde zijn gezakt *(losers)* en hoeveel fondsen hun waarde zagen vermeerderen *(winners)*. Daar weer onder staat de wijziging van het totale koersgemiddelde (het zogenaamde *Dow-Jones index)*. Tenslotte wordt nog berekend wat de gemiddelde koerswijziging voor alle fondsen was.
Nadat je deze informatie hebt verwerkt, heb je jezelf inmiddels een beeld kunnen vormen van de situatie ter beurze. Wanneer je ook nog rekening houdt met de kranteberichten en probeert te voorspellen welke invloed deze op de verschillende koersen zullen uitoefenen, sla je nogmaals een toets aan.
Nu verschijnt het hoofdmenu, samen met een financieel overzicht in beeld.
In het financiële overzicht kun je het weeknummer zien, met daarnaast de status die je inmiddels hebt verworven. Op de regel daaronder staan het eventueel te betalen rentebedrag en het geleende bedrag vermeld. De laatste regel van de administratie vermeldt de totale waarde van het vermogen en de hoeveelheid contant geld die je nog hebt.
De waarde van het vermogen (de *net worth)* wordt op de volgende wijze berekend. Op de waarde van de effecten worden achtereenvolgens in mindering gebracht: de eventuele *margins* en leningen, de te betalen provisie bij verkoop van de effecten en de correctie van 30% ten bate van de inkomstenbelasting.

Het grootste deel van dit beeldscherm wordt echter gebruikt voor het vermelden van de mogelijk commando's. In totaal zijn dit er twaalf. Dit zijn achtereenvolgens:

Menu
Hiermee kun je vanuit de andere overzichtsschermen dit hoofdmenu weer oproepen.

Graph
Hiermee kun je verschillende statistieken opvragen. Je ziet dan een lijstje met de namen van alle beschikbare fondsen en de hoofdgroepen. Wanneer je voor de eerste maal de statistiek van een bepaald fonds opvraagt, krijg je eerst wat algemene informatie over het betreffende bedrijf voordat de statistiek wordt getoond. De volgende malen dat je de statistiek van het koersverloop voor dat bedrijf opvraagt, wordt de algemene informatie niet meer getoond. Om terug te keren naar het hoofdmenu kies je "22".

News
Hiermee kun je de krantеberichten nog eens terughalen.
Na de berichten volgt dan weer het overzicht van de koerswijzigingen in de afgelopen week.



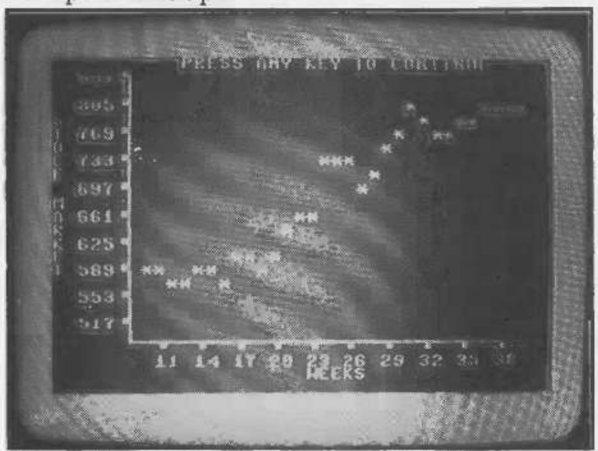
Een overzicht van de koersen

Price
Met dit commando vraag je de koersen van de verschillende aandelen, call- en putopties op. Voor een uitleg over opties verwijzen we naar het hoofdstuk *Optiehandel.*

Stock
Hiermee wordt de samenstelling van de effectenportefeuille opgevraagd. Je krijgt dan een keurig overzicht voorgeschoteld. Onder de eerste kolom *(STK)* staat de naam van het fonds. In de tweede kolom *(QTY)* wordt het aantal aandelen dat je van een bepaald fonds in je bezit hebt gehouden. De prijs die je voor de aandelen hebt betaald zie je in de volgende kolom *(PURCH)*.
Indien je de aandelen van een bepaald fonds in verschillende weken hebt gekocht, wordt op deze plaats de gemiddelde aanschafprijs vermeld. De vierde kolom *(CURNT)* vertelt je wat de huidige koers van de aandelen is.

Weer iets verder naar rechts zie je een kolom met als opschrift *EQTY%*. Hieronder wordt bijgehouden voor welk percentage deze aandelen werkelijk in jouw bezit zijn. Hierover vind je meer bijzonderheden onder de uitleg van het *buy* en *sell* commando.
In de laatste kolom *(POSITION)* staat het resultaat van de belegging. Een positief getal geeft aan dat de aandelen in waarde zijn vermeerderd ten opzichte van de aankoopkoers. Een positief saldo in deze kolom wil overigens nog niet zeggen dat de verkoop van die aandelen automatisch winst oplevert. Zowel bij aan- als verkoop is namelijk 1,5% provisie verschuldigd. Na aftrek van deze kosten zou dus best een verlies kunnen overblijven. Ook is over de koerswinst direct belasting verschuldigd, in dit spel is dat 30%. Eventuele koersverliezen bij verkoop van de aandelen resulteren in een belastingaftrek van 30%.

Call en *Put*
Hiermee wordt de waarde en samenstelling van de optieportefeuille opgevraagd. De eerste twee kolommen bieden dezelfde informatie als bij het overzicht van de aandelenportefeuille, namelijk naam en aantal. De derde kolom *(EX)* geeft de week waarin de optie afloopt.



De grafiek van het koersgemiddelde van alle aandelen

Onder de kolom *STRIKE* staat de koers die het aandeel moet bereiken wil de optie waardevol worden. In de kolom *STOCK* wordt de huidige koers van het aandeel genoemd. De volgende kolom *(CURNT)* geeft de huidige waarde van de optie. In de laatste kolom staat tenslotte weer welk effect de koerswijziging van de optie op het pakket heeft gehad.

Buy en *Sell*
Deze commando's voer je in als je besloten hebt dat je iets wilt gaan kopen respectievelijk verkopen. Na het *buy* commando verschijnen de prijzen van alle aandelen en opties in beeld. Je geeft dan aan wat voor soort waardepapieren je wilt kopen *(stock, call* of *put),* de naam van het fonds en het aantal. Het maximale aantal dat je met het bedrag dat je nog in kas hebt kunt kopen wordt door de computer berekend en onderin beeld getoond.

Zodra je de status van *novice* achter je hebt gelaten, kun je aandelen voor een deel laten financieren. De hoogte van het te financieren bedrag noemt men de *"margin"*. Deze *margin* kan maximaal 50% bedragen.
Je betaalt over de *margin* natuurlijk wel rente. Het gewenste percentage van de *margin* tik je dan in, voordat je het aantal aan te schaffen aandelen invoert.
Nadat alle gegevens zijn ingevuld, krijg je een keurige specificatie van de transactie. Hierop staat vermeld hoeveel aandelen (of opties) je hebt gekocht, tegen welke koers, de totale waarde van het pakket, de in rekening gebrachte provisie en eventueel het bedrag van de *margin*. Bij verkoop van de aandelen wordt het bedrag van de *margin* meteen verrekend.
Het verkopen van effecten werkt op een vergelijkbare manier.
De afrekening toont dan bovendien de ingehouden belasting en de netto-winst (of -verlies). Negatieve bedragen worden tussen haakjes geplaatst.
Wanneer je opties wilt verkopen dien je ook het weeknummer waarin de opties aflopen in te voeren. Dit nummer kun je terugvinden in de kolom *EX*.

Loan
Vanaf de status van *broker* kun je, behalve de maximale *margin* van 50%, ook nog eens een banklening tot 80% van het vermogen, met een maximum bedrag van $ 500.000

verkrijgen. De rente die je betaald is 18% per jaar.
Iets waar je terdege rekening mee moet houden bij het afsluiten van een lening is het feit dat je deze niet meer af kunt lossen voor week 91, wanneer het spel is afgelopen. Je blijft dus vastzitten aan het wekelijks betalen van rente. Het bedrag dat je wilt lenen tik je gewoon in. Er worden geen lastige vragen gesteld. Wil je een maximale lening afsluiten, dan tik je in plaats van een bedrag "MAX" in.

Week
Nadat je alle gewenste transacties in een bepaalde week hebt uitgevoerd, gebruik je dit commando om het spel voort te zetten. De computer berekent dan de koersen voor de volgende week, waarna je kunt zien of de beslissingen die je hebt genomen de juiste waren.

Save
Met dit commando kun je de huidige situatie saven, teneinde het spel een andere keer voort te zetten. Het saven gebeurt op de speldiskette. Er kan steeds slechts één spel op deze diskette worden gesaved. Wanneer je een tweede situatie opslaat, wordt het eerder gesavede spel verwijderd. Wanneer een spel op deze manier wordt gesaved, dan worden alle gegevens omtrent het vermogen, samen met de inhoud en samenstelling van de effectenportefeuille opgeslagen.

Quit
Wanneer je een spel op deze manier afbreekt, wordt de samenstelling van de effectenportefeuille niet vastgelegd. Op de diskette wordt echter wel de totale waarde van het vermogen, de hoogste waarde ervan in de loop van het spel en de verworven status, weggeschreven.
Wanneer je het dus tijdens een spel bijzonder slecht hebt gedaan en deze blamage niet voor het nageslacht bewaard wilt hebben moet je de computer uitzetten. Doe dit echter *nooit* als de diskdrive draait. Je loopt anders het risico dat je de diskette beschadigt. We hebben hiervoor al even gewezen op het feit dat bij de verschillende statussen die je kunt bereiken bepaalde nieuwe beleggingsinstrumenten beschikbaar komen.
Aangezien we hier met een Amerikaans spel te maken hebben, zal het waarschijnlijk niemand verbazen dat de verworven status geheel afhankelijk is van de hoeveelheid geld die je hebt verdiend. Hieronder volgt een overzichtje van de mogelijke rangen die je kunt bereiken, de hoeveelheid geld die daarvoor nodig is en de nieuwe mogelijkheden die je daarna krijgt.

Novice (beginner)
Je kunt alleen aandelen kopen en verkopen. Alles moet onmiddellijk contant worden afgerekend.
Investor (belegger)
Zodra het vermogen de grens van $ 12.000 is gepasseerd, mag je jezelf belegger noemen. Vanaf dat moment is het mogelijk om bij het kopen van aandelen tot maximaal 50% van het geïnvesteerde kapitaal (in de vorm van een *margin)* krediet op te nemen.
Speculator (speculant)
Nadat je een vermogen van $ 18.000 hebt vergaard, is het toegestaan om in call-opties te handelen.
Professional (beroeps-belegger)
De volgende mijlpaal ligt bij $ 40.000. Vanaf dat moment wordt de titel professional toegekend. Behalve de reeds eerder genoemde mogelijkheden mag je nu ook in putopties handelen.
Broker (effectenmakelaar)



Afrekening van een kooptransactie

Als je de grens van $ 100.000 hebt overschreden word je beschouwd als broker. Het aan-

zien dat een makelaar geniet staat ervoor garant dat je bij de bank een lening kunt opnemen van maximaal $ 500.000. Het maximale krediet hangt wel af van het vermogen. Het is niet mogelijk om een lening te krijgen, die hoger is dan 80% van het vermogen.
De laatste barrière, die je nu nog moet zien te nemen, is die van miljonair.
Gelukkig houd je de verworven titel, ook wanneer het vermogen door wat al te riskante beleggingen weer zakt tot beneden het bij een bepaalde status behorende minimum.
Je kunt het hierbij natuurlijk niet te gek maken.
Wanneer het vermogen negatief is geworden, krijg je een bedrag van $ 7.500 uitgekeerd. De status wordt dan weer teruggezet naar *novice.*
Zodra je miljonair bent, is het spel eventjes afgelopen.
De nieuwe status wordt op de diskette gesaved en je krijgt een nieuw startkapitaal van $ 50.000. Hiermee moet je proberen multimiljonair te worden.

Optiehandel

Zoals beloofd zullen we nu het begrip optie op een voor de leek begrijpelijke manier proberen uit te leggen.
De houder van een optie heeft het recht verworven een bepaald aantal aandelen voor een van te voren vastgestelde prijs te verhandelen. Hieraan is echter wel een termijn gebonden, de zogenaamde expiratiedatum.
Wanneer iemand call-opties in bezit heeft, geeft hem dat het recht aandelen te kopen. Put-opties geven de houder ervan het recht (op de echte beurs in sommige gevallen ook de plicht) om aandelen tegen een van te voren vastgestelde prijs te verkopen. Aangezien één optie betrekking heeft op een pakket van 100 aandelen, kun je je misschien voorstellen dat de risico's die aan deze vorm van effecten(wind)handel verbonden zijn, zeer hoog zijn. Daar staat tegenover dat de mogelijke winst zeker niet gering is.
De waarde van de optie is afhankelijk van een aantal factoren. Op de eerste plaats is dat de koers van de aandelen waarop de optie betrekking heeft. Dit aandeel noemt men de *onderliggende waarde.* Een tweede factor is de periode dat de optie nog geldig is, oftewel de looptijd. Voorts is de algemene beurstendens van invloed op het vaststellen van de waarde van de optie. Een laatste factor die van invloed is, is de koers waarvoor de optie geldig is, de zogenaamde uitoefenprijs.
Deze uitoefenprijs (de *strike* waarde) licht in dit spel altijd $ 5 verwijderd van de aandelenkoers op het moment dat de optie wordt gekocht. Bij call-opties ligt de uitoefenprijs $ 5 boven de aandelenkoers en bij put-opties $ 5 daar beneden.
We kunnen een en ander waarschijnlijk het beste verduidelijken aan de hand van een paar voorbeelden.
Stel, we verwachten dat de koers van een aandeel Sears nog wel even zal stijgen. De koers van een aandeel Sears is op dit moment $ 40. Een call optie heeft dan een uitoefenprijs van $ 45 en kost dan bijvoorbeeld $ 1,50.
Als de koers van het aandeel Sears inderdaad stijgt voordat de optie vervallen is (in dit spel is de looptijd van de opties steeds 26 weken) dan stijgt de waarde van de optie aanmerkelijk wanneer de koers van een aandeel Sears boven de uitoefenprijs (in dit voorbeeld $ 45) uitkomt. Stijgt de koers door naar bijvoorbeeld $ 50, dan wordt de winst haast astronomisch. De waarde van de optie wordt dan waarschijnlijk zo'n $ 5.
Aangezien elke optie een pakket van 100 aandelen vertegenwoordigt, leveren honderd call opties Sears in dit geval al gauw een bedrag van $ 50.000 op. Laten we eens narekenen wat de winst op deze transactie is. Voor 100 opties hebben we betaald 100 x 100 x $ 1,50 = $ 15.000. Na korte tijd hebben we de opties kunnen verkopen voor 100 x 100 x $ 5 = $ 50.000. De winst (voor aftrek van belasting en exclusief de provisie) is dus $ 35.000, oftewel ruim 230%.
Stijgt het aandeel Sears nog verder, naar bijvoorbeeld $ 55, dan wordt de winst in dit geval maar liefst $ 85.000, oftewel ruim 566%. Het risico bestaat natuurlijk dat het aandeel

niet voldoende stijgt, of, erger nog, daalt. Wanneer dan de looptijd van de optie is verstreken is de betreffende optie waardeloos geworden. De betaalde $ 15.000 voor 100 opties is dan verloren.
Men kan echter ook speculeren op een daling van de aandelenkoers. In dat geval koopt men put-opties. De stelregel is nu: hoe verder de waarde van het aandeel zakt, des te meer wordt de put-optie waard. De houder ervan heeft namelijk het recht de aandelen te verkopen voor een hoger bedrag dan dat ze op de beurs waard zijn.

Ziehier, uiterst simplistisch weergegeven, het mechanisme achter de optiebeurs. In werkelijkheid bestaan er op de optiebeurs niet alleen call- en put- opties die men kan kopen. Men kan ook zelf deze opties uitschrijven. Het zou echter te ver voeren om hier op deze plaats dieper op in te gaan, aangezien het spel Millionaire deze mogelijkheden niet kent. Voor diegenen die echter geïnteresseerd zijn in de mogelijkheden van de optiemarkt bestaat er een boekwerkje dat door de optiebeurs in Amsterdam wordt uitgegeven.

Speeltips

Investeer in de eerste weken van een nieuw spel niet of nauwelijks geld. Als je een paar weken alleen naar de bewegingen in de aandelenkoersen kijkt, kun je misschien een trend ontdekken waarmee je je voordeel kunt doen.

Maak zoveel mogelijk aantekeningen tijdens het spel. Een krantebericht hoeft namelijk niet altijd onmiddellijk het verwachte effect op de koersen te hebben. Wanneer een oliemaatschappij bijvoorbeeld een grote olievondst doet, hoeft dit nog niet te betekenen dat de koers van die aandelen meteen omhoog schiet. De koersstijging kan wel eens een week of twee op zich laten wachten.

Het kan zelfs gebeuren dat de koers zakt. Dit is dan te verklaren uit het feit dat het aandeel in de vorige weken in waarde is gestegen omdat het vermoeden bij de beleggers bestond dat een belangrijke olievondst op til was. Als de omvang van de nieuwe bron tegenvalt, is de te verwachten winst natuurlijk minder. Indien de aandelenkoers in de afgelopen weken teveel is gestegen zou deze ten gevolge van het krantebericht best wel eens kunnen dalen.

Wanneer je aandelen koopt met een hoge *margin*, dan kun je dit het beste doen met die aandelen waarvan redelijkerwijs kan worden verwacht dat de koers binnen korte tijd aanzienlijk zal stijgen. Iedere week dat je de aandelen moet vasthouden kost je namelijk rente.

Wees ook voorzichtig met het opnemen van een lening. De rente moet iedere week worden voldaan. Wanneer je niet genoeg contant geld meer hebt, wordt een deel van je aandelenpakket verkocht om de schuld aan de bank te kunnen voldoen.

Je moet bij de koerswijzigingen niet alleen kijken naar het bedrag van de koersstijging. Veel interessanter is de procentuele waardevermeerdering.

Wanneer de aandelen die je bezit in waarde dalen zul je moeten beslissen of je ze met verlies verkoopt, of dat je ze vasthoudt in afwachting van betere tijden. Meestal is het echter verstandiger het verlies te nemen en te proberen dit goed te maken met andere aandelen.

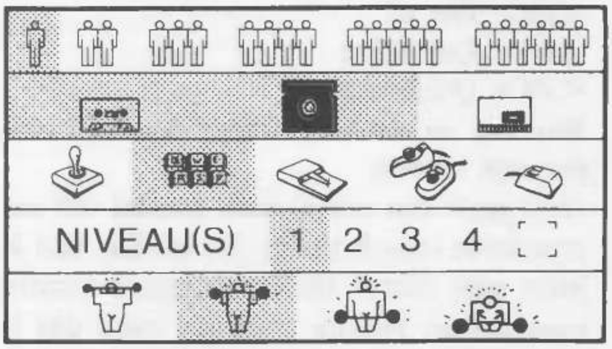
Let goed op de kranteberichten. Wanneer in een bepaald fonds een *unusual trading* wordt gesignaleerd, is er duidelijk iets aan de hand met dat fonds. Gegeven de voorgaande ontwikkelingen op de beurs kun je soms met een redelijke mate van zekerheid weten dat dat fonds opeens omhoog zal schieten. Het kan echter ook zo zijn dat een aantal aandeelhouders, dat meer weet dan de beurshandelaren, probeert hun pakket te verkopen voordat de koersen zijn gekelderd.

Je zult misschien aan deze speeltips wel merken dat eigenlijk niets met zekerheid is te zeggen. Dat is dan gelijk de grote charme van dit spel. In de echte beurswereld is dit namelijk ook meestal het geval.

MINDSHADOW

Activision

Ariolasoft



Mindshadow

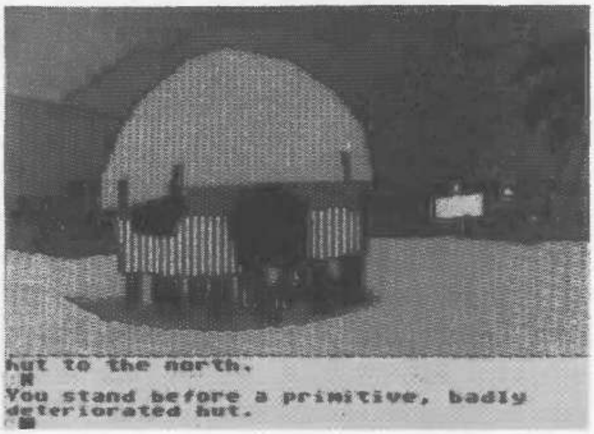
Doel

In tegenstelling tot veel andere adventures ben je dit maal eens niet op zoek naar schatten. Om te beginnen zul je van een onbewoond eiland af moeten zien af te komen. In de loop van het spel moet je dan ook nog je eigen identiteit achterhalen.

Beschrijving

Mindshadow is één van die uitzonderlijke gevallen waarin we de cassetteversie van het spel prefereren boven de disketteversie. Dit komt doordat het spel in eerstgenoemde versie in verschillende delen is gesplitst, die in hun geheel in het geheugen worden geladen. Hierdoor hoeft niet elke keer dat een nieuwe locatie wordt betreden de daarbij behorende afbeelding te worden ingeladen. De graphics verschijnen praktisch onmiddellijk in beeld. Bij de disketteversie moeten deze graphics iedere keer vanaf de diskette worden binnengeroepen. Gezien de beruchte ''snelheid'' van de Commodore 1541 diskdrive kan dit dus even duren. Het wachten is echter wel de moeite waard.

Een ander belangrijk voordeel van de cassette- boven de disketteversie is de werking van de zogenaamde *"quicksave"* routine. Bij de cassetteversie wordt een situatie namelijk razendsnel naar het RAM geheugen gesaved, terwijl dit bij de disketteversie naar disk gebeurt. Wanneer men overlijdt of hopeloos vast komt te zitten in het spel is een *"quicksave"* vanuit het RAM geheugen bliksemsnel.



Het saven naar en laden uit het RAM geheugen kan het beste worden vergeleken met het gebruik van een cartridge.

Wanneer de cassetteversie wordt gespeeld moet het eerste deel zijn opgelost voordat het volgende deel kan worden geladen. Dit gebeurt bij de disketteversie onmerkbaar omdat men toch zit te wachten op het volgende plaatje.



Alcohol is schadelijk voor de gezondheid

De diskette waarop Mindshadow wordt geleverd is aan beide zijden gebruikt. Op kant één staat het eigenlijke programma. Kant twee bevat een advertentie voor een ander Activision avontuur, te weten "The Tracer Sanction". Ook kan de beginnende avonturier zich door een programma op de tweede zijde laten inwijden in het spelen van dit soort spellen. Deze les *("tutorial")* geeft behalve een overzicht van een aantal bruikbare commando's enige aanwijzingen voor het spelen van dit soort spellen.

De *"parser"* (het programma-onderdeel dat de ingevoerde instructies verwerkt) is tamelijk veelzijdig. Een commando als: "Talk to the man then go north. Get the vase and the table." wordt feilloos geïnterpreteerd. Het is uiteraard ook mogelijk om uit twee woorden bestaande commando's, zoals "Take vase" te geven. Een andere mogelijkheid is bijvoorbeeld de instructie "take chair and throw it".

(N.B. Dit zijn slechts voorbeelden en hoeven niet noodzakelijkerwijs door het programma herkend te worden.)

Alle richtingen kunnen tot één letter worden afgekort, evenals het opvragen van de Inventaris.

Het is ook mogelijk een aantal commando's te koppelen, bijvoorbeeld: *"N.N.S.E. TAKE GUN. DROP SEAWEED".* Op deze wijze komt men rechtstreeks op de gewenste locatie uit, zodat een bekend stuk terrein sneller kan worden overbrugd. Alleen de graphics voor de uiteindelijke locatie worden dan ingeladen, hetgeen tijd spaart.

We hebben in het begin de begrippen "quicksave" en "quickload" genoemd. In Mindshadow kunnen situaties op twee verschillende manieren worden gesaved. Na het commando "save game" wordt een nummer (van 0 t/m 9) gevraagd waaronder deze situatie moet worden gesaved. Om deze situatie dan weer in te laden geeft men het commando "load game" en daarna het betreffende nummer. Bij "Quicksave" wordt de situatie ongenummerd opgeslagen. "Quickload" roept dan automatisch de situatie op die het laatst door middel van "Quicksave" was opgeslagen. Voor een aantal veel voorkomende instructies kunnen de functietoetsen worden gebruikt. Hieraan zijn achtereenvolgens de volgende commando's gekoppeld:

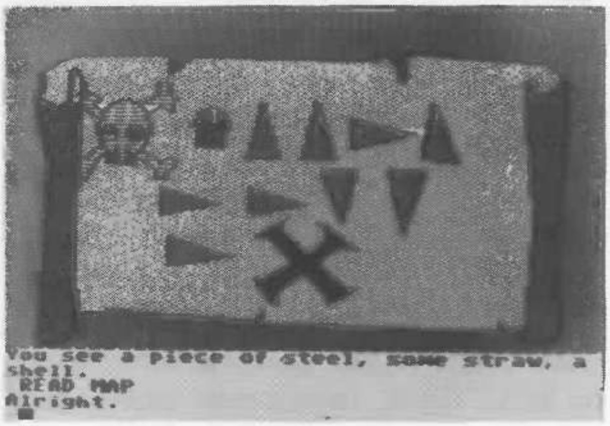
<F1> Save game
<F2> Load game
<F3> Repeat (herhaal het laatst gegeven commando)
<F4> Help
<F5> Drop
<F6> Get all
<F7> Quicksave
<F8> Quickload

Wanneer we om hulp vragen doet een condor zijn intrede.

Deze geeft dan advies door middel van een cryptische omschrijving. De condor kan in ieder spel echter slechts driemaal worden opgeroepen. Hierna vindt de vogel dat je het zelf maar moet uitzoeken.

In sommige gevallen komt het commando "Think" goed van pas. De speler kan zo over bepaalde zaken zijn gedachten laten gaan.

Het verhaal achter Mindshadow is eenvoudig. Je komt bij kennis op een onbewoond tropisch eiland. De eerste vragen die bij de speler opkomen zijn: Waar ben ik, hoe kom ik hier, hoe kom ik hier weer vandaan en, niet het minst interessant natuurlijk, wie ben ik?



Een geheimzinnige kaart

Nu het spel Mindshadow zelf.

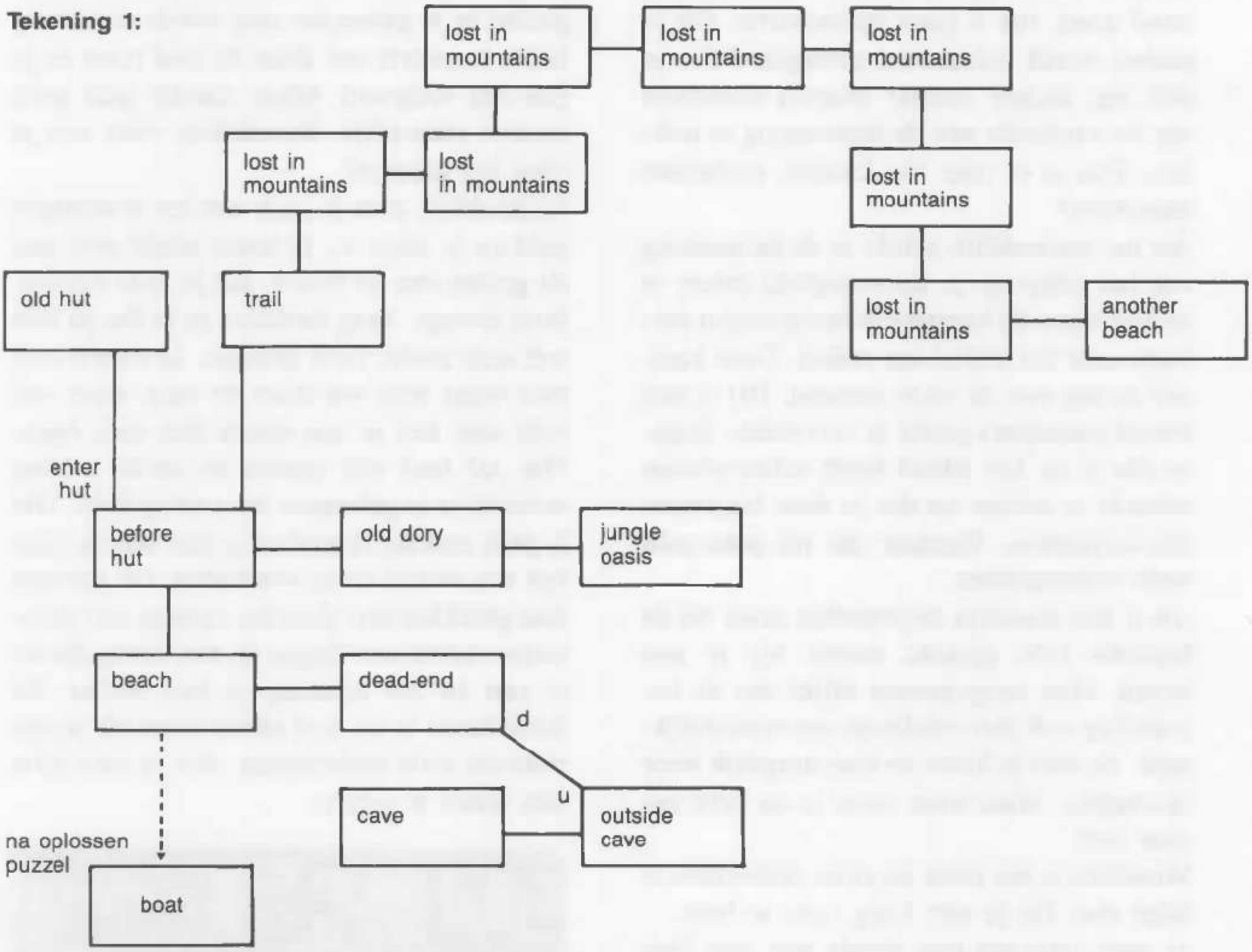
Lijdend aan een totaal geheugenverlies loop je wat over het eiland rond zonder te weten waar je heen moet of wat je moet doen. Je tuurt moedeloos over de woelige baren. Wacht eens, zie je daar niet een schip aan de

horizon voorbij varen? Ja, je ziet het inderdaad goed, het is geen hallucinatie. Op je geroep wordt helaas niet gereageerd dus je zult een andere manier moeten bedenken om de aandacht van de bemanning te trekken. Zou je er naar toe kunnen zwemmen misschien?
Als het uiteindelijk gelukt is de bemanning van het schip op je aanwezigheid attent te maken komt de kapitein in hoogsteigen persoon naar het eiland toe roeien. Deze kapitein is nog van de oude stempel. Hij is niet bereid passagiers gratis te vervoeren. Degene die je op het eiland heeft achtergelaten rekende er echter op dat je daar langzaam zou omkomen. Vandaar dat hij geen geld heeft achtergelaten.
Als je dan eindelijk de gevoelige snaar bij de kapitein hebt geraakt neemt hij je aan boord. Hier aangekomen blijkt dat de bemanning ook niet overloopt van vriendelijkheid. Ze zien je liever zo snel mogelijk weer opstappen. Maar waar moet je op volle zee naar toe?
Misschien is het beter de ruwe zeebonken te laten zien dat je niet bang voor ze bent.
Je weet intussen nog steeds niet wie, laat staan waar, je bent. Je gevoel vertelt je echter dat het niet verstandig is aan boord van dit schip te blijven.
Gelukkig is er net een schip van de ''Royal Navy'' in de buurt. Voordat je aan boord kunt gaan zal echter nog een probleempje moeten worden opgelost.
Is dit gelukt, dan brengt het marineschip je onverwijld naar Engeland. Daar ben je echter ook nog niet al te veel mee geholpen aangezien je je geheugen nog steeds niet terug hebt. Je zwerft wat door de stad rond en je ziet een vliegveld. Maar zonder geld geen kaartje natuurlijk. Bovendien, waar zou je naar toe moeten?
Uiteindelijk kom je toch aan het benodigde geld en je stapt in. Je levert jezelf over aan de grillen van de piloot, die je naar Luxemburg brengt. Vaag herinner je je dat je hier wel eens eerder bent geweest. Je zwerft ook hier maar eens wat door de stad, maar een echt doel heb je nog steeds niet voor ogen. Het zal heel wat voeten in aarde hebben voordat je je geheugen weer terug hebt. Het is geen makkelijk spel en je zult waarschijnlijk een aantal keren overlijden. Dit gebeurt dan gelukkig niet doordat opeens een dinosaurus komt aanvliegen en een hardgekookt ei van 16 ton bovenop je laat vallen. De dood komt in dit spel alleen maar als je een riskante actie onderneemt, dus je hebt alles aan jezelf te wijten.

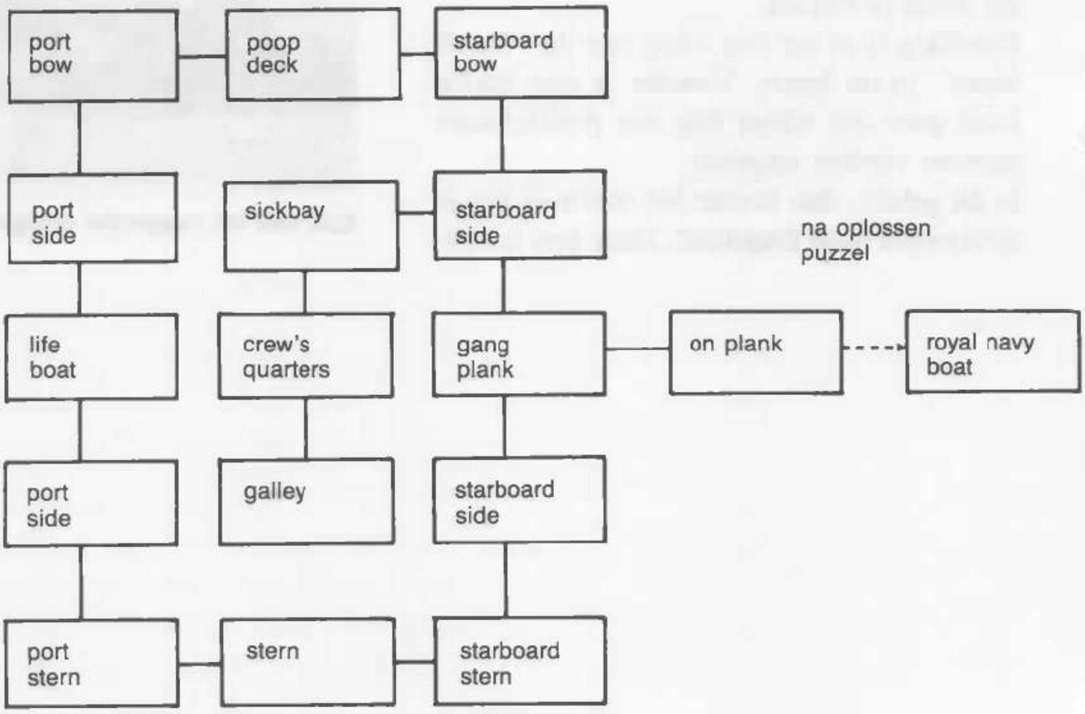


Eén van de mogelijke aflopen

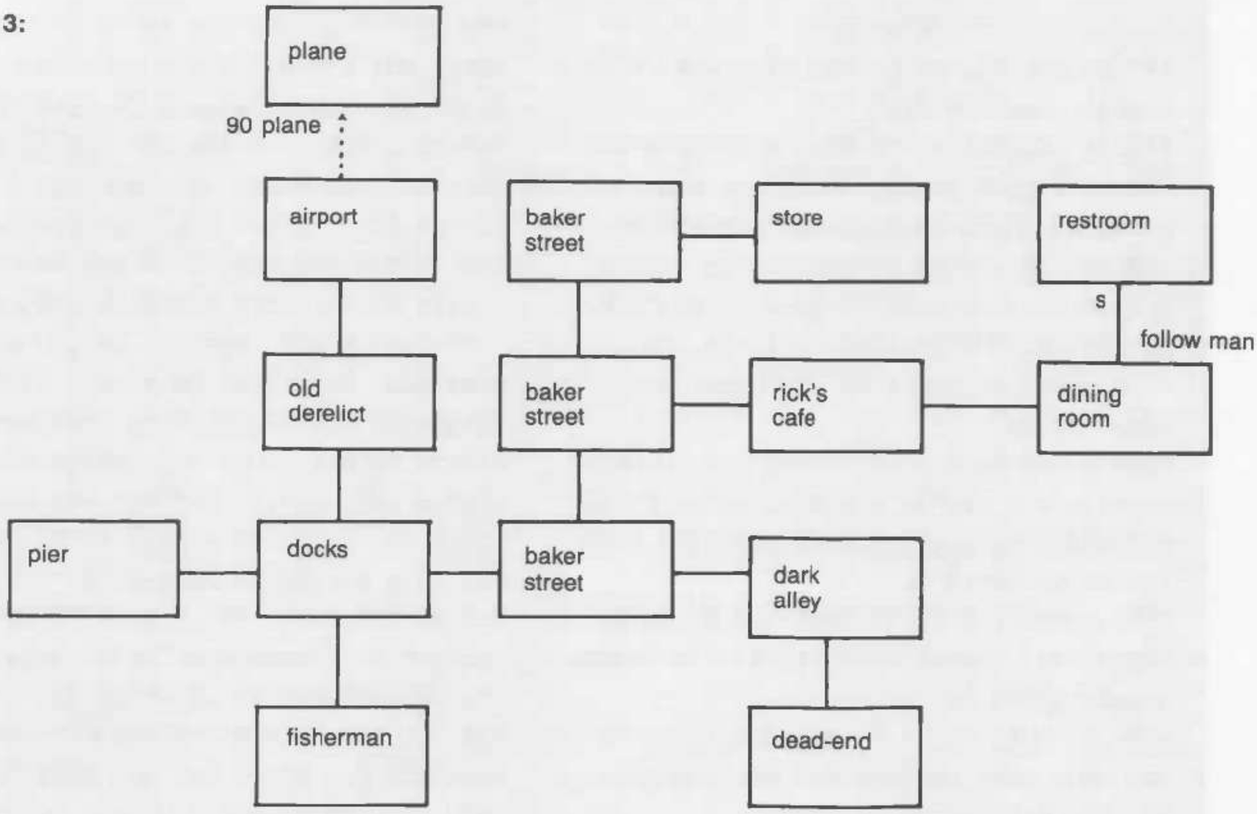
Tekening 1:



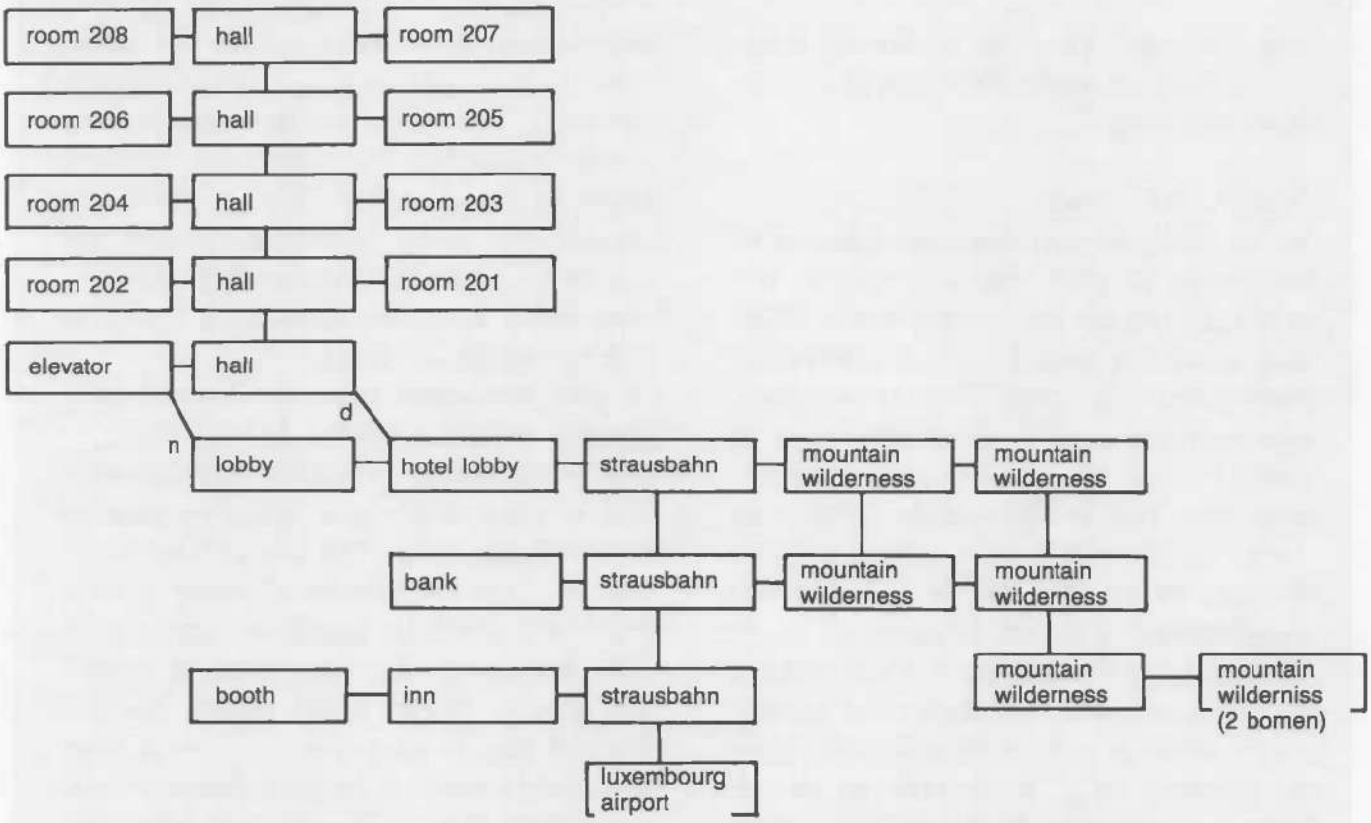
Tekening 2:



Tekening 3:



Tekening 4:



Speeltips

Onderzoek alles en probeer alles wat los en vast zit mee te nemen.
Het is, althans in dit spel, verstandig om agressief op te treden. Vergeet je scrupules en wees bikkelhard tegenover je medemens, ook al is deze er op het eerste gezicht slechter aan toe dan jezelf. Vergeet in dergelijke gevallen niet het spel eerst te saven, want je weet maar nooit hoe zo'n onheuse bejegening uitpakt.
Om de aandacht van het schip te trekken moet je een vuurtje stoken. Door de rookontwikkeling wordt de reddingssloep naar het eiland gestuurd.
Om aan boord van het marineschip te komen moet het piratenschip eerst tot stilstand worden gebracht.
Om per vliegtuig naar Luxemburg af te reizen zul je eerst aan geld voor een ticket moeten zien te komen.
Wees in Engeland op je hoede, want er wordt een moordaanslag op je beraamd. Ditzelfde geldt overigens ook in Luxemburg.

Waarschuwing! Lees niet verder als je het spel zelf wilt oplossen. Hierna volgt de complete oplossing.

Deel 1 - Het eiland.
Pak de schelp en wees daar zuinig op. Ga de hut binnen en pluk daar wat stro uit. Verwijder daarna van het verrotte bootje *("Old dory")* een stuk staal. Uit de *"Jungle oasis"* neem je een stuk liaan *("Vine")* mee. Gewapend met deze spullen ga je terug naar de plaats waar je bij je positieven bent gekomen. Hier laat je alles vallen, behalve de *"vine"*. Ga hiermee naar het oosten en bindt de liaan om het rotsblok. Je kunt dan omlaag klimmen en de grot binnengaan. Als je hier graaft vind je een kaart. Deze neem je uiteraard mee. Ook een steen moet je meenemen uit de grot. Klim nu weer langs de liaan omhoog en ga terug naar het strand. Het zal nu misschien duidelijk zijn waarom je alle spullen op het strand moest laten liggen. Doe je dit niet dan zal de liaan het gewicht niet kunnen dragen en afbreken. De liaan kun je laten hangen, die heeft zijn nut bewezen. Bekijk de kaart en je zult moeiteloos door het woeste gebergte heen kunnen komen. De te volgen richtingen vanaf de hut zijn: N,N,E,N,E,E,S,S,E. Je zult dan terecht komen op een ander strand. Onderzoek het scheepswrak dat daar ligt en pak de fles rum. Keer terug naar het strand via de weg waarlangs je bent gekomen. Hier aangekomen wordt het tijd om een vuurtje te stoken. Zorg ervoor dat je de steen, het staal, de schelp en de fles in je bezit hebt. Het stro moet op het strand liggen. Sla vervolgens met de steen tegen het metaal *("Bang rock against steel")* waardoor het stro ten gevolge van de vonkenregen vlam vat. De kapitein kan met de fles rum worden omgekocht.
Eenmaal aan boord van het schip moet je naar de vertrekken van de bemanning *("Crew's quarters")* gaan. Om een visitekaartje achter te laten geef je één van de mannen dan een klap. Uit de kombuis *("Galley")* haal je vervolgens een hakmes *("Meat cleaver")*. Gewapend met dit mes loop je naar de achtersteven van het schip. Hier sla je de ketting stuk *("Hit chain with cleaver")*. Het anker zal dan uitgeworpen worden, waardoor het schip tot stilstand komt. Ga terug naar de *"Gang plank"* aan stuurboord. Loop hiervandaan naar het oosten en je ziet het marineschip. Nog een stap verder in oostelijke richting brengt je aan boord van dit fregat.
Je zult vervolgens naar een Engels kustplaatsje worden gebracht. Je hebt alleen de schelp nog nodig, de rest van je bezittingen kun je veilig achterlaten. Loop nu naar de doodlopende steeg *("Dead-end")* en fouilleer de slapende zwerver *("Search man")*. Steel zijn hoed en daardoor automatisch zijn geld. Om de inwendige mens te versterken loop je *"Rick's Cafe"* binnen. Geef je hoed af aan de garderobejuffrouw en loop de eetzaal binnen. Je krijgt en drankje voorgezet waar je niet om gevraagd hebt. Wat zou daar achter zitten? Onderzoek het

drankje en je ontsnapt aan de eerste aanslag op je leven. Achtervolg de man die probeert te vluchten en hoor zijn verhaal aan. Ga hierna terug naar de garderobe en haal je hoed op. Blijkbaar is er toch nog iemand die je goed gezind is. Als je de hoed bekijkt vind je daarin namelijk een briefje.
Loop terug de stad in en koop van de visser een hengel *("Pole"* of *"Rod")*. Betaal de visser £ 5,00.



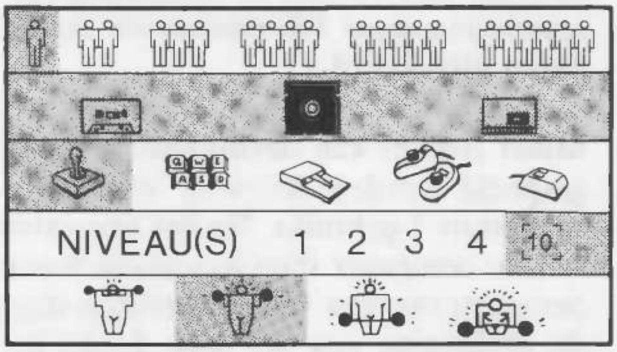
Wie is het slachtoffer?

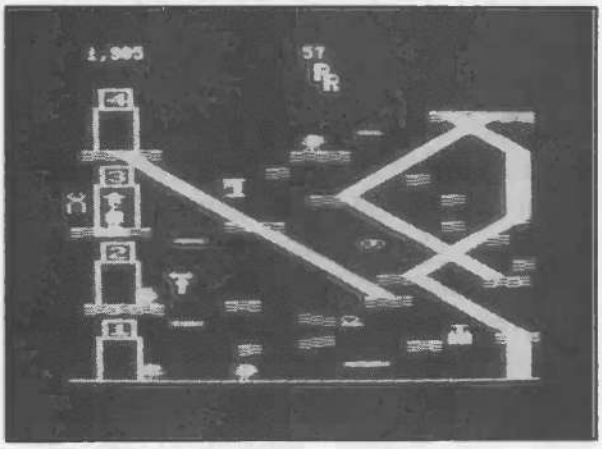
Werp de hengel uit op de pier *("Use pole")* en je haalt een oude krant op. Lees deze, waarna je hem weg kunt gooien. Ook de hengel kun je achterlaten. Ga vervolgens naar de haveloze man *("Old derelict")*. Geef hem wat geld en hij vertelt je een wachtwoord. Nu je het wachtwoord hebt *("chandralt")* kun je naar de winkel *("store")*. Zeg het wachtwoord en je krijgt een vervalst vliegticket overhandigd, tegen betaling van £ 200,00.
Hiermee kun je het vliegtuig binnenstappen waarmee je naar Luxemburg wordt gebracht.

Ga hier naar de herberg *("inn")* en loop de juiste cabine in *("Booth 11")*. De dode die je daar aantreft fouilleer je. Pak en lees zowel het briefje als het indentiteitsbewijs. Ga vervolgens naar het hotel en beklim de trap. Ga je kamer (nummer 202) binnen. Dankzij je scherpe oren mislukt een tweede aanslag op je leven. Je hoort een zoevend geluid en in een reflex buk je *("Duck")*. Het vergiftigde pijltje mist je gelukkig. Je kunt vervolgens het stuk perkament *("parchment")* oprapen en dit lezen. Hierop staat een tekening met twee bomen en een kruis. Behalve de schelp heb je niets nodig, dus laat de overbodige ballast maar liggen. Ga vervolgens naar de *"Mountain wilderness"* waar de twee bomen staan. De schelp moet je nu gebruiken om te graven. Je vindt dan een stukje papier met het nummer van een bankkluisje. Je gaat dus naar de bank en vertelt de lokettiste je nummer *("Say AN11649")*. Zij zal je vervolgens de in de kluis bewaarde kist overhandigen. Open deze en haal het pistool eruit. Geef de kist weer terug en ga naar het hotel. Hier aangekomen zoek je kamer 207 op en gaat naar binnen. Daar ligt een man in bed. Treuzel geen moment en schiet hem dood. Je zult dan een briefje vinden dat je moet lezen.
Als je alle gevonden aanknopingspunten nog eens overdenkt *("Think about Bob", Think about Jared", "Think about tycoon", Think about Arcman"* en *"Think about William")* zal je geheugen worden opgefrist. Alle stukjes van de puzzel vallen dan samen, waarmee het spel opgelost is.

MINER 2049'er

Big Five Software/Reston Software   Bill Hogue (oorspronkelijke Atari versie)





Doel

Miner 2049'er is een platformspel waarbij je zo snel mogelijk door tien verschillende velden moet lopen. Onderweg word je gehinderd door o.a. monsters, glijbanen, transportatie-cellen en dergelijk fraais.

Beschrijving

Wanneer je kunt spreken van "klassiekers" als je het over computerspelen hebt (hoe lang bestaan computerspelen nu eigenlijk?) dan valt Miner 2049'er zeer zeker onder die categorie.
Miner 2049'er is oorspronkelijk in 1982 door Bill Hogue in samenwerking met nog enkele anderen ontworpen voor de Atari 400/800 (oude Atari serie) homecomputer.
Het was voor die tijd een nieuw idee, al was het alleen al om de hoeveelheid velden en de variatie die het spel kent. Het duurde niet lang of het spel werd razend populair en Big Five heeft er tienduizenden van verkocht. Natuurlijk blijft omzetting naar andere computersystemen in zo'n geval niet uit, er verschenen versies voor de Atari VCS2600 en Atari 5200 spelcomputers, de CBS Colecovision spelcomputer. Commodore VIC20 en C64, Tandy TRS80 en IBM PC. Alle versies zijn in principe gelijk maar kunnen afwijken qua aantal velden (3 voor Atari VCS2600, 11 voor Colecovision) en enkele kleine details. En natuurlijk doet een goed voorbeeld volgen: er zijn tientallen imitaties van Miner 2049'er verschenen, zoveel zelfs dat we ze allen in een aparte categorie kunnen rangschikken, de zogenaamde platform-spelen. Een aantal van deze "klonen" wordt elders behandeld zoals: Manic Miner, Loderunner, Jumpman, Wizard en niet te vergeten de opvolger welke Bill Hogue zelf ontwikkeld heeft: Bounty Bob strikes back.

Zoals gezegd blijft het basis-idee bij alle Miner 2049'er versies gelijk: je moet mijnwerker Bounty Bob door een aantal velden sturen, waarbij ieder veld bestaat uit een aantal "verdiepingen" of platformen. Deze verdiepingen zijn al dan niet onderling verbonden door liften, glijbanen of ladders. Daarnaast heb je loszwevende delen waar je op moet zien te springen of je op moet laten vallen. En uiteindelijk heb je dan nog de transportatie-cellen (hierover straks meer), horizontaal bewegende

stukken, het verrijdbare hydraulische platform en het kanon. Een veld is compleet en Bounty Bob gaat verder naar het volgende veld wanneer ALLE vloerdelen belopen zijn. Je kunt dit zien doordat tijdens het er overheen lopen een vloerdeel van kleur verandert. Ieder belopen vloerdeel levert 5 punten op.

Dat lijkt allemaal heel eenvoudig ware het niet dat er de nodige (en noodzakelijke) kwaadaardige monsters rondzwerven. Deze radio-actieve mutanten zijn (uiteraard) dodelijk bij de minste of geringste aanraking. Het is mogelijk over de mutanten heen te springen. Gelukkig echter bevinden zich in ieder veld een aantal mijnwerkersgereedschappen (waarbij we voor het gemak de occasionele bloempot daar ook maar onder rangschikken) die Bounty Bob op kan rapen. Niet alleen geven ze dan een aantal bonus-punten (varierend van 100 tot 1100) maar gedurende enkele seconden veranderen de kwaadaardige mutanten in onschuldige bolletjes op poten die je kunt vermorzelen door ze aan te raken. Elke vermorzelde mutant levert 90 punten extra op. Het is tamelijk irritant dat niet aangegeven wordt (door middel van bijvoorbeeld kleurverandering) dat een mutant op het punt staat te veranderen in zijn kwaadaardige natuurlijke staat. Gemiddeld duurt het onschadelijk zijn circa 8 seconden.

Het vernietigen van de mutanten is niet het hoofddoel van het spel, het belangrijkste is het omkleuren van de vloerdelen. Daarnaast kent ieder veld een tijdslimiet binnen welke het veld gecompleteerd moet zijn. Deze tijdslimiet is per veld verschillend en is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het veld:

veld 1. 30 eenheden	veld 6. 55 eenheden
veld 2. 35	veld 7. 65
veld 3. 40	veld 8. 45
veld 4. 45	veld 9. 75
veld 5. 50	veld10. 75

Ongeveer 20 seconden (6 eenheden) voordat de tijdklok op 00 zal komen te staan begint een waarschuwingssignaal te klinken en krijgt Bounty Bob last van een rood opvlammend hoofd. Bereikt de tijdklok 00 voordat je alle vloerdelen belopen hebt, dan komt een voortijdig einde aan je ploeterende arbeid. Beëindig je een veld voordat de tijdklok op 00 komt dan worden de resterende tijdseenheden maal 100 punten als bonusputen uitgekeerd.

Miner 2049'er kan slechts door 1 speler gespeeld worden; hiervoor wordt joystickpoort 1 gebruikt. Na het aanzetten van de computer start automatisch een demonstratie van veld 1, gevolgd door de titelpagina van het spel. Links bovenin het speelveld zie je de behaalde score met daarnaast een aantal hoofdjes om aan te geven hoeveel levens je nog over hebt. Je begint het spel overigens met drie levens. Het behalen van extra levens is niet mogelijk. In het midden zie je bovenin de tijdklok die langzaam terugtelt naar 00. De handleiding vermeldt weliswaar dat rechts bovenin de score van de tweede speler zichtbaar is, maar aangezien de Commodore 64 versie slechts voor 1 speler is, gaat dat dus niet op. Met het indrukken van de spatiebalk of de vuurknop op de joystick start het spel.

Met de joystick beweeg je Bounty Bob, indrukken van de vuurknop laat hem springen. Wil je naar links of rechts springen dan zul je én de joystick moeten bewegen en de vuurknop indrukken. Het is hierbij zaak een goede joystick te gebruiken want als de joystick niet goed contact maakt kan het gebeuren dat je alleen maar springt of van een vloerdeel afloopt (en dan op de verdieping eronder te pletter slaat). In sommige velden kent de vuurknop nog een extra functie, zie hiervoor de beschrijving van de velden.

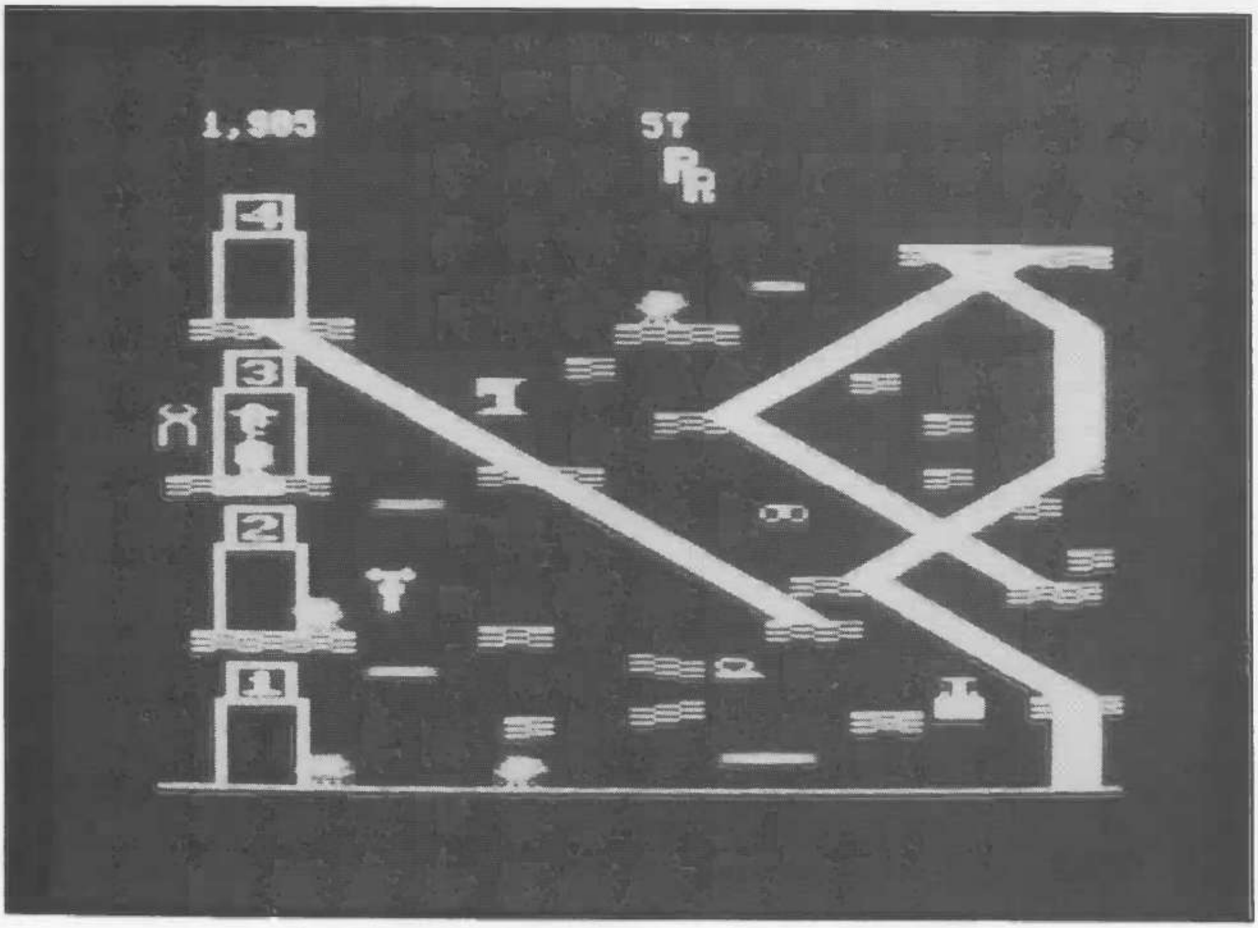
Het spel kent zoals gezegd tien velden, te weten:

1.	The Mine Shaft	1100
2.	The Slides	1200
3.	The Transporters	1200
4.	The Lillipads	2400
5.	Advanced Lillipads	2400
6.	The Radioactive Waste	1200
7.	Advanced Transporters	2300
8.	The Lift	1500
9.	The Pulverizers	1400
10.	The Cannon	0

Achter ieder veld staat vermeld hoeveel bonuspunten de mijnwerkersgereedschappen, in totaal, in dat veld opleveren.

wilt van kleur verandert. Druk vervolgens op de vuurknop en je ziet Bounty Bob materialiseren in de gekozen cel. Alle cellen veranderen van kleur en worden rood. Zolang de cellen rood zijn, kun je er geen gebruik van maken aangezien een bepaalde tijd nodig is om de de cellen weer met energie op te laden.

Veld 8 kent een hydraulisch platform. Wanneer je Bounty Bob op dit platform laat springen en je vervolgens op de vuurknop drukt, zul je een motor horen starten (het platform wordt rood) en kun je met de joystick het platform heen en weer/omhoog en omlaag laten bewegen. De motor wordt weer uitge-



Pak de letters middenboven voor extra bonuspunten

De velden 3 en 7 kennen groene transportatie-cellen. Wanneer je een cel binnenwandelt kun je jezelf naar een andere cel op dat veld verplaatsen. Hiervoor wacht je totdat de cel waar je naartoe

zet door op de vuurknop te drukken. Je kunt Bounty Bob dan weer besturen.

In veld 10 The Cannon is de enige manier om op een verdieping te komen je-

zelf ernaar toe te schieten met het kanon. Hiertoe moet je eerst het kanon met TNT laden. Links in het veld bevindt zich de schuur met explosieven. Je hebt negen ladingen, 3 van 10 ton TNT, 3 van 20 ton TNT en 3 van 30 ton TNT. Om je naar verdieping 1 te laten schieten heb je 10 ton TNT nodig, voor verdieping 2 20 ton TNT enz.. Bovenin het scherm geeft een digitale meter aan hoeveel ton TNT je in het kanon geladen hebt.
Je kunt twee ladingen van 10 ton combineren om een tweede verdieping te bereiken. In praktijk heb je dan echter niet voldoende 10 ton ladingen om alle eerste verdiepingen te doen. Hieruit blijkt echter dat je ladingen kunt combineren, dus ook dat je er TEVEEL TNT in kunt proppen. Laad je het kanon bijvoorbeeld met 40 ton TNT dan wordt je uit beeld geschoten en komt enigszins verfomfaaid weer naar beneden. Einde leven.

Veld 10 kent geen rondzwervende mijnwerkersgereedschappen, dus je kunt de mutanten niet vernietigen. In dit veld is een kien schutters-oog en snel joystickwerk noodzakelijk.

Wanneer je de tien velden met goed gevolg doorlopen hebt, keert het spel terug naar veld 1. Het speltempo (lopen van Bounty Bob en snelheid mutanten) ligt dan hoger.

Miner 2049'er voor Commodore 64 kent ten opzichte van de versies op andere computers enkele nadelen. Zo is het niet mogelijk (ondanks wat de handleiding beweert) met twee spelers te spelen. Daarnaast wordt een hoogste score niet eens weergegeven, laat staan onthouden. Ook het feit dat je niet zelf kunt bepalen met welke speelsnelheid je beginnen wilt is een minpunt. De meeste andere versies bezitten deze mogelijkheden wel. Je kunt hier dan ook terecht spreken van slordig programmeren. Ondanks dat is Miner 2049'er zeer zeker de moeite waard.

Speeltips

Je kunt Bounty Bob door de vuurknop in te drukken, laten springen. De afstand die hij hiermee kan overbruggen is in ieder veld hetzelfde. Kijk uit wanneer je van een hoger gelegen platform naar een lager stuk wilt springen. Vaak zal de afstand dan net iets te groot blijken en Bounty Bob te pletter slaan. Je zult ook merken dat een afstand die je omhoog kunt springen niet direct hoeft te betekenen dat je diezelfde afstand ook in omgekeerde richting af kunt leggen. Sommige sprongen zijn dus duidelijk eenrichtingsverkeer.
Het is overigens ook mogelijk tegen de schermrand op te springen zonder dat het je een leven kost. Denk er echter aan dat dat alleen maar kan op die plaatsen waar een platformdeel ook daadwerkelijk de schermrand aanraakt. Bepaalde velden zijn zonder gebruik van dit truukje niet af te maken.

Bounty Bob kan van een platform afvallen naar een platform eronder. Ook hier is de maximale veilige afstand altijd gelijk. Het is aan te raden hier op velden mee te experimenteren zodat je goed in je vingers krijgt wat wel en niet kan.

In veld 5 is het cocktailglas links verboden gebied. Aanraking levert wel bonuspunten op, maar kost je een leven. Ondanks de eerste indruk is het in dit veld niet nodig gebruik te maken van het bewegende platform bovenin. Dit betekent echter wel dat je de bonuspunten van de kandelaber niet krijgt. Kies zelf maar.

In veld 6 The Radioactive Waste moet je de delen rechts van het vat tot het laatst bewaren. Het is namelijk niet mogelijk om van rechtsbeneden weer omhoog het veld in te gaan. Wanneer je daar dus in terecht gekomen bent zonder dat de rest van het veld gedaan is ziet er niets anders op dan Bounty Bob in het vat te laten springen. Jammer als dat net je laatste leven is.

In veld 7 is het gebruik van de transporatie-cellen onvermijdelijk. Houd er rekening mee dat wanneer je middenin een cel staat en naar cel 4 wilt gaan, je dan bij materialisatie in cel 4 direct op de glijbaan terecht komt en naar beneden glijdt. Om dit te vermijden moet je iets links uit het midden gaan staan, zodat dat je hoed de rand van de cel net niet raakt.

De twee letters RR bovenin veld 7 zijn geen versiering. Omhoog springen vanaf het bewegende platform levert 1100 bonuspunten op. Mis ze niet, anders verlies je een leven op de eronder lopende mutant.

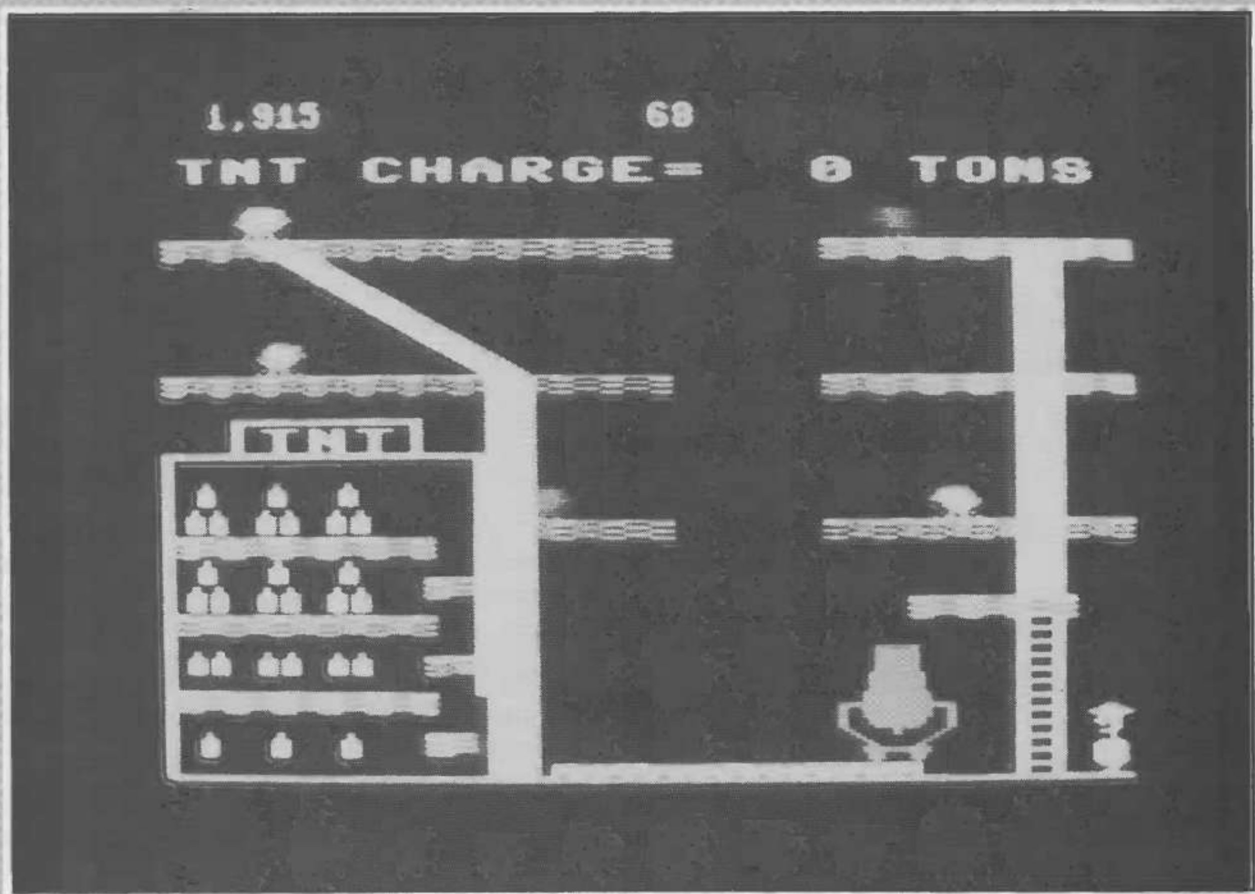
Veld 9 The Pulverizers is een veld waarin de kleinste vergissing fataal is. Wanneer je eenmaal op het bewegende platform staat brengt dit je naar de platformen links in beeld. Vlak voor deze platformen bevindt zich over de gehele hoogte een koker. Dit is een glijbaan. Wanneer je niet op tijd van het bewegende platform afspringt, pak je het gereedschap wat er hangt en valt meteen omlaag door de koker. Het is dan onmogelijk geworden het platform links op die hoogte nog te belopen. Je kunt namelijk nergens nog een voorwerp vinden om de mutant onschadelijk te maken. Het is ons niet gelukt om een platform te belopen zonder dat de mutant onschadelijk gemaakt was. De platformen zijn daarvoor te klein.
Wat betreft de stampers onderin: let op en je zult zien dat er een bepaald ritme in zit. Wanneer je op het goede moment start is het mogelijk in een keer door te lopen zonder gekraakt te worden. Het is overigens ook mogelijk bovenop de hut met stampers te lopen.

Wanneer je alles vol gelopen hebt en je desondanks niet naar het volgende veld gaat dan heb je waarschijnlijk een stukje vloer in of aan het begin van een glijbaan gemist. Bij sommige kleur-combinaties van de velden is dit moeilijk te zien.

Het is mogelijk de vloerdelen aan het begin van glijbanen vol te lopen zonder de glijbanen in te vallen. Over het algemeen is het zo dat wanneer je naar een glijbaan toe loopt je het eerste en tweede vloerdeel kunt belopen zonder gevaar. Het derde vloerdeel is meestal het vloerdeel waar je doorheen zakt.

Het is niet nodig dat je op hetzelfde platform als een mutant staat om hem te vernietigen. Je kunt omhoog springen en de mutant op het platform boven je vernietigen. Vergeet echter niet dat je altijd eerst even een stuk mijnwerkersgereedschap op moet rapen anders loopt het tamelijk slecht met je af.

Tot slot een tip voor diegenen die ondanks uren ploeteren nog geen stap verder gekomen zijn. Wanneer je ongeveer 7 seconden de vuurknop ingedrukt houdt, ga je vanzelf door naar het volgende veld. Maar dat heet vals spelen. Hoewel?

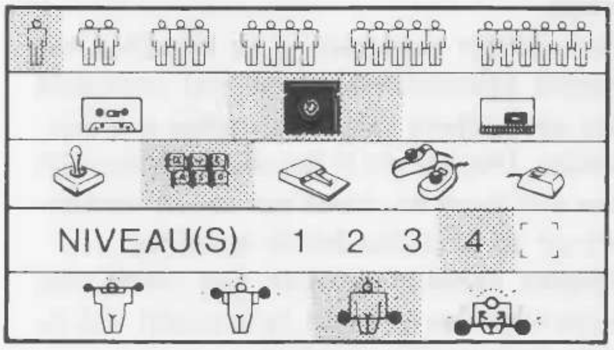


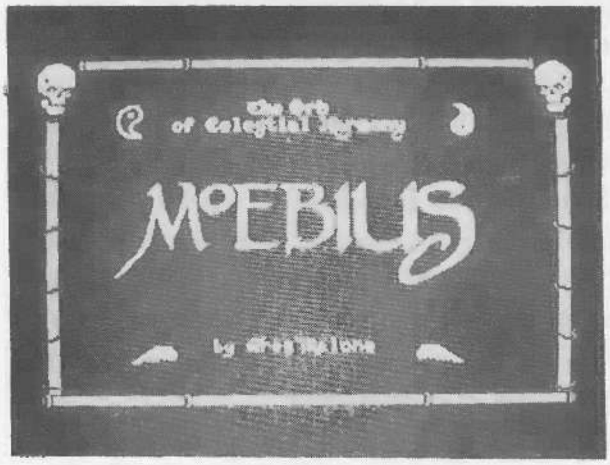
Laad het kanon met explosieven om de hogere etages te bereiken

MOEBIUS

M

Origin Systems Inc. Greg Malone HomeSoft Benelux





Doel

In Moebius moet men een kristallen bol terugvinden die door een afvallige discipel ontvreemd werd. Om de rust en de vrede in de vier verschillende koninkrijken te herstellen moet men deze kristallen bol weer bij zijn rechtmatige eigenaar, *Moebius the Windwalker,* terugbrengen.

Beschrijving

Greg Malone maakte met Moebius een originele uitschieter op het populaire *dungeons & dragons* thema.
Goed nieuws dus voor alle Ultima fanaten die met spanning zaten uit te kijken naar de volgende uitgave van de firma Origin Systems (Ultima V is trouwens in aantocht!!!).
Tot die tijd zouden we liefhebbers van dit soort spellen in eer en geweten geen beter spel kunnen aanraden dan Moebius. Sterker nog, na wekenlang spelplezier hopen we dat ook Moebius een vervolg krijgt.
Behalve twee diskettes vindt men nog een aantal extra's in de luxe verpakking waarin dit spel geleverd wordt; een oosterse hoofdband en een mooie poster. In een boekje (waarvan de bladzijden enigszins aan perkament doen denken) vindt men het verhaal, opgeluisterd met mooie tekeningen, en een uitvoerige handleiding. Een handige kaart waarop alle instructies overzichtelijk werden samengebracht completeert dit kwaliteitsprodukt.
Het verhaal speelt zich af in een land waar een wijze man, Moebius the Windwalker genaamd, tot voor kort de scepter zwaaide over de vier koninkrijken van het land Khantum.
Op zekere dag ontvreemde Kaimen, een uitverkoren discipel, de kristallen bol van eeuwige harmonie. Deze bol zorgde ervoor dat het evenwicht tussen de elementen van aarde, water, lucht en vuur niet verstoord werd. Kaimen verschanste zich ergens in het koninkrijk van het vuur om van daaruit zijn verderfelijke opstand tegen Moebius te leiden.
Het verstoorde evenwicht tussen de elementen ontwrichtte het klimaat in Khantum. De verzengende hitte die meestal volgde op een periode van hevige regenval deed de aardkorst herhaaldelijk barsten en aardbevingen waren aan de orde van de dag.
De heilige monniken die de verschillende tempels in dienst van Moebius bewaakten, werden gevangen genomen. In hun plaats installeerde Kaimen monniken die bereid waren om met hem te collaboreren.
Diegenen die de moed hadden om zich

daadwerkelijk te verzetten, stierven een ellendige dood aan bamboehouten kruisen. De rest van de bevolking werd op tiranniekvakkundige wijze onderdrukt door Kaimen's leger van rebellerende soldaten en bloeddorstige moordenaars.
Zonder kristallen bol kon Moebius niet langer van het ene koninkrijk naar het andere reizen. Kaimen achtervolgen was dus uitgesloten. Bovendien had men in Khantum tien generaties lang geen reden gehad om er een leger op na te houden.
De moedigste jongelingen werden ingezet om Kaimen te vinden. Hun zoektocht in drie van de vier koninkrijken leverde niets op. Geen van hen slaagde erin om het koninkrijk van het vuur heelhuids te bereiken, laat staan te doorzoeken...
Gezien de ernst van de situatie lijkt het ons gerechtvaardigd dat we in naam van Moebius the Windwalker beroep doen op vrijwilligers uit het alom gevreesde en gerespecteerde team van het Zwaardere Werk.
Tot hen die zich ongetwijfeld zullen aanmelden spreekt Moebius door middel van het geschreven woord:
"Gegroet moedige. Mijn naam is Moebius the Windwalker. Ook ik, was eens een jongeling zoals jij. Ik was een discipel van de vier elementen: aarde, water, wind en vuur. Als eerste bewandelde ik het viervoudige pad om kennis te maken met elk van de vier afzonderlijke elementen.
In die dagen was de wereld nog jong en Khantum bestond uit een verzameling hutten aan de oevers van het grote water. Tijdens mijn reizen leerde ik dat de elementen geen op zichzelf staande entiteiten waren zoals werd aangenomen, maar toestanden van bewustzijn die kenmerkend waren voor de omgeving van ieder koninkrijk.
Door hun elementaire natuur waren deze vier krachten steeds in oorlog met elkaar. Toen ik deze wezenlijke krachten had leren doorgronden smolt ik een kristal uit vloeibaar gesteente, afkomstig uit het hart van de vulkaan in het koninkrijk van het vuur; daar waar de afvallige Kaimen zich nu verschuilt.
In dit kristal hield ik de vier elementen gevangen. Daarna liet ik in ieder koninkrijk twee tempels bouwen om de boodschap van vrede en voorspoed blijvende gestalte te geven. De prijs die ik voor mijn daden betaalde was hoog, maar men moet de taak waartoe men geroepen is voltooien. Om de vier elementen samen te brengen moest ik mijn stoffelijk bestaan achterlaten in de kristallen bol. Daardoor kan ik alleen nog maar geestelijk over het viervoudige pad reizen.
Toen de vier elementen in de kristallen bol werden samengebracht werd mij voorspeld dat een tijdperk van verdoemenis zou aanbreken. Diegene die ik het meest vertrouwde zou zich tegen mij keren om de vier elementen uit de kristallen bol te bevrijden.
Volgens dezelfde profetie zou alleen een mens van vlees en bloed de bevrijder van de elementen kunnen verslaan.
De adspirant-discipels zullen in mijn school worden opgeleid door drie meesters: Tato, meester van het zwaard, Tuan Chi, meester in de krijgskunst en Yan Chun de zen meester. De ware discipel zal onder alle omstandigheden zijn kalmte bewaren en zich geconcentreerd en gedisciplineerd van zijn taak kwijten. Een beschouwende levensvisie zal hem voor de grillen van het fortuin vrijwaren en tegenslagen zullen op zijn geestelijke harnas afketsen.
De afvallige Kaimen is ambitieus en onbarmhartig; dat zijn zijn zwakheden. Zijn vurig, opvliegend temperament ondermijnt zijn concentratievermogen. Daarom zal hij er nooit in slagen om de absolute macht te veroveren. Zorg dat je niet dezelfde fout maakt!
Wie met Kaimen in het strijdperk treedt, staat tegenover een vijand die bestand is tegen alle vormen van magie en bovendien in het bezit is van een uitzonderlijk machtig zwaard.
Om hem te bevechten zal ik je de volgende geschenken meegeven:
Driemaal zul je uit de dood kunnen herrijzen. Voor iedere monnik die je uit de gevangenissen van Kaimen's opperheren bevrijdt en vervolgens terugbrengt naar zijn rechtmatige plaats in een van mijn tempels be-

loon ik je met een extra herrijzenis.
Iedere aldus bevrijde monnik zal ik de kracht geven om jouw zwaard op bijzondere wijze te zegenen zodat het scherp zal blijven zolang je zuivere daden verricht.
Onzuivere daden zullen de zegen tenietdoen. Maar zolang je zwaard gezegend is zul je je vijanden treffen met een kracht die gelijkstaat aan de kracht die Kaimen zelf tentoon spreidt.
Mijn kracht is niet toereikend om jouw zwaard zijn zegen te laten behouden als je van het ene koninkrijk naar het andere reist, omdat de machten die de koninkrijken scheiden groot genoeg zijn om de zegeningen van je zwaard te niet te doen.
Iedere maal dat ik voel dat je je waarde bewezen hebt, zal ik je bezoeken en je belonen met een additionele naam en een lied van kracht.
Je lichamelijke en spirituele kracht zullen gaandeweg toenemen. Nadat je twee tempels van een koninkrijk bevrijdt hebt, zal ik je machtigen om de astrale poort te betreden. Daarna zul je via het viervoudige pad verder kunnen reizen naar het volgende koninkrijk.
Mocht je erin slagen om Kaimen te bereiken en hem te vernietigen, dan zal ik je terugbrengen naar het huis van Moebius. Daar kun je dan in vrede verblijven, vereerd door alle mensen van Khantum.''



Portret van de leermeester

Na deze samenvatting is het hoogste tijd om het spel te laden. Nadat het spel geladen is kan men even verpozen en van de demo genieten. De mooie plaatjes geven adspirant-discipels alvast een eerste indruk van het avontuur dat hen te wachten staat.
Alvorens we deze beschrijving vervolgen willen we de lezers attenderen op een technisch belangrijk aspect van dit spel. De C en D kanten van de diskettes mogen vrijelijk gekopieerd worden. Vergeet echter niet dat men een spel alleen kan voltooien op één set diskettes. Indien men op een andere C of D diskette overschakelt tijdens een spel, worden de gegevens van het desbetreffende avontuur gewist!!!
Door een willekeurige toets in te drukken onderbreekt men de demo.
Zodra het boek van Moebius menu geladen is moet men de <A>*dd disciple* toets indrukken om een leerling-discipel te laten inschrijven. Het boek biedt plaats aan maximaal zeven discipels.
Vervolgens wordt verzocht om een naam in te tikken die uit ten hoogste zestien karakters kan bestaan. Fouten kan men corrigeren met de <INST/DEL> toets. De naam wordt door middel van de <RETURN> toets ingevoerd. Indien men dit wenst kan men de naam van een discipel te allen tijde wijzigen door de <R>*ename a disciple* toets in te drukken en vervolgens het cijfer van de discipel wiens naam men wil veranderen in te voeren.
De persoonlijke gegevens van leerlingen en discipels kan men opvragen door de <E>*xamine disciple* toets in te drukken en vervolgens het cijfer van de leerling of discipel wiens doopceel men wil lichten.

Om een leerling of een discipel voorgoed uit het boek te schrappen moet men eerst de <D>*elete a disciple* toets indrukken en vervolgens het cijfer van het niet langer gewenste karakter.
Alvorens men het cijfer van de in ongenade gevallen leerling of discipel heeft ingevoerd kan men deze drastische maatregel alsnog ongedaan maken door de <RETURN> toets in te drukken.

Anders dan in de meeste dungeons & dragons-spellen, kan men zich in Moebius niet zo maar hals over kop in het avontuur storten.

Een leerling kan zich pas op pad begeven nadat hij zich bekwaamd heeft in zwaardvechten, ongewapend vechten en meditatie. Om het trainingskamp te bezoeken moet men de <T>*rain a disciple* toets indrukken. Daarna moet men het cijfer van de discipel die men wil trainen invoeren.
Op het scherm verschijnen dan de drie onderdelen waarin men zich kan bekwamen:

<B>*are hands* (ongewapend vechten)
<S>*word* (zwaardvechten)
<D>*ivination* (meditatie)

Om zich in de verschillende onderdelen staande te houden moet men natuurlijk een aantal technieken onder de knie krijgen.
In het nu volgende hoofdstuk worden de verschillende vechttechnieken en de wijze waarop men verlichting kan bereiken, onderwezen door Taito de meester van het zwaard, Tuan Chi, meester in de vechtkunst en Yan Chun, de zen-meester.

Taito The Sword Master:
Er zijn zes manieren om een tegenstander te treffen, twee beweegtechnieken en één beschermingsstijl:

<I> korte zwaai gericht op het hoofd
<K> korte zwaai gericht op het centrum
<,> korte zwaai gericht op de benen
<O> lange zwaai gericht op het hoofd
<L> lange zwaai gericht op het centrum
<.> lange zwaai gericht op de benen
<S> / <A> lange schreden voorwaarts / achterwaarts
<X> / <Z> korte stappen voorwaarts / achterwaarts
<SPATIEBALK> blokkeren van de tegenstander
<RETURN> staak de strijd en vlucht

De korte zwaardslagen zijn het makkelijkst uitvoerbaar. Een opeenvolging van zulke zwaardslagen houdt een tegenstander op afstand en put hem langzaam uit. De lange zwaardslagen zijn effectiever maar moeilijker te plaatsen.
Kaimen haalde zijn soldaten uit kroegen en riolen. Deze lafhartige collaborateurs trachten een gevecht snel te beslechten door als dolle stieren op hun tegenstanders af te stormen en hen te bedelven onder een overmaat van zwaardslagen waarmee ze zichzelf in ijltempo uitputten.
Vaak verlammen ze hun slachtoffers eerst om hen daarna van een deel of al hun bezittingen te beroven en vervolgens zo ver mogelijk te vluchten om van hun buit te genieten.
Als je erin slaagt om dit uitschot op te sporen moet je hen verslaan want bij een tweede ontmoeting lokken ze steevast een gevecht uit.
Zodra je het strijdperk betreedt moet je onbevreesd voorwaarts schrijden om het centrum te veroveren. Van uit het midden kun je je strategisch terugtrekken en heb je meer keuze ten aanzien van de positie die je wil innemen.
Concentreer je tijdens een gevecht op de voeten van je tegenstander, niet op zijn ogen. Als je opponent je tegen de muur drukt, kun je hem het beste terugduwen met je lichaam. Niemand kan een treffer op zo'n korte afstand plaatsen.
Als je uitgeput bent en in het nauw gedreven, kun je rusten door de uitvallen van de tegenstander te blokkeren. Deze techniek faalt zelden als men tegen paleiswachters (*palace guards*) of moordenaars (*assasins*) strijdt. Alleen als een afvallige monnik zijn staf misbruikt kan de blokkeertechniek alarmerend vaak mislukken.
In een hopeloze situatie kun je vluchten door de <RETURN> toets in te drukken. Zo'n laffe houding werpt echter een smet op je karma met alle gevolgen van dien (zie hoofdstuk *Yan-Chun The Zen Master).*
Bovendien bestaat de kans dat je tijdens een vluchtpoging struikelt en valt, vooral als je vaardigheidsniveau verzwakt is.
In wezen is het zwaard een verlengstuk van je arm en als zodanig heeft het zwaard ook meer gebruiksmogelijkheden.
Bijvoorbeeld om je te beschermen tegen de ontelbare dieren die Khantum onveilig maken. De tijgers en de watertorren slaan bliksemsnel toe en kunnen, de reiziger die niet met een zwaard is uitgerust, daardoor deerlijk verwonden.
Door de <S>*wing* toets in te drukken, kun

je deze belagers, alsmede de nestelende condor met wissellend succes van je afschudden. Om het zwaard als kapmes te gebruiken en een pad door hinderlijke vegetaties te banen moet men eveneens de <S> toets indrukken. Dit oneigenlijke gebruik van het zwaard kan er echter toe leiden dat het kling botter wordt, afhankelijk van datgene wat men tracht weg te maaien of om te hakken.

Met een bot kling moet men een tegenstander langdurig knuppelen alvorens hij de geest geeft.

Door het zwaard regelmatig te wetten met een slijpsteen *(whetstone)* voorkom je dat het kling al te bot wordt.

Omdat hun religie hen dat verbiedt, is het voor de burgers van Khantum taboe om een zwaard te hanteren. Als gevolg van dit verbod zijn ze erg bevreesd voor zwaarden. Mocht je burgers aanspreken met het zwaard in de hand, dan zullen ze je geen antwoord geven. Het is zelfs heel goed mogelijk dat ze de bewakers roepen. De burgers van Khantum beschouwen alle dragers van zwaarden zonder onderscheid als vijanden. Als je vaardigheidsniveau sterk gedaald is kan misbruik van het zwaard, zoals het omhakken van vegetatie of het inhakken op rotsen, ertoe leiden dat het zwaard in je handen verbrijzelt. In die omstandigheden zit er niets anders op dan een paleiswacht met je blote handen te verslaan en zijn zwaard vervolgens af te pakken.

Tuan Chi Martial Arts Master:
Met je handen en je voeten kun je in totaal zes dodelijke stoten en trappen uitdelen, te weten:

<O> stoot naar het hoofd
<L> stoot naar het centrum
<.> stoot naar de benen
<I> trap naar het hoofd
<K> trap naar het centrum
<,> trap naar de benen

De overige bewegingen en de wijze waarop men een aanval kan blokkeren vindt men in het hoofdstuk van *Taito The Swordmaster.* Men verwondt een tegenstander het meest door hem te bedenken met een stoot voor zijn hoofd. Deze klap is echter het moeilijkst te plaatsen. De stoten gericht op het centrum houden de tegenstander op armlengte. Stoten, gericht op de benen, hebben een demoraliserende uitwerking en kunnen een tegenstander laten struikelen en hem op de knieën dwingen. Iedere strijder moet een vechtstijl ontwikkelen die het beste bij hem past. Tegen gewapende tegenstanders gaat de voorkeur van Tuan Chi uit naar een combinatie van hoge en lage trappen. Tegen de slecht getrainde moordenaars (*assasins*) van Kaimen raadt hij aan om vooral lage stoten toe te dienen.

De blokkeertechniek biedt vooral bescherming tegen de hoge, vliegende trap van de *assasins.*

Yan Chun The Zen Master:
Om de overwinning te behalen zul je te allen tijde in volle tegenwoordigheid van geest moeten handelen.

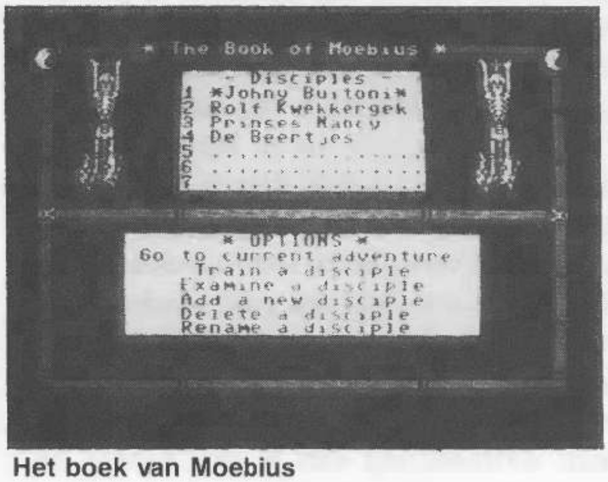
Daarom is het noodzakelijk vier wezenlijke eigenschappen te ontwikkelen, te weten: lichaamskracht *(body),* verstand *(mind),* lotsbestemming *(karma)* en vaardigheid *(dexterity).*

Om je voorspellende gave te ontwikkelen moet je tijdens je training een rusteloze geest in bedwang houden door middel van de volgende toetsen:

<I> <O> <P>

<K> <;>

<,> <.> </>



Het boek van Moebius

Nadat men geslaagd is in de drie onderdelen: de ongewapende strijd, het zwaardvechten en het in bedwang houden van een rusteloze geest, kan het grote avontuur een aanvang nemen door de <B>*egin a new adventure* toets in te drukken.
Op het scherm verschijnen de instructies in verband met de te laden kant van de diskette.
Alvorens we de reis daadwerkelijk kunnen aanvangen, zullen we de gegevens die op het scherm verschijnen en de instructies waarmee men zich in Khantum verstaanbaar kan maken, nader moeten toelichten.
In het onderste deel van het scherm, onder de naam van de discipel wordt het niveau *(level)* van de discipel vermeld. Als men voldoende ervaringspunten *(experiencepoints)* behaald heeft, stijgt men naar een volgend niveau.
In de rechterbenedenhoek van het scherm ziet men een zen symbool en twee vleugels. Het zen symbool heeft betrekking op het karma of de lotsbestemming van een discipel en wordt direct beïnvloed door zijn daden.
Het zen symbool is hiervoor het controlemiddel. Als je het strijdperk ontvlucht, een onschuldige doodt, een burger angst aanjaagt door je zwaard, of enige andere daad verricht die afwijkt van het eervolle pad, zal het symbool zich splitsen. Een bezoedeld karma heeft tot gevolg dat de dorpelingen en de monniken je uit de weg zullen gaan. Een gespleten zen symbool bemoeilijkt daarenboven het gebruik van magie.
Daden van moed en zelfopoffering of het gezegende bezoek van Moebius in persoon kunnen je karma weer witwassen.
De zuivering van je karma is ook hier weer grotendeels afhankelijk van vadertje tijd.
Vaardigheid is, net als je karma, relatief. Deze eigenschap wordt door middel van een paar vleugels aanschouwelijk gemaakt. Deze vleugels verwijderen zich van elkaar als je bestolen wordt door een paleiswacht, wordt aangevallen door een paleiswacht, geraakt wordt door een werpster van een *assasin* of een vuurbal van een boosaardige monnik.
Een vermindering van je vaardigheid bemoeilijkt het bemachtigen van de inhoud uit schatkisten, het beklimmen van de trappen in de paleizen van de opperheren *(overlord's)* en het openen en sluiten van deuren. Dit laatste is vooral belangrijk als men weet dat men via het strategisch openen en sluiten van deuren dieven kan verhinderen om te ontsnappen.
Een bezoek van Moebius, het verrichten van heldendaden en het succesvol openen van schatkisten brengen het vaardigheidsniveau weer op peil alsmede het voortschrijden van de tijd.

Lichaam *Body*
Deze eigenschap heeft betrekking op je sterfelijkheid. Het incasseren van klappen tijdens gevechten, periodiek vasten (waarover later nadere uitleg) en iedere verwonding toegebracht door wilde dieren verminderen je lichaamskracht. De pleisters van de tijd of een bezoek van Moebius kunnen je weer op de been helpen. Als je door het behalen van voldoende ervaringspunten waardig genoeg wordt bevonden, zal Moebius je belonen door de puntenwaarde van je levenskracht te verhogen.

Verstand *Mind*
Met je verstand beheers je je mentale moed en mogelijkheden. Het verstand is tevens de sleutel die de deur van de magische wereld kan openen. Door middel van spreuken en gebeden kun je tegenstanders in verwarring brengen. Het gebruik van magie vergt echter zoveel concentratie dat je geestkracht tijdens het toveren gestaag zal afnemen. Maar de tijd heelt gelukkig alle mentale wonden. Iedere keer dat Moebius jouw waardigheid prijst, zal hij je belonen door jouw mentale kracht te verhogen.

Commando's
De volgende toetsen worden gebruikt om door Khantum te reizen:
<I> <O> <P>

<K> <;>

<,> <.> </>

<C>*ommunicate* Praat met een karakter
Aan het begin van je reis ben je uitgerust met een zwaard *(sword),* een volle waterzak met een inhoud van 100 verfrissende teugen *(water),* een volle zak voedsel waarmee men 100 maal zijn honger kan stillen *(food),* een toorts *(torch),* een slijpsteen *(whetstone),* drie lichaamskracht elixirs *(body elixirs)* en drie werpsterren *(shurikens).*
Als een tekort dreigt, zul je de voorraad tijdig moeten aanvullen. De dorpelingen, jonge meisjes en oude monnikken die je tijdens je reis ontmoet, zullen je ter aanvulling van je voorraad een aantal van bovengenoemde attributen en voedsel schenken als je hen ongewapend en met een zuiver karma om hulp vraagt.
Om met een karakter te kunnen praten moet men het symbool van de held op het symbool van het jonge meisje, oude man of monnik plaatsen. Druk vervolgens de <C> toets in. In de linkerbovenhoek van het scherm verschijnt dan een menu met een tal opties. De gewenste optie wordt geselecteerd door de eerste letter in te drukken:

<H>elp	Vraag om hulp en advies
<F>ollow me	Volg mij
<S>tay here	Blijf wachten
<G>o away	Ga weg

Behalve voedsel en andere middelen van bestaan geven deze rondwarende karakters ook regelmatig goede raad. Men heeft er dus alle belang bij om een praatje te slaan.

< > Voer de speelsnelheid in
Door middel van de toetsen < > kan men de gewenste snelheid invoeren. Deze optie is tevens beschikbaar tijdens de afzonderlijke gevechten.
<1> = zeer langzaam <9> = zeer snel.

<RETURN> Verlaat het strijdperk
Als een gevecht fataal dreigt af te lopen, kan men het strijdperk verlaten door de <RETURN> toets in te drukken. De kans op een succesvolle ontsnapping is vooral afhankelijk van het vaardigheidsniveau *(dexterity)* (zie speeltips).
Het <RETURN> commando wordt eveneens gebruikt om alle menucommando's desgewenst te onderbreken en terug te keren naar het spel.

<F1> Pauzeer het spel
Als men de <F1> toets éénmaal indrukt, pauzeert men het spel. Drukt men deze toets nogmaals in, dan worden alle commando's getoond alsmede de status van het karakter. Om verder te spelen moet men de <RETURN> toets nog een keer indrukken.

<T>*hrow shuriken* Werp een werpster
Als men in het bezit is van zogenaamde *shurikens,* dan kan men deze naar een tegenstander werpen door de <T> toets in te drukken en vervolgens de richting waarin de ster geworpen dient te worden. De richting wordt door middel van de bewegingstoetsen ingevoerd.
Met een werpster kan men een vijand soms in één klap uitschakelen. In de meeste gevallen heeft dit puntige projectiel echter een lichte verwonding tot gevolg. Tegen *assasins* sorteert dit wapen het minste effect. Deze beroepsmoordenaars zijn namelijk goed getraind in het ontwijken van de werpsterren.

<E>*quip* Neem het zwaard ter hand
Om het zwaard in de hand te nemen moet men de <E> toets indrukken.

<B>*are hands* Stop het zwaard in de schede
Zoals we reeds eerder vermeldden, verdient het aanbeveling om het zwaard op te bergen alvorens men gaat praten met hulpvaardige dorpsbewoners.

<S>*word* Gebruik het zwaard
Door de <S>*word* toets in te drukken kan men het zwaard gebruiken om een tegenstander of een wild dier aan te vallen, of hinderlijke vegetatie weg te kappen.

<F>*ireball* Werp een vuurbal
Door vuurballen te werpen bedrijft men een lagere vorm van magie.
Vuurballen kunnen alleen gebruikt worden in de tempels van Moebius als hulpmiddel om boosaardige monniken te verlammen.
Na het indrukken van de <F> toets moet men de richting, waarin men de vuurbal wil

werpen invoeren door middel van de bewegingstoetsen.

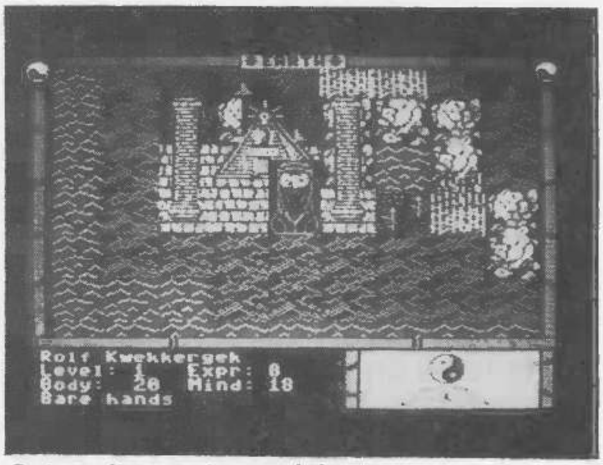
<H>*ammer* Gebruik een hamer
Als men in het bezit is van een hamer kan men met dit handige stuk gereedschap rotsblokken vergruizen.

<D>*oor* Deuren openen of sluiten
Met dit commando kan men deuren openen of sluiten. Om te voorkomen dat een dief ontsnapt, kan het vaak nuttig zijn om een deur te sluiten.

<G>*et* Neem een voorwerp of water
In de koninkrijken van Khantum vindt men regelmatig kisten en toverflesjes. Met het <G>*et* commando kan men zich de inhoud van schatkisten toeëigenen of *mind-* en *body* elixirs oppikken.

<V>*iew maps* Bestudeer de kaart
In de schatkisten vindt men vaak verschillende soorten kaarten en lenzen. Met deze attributen kan men zich sneller oriënteren in de verschillende koninkrijken. Op sommige kaarten wordt het hele koninkrijk waar men vertoeft, aangegeven. Andere kaarten, zogenaamde geheugenkaarten oftewel *memory-maps* brengen alleen het gebied in kaart dat men reeds onderzocht heeft. De delen van deze kaart kan men in beeld brengen door middel van de commando's om te bewegen. Door de lenzen kun je alle personen zien die zich in je naaste omgeving bevinden.
Na het indrukken van de <V> toets moet men de eerste letter indrukken van de kaart of de lens die men wil bestuderen. Om terug te keren naar het map-menu, moet men de <RETURN> toets indrukken. Als men dan nogmaals de <RETURN> toets indrukt kan men verder spelen.

<L>*isten* Luister
Het gehoor van een discipel verscherpt na ieder behaald niveau *(level).*
Na het indrukken van de <L> toets verschijnen de namen van de aanvallers of dorpelingen en de windrichting van waaruit ze naderen.



Ontmoeitng met een ninja

<U>*se item* Gebruik een voorwerp
met het <U>*se* commando geeft men aan een bepaald voorwerp te willen gebruiken. Zo kan men de inhoud van toverflesjes opdrinken, een schop gebruiken om een bodemmonster op te graven, toortsen aansteken, een slijpsteen bevinden.

<Q>*uit & save* Beëindig en save het spel
Men kan de verrichtingen van maximaal drie avonturiers saven. Als men het spel savet heeft men tevens de mogelijkheid om de status en het tot dan toe behaalde resultaat in het boek van Moebius op te tekenen. Deze laatste optie geschiedt automatisch als men van het ene koninkrijk naar het andere koninkrijk reist.
Nadat men het spel gesaved heeft kan men vanaf de laatste spelsituatie verder spelen door een willekeurige toets in te drukken.

<R>*estart* Speel verder vanaf de laatste gesavede spelsituatie
Als men het spel éénmaal gesaved heeft, kan men vanaf de laatste spelsituatie verder spelen door middel van dit commando.
Men kan deze optie echter niet misbruiken om het verlies van één van de drie levens van een karakter ongedaan te maken!!!

In alle koninkrijken vindt men waterbakken waar men zijn waterrantsoen kan aanvullen. De standbeelden die men in deze waterbakken aantreft hebben magische eigenschappen. Als men aan de voet van een standbeeld mediteert, knapt men lichame-

lijk en geestelijk helemaal op.

Nadat men een monnik heeft bevrijd, kan men met hem praten (<C>*ommunicate*) en de monnik om hulp vragen (<H>*elp*). Hij zal jouw bezittingen zegenen en aanbieden om zijn persoonlijke eigendommen met je te delen. Vanaf dat ogenblik kun je magie (<M>*agic*) gebruiken door een gebed uit te spreken (<U>*ttering*).
Om een gebed succesvol te kunnen uitspreken, moet men 7 lichaamspunten opofferen in het koninkrijk van de aarde. In alle volgende koninkrijken moet men per koninkrijk 5 additionele punten inleveren om te bidden.
Na deze vastenperiode moet men het magisch gebed herhalen (<M>*agic* <U>*tterance*). Om het effect van de toverspreuk te behouden, moet men blijven vasten. Indien men terug wil keren naar de huidige wereld moet men eerst het magische commando <M>*agic* en vervolgens het <S>*top* commando om het vasten te beëindigen.
Om te bidden moet men een mantra opdreunen. Iedere monnik geeft een speciale mantra aan een discipel voor ieder gebed. Deze mantra's kan men uitsluitend leren door monnikken te bevrijden.
Vergeet niet om deze matra's te noteren!!!!

Hieronder volgen de bekende effecten van de gebeden:

Speak with the dead — Spreek met de doden
Na het uitspreken van dit gebed kan men met de gekruisigde slachtoffers van de opperheer communiceren.

Protection — Bescherming
Dit gebed verwijdert vijanden uit je omgeving.

Waterwalk — Loop over het water
Als je dit gebed kent, kun je over stromen en rivieren lopen.

Cure sickness — Genezen
Dit gebed heelt alle wonden, toegebracht door wilde dieren of demonen.

Guiding Light — Licht
Het gebruik van dit gebed zal de omgeving verlichten. Dit magische licht is in tegenstelling tot het licht van een toorts niet onderhevig aan wind en regen.

Om een gebed te activeren moet je mentaal sterk genoeg zijn. Na het succesvol uitspreken van een gebed daalt het peil van je geestkracht namelijk tot het absolute minimum.
Om je geest onmiddellijk te herstellen kun je een *Mind* elixir gebruiken.
Door de mentale druk als gevolg van het bidden is het terzelfdertijd gebruiken van tovermiddellen uitgesloten.
Het gebruik van tovermiddellen is onontbeerlijk om de hoogste vorm van magie te praktizeren. Voor iedere monnik die men terugbrengt naar een tempel, krijgt men één magisch voorwerp. Om de ware natuur van een tovermiddel te achterhalen, moet men <M>agie gebruiken. Door middel van het <D>*ivination* commando kan men het wezen van een tovermiddel ontdekken door een rusteloos zen-symbool in een kader gevangen te houden.
Het symbool zal met meer ijver trachten te ontsnappen naarmate men een toestand van verlichting bereikt.
Als men de natuur van een tovermiddel eenmaal doorgrond heeft, moet men zorgen dat het voorwerp door een monnik gezegend wordt. Alle tovermiddelen zijn automatisch gezegend op het moment dat men ze ontvangt. De tovermiddelen verliezen echter hun kracht als men door een vuurbal van een slechte monnik geraakt wordt.
Om een gezegend tovermiddel te gebruiken moet men de magische (<M>*agical*) kracht oproepen (<I>*nvoke*) door middel van mentale energie.

Zolang men over voldoende mentale kracht beschikt zal het tovermiddel werkzaam blijven. De uitwerking stopt zodra men geestelijk uitgeput is.
Met het magische (<M>*agic*) commando en de <S>top instructie kan men het gebruik van het tovermiddel beëindigen.

In de volgende lijst vindt men de namen en de uitwerkingen van de verschillende tovermiddellen:

Ventriloquism
Het gebruik van dit tovermiddel leidt ertoe dat iedereen in je omgeving zal denken dat je je op een andere plaats bevindt. Je aanwezigheid zal echter meteen worden opgemerkt zodra je tegen iemand opbotst.

Paralysis
Dit tovermiddel heeft tot gevolg dat iedereen in je naaste omgeving bevriest. Slachtoffers van deze spreuk kan men weliswaar aanraken maar men kan hen niet uitdagen tot een gevecht of met hen praten.

Teleport
Dankzij dit tovermiddel kan men, alleen of in gezelschap van anderen waar men contact mee heeft, reizen naar de plaats waar men het laatst een bodemmonster *(soil sample)* heeft opgegraven. Om een bodemmonster op te graven moet men in het bezit zijn van een schop *(shovel).*

Invisibility
Door middel van dit tovermiddel wordt men onzichtbaar voor anderen totdat men hen zo dicht nadert dat ze de aanwezigheid van een vreemdeling kunnen ruiken.

Spirit
Met dit tovermiddel kan men door alle solide voorwerpen wandelen.
Poog het tovermiddel onder geen beding te misbruiken om de grenzen van één van de vier koninkrijken te overschrijden daar deze overmoed met de dood bestraft wordt!

Were-Spell
Dankzij dit tovermiddel kan men de gedaante van een wild dier in een bepaald koninkrijk aannemen. Dit bijzondere tovermiddel kan men krijgen van de minstreel. De minstreel is een demoon van de nacht die tijdens de naderende dageraad gedurende korte tijd in een minnelijk wezen verandert.

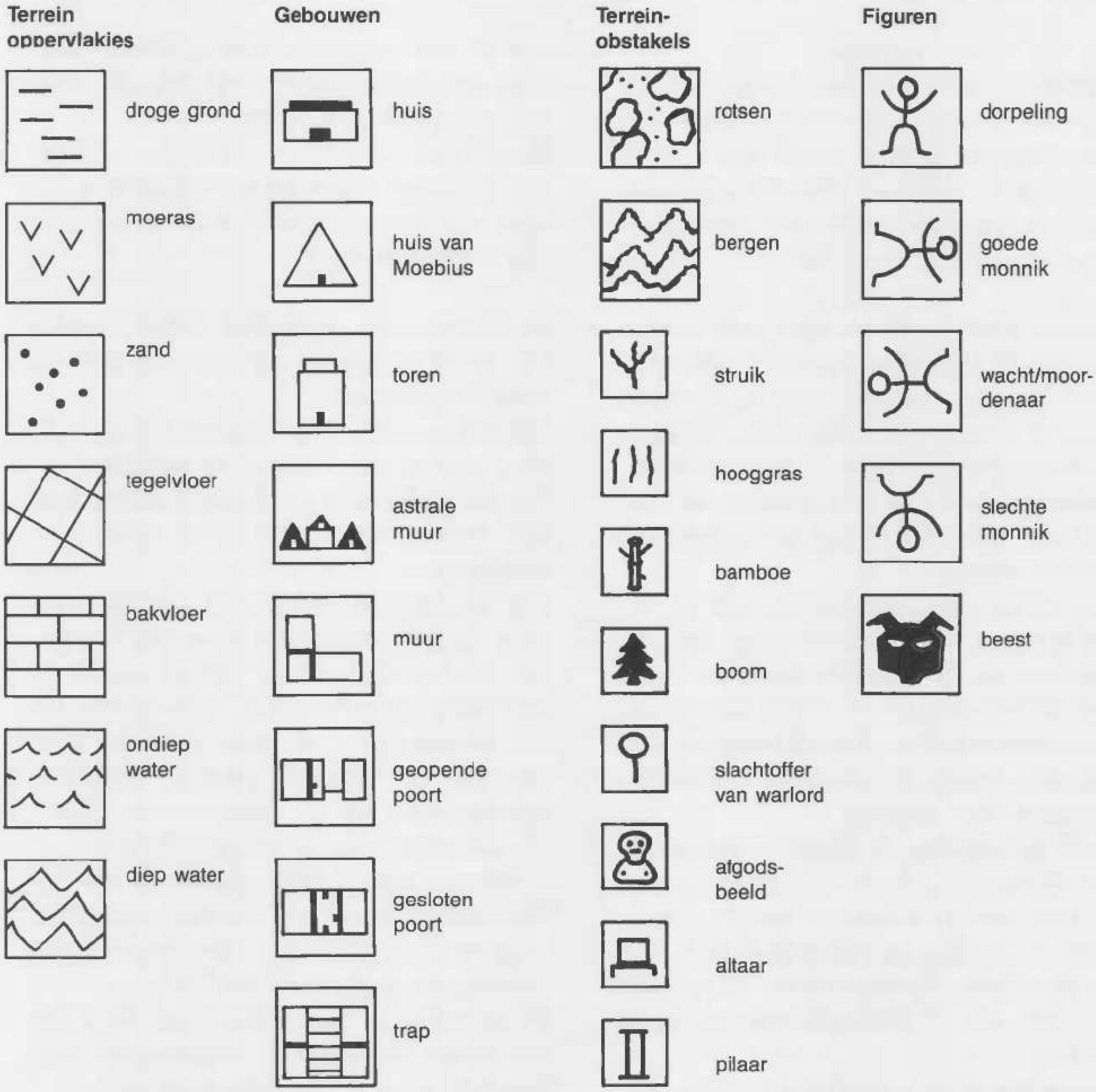
Als men de minstreel tijdens zijn gedaanteverwisseling kan vangen en men het juiste amulet draagt, zal hij je dit tovermiddel schenken. Indien men het amulet niet draagt zal de ontmoeting met een minstreel nog steeds de moeite waard blijken.

Alle bovengenoemde tovermiddellen vereisen nog een andere component. Deze materiële componenten kan men op verschillende manieren verkrijgen. Een van deze componenten is een bodemmonster van de plaats die men opnieuw wil bezoeken. De overige componenten zijn delen van de wilde dieren in de verschillende koninkrijken. De componenten voor iedere tovermiddel vindt men in de onderstaande lijst:

Ventriloquism	Tijger tanden
Paralysis	Scharen van de watertor
Teleport	Bodemmonsters, opgegraven met een schop
Invisibility	Visschubben die men kan vinden in het observatorium van een astroloog
Spirit	Panda haren die men verkrijgt door een panda te vangen
Were-Charm	Veren van de condor die men kan vinden in het nest van de condor

Om de inventaris van de tovermiddelen die men bezit te controleren moet men eerst het <M>*agic* commando en vervolgens de <E>*xamine* instructie invoeren.

MOEBIUS


Terrein oppervlakies
droge grond
moeras
zand
tegelvloer
bakvloer
ondiep water
diep water
Gebouwen
huis
huis van Moebius
toren
astrale muur
muur
geopende poort
gesloten poort
trap
Terrein-obstakels
rotsen
bergen
struik
hooggras
bamboe
boom
slachtoffer van warlord
afgods-beeld
altaar
pilaar
Figuren
dorpeling
goede monnik
wacht/moor-denaar
slechte monnik
beest

Speeltips

Moebius is weliswaar een intrigerend en spannend spel, maar de moeilijkheidsgraad is bij lange na niet te vergelijken met de spellen uit de "Ultima" serie. We willen ditmaal dan ook extra benadrukken om niet al te snel in de speeltips te duiken.

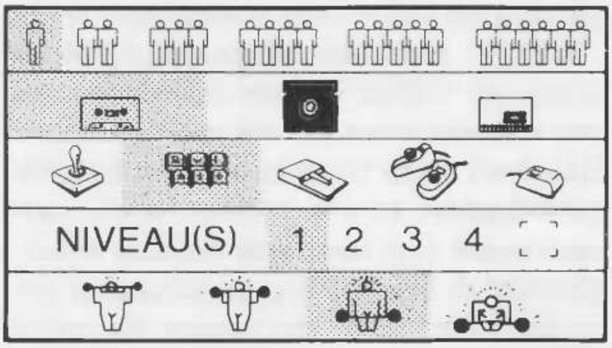
Verkwist geen *shurikens* door deze wapens naar aanvallers te werpen die zich vlak naast je bevinden. De werpster brengt in dat geval weinig of helemaal geen letsel toe. De *assasins* gebruiken deze gevaarlijke projectielen trouwens ook. Tracht te voorkomen dat onschuldige omstanders door de werpsterren getroffen worden.
Vraag de dorpelingen alleen om hulp of verzoek ze om te blijven wachten als je ongewapend bent en als je karma zuiver is.
Daag de boosaardige monniken niet uit tot een gevecht als je het zwaard hanteert. Doe je dit wel, dan zal de monnik het zwaard in je handen laten smelten.
Terwijl de strijd in de tempel wordt uitgevochten, kan de monnik een spreuk gebruiken waardoor men verlamd wordt. Om de gevolgen van deze spreuk ongedaan te maken, moet men blijven proberen te bewegen door één van de bewegingstoetsen in te drukken.
Om kaarten en plattegronden te bemachtigen moet men wachten tot men voldoende voedsel heeft, alvorens men de rode schatkisten opent. Deze schatkisten liggen vaak in en rond de gebouwen.
De wachters en *assasins* kan men het beste uitschakelen door steeds tegen hen op te lopen en hen vervolgens laag te schoppen. Zorg dus dat je ongewapend bent alvorens je een confrontatie uitlokt.
Dezelfde techniek biedt ook de meeste kansen op succes in een gevecht tegen de *overlord.* Als je een *overlord* verslaat, krijgt je zijn gezegende zwaard.

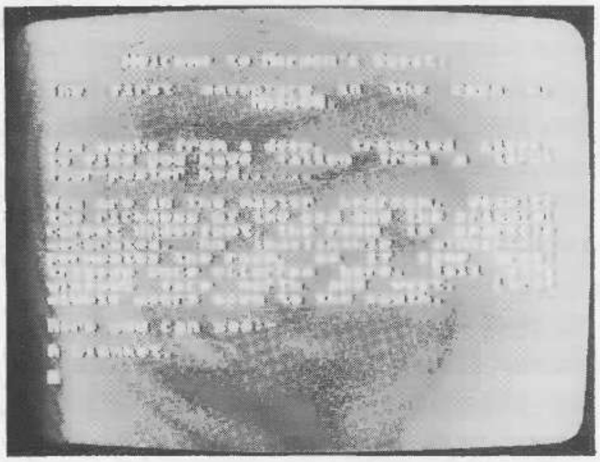
De boosaardige monniken *(Mad Monks)* kun je het beste verslaan met hoge trappen naar het gelaat.
Voedsel en andere voorwerpen kun je buitmaken door tegenstanders te verslaan.
Vergeet niet dat je een zwaard nodig hebt om ontmoetingen met wilde dieren te overleven.
Om via het viervoudige pad weer te keren moet je de kristallen bol gevonden hebben. Dit betekent dat je een koninkrijk dat je eenmaal verlaten hebt niet meer kunt bezoeken alvorens je in het bezit bent van deze magische bol. Daarom moet je voldoende componenten van een tovermiddel verzamelen alvorens je een koninkrijk verlaat.
Tracht de boosaardige monniken van de twee tempels in ieder koninkrijk te verslaan alvorens je de goede monniken terug in hun rechtmatige behuizing installeert.
Zwemmen is al moeilijk genoeg. Zorg dus dat je geen voorwerpen of wapens in je handen hebt als je in het zilte nat duikt!
De monniken zullen niet in je gezelschap willen reizen als je het bijzondere amulet draagt.
De condor valt niet aan als je in het gezelschap van een monnik of een dorpeling reist (de symbolen moeten elkaar overlappen!).

MORDON'S QUEST

M

Melbourne House | John-Jones Steel | Aackosoft





Doel

In het spel *Mordon's Quest* moet je op zoek gaan naar de zeven delen van een machine die een Eeuwige Realiteit moet waarborgen. De machine werd door een zekere Bostafer gedemonteerd. De delen verstopte hij in verschillende tijdperken. Mordon, de laatst overgebleven Bewaker van de Realiteit vertrouwt deze zware taak aan jou toe.

Beschrijving

Mordon's Quest is een puur tekstavontuur van Melbourne House. Het spel beslaat ongeveer 150 verschillende locaties die over vier verschillende tijdperken zijn verspreid. Als extraatje wordt de speler ook nog een kijkje gegund op de afdeling van Melbourne House waar de adventures worden ontwikkeld.

Het aantal puzzels is niet eens zo groot, maar sommige daarvan zijn tamelijk moeilijk op te lossen. Maar geen angst, zoals gewoonlijk hebben we weer de kaarten en de oplossingen in Het Zwaardere Werk opgenomen.

Mordon's Quest begint in de slaapkamer van een doodnormaal huis. De avonturier is zojuist wakker geworden doordat hij uit zijn bed is gevallen. Na wat omzwervingen door het huis kan de conclusie slechts luiden dat de avonturen zich niet hierbinnen afspelen. Dan maar naar buiten toe. Het is echter een mistige dag. Rond het huis hangt een dichte nevel die de avonturier doet besluiten maar weer naar binnen te gaan.

Hier verschijnt opeens een gestalte die zich voorstelt als Mordon. Hij vertelt je dat hij de oudste Heer van de vele Realiteiten is. Vroeger heerste Chaos en het leven had weinig zin. Dit was een doorn in het oog van Mordon en de zijnen. Zij hadden intussen een parlement gevormd en iedere minister had een andere Realiteit in zijn portefeuille. De Heren werden echter ouder, terwijl de toestand er niet echt veel beter op werd. De laatst overgebleven zeven Heren besloten hun laatste krachten te wijden aan een machine die de Realiteit na hun dood zou moeten waarborgen. Eén voor één deden ze hun taak.

De jongste van het stel, Bostafer, droomde er echter van onsterfelijk te worden. Hij demonteerde de machine en verstopte de onderdelen in verschillende tijdperken.

Mordon vraagt of jij moedig genoeg bent om de onderdelen van de machine aan hem terug te bezorgen, zodat de wereld in alle rust kan blijven voortbestaan. Natuurlijk accepteer je deze opdracht. (Je kunt weigeren, maar dan speelt het programma op het

sentiment. Je wordt er dan aan herinnerd dat het programma geld heeft gekost en dat het daarom zonde is om niet verder te spelen).

Het programma beschikt over een tamelijk grote woordenschat. Volgens de handleiding herkent het programma ongeveer 500 woorden. Je bent in dit programma niet uitsluitend aangewezen op het spreken met twee woorden. Ook meer uitgebreide commando's kunnen worden ingevoerd. De luie toetsenridders kunnen volstaan met de eerste vier letters van een woord. De richtingen kunnen worden afgekort tot bijvoorbeeld *N* en *SE*.

Het spel kan worden gesaved met het commando "SAVE". Het opnieuw laden van een weggeschreven situatie kan door de commando's "RESTORE" of "LOAD". Dit saven is tijdens het spelen echter niet strikt noodzakelijk. In tegenstelling tot de meeste andere adventures heb je namelijk zes levens. Wanneer je overlijdt word je op dezelfde plek weer tot leven gewekt, alsof er niets gebeurd is. Alle voorwerpen die je in je bezit had voor het overlijden draag je dan nog steeds bij je.

Het zal in het spel in sommige gevallen noodzakelijk blijken hetzelfde tijdperk meerdere malen te bezoeken. Dit doe je met behulp van een tijdmachine *(Large cilyndrical chamber)*. Je kunt dan in vier verschillende periodes opduiken. Wij hebben hierin geen vast patroon kunnen ontdekken. De enige manier om in een bepaalde periode te belanden is dit net zolang te proberen tot je op de gewenste plaats bent aangekomen.

Door tijdens het spel "SCORE" in te tikken kun je controleren of je al wat vordert. Wanneer je de draad volledig bent kwijtgeraakt kun je de beschrijving van de huidige locatie opvragen met het commando "WHERE AM I". Het gebruikelijke commando "LOOK" meldt slechts dat er niets bijzonders is te zien.

Een ander commando dat wat ons betreft net zo goed had kunnen worden geschrapt is "HELP". Het enige advies dat wij uit de computer hebben kunnen lospeuteren was om eens een kaart van het spel te maken.

Mordon's Quest beschikt ook over het obligate doolhof. In zo'n doolhof leiden meerdere wegen weer terug naar dezelfde locatie. Doordat de beschrijving van de locaties hetzelfde is merk je dit niet meteen. De geijkte methode om dergelijke doolhoven in kaart te brengen is om een voorwerp te laten vallen. Wanneer je later weer op dezelfde locatie terugkomt kun je deze herkennen aan het achtergelaten voorwerp. Deze methode werkt in *Mordon's Quest* echter niet. Het doolhof in de catacomben (in de *Roman time*) staat vol met een witte walm die tot borsthoogte reikt. Wanneer je een voorwerp laat vallen kun je dit door de rook niet meer zien. Het is dan voorgoed verdwenen.

Gedurende het spel zijn de beschrijvingen van de verschillende gebeurtenissen en locaties soms zeer vermakelijk. Reden genoeg voor ons om het spel *Mordon's Quest* van harte aan te bevelen aan enthousiaste spelers.

Speeltips

Voordat we de complete oplossing van het spel geven gaan we even in op een paar problemen die je in het spel kunt ondervinden. Mordon verschijnt pas aan je als je in de regenpijp bent geklommen. Je zult dan een afgrijselijke badkamer zien en van schrik weer naar beneden vallen. Betreedt daarna het huis weer en loop naar de *Entrance hall.*

Her en der zul je afgesloten deuren tegenkomen. Hier hoef je geen tijd aan te verspillen. Mocht het al lukken ze te openen, dan leiden ze nergens toe.

De onderdelen van de machine en de waardevolle voorwerpen die je vindt moet je naar je eigen tijdperk versturen met behulp van de *Transporter.* Om bijvoorbeeld de parel te versturen gebruik je het commando "TRANSPORT PEARL".

Wanneer je in het *UNDERSEA AREA* het zicht wordt ontnomen door de inkt van de inktvis komt dit doordat deze is geschrokken van het licht. Voordat je de inktvis benadert moet je het licht doven.

De tijdmachine brengt je willekeurig naar één van de vier verschillende periodes.
Het spel kent twee tijdperken met een uitgang naar het noorden en twee met een uitgang naar het zuiden. Om het herkennen van deze tijdperken wat eenvoudiger te maken geven we hier de belangrijkste kenmerken van de eerste locatie van iedere periode.
Uitgang naar het zuiden:
De LARVE CAVE is het begin van de *JUNGLE AREA.*
De ANTE ROOM is de eerste locatie van het *FUTURISTIC AREA.*
Uitgang naar het noorden:
De CHALK HOLLOW leidt naar de *ROMAN AREA.*
Een SHINGLE BEACH betekent dat je bent opgedoken in het *UNDERSEA AREA.*

Je schakelt de tijdmachine in met het commando "PRESS (of "PUSH") PLATE".

N.B. LEES NIET VERDER, HIERNA VOLGT DE COMPLETE OPLOSSING VAN MORDON'S QUEST.

Om het drijfzand over te kunnen steken moet je de deken uit de slaapkamer gebruiken. Na het commando "COVER QUICKSAND" of "DROP BLANKET" kun je veilig naar de *Elephant enclosure* komen.
Om verder door te dringen in de jungle zul je de pygmee moeten uitschakelen. Hiervoor heb je drie dingen nodig, namelijk het stuk bamboe, de doornen en de bessen. Als je de bessen eet zul je merken dat ze giftig zijn. Indachtig het gezegde dat je de vijand met zijn eigen wapens moet bestrijden maak je een blaasroer ("MAKE BLOWPIPE"). In de hut van de pygmee aangekomen kun je kiezen uit de commando's "USE BLOWPIPE" of "KILL PYGMY". Het resultaat is in beide gevallen hetzelfde.
Een volgende hindernis wordt gevormd door een grote vleesetende (carnivorous) plant. Om deze bezig te houden geef je de dode pygmee aan de plant.
Iets verderop in de jungle (in de CENTRE OF CLEARING) sta je opeens oog in oog met Tarzan. Deze geeft je een raadsel op. Hij vraagt je wie de koning der jungle is.
Je hebt drie kansen om het antwoord te raden. Het meest voor de hand liggende antwoord is natuurlijk "LION". Dit is niet correct, maar wordt met een grap afgedaan. Je kunt Tarzan ook vleien door zijn naam in te tikken. Het enige juiste antwoord vindt zijn oorsprong echter in het sprookje van de boze heks en de schone prins. De prins werd in dit sprookje veranderd in een kikvors *(frog).* Als beloning voor het goede antwoord krijg je van Tarzan een kikker.
Bewaar deze zuinig totdat je hem weer nodig hebt.
Je moet nu via de *TEMPLE* de enige weg naar het *END OF TRAIL* volgen. Hier ligt

namelijk een onderdeel van de machine. Onderweg, op de locatie *OLD TRACK,* vind je een dolk. Neem deze mee. Loop vervolgens terug naar de tempel. De weg naar het noorden wordt nu versperd door een waterval. In de tempel offreer je de kikker aan de goden ("SACRIFICE FROG"). Hiervoor heb je de dolk nodig. De waterval stopt nu met stromen en je kunt verder noordwaards trekken.
Wanneer je vanuit de *CAVE,* die je voorbij de waterval vindt, naar het westen trekt kom je een *Pile of rubble* tegen. Beklim deze door het commando "GO RUBBLE" te geven. Hier tref je een bordje aan waarop staat dat voorbij dit punt geen *Transporters* zijn toegestaan. Je kunt het apparaat hier veilig laten liggen.
In de *ROUGH CHAMBER* tref je een soort ijzererts *(Iron pyrites)* aan. Raap deze op en breek ze door midden om een diamant te krijgen. Vergeet dan niet de brokstukken van de *Pyrites* opnieuw op te rapen! Je hebt deze verderop in het spel nog nodig.
Nadat je alle locaties hier hebt verkend en de schatten en machine-onderdelen hebt teruggeseind zoek je de tijdmachine op.
Vanuit de *CAVE* ga je naar het noorden. Je staat nu in de tijdmachine. Opeens gaat de telefoon. Je neemt deze op ("ANSWER PHONE" of "LIFT RECEIVER"). Vervolgens draai je zelf een nummer ("DIAL 1611"). Je krijgt dan iets te horen dat je goed moet onthouden. Opschrijven mag natuurlijk ook.
Bedien de tijdmachine net zolang totdat je uitkomt in het *UNDERSEA AREA.*
Zwem vervolgens door naar de *VIOLENT SEA.* Hier zie je een boot met een *AQUALUNG.* Tijdens je poging in de boot te klimmen zal deze omslaan en zinken. Duik er achteraan ("DOWN") en pak de *Aqualung.* In dit duiktoestel zit nog net voldoende zuurstof voor zes manoeuvres onder water. Dus pas op je tellen!
Vanaf de plaats waar je nu staat *(SEA-BED)* ga je drie maal naar het noorden en vervolgens naar het zuid-oosten ("SE"). Laat de parel voorlopig liggen, want je hebt niet voldoende zuurstof om hem op te rapen. Ga naar boven en je belandt aan de oppervlakte *(SLIMY SURFACE).* Nu zoek je de *CAVE* op. Hier staat een zuurstofpomp waarmee je de aqualong kunt bijvullen ("FILL AQUALUNG").
Nu kun je de parel gaan halen die je daarnet in het *OYSTER BED* zag liggen.
Van het *OYSTER BED* beweeg je "NW" en driemaal naar het noorden. In het tweede, en laatste deel van het geraamte van een walvis *(WHALE CARCASS)* doof je het licht van het duiktoestel om de inktvis niet de stuipen op het lijf te jagen.
Nadat je tweemaal naar het noorden bent gegaan kun je het licht weer ontsteken. Raap het onderdeel van de machine en de voorwerpen die je verder op je weg naar de *MODERN WORKSHOP* nog mocht tegenkomen op.
Voordat je hier echter aankomt zul je nog een probleem moeten overwinnen. Vanuit de *BOTTOM OF SHAFT* kun je éénmaal omhoog zwemmen. De wanden zijn echter te glad om naar boven te klimmen. Wanneer je tweemaal achtereen het commando "WAIT" geeft wordt het vanzelf vloed. Het stijgende water brengt je dan naar de oppervlakte.
In de *MODERN WORKSHOP* staat een stripheld (Spiderman) te werken aan de auto van Batman, een andere held uit vervlogen tijden. Geef de krant (die had je toch wel meegenomen uit de studeerkamer?) aan Spiderman. Hij leest de koppen van de voorpagina en overhandigt je een spuitbus met verf voordat hij wegrent om zijn familie te helpen. Bewaar deze spuitbus goed.
Neem vooral de *Remote control* mee.
Nu moet je weer helemaal terug naar het *SEA-BED.*
Vergeet niet de lamp te doven voordat je de inktvis passeert. Aangekomen bij het *SEA-BED* klim je in de boot die prompt weer zinkt. Zwem dan tweemaal naar het zuiden om weer uit te komen op de *SHINGLE BEACH.* Het duiktoestel heb je niet meer

nodig, dus dit kun je hier achterlaten.
Ga vervolgens de tijdmachine weer binnen en druk net zolang op de plaat totdat je aankomt in het *FUTURISTIC AREA*. In de gang ten oosten van de *ANTE ROOM* vind je een geigerteller. Neem deze mee en ga terug naar de tijdmachine.
Het wordt zo langzamerhand tijd om het *ADVENTURE DEVELOPMENT AREA* te bezoeken. Hiervoor moet je zowel de *Iron pyrites* als de *Remote control* bij je hebben. Druk nu niet op de plaat maar op de knop (''PUSH BUTTON''). Er gaat een luik open waardoor je naar beneden kunt. In de gang loopt een hofnar (Jester) rond. Deze kun je zeer gelukkig maken als je hem het waardeloze *Iron pyrite* geeft.
Je kunt dan het eigenlijke *ADVENTURE DEVELOPMENT AREA* binnenlopen. Hier zitten de arme programmeurs vastgeketend aan hun computers. Ze zijn al druk bezig met het vervolg van dit avontuur. Nu je al zover bent gevorderd in het spel zijn ze ervan overtuigd dat het je zal lukken om het op te lossen. Het avontuur waaraan ze momenteel werken heet dan ook *"Bostafer's Revenge"*.
Wanneer je de kamer wilt verlaten word je teruggeroepen. Je krijgt stiekum een onderdeel van de machine toegestopt. Klim dan weer omhoog naar de tijdmachine en sein het onderdeel terug.
Vervolgens moet je jezelf met de tijdmachine verplaatsen naar het *ROMAN AREA*. Loop naar de *DAIRY SHED* en verplaats de boterkarnen (''MOVE CHURNS''). De beloning hiervoor bestaat uit een waardevolle ring. Ga vervolgens de schuur binnen en let op de geigerteller. Het apparaat begint te knetteren, ten teken dat het radio-actieve straling meet. Onderzoek het stro (STRAW) en je zult een accu aantreffen. Deze neem je mee voor later gebruik.
Voordat je verder gaat in dit tijdperk moet je eerst terug naar het *FUTURISTIC AREA*. De geigerteller kun je hier achterlaten want die heeft zijn diensten bewezen. Loop door naar de *SHORT CORRIDOR*.
Je kunt nu niet verder naar het zuiden omdat de weg door een onzichtbaar krachtveld wordt versperd. Je ziet echter wel een toetsenbord hangen. Als je de juiste code intikt wordt het krachtveld opgeheven. De juiste code kun je vinden wanneer je de spuitbus gebruikt (''SPRAY PAINT''). De code wordt dan zichtbaar gemaakt door de verf. Tik deze code in (''8875'') en je kunt doorlopen naar het zuiden. Hier vind je weer een onderdeel van de machine.
Zoek nu de *SMALL CIRCULAR CHAMBER* op, waar je een robot zult aantreffen. Met het commando ''INSERT BATTERY'' wek je deze tot leven.
Als dit is gebeurd begeef je je naar het *EAST END OF LEAD WALLED CORRIDOR*. Aan de muur zie je een *Touch sensitive plate*. Deze raak je aan en de deur naar de *REACTOR CONTROL ROOM* zal zich openen. In de controlekamer zie je vier monitoren en een aantal knoppen. Je moet nu een storing in de kernreactor verhelpen. Hiervoor heb je de onderhoudsrobot nodig die je net van een nieuwe accu hebt voorzien. Behalve het activeren van de robot moet je een aantal deuren openen en sluiten. De juiste volgorde voor het indrukken van de verschillende knoppen is:
''PRESS 3'', ''PRESS 1'', ''PRESS 2'', ''PRESS 2'', ''PRESS 4'' en ''PRESS 1''. De storing in de reactor is nu verholpen zodat je veilig naar binnen kunt.
Om de *REACTOR ROOM* binnen te kunnen gaan moet je de drukgevoelige plaat bij de deur aanraken. Iets verder naar het zuiden kom je bij een lift aan. Ook deze deuren open je door de plaat aan te raken. Nadat je de lift bent ingestapt kom je vervolgens op de hoger gelegen stage terecht.
In de *CORRIDOR* waarop de lift uitkomt ligt onder andere een sigaar. Deze sigaar is onontbeerlijk om het avontuur te voltooien, dus neem deze me. De toegang tot de *DIMLY LIT VAULT* aan het eind van de gang wordt door een barrière van Admantium versperd. Het toetsenbord in de gang biedt echter uitkomst. Tik hier het wachtwoord in

dat je eerder per telefoon had gekregen ("PERSEVERANCE").
Nadat je het onderdeel uit de kluis hebt gepakt ga je weer met de lift naar beneden.
Als je alle locaties in dit tijdperk hebt doorzocht kun je de tijdmachine weer binnen stappen.
Verplaats jezelf nu weer naar de *ROMAN AREA*.
Helemaal naar het noorden kom je terecht in een arena. Het publiek wacht al ongeduldig op het volgende gladiatoren gevecht. Caesar wijst je een zwaard en een schild aan. Raap beide voorwerpen op en laat dan duidelijk merken dat je geen enkele angst hebt. Rook op je gemak het sigaartje op! Ceasar raakt door deze vertoning zo verward dat hij zijn lauwerkrans in de arena werpt. Intussen is er een luik opengegaan waardoor je kunt ontsnappen.
Vanaf deze locatie wordt het gevaarlijk. Niet veel verderop ligt het beruchte doolhof. Daarom geven we hier de kortste weg naar de volgende belangrijke locatie.
Wijk hiervan niet af, anders verdwaal je hopeloos in de *CATACOMBS*.
Vanaf de FOOT OF STEPS volg je de weg: "S", "S", "S", "W", "W", "N", en "NE". Je staat nu oog in oog met een minotaurus.
Met het zwaard kun je dit mythische beest doden en vervolgens villen ("SKIN MINOTAUR"). Hierdoor spoor je het laatste deel van de machine op. Nadat je dit ook hebt teruggeseind, word je zelf op mysterieuze wijze naar huis getransporteerd.
Mordon wacht je hier dankbaar op.

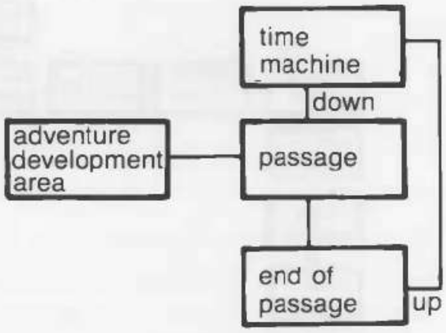
Volledigheidshalve geven we ook nog een opsomming van alle schatten en de plaats waar je deze kunt vinden.

Ivory tusks:	- *ELEPHANT ENCLOSURE*
Jade Frog:	- *TEMPLE* (na het offeren van de kikker)
Gems:	- *TEMPLE* (na het offeren van de kikker)
Diamond:	- *ROUGH CHAMBER* (na het breken van de Pyrites)
Black pearl:	- *OYSTER BED*
Doubloons:	- *BOW OF GALLEON*
Ring:	- *DAIRY* (na het verplaatsen van de *churns*)
Crystal orb:	- *METAL CHAMBER*
Ingot:	- *LARGE TRIANGULAR ROOM*
Cretan coins:	- *SMALL OCTAGONAL CHAMBER*
Roman coins:	- *SMALL OCTAGONAL CHAMBER*
Laurels:	- *NORTH IN ARENA*

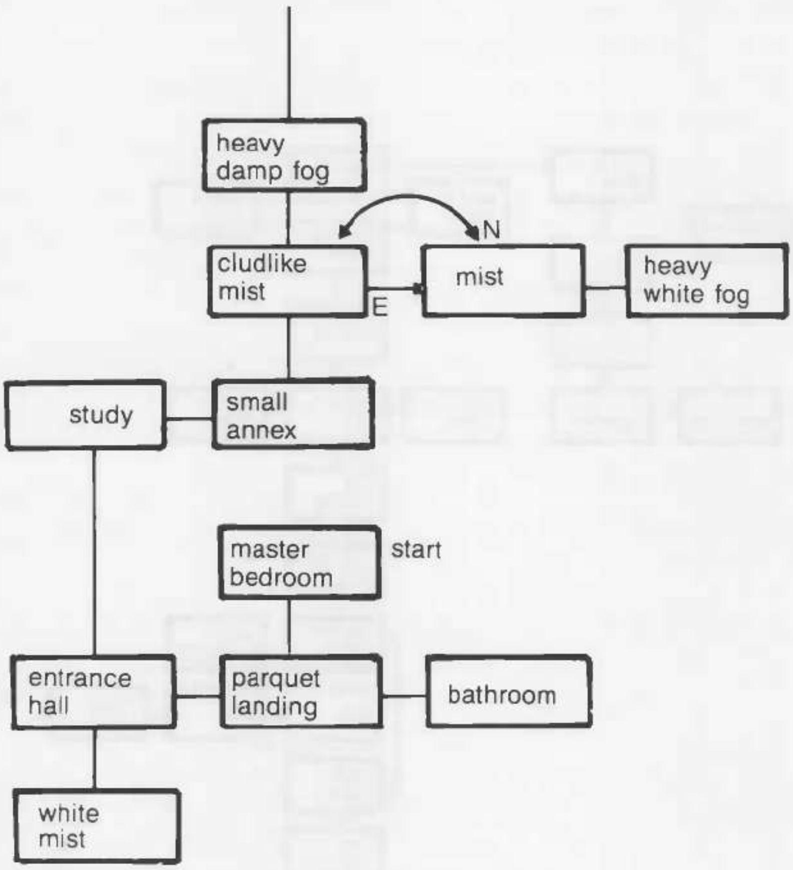
De vindplaatsen van de delen van de machine zijn:

1. *END OF TRAIL* (in JUNGLE AREA)
2. *DINGY ALCOVE* (in JUNGLE AREA)
3. *STERN OF GALLEON* (in UNDERSEA AREA)
4. *ADVENTURE DEVELOPMENT AREA*
5. *SMALL METALLIC CHAMBER* (in FUTURISTIC AREA)
6. *DIMLY LIT VAULT* (in FUTURISTIC AREA)
7. *MINOTAUR* (in ROMAN AREA)

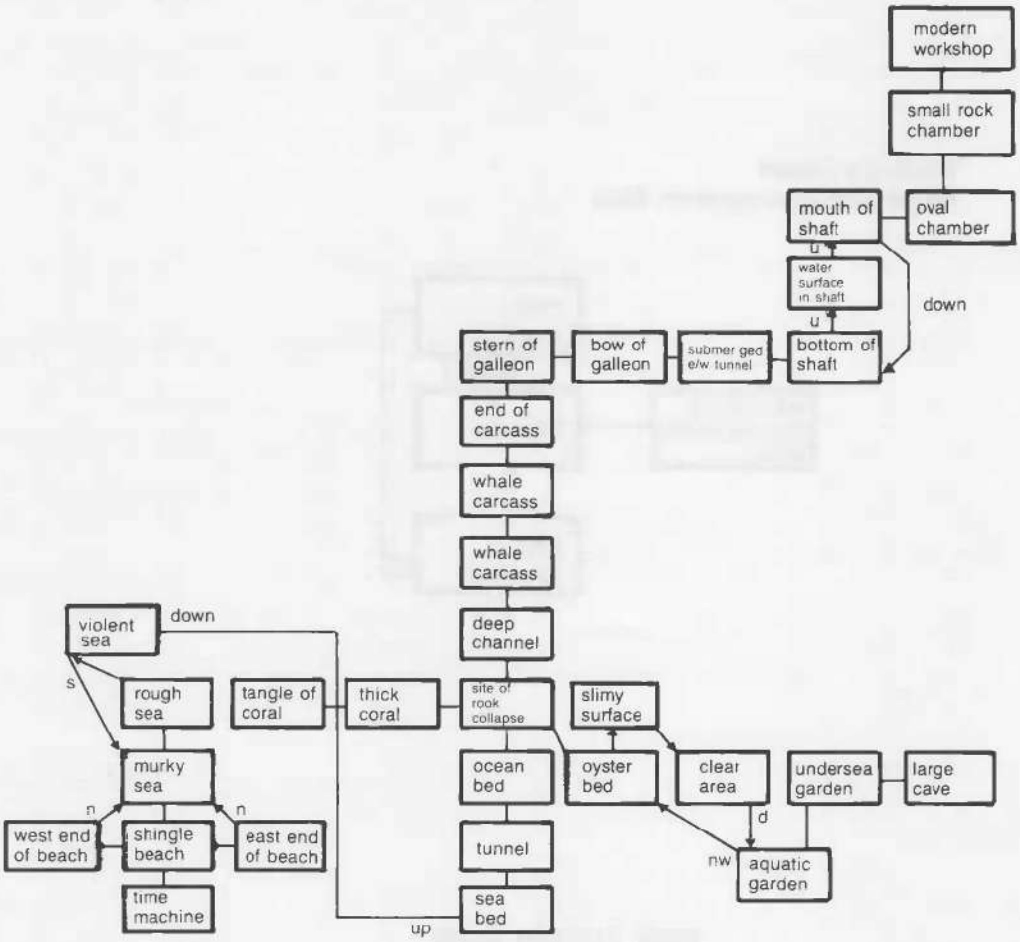
Mordon's Quest
Adventure Development Area

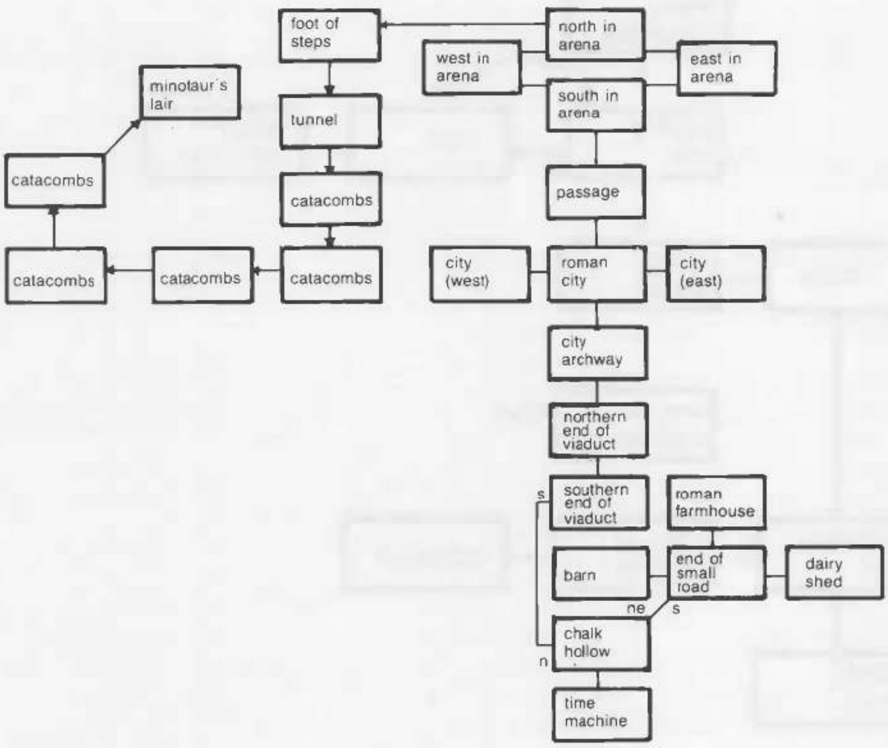


naar Jungle Area

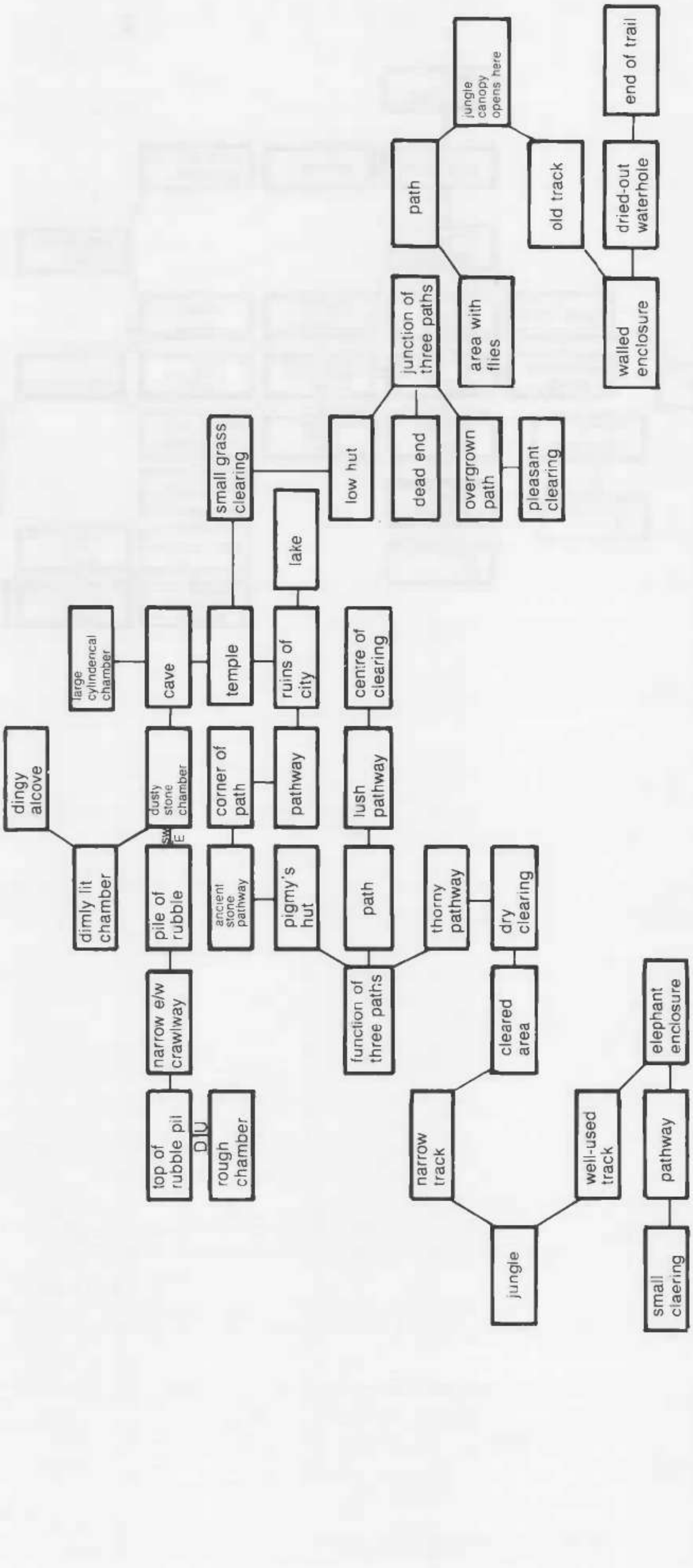


MORDON'S QUEST

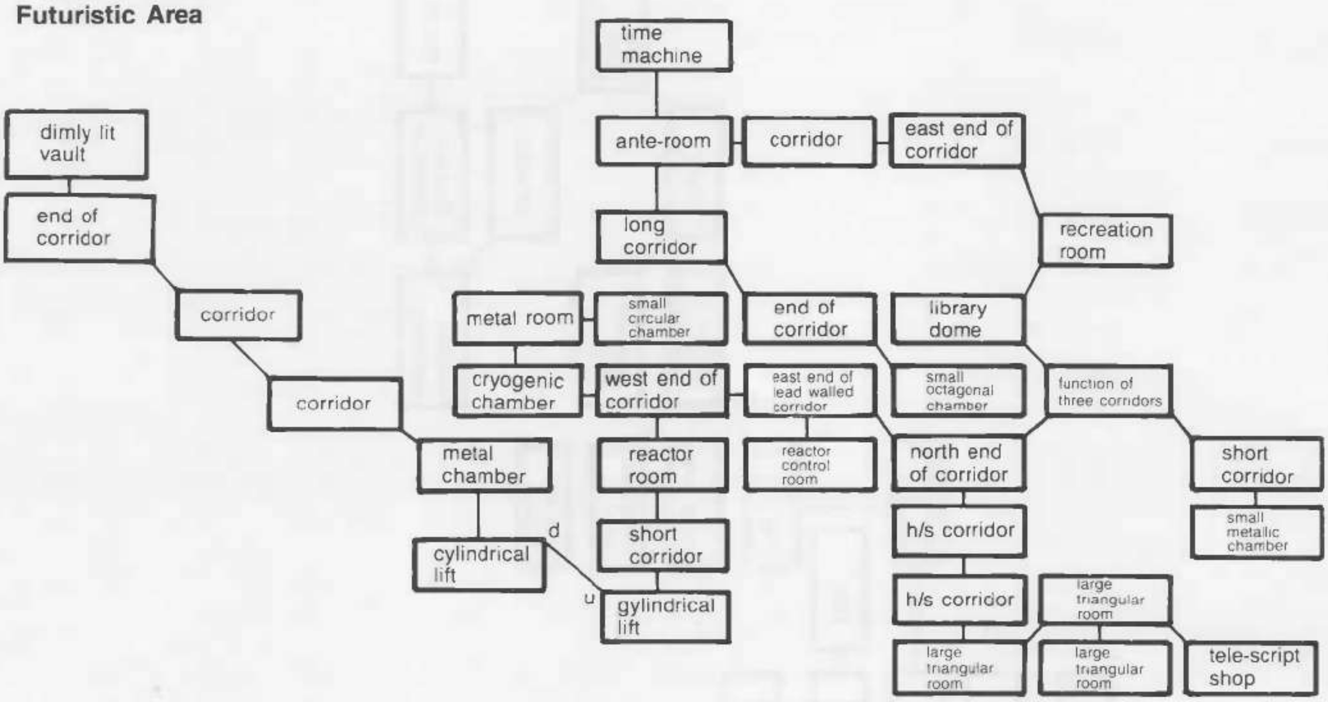




Mordon's Quest
Jungle Area

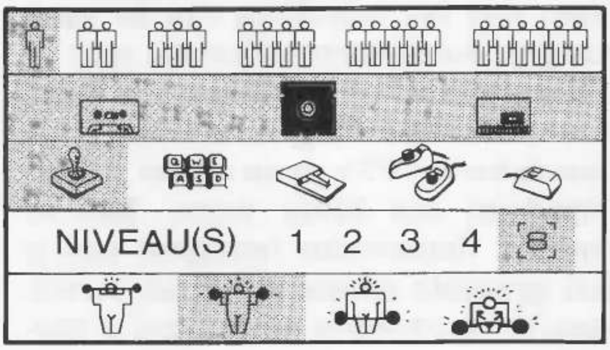


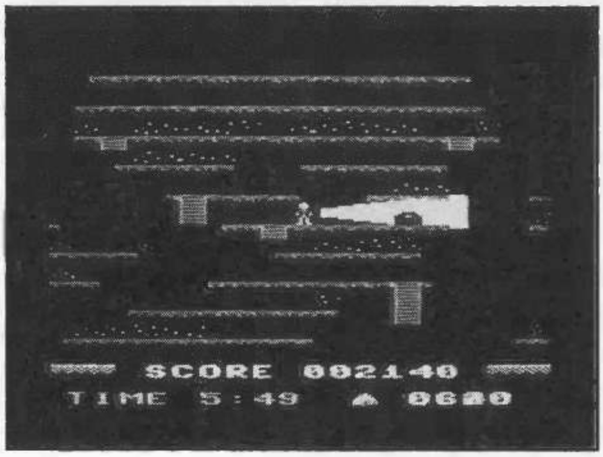
Mordon's Quest
Futuristic Area



MOUNTAIN KING

CBS Robert W. Matson





Doel

In Mountain King word je uiteindelijk eens een kans geven wat archeologische ervaring op te doen. Ergens in een verlaten bergmijn ligt in de heilige tempelkamer van een reeds lang verdwenen beschaving een kostbare gouden kroon verborgen. Je moet deze kroon opsporen en vervolgens zo snel mogelijk naar het topje van de berg brengen. Niet alleen kun je nu archeologische ervaring opdoen, de zware arbeid zal ook rijkelijk beloond worden. Juich echter niet te vroeg, de mijn is niet helemaal zonder gevaar.

Beschrijving

In 1983 bracht CBS Software naar een idee van Robert W. Matson Mountain King voor de Atari 400 en 800 homecomputers op de markt. Het produkt werd in 1984 gelicenseerd voor de Commodore 64. De uitstekende Commodore 64 conversie werd uitgevoerd door Douglas D. Dragin.
Op het eerste gezicht lijkt Mountain King het zoveelste platformspel te zijn. Doch achter de eenvoudige facade zit een uitstekend spel verborgen.
Het enorme verkoopsucces op de Atari 400 en 800 homecomputers in de Verenigde Staten bevestigt deze opvatting.

Zoals gezegd is doel van het spel de verborgen kroon op te sporen en deze naar de top van de berg te brengen. Op de top bevindt zich een Eeuwige Vlam. Wanneer je de kroon in de vlam geworpen hebt kun je op zoek gaan naar de volgende kroon. De voorraad schijnt onuitputtelijk te zijn.
Het spel eindigt wanneer de tijdslimiet verstreken is of je door de gevaren in de mijn een wrede dood sterft.

Nadat het spel ingeladen is kun je met een druk op de vuurknop (joystick in poort 1) of het indrukken van functietoets <F1> het spel starten. Kun je je ongeduld bedwingen dan zal na enkele seconden een speldemonstratie beginnen. Bestudeer deze demonstratie goed. Je kunt deze demonstratie te allen tijde onderbreken en het spel starten door de vuurknop in te drukken.
In het midden van het scherm verschijnt de onvervaarde archeoloog. Hij valt sierlijk omlaag totdat hij op de berg terechtkomt. Vrolijk voert hij een dansje uit en laat meteen zien welke bewe-

gingsmogelijkheden je hebt.

Met de joystick kun je hem naar links of rechts bewegen. Springen kan alleen maar wanneer er genoeg ruimte boven je hoofd is. Beweeg de joystick diagonaal van je af om naar links of rechts te springen. Dit vergt enige training (begin eens met 15 minuten stevig trimmen voordat je het spel opstart) om goed uitgevoerd te kunnen worden. Wanhoop echter niet. Zelfs jouw stramme botten leren het nog wel eens.

De joystick naar je toe trekken laat onze held knielen. Sommige voorwerpen in het spel kunnen uitsluitend geknield opgeraapt worden. De joystick van je af bewegen zorgt voor een verbaasde archeologische reactie.

De joystick naar je toe halen of van je af bewegen bij een ladder doet de nijvere onderzoeker de ladder op of af klimmen.

Het enige hulpmiddel dat je op je onderaardse tocht hebt is een moderne zaklantaarn. De batterijen hiervan raken nooit op, maar we weten zeker dat geen gebruik gemaakt kan worden van zonnecellen. Een van die onoplosbare raadsels in het leven waar je je verder maar niet het hoofd over moet breken.

Het is uiteraard uitermate aangenaam dat valpartijen geen ernstig probleem opleveren. Een korte val heeft geen enkel effect terwijl een flinke valpartij je een paar seconden beduusd voor je uit laat staren voordat je weer verder kunt. Overlijden ten gevolge van een val is niet mogelijk in Mountain King.

Zoals je waarschijnlijk ziet is de jonge onderzoeker ondertussen bovenop de berg naast de Eeuwige Vlam (klinkt beter dan het eruit ziet, nietwaar?) belandt en keert na enige tijd de titelpagina weer terug op het scherm.

Je begint altijd op dezelfde plek in de bergmijn. Bovendien is dit waarschijnlijk de enige cirkelvormige mijn ter wereld. Wanneer je bijvoorbeeld naar links blijft lopen zul je op een gegeven moment weer bij de startpositie terugkomen. Een van de weinige situaties waar in cirkeltjes rondlopen geen negatieve bijsmaak heeft.

Start met het indrukken van de vuurknop of functietoets <F1> het spel. Je begint het spel nu op niveau 1. In totaal kent Mountain King 8 niveaus. Druk functietoets <F5> in en op het scherm verschijnt een keuze menu. Met de joystick (links/rechts bewegen) kies je het gewenste niveau uit. Druk vervolgens de vuurknop in om het spel te starten.
Langzaam val je naar beneden. Druk, op de berg aangekomen, meteen de <SPATIEBALK> in om het spel te pauzeren. Een licht tikje tegen de joystick zal deze pauze opheffen.

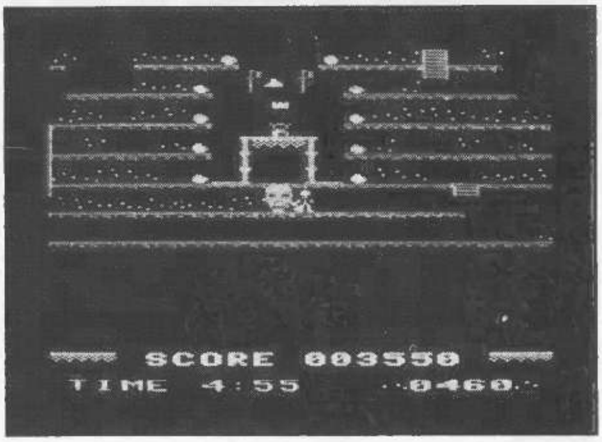
Voordat je nu met een gerust hart de mijn betreedt moeten we je vertellen dat het allemaal niet zo eenvoudig is als je misschien wel denkt. Het is geen kwestie van even die kroon opsporen en ermee naar boven wandelen.
Voordat je zelfs maar de tempelkamer binnen kunt moet je eerst een zogenaamde Dansende Vlam zien te vinden.

Onderin beeld zie je de informatiebalk. Hier wordt de score bijgehouden (Score 000000), evenals enkele andere belangrijke zaken.
Uiterst links zie je een wit vlammetje met daarnaast 00. Het vlammetje springt normaliter heen en weer, de befaamde Dansende Vlam! In het midden het niveau waarop je speelt: *Level 1* en rechts het aantal naar boven gebrachte kronen. Tijdens het spelen verdwijnt deze informatie. In plaats hiervan wordt links de resterende tijd (afhankelijk van het gekozen niveau; op niveau 1

is de tijdslimiet 8 minuten) aangegeven en rechts de nog op te rapen diamanten. Op te rapen diamanten? Jazeker, voordat de Dansende Vlam verschijnt zul je eerst het aantal diamanten dat rechtsonder aangegeven wordt op moeten rapen. Nu is dat niet zo'n klus; alle flonkerende stippen in beeld zijn diamanten. Door er langs te lopen raap je ze automatisch op. Een groepje van drie diamanten levert 10 punten op.
Je raapt geen diamanten op wanneer je de zaklantaarn gebruikt.

Op het moment dat je 1000 of meer diamanten opgeraapt hebt verschijnt onderin het beeld een dansende vlam om aan te geven dat je op zoek moet gaan. Eveneens kleurt de diamant-score wit zolang een Dansende Vlam in de mijn aanwezig is. De diamant-score geeft nu aan hoeveel bonuspunten je toegekend krijgt wanneer je de Dansende Vlam eenmaal gevonden en opgeraapt hebt.
De Dansende Vlam is onzichtbaar, maar licht af en toe op. Gelukkig zingt deze magische vlam uit volle borst.
Wanneer je haar nadert zul je haar gezang steeds beter kunnen horen. Spoor de plaats op waar haar muziek het luidst is. Schijn met de zaklantaarn om je heen om haar te vinden. Je pakt de Dansende Vlam vast door op de plaats van de vlam te gaan staan en te knielen (joystick naar je toe). Een aura van licht zal onze jonge onderzoeker omgeven ten teken dat hij de vlam opgeraapt heeft. Spoed je zo snel mogelijk naar de tempelkamer.

Op niveau 1 is geen tijdslimiet gesteld aan het vinden van de Dansende Vlam en zal de Vlam na verschijnen voortdurend zingen. Op niveau 2 tot en met 8 zingt de Vlam slechts twee strofen van haar sirenenlied (zie ook tabel 1). Lukt het je niet om haar binnen die tijd te vinden dan verdwijnt ze weer. Op de plaats waar ze zich bevond flonkert een Eeuwige Vlam op. Hetzelfde soort vlammen omgeven de heilige tempelkamer. Loop je tegen een dergelijke vlam op dan is dat het einde van je speurtocht. Terwijl sombere tonen door de mijn galmen komt onze held in een onaardse blauwe gloed aan zijn eind.
Om de Vlam weer tot leven te roepen moet je opnieuw 1000 diamenten oprapen.
De Dansende Vlam verschijnt nooit twee keer op dezelfde plaats.



Wanneer je uiteindelijk de Dansende Vlam gelokaliseerd en meegenomen hebt is de volgende stap toegang zien te krijgen tot de Tempelkamer.
De Tempelkamer wordt bewaakt door de onzichtbare Schedelwacht. Je kunt hem zichtbaar maken door de zaklantaarn op hem te richten. Aan hem moet de Dansende Vlam geofferd worden. In ruil hiervoor zal hij je tot de Tempelkamer toelaten. Ga voor de Schedelwacht staan, trek de joystick naar je toe (enkele seconden aanhouden!). De Schedelwacht zal de Dansende Vlam van je overnemen, zichtbaar worden en de toegang vrijgeven. Sprint de tempel in! Wordt de Schedelwacht weer onzichtbaar voordat je de Tempel betreden hebt dan zul je een nieuwe Dansende Vlam voor hem moeten zoeken.

Klim langs de muren van de Tempelkamer omhoog naar de kroon. Ga *recht onder* de kroon staan en beweeg de joystick van je af om het voetstuk onder de kroon te beklimmen.

Eenmaal hierop staand trek je de joystick naar je toe. Terwijl een onzichtbaar orkest koninklijke muziek speelt, plaats je langzaam de kroon op je hoofd.

Het leed is echter nog niet geleden. Uiteindelijk moet je de kroon naar de top van de berg bij de Eeuwige Vlam zien te krijgen voordat de tijdslimiet verstreken is. Lukt dit dan krijg je bonuspunten toegekend en vervolgt het spel op het volgende (en moeilijkere) niveau.

En nu worden andere problemen je deel. Zoals je waarschijnlijk wel gemerkt zult hebben zwerft een aantal monsters door de bergmijn.

Zwarte en grijze vleermuizen scheren piepend langs je hoofd. Een enorme spin verdedigt de onderste gang van de mijn.
De spin hoor je van verre aankomen. Je kunt proberen weg te springen naar een hogere gang maar vaak zal hij je te grazen nemen en een web om je heen spinnen. Dit web is niet direct dodelijk, maar wel lastig. Je kunt het web kapot scheuren door de joystick snel op en neer te bewegen of met de knuppel een roterende beweging te maken. Pas op! Komt de spin terug terwijl je nog in het web verstrikt zit dan zal hij je opeten en komt het spel ten einde.
Op alle niveaus zal hij de kroon wanneer je deze bij je hebt, afpakken. Op de hogere niveaus (2-8) kan de spin bovendien de Dansende Vlam van je stelen.
Op de hogere niveaus wordt de spin met zijn web steeds minder zichtbaar. Het web wordt moeilijker te doorbreken. Op niveau 8 zijn zowel spin als web volledig onzichtbaar.

Ook de vleermuizen kunnen een gevaar vormen. De zwarte vleermuizen kun je alleen met behulp van de zaklantaarn zien en kunnen je geen kwaad doen. De grijze vleermuizen verdedigen de Tempelkamer en zijn uiterst gevaarlijk! Op alle niveaus proberen ze de kroon van je stelen. Op niveau 2-8 kunnen ze ook de Dansende Vlam van je stelen.
Grijze vleermuizen komen onder andere tevoorschijn wanneer je de Dansende Vlam opraapt.

Her en der verspreid liggen onderin de mijn 10 schatkisten verborgen. Uiteraard zijn deze schatkisten onzichtbaar en kun je ze alleen zien met behulp van je zaklantaarn. Een schatkist bevat of diamanten (met een korte klaroenstoot worden 160 bonuspunten aan je totaalscore toegevoegd en eveneens van je diamant-score afgetrokken; dit laatste betekent 160 diamanten minder oprapen) of twee grijze vleermuizen. Wat een kist bevat kom je natuurlijk pas te weten als je hem opent.
Om een kist te openen ga je op de positie van de schatkist staan en trekt de joystick naar je toe. Te allen tijde is slechts 1 schatkist aanwezig in de mijn. Op het moment dat je een kist opent duikt elders een nieuwe kist op. Dit geldt niet wanneer je een kist opent wanneer de Dansende Vlam in de mijn aanwezig is.



Tijd is essentieel in de mijn. Uiteraard heb je de totale tijdslimiet om je opdracht te voltooien. Wanneer de klok 1 minuut 59 seconden bereikt kleuren de cijfers geel. Bij 59 seconden resterende speeltijd worden de cijfers rood en gaan

alarmerend flikkeren. 59 seconden is ook het moment dat her en der in de berg spontaan vlammen ontstaan die je het leven goed zuur kunnen maken.

Muziek speelt een belangrijke rol in Mountain King. De muziek tijdens de titelpagina is identiek aan het lied van de Dansende Vlam. Hoe luider de zang van de Vlam, des te dichterbij je komt. Het tempo waarin de Vlam zingt is eveneens van belang. Hoe hoger het tempo van het lied hoe minder tijd rest om de vlam te vinden.
Dit geldt ook wanneer je uit de Tempelkamer ontsnapt bent. Het tempo geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om de bergtop en de Eeuwige Vlam te bereiken.

Het spel eindigt wanneer de onververvaarde onderzoeker tegen een vlam aanloopt, door de spin opgegeten wordt of wanneer de tijdslimiet verstreken is.
Aan het eind van het spel wordt onderin het beeld de volgende informatie gegeven:

- de totaal-score
- het niveau waarop het spel eindigde
- het aantal malen dat je een Dansende Vlam gevonden hebt
- hoeveel kronen je uit de Tempelkamer hebt weten te roven

Wanneer de niveau aanduiding *(Level)* aan en uit flitst betekent dit dat de resterende speeltijd minder dan 1 minuut was bij het verscheiden van de archeoloog.

Diverse bonussen zijn mogelijk tijdens het spel.
- het te pakken krijgen van de Dansende Vlam geeft je 1 minuut extra speeltijd op het niveau waarop je speelt.
- het pakken van de Dansende Vlam levert afhankelijk van de hiervoor benodigde tijd een aantal bonuspunten op. Zie hiervoor tabel 1.
- met de kroon uit de Tempelkamer ontsnappen levert 5000 punten op.
- je kunt maximaal 20.000 punten krijgen voor het deponeren van de kroon op de bergtop. Dit is afhankelijk van hoelang je erover deed om boven te komen en van de resterende speeltijd.
- sta je op de bergtop en de tijdslimiet is verstreken dan zal *eenmalig* een bonus van 1 minuut speeltijd toegekend worden.

Tabel 1

Niveau	Tijdslimiet	Bonus voor vinden vlam	Tijdslimiet voor vinden vlam	Tijd om berg top te bereiken
1	8 minuten	3000-10	Geen	45 seconden
2	6 minuten	3500-1440	40 seconden	40 seconden
3	5 minuten	4000-3220	35 seconden	30 seconden
4	4 minuten	4500-3020	30 seconden	30 seconden
5	3 minuten	5000-3710	25 seconden	30 seconden
6	3 minuten	5500-4410	22 seconden	30 seconden
7	3 minuten	6000-4910	22 seconden	30 seconden
8	3 minuten	6500-5600	20 seconden	30 seconden

Speeltips

Bedenk goed dat je tijdens het gebruiken van de zaklantaarn geen diamanten kunt oprapen.
Daarentegen kun je schatkisten, de Dansende Vlam en de Schedelwachter uitsluitend zichtbaar maken met behulp van de zaklantaarn.
Wanneer je in het web van de spin verstrikt zit, de Dansende Vlam in je bezit hebt of de kroon bij je hebt kun je zaklantaarn niet gebruiken.

Vallen is nooit dodelijk. Probeer echter een val van grote hoogte te vermijden wanneer je de Dansende Vlam of de kroon bij je hebt. De korte blackout die het resultaat van een dergelijke val is, maakt het de spin of de vleermuizen wel erg gemakkelijk.
Let goed op het muzikale thema van de spin. Op hogere niveaus, wanneer de spin zowat onzichtbaar is, is dat de enige manier om haar nadering te onderkennen.

Wanneer je wat meer uitdaging wilt moet je na met functietoets <F5> het niveau menu gekozen te hebben functietoets <F3> indrukken.
Het spel start normaal alleen de wanden van de mijngangen zijn nu onzichtbaar geworden. Met de zaklantaarn kun je wanden wel zichtbaar maken, maar hoe moet het dan met de diamanten?

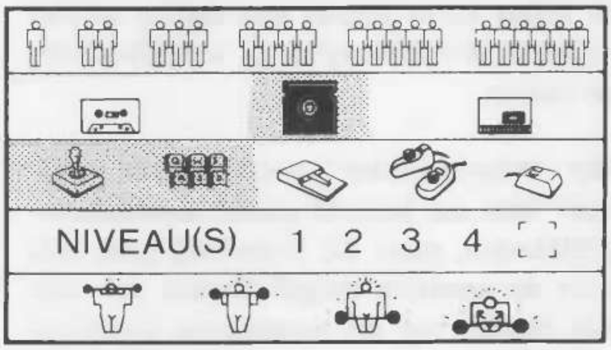
Open geen schatkisten wanneer de Dansende Vlam in de mijn aanwezig is. Op dat moment zal namelijk geen nieuwe kist in de mijn opduiken. Later heb je misschien die kisten nog nodig wanneer je tijd of diamanten tekort komt. Onthoud waar de kist staat en kom er later voor terug.

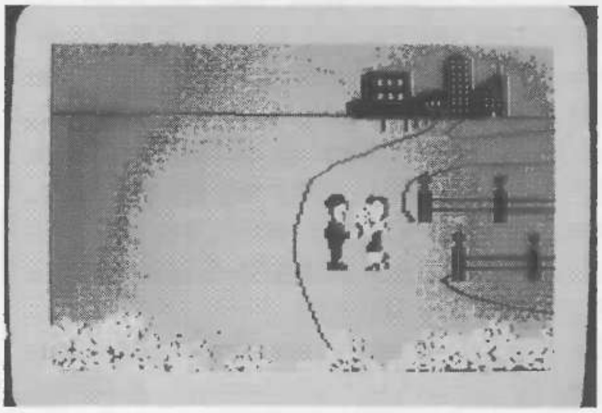
Het vinden van de Dansende Vlam is voor beginnende spelers een moeilijke zaak.
Je weet dat de Dansende Vlam aanwezig is op het moment dat rechtsonder in beeld een dansend vlammetje op de scorebalk verschijnt. Dit gebeurt nadat je 1000 diamanten opgeraapt hebt. De diamant-score kleurt wit en geeft het aantal te behalen bonuspunten aan.
De enige manier om de Dansende Vlam te vinden is te luisteren naar haar lied. Op het moment dat je denkt: "harder kan het niet!" blijf je doodstil staan. Kijk goed of je ergens een klein flikkerend puntje ziet. Daar bevindt zich de Dansende Vlam namelijk! Wandel naar de Vlam toe en maak haar zichtbaar met de zaklantaarn
Ga op de positie van de Dansende Vlam staan. Trek de joystick naar je toe en je bent een vlam rijker.

Pas op bij het betreden van de Tempelkamer. Wanneer je niet exact recht onder de ingang staat kan het gebeuren dat je niet naar binnen kunt.

Een opflitsend licht op de positie van een schatkist geeft aan dat de kist wel geopend (en leeg) is maar nog niet gesloten. Loop even snel langs de kist. Deze sluit automatisch en dit levert 10 punten op.

Ariolasoft | Electronic Arts | HomeSoft Benelux





Doel

''Movie Maker'' is een programma waarmee men op eenvoudige wijze bewegende filmbeelden kan ontwerpen. Het doel van dit programma moet dus door de gebruiker zelf worden ingevuld.

Beschrijving

''Movie Maker'' werd ontworpen door het team van de firma ''Electronic Arts''. Het programma werd later onder licensie door de firma ''Interactive Picture Systems'' uitgebracht. Waarom ''Electronic Arts'' dit programma door een andere firma heeft laten uitbrengen weten we niet. We weten echter wel dat dit één van de vele ''Electronic Arts'' programma's is die, onder welke naam dan ook, niet in staat zijn om de naam van zijn ware scheppers te verhullen. Het bijzondere van dit programma kan men pas naar waarde schatten als men enig idee heeft van de arbeidsintensieve werkzaamheden die aan een animatiefilm voorafgaan. Die werkzaamheden zullen we stap voor stap nader toelichten waardoor we vermijden dat de rest van deze beschrijving een hocus pocus van commando's wordt.
De animatiefilm is een betrekkelijk nieuwe kunstvorm. De meest in het oog springende verdienste ligt in de samensmelting van beweging, verhaal, beeldende inhoud, geluidseffecten, woorden en muziek. Maar, anders dan in een *live-action* film, een film 'naar het leven', ontstaat de wereld van de tekenfilm, de wereld van model- en poppenmakers helemaal in de verbeelding van de kunstenaar. De getekende en/of gemodelleerde figuren bestaan alleen maar om de ideeën en de emoties van hun scheppers te dienen. De kunstenaar die besluit een animatiefilm te maken is in een ideale situatie als creator. Hij begint met een idee en een leeg vel papier (in dit geval een scherm) en dat is heel iets anders dan beginnen met een idee en een studio vol filmsterren.

Techniek van de animatie

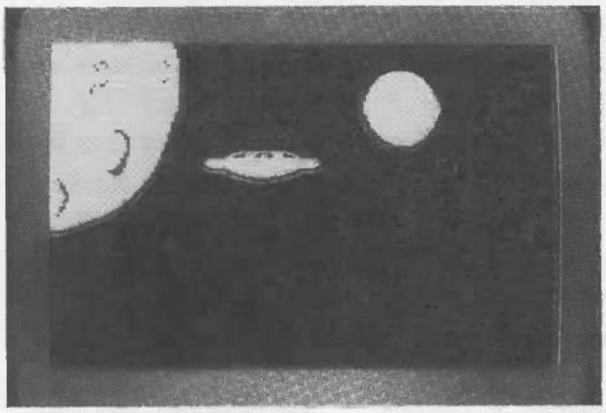
Met een fototoestel schiet men één foto per keer. Die foto kan men naderhand rustig bekijken. Men heeft als het ware een moment uit de tijd geknipt. Met een filmcamera kan men 24 of 25 fotootjes per seconde vastleggen. Het stukje tijd, dat de camera voor ons heeft opgenomen, kan men door middel van een filmprojector weer herkenbaar reconstrueren.
Eigenlijk 'buit' de projector een aantal eigenaardige eigenschappen van ons oog uit, zoals traagheid en het feit dat lichtprikkels- op enige afstand van - en na

elkaar verschijnend de illusie van beweging kunnen geven.
Door de snelheid waarmee de beelden geprojecteerd worden, zien we geen afzonderlijke beelden, maar vloeiende bewegingen, die 'net echt' zijn, althans even 'echt' als datgene wat de filmcamera heeft waargenomen.
Bij gewone films is alles 'naar het leven', in *live-action* opgenomen en dat is het grote verschil met animatiefilm. De beweging in *live-action* film is ooit zo ergens gebeurd, terwijl de bewegingen in een animatiefilm als het ware uit het niets worden gemaakt.
Net als bij de gewone film is het einddoel beweging, of beter gezegd de illusie van beweging op een filmdoek.
De animatiefilmer werkt altijd met materiaal dat uit zichzelf niet beweegt, zoals een hoopje zand, een bolletje klei, speelgoedblokken, kartonnen silhouetten, foto's uit tijdschriften en tekeningen.
De animator had zijn naam nooit beter kunnen kiezen want het Latijnse woord *anima* betekent ziel. Door gebruik te maken van het medium film blaast de animator leven in zandhoopjes, poppetjes uit klei, leeuwtjes die de pauzes tussen twee STER-reclames opvullen en wat men al niet meer kan bedenken.
Het principe van de animatiefilm kan trouwens op eenvoudige wijze gedemonstreerd worden zonder dat er een film voor nodig is. Een pakje wit papier, met op elk velletje een tekening die een beetje verschilt van de vorige, hoeft maar tussen duim en wijsvinger heen gewaaierd te worden en beweging wordt zichtbaar. Volgens dit principe werken de zogenaamde 'flip-boekjes'. Hetzelfde principe - nog voor er film bestond - werd toegepast in de vorige eeuw om bewegende beelden op te roepen. Voor dat doel werden in die tijd ingewikkelde en vaak fraai uitgevoerde apparaten geconstrueerd, met gleuven en spiegels en met prachtige namen als Thaumatrope, Phénakistiscope, Zoötrope en Praxinoscope. Die constructies waren nodig om elk beeldje schijnbaar even te laten stilstaan en te voorkomen dat het oog alleen maar vage flitsen en voorbijschietende afbeeldingen zou waarnemen.
"De mogelijkheden van de animatiefilm worden alleen maar begrensd door de fantasie van de maker" is wel eens gezegd. Dat is natuurlijk wel zo maar de prijs is hoog; soms gaan er duizenden uren werk zitten in het maken van enkele minuten film. Laat het een troost zijn voor alle animatiefilmers in spé dat er animatiefilms van drie minuten zijn gemaakt die dieper in het geheugen van de kijker staan gegrift dan menig miljoenenverslindend filmepos vol wereldberoemde sterren.

Met "Movie Maker" beschikt men weliswaar over een beperkt aantal animatiemogelijkheden, maar die beperking geldt niet voor de creatieve mogelijkheden die men met behulp van dit programma eindeloos kan ontplooien.
Als men een vorm tekent, onthoudt het programma datgene wat men getekend heeft zodat men de hele tekening of een gedeelte van de tekening kan dupliceren. Dit duplicaat kan men dan naar een ander deel van het scherm overbrengen. Daarna kan men wijzigingen aan het duplicaat aanbrengen terwijl de originele tekening onveranderd blijft. Tekeningen kunnen met een paar eenvoudige commando's omgedraaid worden of in spiegelbeeld worden weergegeven. Om tekeningen in te kleuren heeft men vier kleuren ter beschikking. Door middel van de joystick of het toetsenbord kan men tekeningen geheel of gedeeltelijk uitvegen.
Tot zover wijkt "Movie Maker" niet veel af van de meeste tekenprogramma's. Maar er is meer. Ook de opeenvolging van verschillende tekeningen neemt "Movie Maker" voor zijn rekening en de flikkeringen die een gevolg zijn van de pauzes tussen de opeenvolging van tekeningen, kan men met behulp van het programma tot een minimum reduceren.
Als men een filmpje wil opluisteren met geluid, kan men een keuze maken uit drie stemmen. Iedere stem bevat 9 verschillende geluiden.
Een voltooide film kan maximaal uit 300 afzonderlijke tekeningen bestaan. Als men

een langere film wil maken, dan kan dit door verschillende films op dezelfde diskette op te slaan en deze vervolgens automatisch achter elkaar af te laten draaien.
In ieder meesterwerk kan men bovendien te allen tijde wijzigingen aanbrengen.

Gebruik van een tweede disk drive
''Movie Maker'' kan eventueel met twee disk drives gebruikt worden.
Als men een tweede drive aansluit kan men de ''Movie Maker'' diskette altijd in de eerste drive laten (behalve als men een diskette wil formateren). De tweede drive wordt dan gebruikt om de werkdiskettes, waarop men zelf films gesaved heeft, te laden.
Via een menu geeft men dan aan de tweede drive opdracht om de files van een andere diskette te laden. Deze opdracht kan men geven door eerst het *Compose-*, *Record-*, of *Smooth-* menu te laden.
Vervolgens moet men de selectiebalk door middel van de <CURSOR> toetsen op de *Select drive* instructie plaatsen en de <RETURN> toets indrukken.
Daarna kan men de gewenste drive inschakelen door de cijfertoetsen <1> of <2> in te drukken.



Een ruimte landschap

Om de smaak van het registreren te pakken te krijgen kan men lekker onderuit zakken en genieten van een aantal filmpjes die op de B-kant van de diskette werden opgeslagen.
Met de <SPATIEBALK> of de vuurknop van de joystick kan men de animatie stoppen of starten. De snelheid kan men wijzigen door eerst de <F> toets en vervolgens een cijfer van 1 tot en met 9 in te voeren (1=traag/9=snel).
Om een bepaalde animatie meerdere malen te zien moet men eerst de <L> toets indrukken en vervolgens een cijfertoets van 1 tot en met 9.

Het gezegde ''Al doende leert men'' vormt de leidraad voor deze beschrijving. Door middel van voorbeelden zullen we de commando's stap voor stap toelichten zodat men met het boek op schoot een animatiefilm kan ontwerpen en opslaan.
Nadat het programma geladen is, verschijnt het hoofdmenu op het scherm.
Men kan dan een keuze maken uit vier werkmenu's:

1. *COMPOSE* (Ontwerp)
2. *RECORD* (Neem een film op)
3. *SMOOTH* (Gladstrijken)
4. *PLAY* (Draai een film)

Om één van deze werkmenu's te laden moet men het cijfer van het gewenste werkmenu indrukken dat er ongeveer als volgt uitziet (met uitzondering van het *Play*-menu):

Movie Maker: Compose, Record, Smooth
Utility Menu

CATALOG files	RENAME file
GET file	DELETE file
KEEP file	FORMAT disk
MAIN MENU	SELECT drive
COMPOSE/RECORD/ SMOOTH	CLEAR memory

Current files (huidige files)

SHP (shape)	ANI (animation)
BKG (background)	SND (sound)

Current Drive: 1

Om een optie uit één van de werkmenu's of de sub-menu's te kiezen moet men de witte balk met de <CURSOR> toetsen op de gewenste optie plaatsen die vervolgens wordt ingevoerd door de <RETURN> toets in te drukken.
Door middel van de <U> toets kan men te allen tijde terugkeren naar het werkmenu.

CATALOG files Opvragen van files
Nadat men dit commando heeft ingevoerd

moet men een keuze maken uit de soort files waarvan men een overzicht wil:

Shape	vormen
Background	achtergronden
Animation	animaties
Sound	geluiden
Extra function	extra functies
Everything	alle files
Utility Menu	keer terug naar het werkmenu

Als men veel files onder een bepaalde filesoort gesaved heeft kan het voorkomen dat men de <RETURN> toets moet indrukken om de volgende reeks files op het scherm te brengen. Deze catalogus van files mag men in geen geval onderbreken door diskettes te wisselen of andere instructies uit te voeren. Doet men dit wel dan is de kans groot dat het programma ''crasht''!!!

GET file Laadt een file

Na het invoeren van deze instructie moet men eerst de filesoort invoeren en vervolgens de naam van de file die men wil laden. Zodra de file geladen is, verschijnt de naam van de file naast de filesoort in het onderste deel van het werkmenu onder *Current Files.*

KEEP file Bewaar een file

Met het *Keep file* commando kan men vormen, achtergronden, geluiden en animatie op een separate diskette saven. dit commando kan vanuit de *Compose-*, *Record-* en *Smooth* werkmenu's gebruikt worden.

Om een file te saven moet men de ''Movie Maker'' diskette vervangen door een geformateerde diskette.

Daarna moet men de filesoort invoeren waaronder de file gesaved moet worden en vervolgens moet men een filenaam van maximaal 8 letters of cijfers intikken. De filenaam moet met een letter beginnen.

Zorg dat je niet tweemaal dezelfde filenaam gebruikt in één filesoort.

Je kunt een eerder gebruikte filenaam wel gebruiken in een andere filesoort. Tik bij voorkeur korte filenamen in en gebruik cijfers om meerdere files die op elkaar aansluiten duidelijk te onderscheiden.

Met het *Catalog files* commando kun je controleren of je een filenaam al eerder gebruikt hebt.

Save de werkfiles en de files van complete animatiefilms op verschillende diskettes. Dit maakt het makkelijker om de animatiefilms af te draaien.

Noteer de naam en de inhoud van iedere file in je logboek om eindeloos zoekwerk te voorkomen.

RENAME file Wijzig een filenaam

Met deze instructie kan men de naam van een file wijzigen. Eerst moet men de filesoort invoeren, vervolgens de nieuwe naam en daarna de oude filenaam.

DELETE file Verwijder een file

Met deze instructie kan men één of meerdere files van een diskette verwijderen. Na het invoeren van de filesoort moet men de naam van de file die men wil verwijderen intikken.

FORMAT disk Formateer een diskette

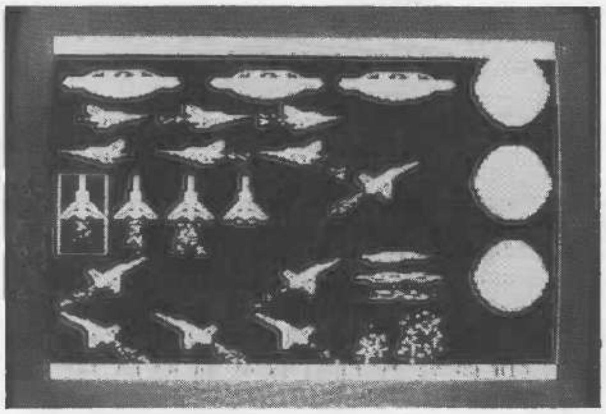
Na het invoeren van deze instructie moet men de *Movie maker* diskette uit de drive halen en vervangen door een lege diskette of een diskette waarop informatie staat die men niet meer nodig heeft. Vervolgens moet men de opdracht bevestigen door de <Y> toets in te drukken. Daarna moet men een naam en een identificatienummer (ID) intikken. De opdracht om een diskette te formateren kan afgebroken worden door de <RETURN> toets in te drukken als de computer een bevestiging van de opdracht vraagt of op het moment dat men een naam of een identificatienummer moet invoeren.

SELECT DRIVE Schakel één van beide disk-drives in

Zie *"gebruik van een tweede disk drive".*

CLEAR MEMORY Verwijder files uit het geheugen

Files of werkstukken die men al dan niet op diskette heeft opgeslagen blijven beschikbaar in het geheugen van de computer totdat de stroom wordt uitgeschakeld. Met het *Clear memory* commando kan men sommi-



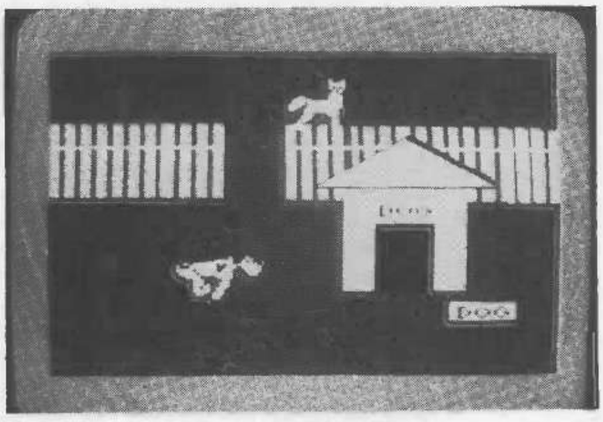
Selecteer een voorwerp

ge files en werkstukken selectief uit het actieve geheugen van de computer verwijderen. Op deze wijze kan men de benodigde ruimte creëren voor nieuwe files zonder dat men het programma opnieuw moet inladen. Dit commando moet echter wel met de nodige voorzichtigheid gebruikt worden daar het desbetreffende werkstuk meteen uit het geheugen van de computer verdwijnt zodra men de filesoort invoert. Met de *Everything* instructie verwijdert men alle aanwezige files uit het actieve geheugen.
Indien men zich bedenkt na het invoeren van de *Clear Memory* instructie, kan men terug naar het werkmenu door de balk op *Utility Menu* te plaatsen.

De bovenstaande menu's worden in de *Compose-*, *Record-* en *Smooth* optie's op identieke wijze bestuurd.
Als men deze werkwijze éénmaal onder de knie heeft, kan men naar hartelust experimenteren in de verschillende secties van het programma.
Men kan van het ene menu naar het andere overschakelen zonder dat men het programma opnieuw moet laden door de instructies op het scherm te volgen. Controleer dan wel of de A-kant van de *Movie Maker* diskette in de drive zit alvorens je een ander menu aanroept.
Een film wordt met "Movie Maker" met de volgende stappen gemaakt:
- Teken een aantal vormen.
- Teken een achtergrond.
- Kleur de vormen en de achtergrond.
- Neem de vormen in een beeldenreeks op.
- Voeg geluid, titels en speciale effecten toe aan de film.
- Neem een animatie-file op.
- Verwijder de flikkeringen.

De *Compose-* en *Record* opties overlappen elkaar gedeeltelijk als men vormen in beeldenreeksen opneemt, als men geluid, titels en speciale effecten toevoegt en als men een animatie-file opneemt.
De hinderlijke flikkeringen worden in de *Smooth*-optie automatisch verwijderd.

COMPOSE
Met de *compose*-optie kan men zelf animatiefilmpjes ontwerpen.
Om een film te ontwerpen moet men eerst bepalen welk verhaal of welke boodschap de film moet overbrengen op het publiek.
Professionele animators werken eerst een script uit een brengen een aantal scketches uit de belangrijkste scenes bij elkaar om het verloop van het verhaal planmatig op te bouwen.
Zo ver hoef je niet te gaan. Wel is het nodig om een plan op te stellen waarin de acteurs, de achtergronden en de animatie zijn opgenomen.



Een cartoon

Met een paar eenvoudige aantekeningen van dit plan kun je aan de slag met de zekerheid dat het eindprodukt geen schromelijke tekortkomingen zal vertonen.
Het bijhouden van een logboek is van wezenlijk belang om dit programma succesvol te kunnen gebruiken.
De tekening van het nu volgende logboek dient slechts als voorbeeld.

Animator: ______________________________

Titel: ______________________ Datum: ____________

Shape File: ______________________ Achtergrond File ____________

Animation File: ______________________ MOVIE MAKER File: ____________

Beginkleur: Beeldsnelheid:

Frame	Acteur 1	Acteur 2	Acteur 3	Acteur 4	Acteur 5	Acteur 6	Kleur 0	Kleur 1	Kleur 2	Kleur 3	Stem 1	Stem 2	Stem 3	Stem 4	Zoom	Commentaar

Het logboek helpt je om een overzicht te behouden over de verschillende delen van de film. In een logboek kun je makkelijk de files terugvinden waarin je vormen, geluiden, achtergronden en animaties hebt opgeslagen.

Zorg voor een voorraad lege diskettes voor je aan de slag gaat! Om te starten heb je minstens twee diskettes nodig: één diskette om de vorm-, animatie-, geluid- en achtergrond-files op te slaan en een tweede diskette waarop je de complete film kunt saven.

Nu het script geschreven is en het logboek en de diskettes klaar liggen kunnen we aan het echte filmwerk beginnen.

De eerste film zullen we makkelijkheidshalve met bestaande vormen ontwerpen. In het tweede deel van dit hoofdstuk komen we uitvoerig terug op de wijze waarop men zelf vormen en achtergronden kan tekenen.

Om vormen in beeldenreeksen op te nemen kan zowel de *Compose*- als in de *Record*-optie worden gebruikt.

Ten behoeve van de duidelijkheid zullen we in het voorbeeld uitgaan van het menu in de *Compose*-optie.

Plaats de selectiebalk in het *Compose*-werkmenu op de (Get File) instructie en druk de <RETURN> toets in.

Plaats de selectiebalk in het volgende menu op de *Shape*optie en druk de <RETURN> toets in.

Vervolgens moet men een naam invoeren van de file die men wil laden.

In dit voorbeeld maken we gebruik van de file: *"SPACE"* (de filenaam moet zonder aanhalingstekens worden ingetikt).

Zodra de file geladen is, verschijnt de naam van de file naast de afkorting SHP *(Shape)* in het onderste deel van het werkmenu.

Om de *Shape-file* op het scherm te brengen moet men de selectiebalk op de *Compose*-optie plaatsen en de <RETURN> toets indrukken.

De *Shape Page* oftewel een pagina met allerlei figuren verschijnt dan op het scherm.

Nu we een aantal figuren ter beschikking hebben, die in dit geval reeds getekend zijn, kunnen we deze figuren in een beeldenreeks opnemen. Een beeldenreeks moet weldoordacht worden opgebouwd om een behoorlijk eindresultaat te verkrijgen maar men heeft aan een paar figuren genoeg om een geloofwaardige beweging uit te beelden.

Om te bepalen in welke beeldenreeks men figuren wil opnemen moet men eerst de <S>*equence* (Beeldenreeks) toets indrukken en vervolgens een nummer van <1>-<9>. Gemakshalve zullen we de eerste beeldenreeks aanduiden met <S>/<1>.

Figuren kan men in een beeldenreeks opnemen door het knipperende kader met de joystick of de <CURSOR> toetsen op de gewenste vorm te plaatsen en de vuurknop in te drukken.

De opname van een vorm in een beeldenreeks wordt bevestigd door een duidelijk herkenbaar geluid als men de vuurknop indrukt.

Op deze wijze kan men een beeldenreeks samenstellen die uit maximaal 16 vormen kan bestaan.

In het volgende voorbeeld volstaat het om twee figuren in een beeldenreeks op te nemen.



Bij wijze van voorvertoning kan men aan de raket animatie toevoegen door de <A>*ction* toets in te drukken.

Door het indrukken van de <A> toets verhuist men naar de achtergrondpagina *(Background Page)* die nu nog leeg is.

Om de voorvertoning te starten moet men de <SPATIEBALK> indrukken. De raket lijkt in de ruimte te vliegen! Druk nogmaals de <SPATIEBALK> in om de voorvertoning stop te zetten.

Behalve de <A> toets, kan men ook de <←> toets indrukken om van de *Shape Page* op de *Background Page* over te schakelen.

Op de witte balk, onderaan de *Shape/Background Page,* verschijnen een aantal gegevens:

SHPF4SO.OOJOK1LOCO=OO01/64=26

De afkorting "SHP" *(Shape)* moet vervangen worden door de afkorting "BKG"

(Background) afhankelijk van de pagina waarin men werkt.
De overige gegevens kunnen we het beste verduidelijken door een aantal experimenten uit te voeren.

Om de beeldensnelheid <F>*rame rate* te wijzigen moet men eerst de <F> toets indrukken en vervolgens een cijfer van <1>-<9> (1=langzaam/9=snel).
Het eerste cijfer naast de afkorting <S>*equence* geeft de beeldenreeks aan waar men mee werkt. De teller, rechts van dit cijfer, geeft het aantal opgenomen beelden in een beeldenreeks aan (Max. 16).

De (J)*ump rate* wordt in het hoofdstuk "RECORD" nader toegelicht.

Om de snelheid van de animatie ((K)*wickness*) te wijzigen, met men de <K> toets indrukken en vervolgens een cijfer van <1><9>. Als men bijvoorbeeld het cijfer <3> invoert, dan zal iedere vorm die men in een beeldenreeks heeft opgenomen 3 beelden lang op het scherm zichtbaar blijven alvorens de volgende vorm op het scherm verschijnt.

Men kan ook controle uitoefenen over het aantal herhalingen van een beeldenreeks ((L)*oops*).
Als de (L)*oop* factor is ingesteld op 0, dan rolt de beeldenreeks onophoudelijk over het scherm.
Om de beeldenreeks een bepaald aantal malen af te draaien, moet men de <L> toets indrukken en vervolgens een cijfer van <1>-<9>.

De cijfers naast de afkorting (C)*olor* geven aan welke kleur voor een bepaald deel van een beeld of het scherm gebruikt wordt.
Na het indrukken van de <C> toets kan men de kleuren van de kleurenbalk (aan de bovenkant van het scherm) wijzigen soor de cijfertoetsen <1>, <2> of <3> aan te slaan. Daarna kan men een nieuwe kleur kiezen door middel van de verticale <CURSOR> toets. Op dezelfde wijze kan men de kleur van de achtergrond <0> en de omranding <4> veranderen.

Iedere beeldenreeks kan in totaal uit 16 verschillende vormen-, of uit duplicaten van dezelfde-, of uit een combinatie van verschillende en gedupliceerde vormen bestaan. Men hoeft evenwel slechts het aantal vormen in een beeldenreeks op te nemen, nodig om een volledige actiecyclus af te ronden.

Als men een volgende beeldenreeks wil samenstellen, mag men niet vergeten om de nieuwe beeldenreeks te bepalen door een ander cijfer in te tikken tenzij men de opnames van een eerder samengestelde beeldenreeks door nieuwe beelden wil vervangen.
Als men de <+> toets herhaaldelijk indrukt verschijnen alle vormen die men in een beeldenreeks heeft opgenomen achtereenvolgens in het selectiekader van de achtergrondpagina *(Background Page).*
Om een overzicht van alle op de figuurpagina *(shape Page)* voorkomende vormen, op te vragen die dan achtereenvolgens in het selectiekader verschijnen, moet men de <-> toets herhaaldelijk indrukken.

Saven van beeldenreeksen (Sequences)
Als men een aantal vormen en beeldenreeksen ontworpen heeft, kan men deze vormen en beeldenreeksen opslaan in een zogenaamde *Shape file.*
Druk eerst de <U> toets in om over te schakelen naar het *Compose* werkmenu.
Haal daarna de *Movie Maker* diskette uit de drive en stop een lege, geformateerde diskette in de disk drive.
Plaats de selectiebalk op de *Keep File* instructie en druk de <RETURN> toets in.
De vraag: "What should I keep?" (welk type file moet ik opslaan?), beantwoord je door de selectiebalk op de *Shape* te plaatsen en de <RETURN> toets in te drukken.
De volgende vraag: "Which shape file should I keep?" (welke shape file moet ik opslaan?), beantwoord je door een file naam in te voeren en de <RETURN> toets in te drukken.

Vergeet niet om na het saven van een file, de programma-diskette terug in de drive te stoppen.

Lezers die één of meerdere beeldenreeksen hebben samengesteld en meteen door willen stomen naar de montagekamer kunnen terecht in het hoofdstuk ''RECORD''.
In het hoofdstuk ''RECORD'' begeven we ons met de ontworpen beeldenreeksen naar een werkmenu dat men zou kunnen vergelijken met een montagekamer.
Het ''COMPOSE'' hoofdstuk is echter nog niet afgesloten daar men ook zelf vormen en figuren kan ontwerpen. Gezien de lengte van deze beschrijving zullen we dit hoofdstuk in een volgende aanvulling opnemen.

RECORD Opnemen

Om van het *Compose* menu over te schakelen naar het *Record* menu moet men in het *Compose* menu, de optie *(Main Menu)* selecteren waarna men toets <2> moet indrukken om het *Record* menu te laden.
Selecteer vervolgens de *Record* optie in het werkmenu zodat de *Shape Page* op het scherm verschijnt.
Het *Record* werkmenu kan men ongeveer vergelijken met een combinatie van een videorecorder en een animatiecamera die in een montagekamer geplaatst zijn.
In deze montagekamer kan men beeldenreeksen van animatie voorzien, kleuren veranderen en geluid toevoegen.
Om deze opnames mogelijk te maken, beschikt men over drie hoofdcommando's:

Recording <A>actors	(opnemen van acteurs)
Recording <C>olor changes	(opnemen van nieuwe kleuren)
Recording <N>oises	(opnemen van geluiden)

In ''Movie Maker'' moet men een acteur *(actor)* zien als een serie vormen die over een achtergrond bewegen. Per keer kan men één acteur opnemen.
In ieder beeld voorzien van animatie kan men maximaal zes acteurs opslaan.
Om de eerste acteur op te nemen, moet men de <A> toets indrukken en vervolgens cijfertoets <1>.
Daarnaast kan men ook bepalen welke beeldenreeks de acteur moet volgen.
De beeldenreeks waarvan men gebruik wil maken moet dan wel beschikbaar zijn in de huidige *Shape file.*
Indien dit het geval is, kan men toets <S> en vervolgens cijfertoets <1> indrukken.
De eerste vorm van de opgegeven beeldenreeks zal dan op het scherm verschijnen.
Deze vorm kan men over het scherm bewegen door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen.
Om de recorder te starten moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
Terwijl de *recorder* opneemt, kan men de vorm alsnog over het scherm bewegen.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken kan men de *recorder* starten of stopzetten.
De beeld- en de animatiesnelheid kan men het beste instellen alvorens men de *recorder* start.
De informatie die in het *Record* menu op de witte balk onderaan het scherm verschijnt, verschilt een weinig van de informatiebalk in het *Compose* menu.

Beeldteller *Frame Counter*

Op de teller naast de afkorting ''BKG'' wordt het aantal beelden *(frames)* aangegeven (van 001 tot max. 300).

Huidige acteur *Current Actor*

Als men een 'acteur' opneemt, verschijnt naast de afkorting *''A''ctor* een nummer van 1 tot en met 6, afhankelijk van de gekozen acteur.
Een 0 naast deze afkorting betekent dat men geen acteur heeft opgenomen.

Hoofdkleur *Color*
(1, 2 of 3)

Naast de *''C''olor* afkorting verschijnt het nummer van de gekozen hoofdkleur. De nummers van de verschillende kleurschakeringen verschijnen niet op deze informatielijn in tegenstelling tot het *Compose* menu.

Spring verhouding *Jump rate*

Naast de *"J"ump* afkorting verschijnt een cijfer van 1 tot en met 9 afhankelijk van de ingestelde waarde.
Met het <J>ump commando bepaalt men hoe ver de acteur zich verplaatst (springt) voor iedere beweging met de joystick of iedere druk op de <CURSOR> toetsen. Als men de <J> toets indrukt en vervolgens cijfertoets <1>, dan zal de acteur 1 pixel (beeldpunt) bewegen, <J> gevolgd door <2> betekent dat de acteur per beweging met de joystick of druk op de <CURSOR> toetsen 2 pixels kan bewegen enzovoort tot een maximum van 9 pixels per beweging.

Beeldenreeks *Sequence*
Het cijfer naast de afkorting *"S"equence* geeft de beeldenreeks aan die wordt opgenomen (1-9). Een ")" betekent dat men geen beeldenreeks geselecteerd heeft om op te nemen.
De twee volgende cijfers geven aan welke vorm *(shape)* in de beeldenreeks wordt opgenomen (00-16).
De dubbele (00) geeft aan dat men nog geen vormen geselecteerd heeft voor de huidige beeldenreeks.

Stemmen *Voices*
Het cijfer naast de afkorting *"V"oice* geeft aan van welke stem (1-3) men gebruik maakt. Men kan slechts één stem tegelijkertijd opnemen. De wijze waarop men stemmen en geluiden kan opnemen wordt in het hoofdstuk "GELUID OPNEMEN" nader toegelicht.

Geluiden *Noises*
Iedere stem bevat 9 verschillende geluiden, het cijfer naast de afkorting *"N"oise* geeft aan welk geluid (0-9) men opneemt.
"NO" betekent dat het geluid is uitgeschakeld en "N-" geeft aan er geen geluid wordt toegevoegd aan een beeld *(frame)*.

Nadat men de eerste acteur heeft opgenomen kan men een volgende acteur in de film opnemen. Druk op de <G>o back toets om terug te keren naar beeld 1 *(frame 1)*.
De volgende acteur kan dan worden opgenomen door de <A> toets en vervolgens cijfertoets <2> in te drukken. De bewegingen van de tweede acteur worden dan aan de beeldenreeks van acteur 1 toegevoegd.
Ook deze acteur kan men over het scherm bewegen door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken kan men het opnemen onderbreken en weer hervatten.
Om de derde acteur op te nemen, maken we gebruik van een andere beeldenreeks.
Druk de <G> toets in om terug te keren naar het eerste beeld. Druk vervolgens de <A> en <3> toetsen in om de derde acteur te ontwerpen.
Daarna kan men de tweede beeldenreeks, die men al eerder ontworpen had, gebruiken door de <S> toets en vervolgens de <2> toets in te drukken.
Beweeg de acteur weer met de joystick over het scherm en druk de <SPATIEBALK> in om de opname te starten, te onderbreken of te beëindigen.

Playback Playback
Nadat men een opname van een acteur heeft gemaakt, kan men een voorvertoning van de animatie zien als men de <P>layback toets indrukt en vervolgens een cijfer van <0>-<9> om de beeldsnelheid *(frame rate)* in te voeren. De beeldsnelheid kan opnieuw ingesteld worden terwijl de voorvertoning bezig is zonder dat men eerst de <P> toets moet indrukken.

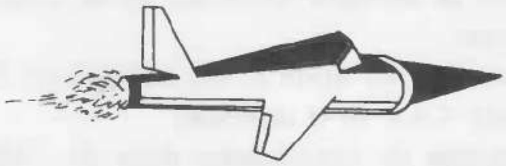
Saven van een animatie-file
De animatie kan men opslaan in een zogenaamde *Animation file.*
Druk eerst de <U> toets in om over te schakelen naar het Record werkmenu.
Haal daarna de *Movie Maker* diskette uit de drive en stop een lege, geformateerde diskette in de disk drive.
Plaats de selectiebalk op de *Keep File* instructie en druk de <RETURN> toets in. De vraag: "What should I keep?" (welk type file moet ik opslaan?), beantwoord je door de selectiebalk op *Animation* te plaat-

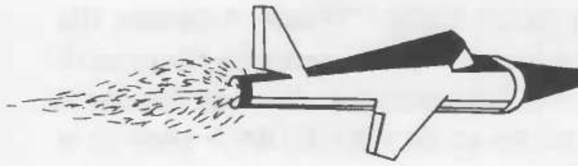
sen en de <RETURN> toets in te drukken.
De volgende vraag: ''Which Animtion file should I keep?'' (welke animatie file moet ik opslaan), beantwoord je door een file naam in te voeren en de <RETURN> toets in te drukken.

Afwerken van een animatie-file (Smooth)
De volgende stap is de makkelijkste. Met het *Smooth* commando wordt de animatie als het ware gladgestreken. Tijdens deze procedure worden de flikkeringen automatisch verwijderd.
Plaats de keuzebalk op de *Main Menu* instructie om terug te keren naar het hoofdmenu.
Druk daarna cijfertoets <3> *(Smooth)* in.
Verwijder de werkdiskette uit de drive, stop de ''Movie Maker'' diskette in de drive en druk de <RETURN> toets in.
Als de *Shape* (vormen), *Background* (achtergronden) en *Animation* (animatie) files nog in het programma aanwezig zijn, is het niet nodig om nieuwe files te laden. Indien dit niet het geval is kan men met het *GET FILE* commando de gewenste files laden die zich op de werkdiskette bevinden.
Stop een lege werkdiskette in de drive waarop je de film kunt saven.
Kies de *Smooth* optie in het werkmenu om een flikkervrije ''Movie Maker'' file te produceren.
Het is raadzaam om de ''Movie Maker'' file dezelfde naam te geven als de *Animation* file; het programma houdt de verschillende filesoorten immers duidelijk gescheiden.
Na het intikken van een naam en het indrukken van de <RETURN> toets wordt de *Smooth* operatie automatisch voltooid.
Een ''Succes'' mededeling verschijnt op het scherm zodra de computer dit karweitje geklaard heeft.
Om verder te gaan moet men de <RETURN> toets indrukken.

Afdraaien van een film
Als beloning voor alle noeste arbeid kan men de animatie afdraaien op de volgende wijze:
Kies de *Play* optie in het hoofdmenu door toets <4> in te drukken.
Vervang de werkdiskette door de ''Movie Maker'' diskette en druk de <RETURN> toets in.
Even later verschijnt het *Play*-menu op het scherm.
Verwijder dan de ''Movie Maker'' diskette en stop de werkdiskette terug in de drive.
Plaats de selectiebalk op de *Play File* optie en druk de <RETURN> toets in.
Tik vervolgens de naam in van de file die je had gemaakt met de *Smooth* optie.
Druk de <RETURN> toets in om de film af te draaien.
Terwijl je naar de film kijkt kun je een aantal waarden wijzigen.
Om de beeldsnelheid te veranderen moet men de <F> toets en een cijfer van <1>-<9> invoeren.
Met de </> toets kun je de beeldcyclus onderbreken.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken kun je de film pauzeren en weer starten.

In het eerste deel van deze beschrijving hebben we de belangrijkste hoofdstukken behandeld waardoor men op snelle wijze een film kan maken.
''Movie Maker'' biedt echter nog een groot aantal andere mogelijkheden zoals het toevoegen van geluid en titels. Ook kan men verschillende beeldenreeksen van 300 *frames* aan elkaar lassen om een langere film te produceren. In het tweede deel van deze beschrijving zullen we deze mogelijkheden, alsmede de wijze waarop men zelf tekeningen en vormen kan ontwerpen, uitvoerig behandelen.
We wensen alle lezers alvast veel plezier met ''Movie Maker''.





In het eerste deel van ''Movie Maker'' hebben we beschreven hoe men een film kan ontwerpen met bestaande vormen. In het tweede deel schuiven we de grenzen van de creativiteit nog iets verder op door de animatievormen en -figuren zelf te tekenen. De ontwerpers hebben geen half werk willen afleveren. Getuige hiervan is de optie die het mogelijk maakt de joystick om te schakelen voor linkshandig gebruik. Deze optie kan men in- en uitschakelen door in het *MAIN MENU* de < ← > toets in te drukken. Na het indrukken van deze toets verschijnt de letter (L) op het scherm. Daarna kan men de joystick, na deze een kwartslag gedraaid te hebben, met de linkerhand bewegen en de vuurknop met de rechterduim indrukken.

Al het tekenwerk wordt vanuit de *Compose* optie verricht.
Nadat men de *Compose* optie heeft geselecteerd (zie Movie Maker deel I) kan men de tekenpen ter hand nemen door de <P>*en* toets in te drukken.
De kleur van de pen wordt ingevoerd door een keuze te maken uit één van de volgende drie cijfertoetsen: <1> Rood, <2> Groen, <3> Blauw. Na het indrukken van de <P>*en* toets verschijnt een flikkerend stipje op het scherm; de pen cursor. Deze pen cursor kan men over het scherm bewegen door middel van de <CURSOR> toetsen of de joystick. Om te tekenen moet men de pen cursor binnen de omtrek van de rechthoek plaatsen, de vuurknop indrukken en de joystick bewegen. De pen blijft tekenen zolang men de vuurknop ingedrukt houdt.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken annuleert men het <P>encommando.

Lijnen en stippen
Horizontale- en verticale lijnen kan men het makkelijkste tekenen door middel van de <CURSOR> toetsen en het indrukken van de vuurknop.
De <+> en <-> toetsen kunnen als alternatief gebruikt worden om horizontale- en verticale lijnen te tekenen.
Door de <+> toets in te drukken kan men stip voor stip naar beneden tekenen. Drukt men de <+> en de <SHIFT> toets tegelijkertijd in dan kan men één of meerdere stippen in opwaartse richting tekenen.
Met de <-> toets tekent men stippen naar rechts en door de <-> en de <SHIFT> toets tegelijkertijd in te drukken naar links.

Veranderen van kleuren
Om de kleur van de pen cursor te wijzigen kan men de volgende toetsen indrukken: <1> Rood, <2> Groen, <3> Blauw.
Als men de tint van de pen cursor gewijzigd heeft, kan men met de nieuw gekozen tint eerdere getekende lijnen of vormen overkleuren.
De kleur van de achtergrond voert men in door de <0> toets of toets <4> in te drukken. Door de tint van de pen cursor aan te passen aan de kleur van de achtergrond, kan men de pen cursor als een vlakgom gebruiken.
Soms kan het nuttig zijn om de kleuren in een deel van een tekening te verwisselen zodat een deel van de tekening, uitgevoerd in kleur <3> verandert in kleur <2> en het deel dat in kleur <2> was uitgevoerd, verandert in kleur <3>.
Het verwisselen van kleuren kan alleen vanuit de *Compose* optie.
De tekening, of het deel van de tekening waarvan men de kleuren wil verwisselen, moet in het tekenraam, of een omtrek, geplaatst worden. Druk de <T>*rade* toets in en vervolgens de cijfers van de kleuren die verwisseld moeten worden. Om bijvoorbeeld de kleuren <3> en <2> te verwisselen moet men de volgende commando's invoeren: <T>*rade* <3 2> of, wat op hetzelfde neerkomt, <T>*rade* <2 3>.
Alle lijnen en vormen, uitgevoerd in kleur <2> die zich binnen het tekenraam of een omtrek bevinden zullen dan in tint <3> verkleuren en vice versa. Door deze optie te gebruiken kan men dramatische effecten aan een animatie toevoegen. Vooral wanneer men de kleurwisselingen beurtelings en rhytmisch op elkaar laat volgen.
Om een beeldenreeks met beurtelings veranderende kleuren te ontwerpen moet je een

vorm eerst in een *Sequence* (beeldenreeks) opnemen, de vorm dupliceren, de kleuren van de gedupliceerde vorm verwisselen en de nieuwe vorm aan de beeldenreeks toevoegen.

Uitvergroten van een tekening
Door de <Z>*oom* toets in te drukken kan men een tekening in het omlijnde gebied uitvergroten. Deze optie biedt tevens de mogelijkheid om gedetailleerde vormen te tekenen. Het <Z>*oom* commando wordt met de <Z> toets in- en uitgeschakeld.

Verander de afmeting van het tekenraam of het omlijnde gebied
Om het tekenraam of het omlijnde gebied aan te passen aan een bepaalde vorm of een tekening, kan het nodig zijn om de omtrek van het tekenraam of de omlijning te vergroten. Deze optie voert men in door eerst de <B>*order* toets in te drukken. In de linkerbovenhoek van het tekenraam of het omlijnde gebied verschijnt dan vervolgens een knipperende cursor.
Door de joystick te bewegen of de <CURSOR> toetsen in te drukken, kan men de omlijning of het tekenraam tot de gewenste afmetingen vergroten of verkleinen.
Zodra de linkerbovenhoek naar wens is ingesteld moet men de vuurknop indrukken. De knipperende cursor verschijnt dan in de rechterbenedenhoek van het tekenraam of de omlijning. Nadat men ook deze hoek naar de gewenste plaats heeft gemanoeuvreerd kan men de nieuwe instelling van het tekenraam of de omlijning invoeren door de vuurknop nogmaals in te drukken.
Een tekenraam of een omlijning kan in ''Movie Maker'' niet meer dan 1/8 van het scherm in beslag nemen. De omtrek van de omlijning of het tekenraam is bepalend voor de snelheid waarmee de uiteindelijke animatie in de *Play* optie zal worden afgedraaid. Het tempo van de animatie wordt trager naarmate men de omlijning of het tekenraam vergroot.

Verplaatsen en opnieuw afbakenen van tekenramen en omlijningen
Om de *Shape page,* oftewel het blad waarop men alle vormen samenbrengt, te organiseren of te reorganiseren, kan het noodzakelijk zijn om een omlijning op te pikken, te verplaatsen en te droppen in een ander gebied van de *Shape page,* bijvoorbeeld naast een andere omlijning.
Om een omlijning, en alle vormen binnen de omlijning, op te pikken moet men eerst de <SPATIEBALK> indrukken om alle huidige commando's te annuleren. Het commando om een omlijning te verplaatsen wordt vervolgens in werking gesteld door de vuurknop in te drukken. Daarna kan men de omlijning daadwerkelijk verschuiven door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen. Als men de omlijning naar de gewenste plaats heeft gebracht kan men de omlijning loslaten door de vuurknop of de <SPATIEBALK> in te drukken.
Het reorganiseren van omlijningen in de *Page shape* is belangrijk om het onderste uit de animatiekan te halen. Hoe meer omlijningen men aan elkaar kan laten aansluiten, des te meer ruimte creëert men om vormen te ontwerpen.

Verwijderen van vormen en tekeningen
Lezers die tijdens het lezen geëxperimenteerd hebben met de verschillende commando's zullen inmiddels aankijken tegen een wirwar van lijnen op het beeldscherm.
Men kan een keuzen maken uit twee opties om orde in de lijnenchaos te scheppen.
- Om alle vormen binnen een omlijning te verwijderen moet men eerst de <SPATIEBALK> indrukken en vervolgens toets <E>*rase.*
Op die wijze veegt men het gebied binnen de omlijning schoon terwijl de omlijning zelf intact blijft.
- Om slechts een deel van een tekening te verwijderen moet men de kleur van de pen cursor eerst in de tint van de achtergrond wijzigen (<0>). Daarna kan men met de pen de lijnen of de stippen verwijderen.

Als men een tekening per ongeluk heeft verwijderd of een deel van een tekening heeft weggegumd, kan men het verwijderde werk

restaureren door de <R>*estore* toets in te drukken.
Let op! Het <R>*estore* commando kan alleen nog uitkomst brengen als men nog geen andere instructie heeft ingevoerd!

Complexe vormen uit eenvoudige vormen samenstellen

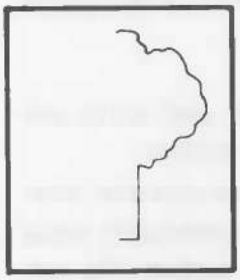
Met het <D>*uplicate* commando kan men bijvoorbeeld een stad ontwerpen door slechts één huis te tekenen en dit huis vervolgens meerdere malen te kopiëren. Deze optie kan ook gebruikt worden om een bewegend figuurtje éénmaal te ontwerpen, de ledematen te kopiëren en deze vervolgens in verschillende standen op het scherm te plaatsen zodat men een animatie kan creëren.
Deze optie is ongetwijfeld een glanspunt van ''Movie Maker''.
Om een vorm te kopiëren zonder het origineel te verwijderen, worden drie commando's gebruikt.
Eerst moet men de <W>*indow* toets indrukken om een raam te ontwerpen.
Het raam kan men herkennen aan het dikke, niet knipperende kader dat de plaats schijnt in te nemen van de omlijning.
Het raam heeft twee functies. In de eerste plaats werkt het raam als een rekbare omheining waarmee men het gewenste deel van een tekening kan insluiten terwijl de rest van de tekening intact blijft. In de tweede plaats werkt het raam als een vorkheftruck om een deel van een tekening naar iedere locatie op het scherm te verplaatsen en het vervolgens te droppen. Door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen kan men het raam over het scherm verplaatsen, onafhankelijk van de vormen.
Plaats het raam over de vorm of het deel van de vorm die je wil kopiëren. Druk de <D>*uplicate* toets in om de vorm of een deel van de vorm te kopiëren. Als je het raam nu verplaatst, zal het duplicaat van de vorm in het raam worden meegevoerd. Verschuif het raam voldoende zodat de gekopiëerde vorm en de originele vorm elkaar niet overlappen.
Het duplicaat van de vorm is vooralsnog niet als een vorm gedefiniëerd omdat iedere vorm moet worden begrensd door een omlijning en dan nog uitsluitend in de *Shape page*. Door de <←> toets in te drukken kan men overschakelen van de *Shape page* naar de *Background page* en vice versa. In de *Shape page* kan men de omlijning en tevens de vorm definiëren door de <O>*utline* toets in te drukken.
Door het raam herhaaldelijk te verplaatsen en de vuurknop in te drukken, kan men duplicaten dus overal afdrukken op de *Background-* en de *Shape page.* Om een duplicaat echter in een gedefinieerde vorm onder te brengen moet men het duplicaat in de *Shape page* plaatsen en het duplicaat vervolgens omlijnen met het <O>*utline* commando.
Soms kan het nodig zijn om de omtrek van het raam te veranderen om ruimte te maken voor een nieuwe vorm die men ontwerpt. In dat geval moet men, terwijl het raam werkzaam is, het <B>*order* commando gebruiken op dezelfde wijze zoals het commando van toepassing is voor een omlijning.
Om het kopie commando te annuleren moet men de <SPATIEBALK> indrukken terwijl een kopie in het raam aanwezig is. Het duplicaat zal dan uit het raam verdwijnen. Door de <SPATIEBALK> nogmaals in te drukken keert men terug naar de bestaande vormen.

Combineren van delen van een vorm om een nieuwe vorm samen te stellen

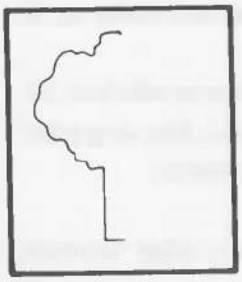
Het kopie-raam kan eveneens gebruikt worden om uit de delen van een bestaande vorm een nieuwe vorm samen te stellen. De volgende werkwijze is dan van toepassing.
Plaats een raam (<W>*indow*>) van gepaste afmetingen (<B>*order)* over het gewenste deel van een vorm of een tekening. Druk de <D>*uplicate* toets in, verplaats het gekopiëerde deel van de vorm door middel van de joystick over de vorm waaraan het duplicaat moet worden toegevoegd en druk de vuurknop in om het duplicaat los te laten.
De duplicaat vorm zal nu deel uitmaken van de tweede vorm. De nieuwe figuur kan echter pas als een gedefiniëerde vorm worden

ondergebracht nadat men de nieuwe figuur omlijnd heeft (<O>*utline)* in de *Shape page.* Alvorens men een deel van een vorm loslaat over een tweede vorm kan men alle overbodige lijnen verwijderen door de <E>*rase* toets in te drukken.
Deze handeling heeft geen invloed op het deel dat zich in het raam bevindt.
Wanneer men de vuurknop gebruikt om een kopie van een vorm los te laten, mag men niet vergeten om de nieuwe vorm van een omlijning te voorzien.
Indien nodig, kan men de omlijsting van het raam aanpassen door middel van het <B>*oder* commando. Daarna kan men de omlijning aanbrengen door gebruik te maken van de <O>*utline* instructie.

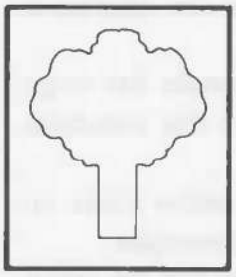
Spiegelbeelden ontwerpen
Bij nadere bestudering valt al snel op hoeveel figuren en delen van figuren symmetrisch zijn samengesteld. Door de mogelijkheden van het <M>*irror* commando optimaal te benutten kan men zich een hoop werk besparen.
In het volgende voorbeeld zullen we gebruik maken van een halve boom. Maak daarbij gebruik van het <Z>*oom* commando om de details uit te vergroten.



Druk de <W>*indow* toets in om een kopieraam op te roepen.
Plaats het raam over de halve boom en druk de <D>*uplicate* toets in. Verschuif het duplicaat van de halve boom naar een leeg gebied op het scherm, druk de vuurknop in om de kopie van de halve boom los te laten en annuleer het <D>*uplicate* door de <SPATIEBALK> in te drukken.
Als de omlijning weer over de originele helft van de boom staat moet men de <M>*irror* toets indrukken. De linkerhelft van een boom verschijnt dan in de omlijning.



Druk de <W>*indow* toets in om een kopieraam op te roepen.
Plaats het raam over de linkerhelft van de boom en druk de <D>*uplicate* toets in. Verschuif het raam vervolgens zodanig dat de linkerhelft van de boom exact aansluit op de rechterhelft en druk de vuurknop in om het duplicaat los te laten. Het resultaat levert en hele boom op!



Maak gebruik van het <B>*order* commando om de hele boom te omlijsten en druk daarna de <O>*utline* toets in om de tekening van de complete boom te omlijnen en bijgevolg als een vorm te definiëren.

Figuren en vormen inkleuren
Met het <I>*nsert* commando kan men op een makkelijke en snelle manier vormen en figuren inkleuren.
Plaats eerst een raam over het deel van de tekening dat je wilt inkleuren. Dit kan een hele figuur, een deel van een figuur of een deel van de achtergrond zijn.
Na het indrukken van de <I>*nsert* toets verschijnt een nietknipperende cursor in het centrum van het raam. Om de cursor duidelijk te kunnen waarnemen kan het handig zijn om het <Z>*oom* commando in te schakelen. Plaats de cursor door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen ergens in het gebied van de figuur die je wilt inkleuren.
Daarna kun je de tint kiezen waarmee je de figuur wilt inkleuren door middel van de

kleurtoetsen <1>, <2> of <0> en door de vuurknop in te drukken wordt het inkleuringsprocédé gestart.
Als de in te kleuren vorm niet helemaal gesloten is, zal het programma blijven inkleuren totdat men een willekeurige toets indrukt. Het inkleuren kan trouwens te allen tijde worden afgebroken door een toets in te drukken. Als men een vergissing begaat en men wil de ingekleurde tint verwijderen dan kan dit door de <R>*estore* toets in te drukken zolang men geen ander commando invoert.

Vergroten van een bestaande vorm
"Movie Maker" beschikt over een extra functie waarmee men vormen en tekeningen in de lengte of in de breedte kan vergroten. De *SCALE* functie is alleen beschikbaar in de *Compose* optie.
Druk de <U>*tility* toets in om vanuit de *Shape page* terug te keren naar het gebruikersmenu *(Utility menu)*.
In het gebruikersmenu moet men de keuzebalk op het *GET file* commando plaatsen door middel van de <CURSOR> toetsen. Druk daarna op <RETURN>.
In het *Compose* sub-menu moet men de keuzebalk op de *EXTRA FUNCTION* optie plaatsen, gevolgd door <RETURN>.
De vraag: *"Which function file should I get?"*, moet men beantwoorden door de filenaam *SCALE* in te voeren en de <RETURN> toets in de drukken.
Nadat de *SCALE* functie is ingeladen, moet men de keuzebalk in het hoofdmenu weer op de *Compose* optie plaatsen en de <RETURN> toets indrukken.
Als men weer in de *Shape page* is beland moet men het raam of de omlijning verschuiven over de vorm die men wil vergroten en de <X> toets indrukken. Daarna kan men de vorm vergroten in de richting waarin men de joystick beweegt, in de lengte of in de breedte. Men mag de omlijning zover uitstrekken als er plaats is voor de vergroting van de vorm. Als de uitgestrekte omlijning op de gewenste locatie is geplaatst, moet men de vuurknop indrukken. Men kan een vorm meerdere malen vergroten zolang er genoeg ruimte is op het scherm en de omlijning van de vorm niet meer dan ¼ van het scherm in beslag neemt. De mate van vergroting kan ook ingesteld worden door na het indrukken van de <X> toets één van de cijfertoetsen in te drukken om de schaalvergroting in te voeren. Toets <3> vergroot de vorm dan drie maal, toets <4> viermaal enzovoort. De factor van vergroting is standaard ingesteld op 2x de grootte van een vorm.
LET OP! Als men met de Scale optie werkt moet men voldoende ruimte overlaten om te voorkomen dat de vergroting van een vorm andere vormen of tekeningen overlapt!

Toevoegen van titels en tekst
Het toevoegen van titels en tekst is een tweede extra functie *(EXTRA FUNCTION)* die "Movie Maker" biedt. Deze *file* met de naam *TEXT* kan men gebruiken om karakters aan een animatie toe te voegen. Het assortiment waaruit men kan kiezen beperkt zich niet tot de hoofd- en kleine letters. Men kan eveneens gebruik maken van alle grafische karakters en de omgekeerde versies van de karakters waarover de Commodore 64 beschikt.

Tekst of grafische karakters kunnen uitsluitend aan een animatie worden toegevoegd in de *Compose* optie. Met het *Get file* commando kan men de *EXTRA FUNCTION* optie selecteren. De vraag "Which function file should I get?" moet men in dit geval beantwoorden door de filenaam *TEXT* in te voeren en vervolgens de <RETURN> toets in te drukken. Zodra deze file is ingeladen moet men de keuzebalk op de *Compose* optie plaatsen en de <RETURN> toets indrukken. Alvorens men kan typen op de *Shape*- of de *Background page* moet men de <X> toets indrukken. De smalle rechthoek die dan op het scherm verschijnt kan men over het scherm verschuiven naar de plaats waar de eerste letter moet verschijnen door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen. Daarna kan men het toetsenbord als een typemachine gebruiken. Na iedere ingetypte letter verschuift het kader

één positie naar rechts op, klaar voor de volgende letter. De spaties tussen de letters worden automatisch ingevoerd. Met de beschikbare controle toetsen kan men grafische karakters typen. Om een karakter te verwijderen, moet men de rechthoek eerst over het karakter plaatsen en vervolgens de <SPATIEBALK> indrukken. De *EXTRA FUNCTION* optie kan men uitschakelen door de <F7> toets in te drukken. Als men de gewenste tekst op de *Shape-* of de *Background page* heeft getypt, kan men het hele in een raam plaatsen en daarna naar believen verschuiven. Als men het tekstblok in de *Shape page* van een omlijning voorziet, kan men het tekstblok net als iedere andere vorm in een beeldenreeks *(Sequence)* opnemen.

Vergeet niet om de gewenste kleur van de te typen karakters in te voeren alvorens de <X> toets in te drukken. De kleur van de tekst kan men daarna alleen nog wijzigen door de *EXTRA FUNCTION* te verlaten en het normale procédé om kleuren te veranderen, toe te passen.

De volgende functietoetsen worden gebruikt om over de verschillende soorten karakters te kunnen beschikken:

<F5> : In- en uitschakelen van de optie dubbele grootte der karakters.

<F3> : Kleine letters, <SHIFT> toets ingedrukt = Hoofdletters, <COMMODORE LOGO> toets ingedrukt = linker grafische karakters.

<F1> : Hoofdletters, <SHIFT> toets ingedrukt = rechter grafische karakters, <COMMODORE LOGO> toets ingedrukt = linker grafische karakters.

<F7> : Schakel de normale *Compose* functies weer in.

De *EXTRA FUNCTION optie hoeft slechts eenmaal te worden ingeladen.*

Daarna volstaat het om de <X> toets in te drukken.

Ontwerpen van achtergronden (Backgrounds)

De vormen en figuren die men met de *Compose* optie in de *Shape page* ontworpen heeft, komen pas echt tot hun recht als men ze tegen een passende achtergrond plaatst. Door de <←> toets in te drukken kan men vanuit de *Shape page* rechtstreeks overschakelen naar de *Background page* en vice versa.

Om de *Background page* vanuit het hoofdmenu te bereiken, moet men toets <1> *(Compose)* indrukken. In het gebruikersmenu moet men de keuzebalk op *Compose* plaatsen en de <RETURN> toets indrukken. Daarna moet men de <←> toets indrukken om over te schakelen naar de *Background page.*

Het werken in de *Background page* verschilt slechts op één belangrijk punt van de wijze waarop men werkt in de *Shape page:* omlijningen *(Outlines)* oftewel gedefinieerde vormen ontbreken in de *Background page.*

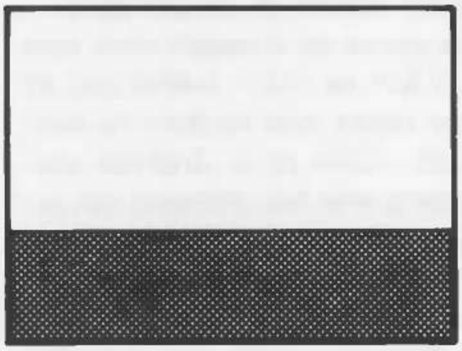
In de Background page volstaat het om het raam over een vorm te plaatsen door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen en vervolgens de vuurknop in te drukken om de vorm op te pikken en te verschuiven. Als men de vorm in de gewenste positie heeft kan men de vorm loslaten door de vuurknop nogmaals los te laten. Om een duplicaat van een vorm- of een deel van een vorm te maken, moet men het raam rond de vorm plaatsen, de <D>*uplicate* toets indrukken om de vorm op te tillen en de vuurknop indrukken om het duplicaat op de gewenste plaats los te laten.

De *Background page* kan men als werkblad gebruiken als men vormen in de *Shape page* ontwerpt en de *Shape page* kan men als werkblad gebruiken terwijl men aan een achtergrond werkt. Het is makkelijk om de <←> toets in te drukken en de vormen of figuren van de *Shape page* naar de *Background page* te verhuizen en vice versa. Door deze mogelijkheid te benutten, kan men meer werkruimte creëren om vormen en tekeningen te ontwerpen.

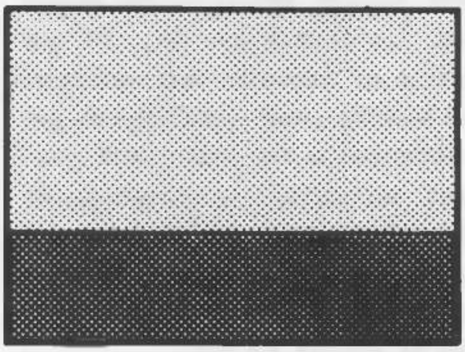
We starten in de *Background page* waar we als voorbeeld een eenvoudige achtergrond van een weiland en een paar bomen en een horizon zullen ontwerpen.

Druk de <C> en de <O> toetsen in en

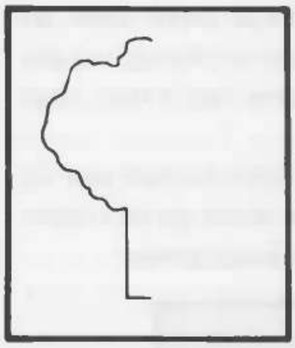
verander tint <O> (de achtergrondkleur) door middel van de <VERTICALE CURSORTOETS> in de kleur groen (CO = 05).
Druk de <C> en de <1> toetsen in en verander tint (1) door middel van de <VERTICALE CURSORTOETS> in de kleur blauw (C1 = 14).
Druk de <C> en de <2> toetsen in en verander tint (2) door middel van de <VERTICALE CURSORTOETS> in de kleur bruin (C2 = 09).
Druk de <H> toets in om de kleurbalken aan de bovenkant van het scherm te verwijderen.
Druk de toetsen <P> en <2> in en teken door middel van de joystick een horizontale bruine lijn van de ene kant van het scherm naar de andere kant van het scherm (zie tekening).



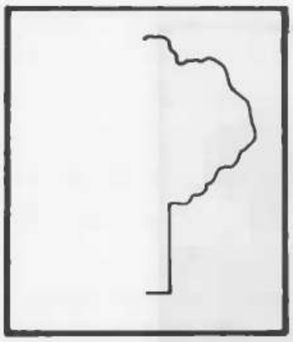
Plaats de pen cursor in het bovenste deel van het scherm, druk de toetsen <P> en <1> in, de <I>*nsert* toets en druk daarna de vuurknop in. Het bovenste deel van het scherm wordt dan gevuld met een helder blauwe lucht.



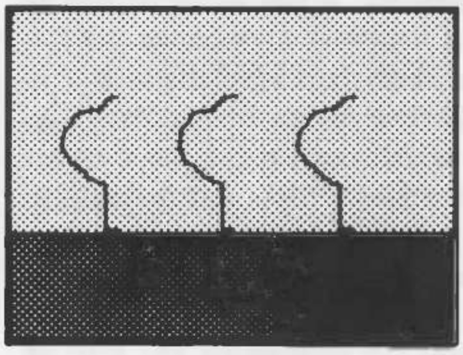
Druk de < ← > toets in om over te schakelen naar de *Shape page.* Druk de toetsen <P> en <2> in en teken de onderstaande vorm na:



Maak een kopie van de vorm door middel van het <D>*uplicate* commando (zie: Complexe vormen uit eenvoudige vormen samenstellen).
Verschuif het duplicaat naar de zijkant, druk de vuurknop in om het duplicaat los te laten en druk op de <SPATIEBALK> om het <D>*uplicate* commando uit te schakelen. Maak een spiegelbeeld van het duplicaat met het <M>*irror* commando (zie: Spiegelbeelden ontwerpen).

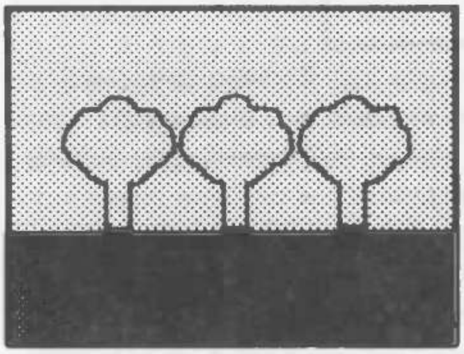


Maak gebruik van het <D>*uplicate* commando om de originele vorm van de halve boom op te pikken, druk de < ← > toets in om de vorm naar de *Shape page* over te brengen en druk de vuurknop in om een aantal vormen van halve bomen af te drukken:

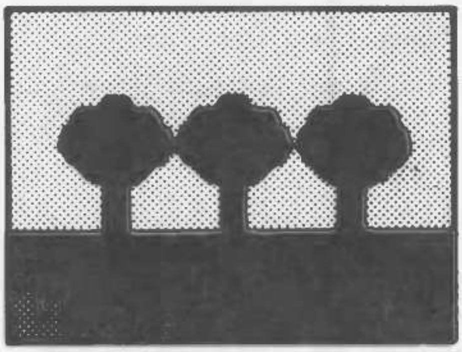


Druk de <SPATIEBALK> in om het <D>*uplicate* commando uit te schakelen.

Keer terug naar de *Shape page* door de <←> toets in te drukken en breng een duplicaat van de linker halve boom over naar de *Background page.*
Voeg een aantal linker halve bomen aan de rechter halve bomen toe zoals op de onderstaande tekening wordt aangegeven:



Kleur de bomen in met het <I>*nsert* commando geniet van een welverdiende pauze om te genieten van je eerste zelf gemaakte achtergrond!



Nadat men vormen en een achtergrond ontworpen heeft, kan men de vormen en de achtergrond bij wijze van voorvertoning op de volgende manier samenbrengen.
Pik een vorm op in de *Shape page* of haal een vorm uit een bestaande of een zelfgemaakte *Shape file.* Breng de vorm naar de *Background page* over en druk de <A>*ctor* toets in. Druk de <SPATIEBALK> in om de animatie te starten. Daarna kun je de vorm door middel van de joystick over het scherm bewegen. De beeldensnelheid <F>*rame rate* kan men op dezelfde wijze instellen als in de *Record* optie.

Met het *Keep file* commando kan men de zelfgemaakte vormen in een *Shape file* en de achtergronden in een *Background file* saven op een separate diskette (zie Movie Maker deel 1: *KEEP file! Saven van beeldenreeksen).*

Acteurs in een achtergrond opnemen (Recording)
Er is geen verschil tussen het opnemen van acteurs met of zonder achtergrond.
Nadat men het *Record menu* geladen heeft, moet men de keuzebalk op het *Get file* commando plaatsen en de <RETURN> toets indrukken. Plaats de keuzebalk vervolgens op de *Shape* optie en druk de <RETURN> toets in.
De vraag *"Which shape file should I get?",* beantwoordt en door de naam van de file die men wil gebruiken in te voeren en nogmaals <RETURN> in te drukken. Gebruik nogmaals het *Get file* commando, ditmaal om de gewenste *Background file te laden. Selecteer daarna de Record* optie.
Om de eerste acteur op te nemen moet men de toetsen <A> en <1> indrukken, de tweede acteur neemt men op door de toetsen <A> en <2> in te drukken enz. (Meer informatie over het opnemen van acteurs vindt men in het eerste deel van "Movie Maker"/ *RECORD Opnemen).*

De gekozen Background file zal als achtergrond van de animatie fungeren in de *Smooth* optie. Natuurlijk mag men verschillende achtergronden gebruiken om een nieuwe film te maken.

Geluid opnemen
Een animatie zonder geluid is als brood zonder beleg. De ontwerpers van "Movie Maker" hebben er dan ook voor gezorgd dat men een animatie met verschillende geluiden kan opluisteren. Op iedere animatiefilm kan men maximaal vier geluidsporen opnemen. Daar het niet mogelijk is om zelf een file met geluiden te maken, moet men zich behelpen met de voorgeprogrammeerde geluiden van de *EFFECTS* file.
In de *EFFECTS* file heeft men verscheidene muzikale noten en geluidseffecten opgeslagen. Er zijn drie 'stemmen' in deze file en iedere stem bevat negen verschillende geluiden of geluidseffecten.

Men kan alleen geluiden voortbrengen in de *Record* optie.
In de *Record* optie moet men de keuzebalk op het *Get file* commando plaatsen en de <RETURN> toets indrukken. Daarna moet men de keuzebalk op de *Sound* optie plaatsen en <RETURN> indrukken. De vraag: *"Which sound file should I get?"* moet men beantwoorden door *EFFECTS* in te tikken.
Plaats de keuzebalk vervolgens over de *RECORD optie en druk de* <RETURN> toets in. Door achtereenvolgens de toetsen: <N>*oise,* <V>*oice* en <1> in te drukken kan men over de geluiden beschikken die in de eerst stem zijn ondergebracht. Door de toetsen <1> tot en met <9> in te drukken, kan men verschillende geluidseffecten voortbrengen. Door middel van de <SPATIEBALK> kan men een individueel geluid laten verstommen.
Om de tweede stem in te schakelen moet men de toetsen <V> en <2> indrukken. De geluiden van de tweede stem kan men net zoals de geluiden van de eerste stem ten gehore brengen door middel van de toetsen <1> tot en met <9>. Dezelfde werkwijze is van toepassing op de orgeltonen uit stem <3> te halen.
Geluiden neemt men in een animatie op door middel van de <P>*layback,* <R>*ewind* en <G>*oto* commando's. De <>> en <<> toetsen worden gebruikt om het beeld *(frame)* op te zoeken. Druk de <N>*oise* toets in om de recorder in te schakelen. Druk de <V>*oice* toets in en vervolgens een cijfer van <1> tot en met <3> om het geluidsspoor in te schakelen waarop de geluiden van één van de drie stemmen moeten worden vastgelegd (het <V>*oice*-cijfer bepaalt van welke stem men de geluiden gebruikt alsmede het geluidsspoor dat men aanlegt in een *Animation* (file).
De recorder start met opnemen vanaf het moment dat men de <SPATIEBALK> indrukt. Terwijl de recorder 'loopt' kan men een compositie maken met de geluiden afkomstig uit één van de drie ingestelde stemmen door middel van de toetsen <1> tot en met <9>.
Om de recorder te stoppen moet men de <SPATIEBALK> indrukken. Om het geluid uit te schakelen en de recorder te laten doorlopen, moet men de <0> toets indrukken. Om een geluidsspoor te wissen moet men de <V> toets en het cijfer van de stem indrukken waardoor men als het ware 'stilte ' opneemt.
Men kan de geluidsweergave via de monitor van een opgenomen stem uitschakelen terwijl men andere stemmen opneemt door de recorder te stoppen en de <Q>*uiet* toets gevolgd door het cijfer van de uit te schakelen stem in te drukken.
Bijvoorbeeld: door de <Q> en <1> toetsen in te drukken, wordt de eerste stem uitgeschakeld (De stem staat nog steeds op de file maar men hoort de stem niet wanneer men weer opneemt).
Om een stem weer in te schakelen, moet men de <V> toets gevolgd door het cijfer van de gewenste stem indrukken. Om verscheidene stemmen uit- of in te schakelen, moet men de recorder stoppen en de respectievelijke commando's voor elke stem herhalen.

Geluiden kunnen de indrukken van actie en anticipatie in belangrijke mate versterken. Tevens kunnen geluiden als rhytmische en hoorbare signalen dienen om acteurs en gebeurtenissen te identificeren. Daarom is het belangrijk om geluiden precies te laten samenvallen op kritische momenten van actie.
De mogelijkheid om verschillende sporen met geluid aan eenzelfde beeld toe te voegen mag men dan ook niet over het hoofd zien.
Deze optie kan uiterst effectief benut worden door de structuur en het rhytme van de verschillende geluiden sterk te laten contrasteren.
Deze optie leent zich ook uitstekend om iedere acteur van een kenmerkend geluid te voorzien, aangepast aan zijn 'karakter' en zijn snelheid van het moment.
LET OP! Als men van de Record optie overschakelt op de Compose optie nadat men een aantal geluiden heeft opgenomen, moet men de Sound file weer laden wanneer

men terugkeert naar de Record optie.

Commando's en technieken om de montage te vergemakkelijken
De grenzeloze creatieve mogelijkheden van Movie Maker zijn pas in hun volle omvang beschikbaar als men de basistechnieken stevig onder de knie heeft.

Veranderen van kleuren:
In de *Record* optie begint de animatie met de kleuren die men eerder in de *Compose* optie had aangebracht of met de kleuren die in een *Shape-* of *Background* file werden gesaved.
Door de <C> toets en vervolgens een cijfer van <0> tot en met <4> in te drukken, zet men de recorder aan en kan men bijvoorbeeld de kleur van de achtergrond (toets <0>) veranderen of de overige kleuren <1>, <2>, <3>, <4> door middel van de verticale <CURSOR> toets.
Als men daarna de <SPATIEBALK> indrukt, worden de kleurwijzigingen opgenomen. Om kleurwijzigingen uit te voeren kan men de recorder uit zetten door middel van de <SPATIEBALK> maar men kan de tinten ook veranderen terwijl de recorder is ingeschakeld door de toetsen <0>, <1>, <2>, <3>, <4> en de verticale <CURSORTOETS> in te drukken, alvorens men enig ander commando invoert.
Beelden voorzien van een stopteken:
De </> toets wordt gebruikt om aan te geven waar de recorder automatisch moet stoppen. Om een beeld van een stopteken te voorzien, moet men de recorder uitschakelen als men bij het desbetreffende beeld is beland.
Men kan ook het <G>*oto* commando gebruiken om naar het gewenste beeld over te schakelen. Daarna kan men het stopteken aanbrengen door de </> toets in te drukken. De recorder zal ten alle tijde stoppen bij een beeld voorzien van een stopteken tenzij men het stopteken verwijdert. Om een stopteken te verwijderen, moet men het desbetreffende beeld opzoeken en de </> opnieuw aanslaan.
Beheren van meerdere acteurs:
In totaal kan men zes acteurs opnemen. Door gebruik te maken van de <P>, <R> en <G> commando's kan men het beeld opzoeken waaraan men de volgende acteur(s) wil toevoegen.
Druk vervolgens de <A> toets en de cijfertoets in van de acteur die men wil opnemen. Daarna moet men de <S> toets indrukken en het nummer invoeren van de beeldenreeks die men wil opnemen. Door de <SPATIEBALK> in te drukken zet men de recorder aan en kan men de tweede acteur op dezelfde wijze opnemen als de eerste acteur. Als men meerdere acteurs opneemt dan zal de laatst opgenomen acteur zich altijd voor de eerder opgenomen acteurs vertonen. Van deze wetenschap kan men gebruik maken door illusie te wekken dat een acteur achter een andere acteur of achter een deel van het decor verschijnt.
In het volgende voorbeeld verduidelijken we deze mogelijkheid.
In de *Record* optie kan men een beeldenreeks als een vorm van een boom definiëren. Als men vervolgens deze beeldenreeks en een nieuwe acteur selecteert, kan men de vorm van de boom exact over één van de bomen plaatsen die deel uitmaken van de achtergrond. Er verandert dan schijnbaar niets als de acteur wordt opgenomen. Indien de vorm van de boom echter is opgenomen tussen de opname van de eerste acteur en de opname van de derde acteur, dan zal de eerste acteur zich altijd achter de boom bewegen en zal de derde acteur zich altijd vóór de boom bewegen. Door nauwkeurig te monteren en de volgorde waarin de verschillende acteurs zich vertonen goed te regelen, is het mogelijk om één acteur het ene moment voor een deel van het decor of een andere acteur te laten verschijnen en het andere moment achter een deel van het decor of een acteur te laten opdraven.
Als men meerdere acteurs opneemt kan het soms nodig zijn om de locatie van andere acteurs in de beelden *(frames)* die volgend, te controleren. Door middel van de <>> en de <<> toetsen kan men de voorop- of achterliggende beelden bekijken. Men mag niet uit het oog verliezen dat, wanneer men

de opname van een acteur beëindigt alvorens men beeld 300 bereikt heeft, de acteur stil blijft staan terwijl de overblijvende beelden doorlopen. Om te voorkomen dat acteur (a) 'bevriest' terwijl de overige acteurs in de overblijvende beelden blijven bewegen, moet men acteur (a) verwijderen na het laatste beeld waarvan acteur (a) deel uitmaakt.

Acteurs herlocaliseren:
Om een nieuwe locatie aan een acteur toe te wijzen in een beeld of in een serie beelden, moet men het desbetreffende beeld opzoeken door middel van de toetsen <>> en <<> of de <G> toets als men het juiste beeldnummer kent. Nadat men het beeld gevonden heeft, kan men de acteur op een andere locatie plaatsen door middel van de joystick.
Druk de <A> toets in en daarna het nummer van de acteur die verplaatst moet worden. Rond de desbetreffende acteur verschijnt dan een omlijning. Als men de nieuwe locatie van de acteur door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen bepaald heeft, moet men de vuurknop indrukken om de acteur los te laten.

Acteurs, decors en beeldenreeksen vervangen:
Een acteur hoeft niet noodzakelijk in alle 300 beelden van een beeldenreeks op te treden. Beeldenreeksen *(sequences)* kan men op ieder ogenblik veranderen door de <Z> toets in te drukken en vervolgens het nummer van de nieuwe beeldenreeks in te voeren. De nieuwe beeldenreeks kan dezelfde vormen bevatten of een serie geheel nieuwe vormen. De vervanging van de beeldenreeks kan worden uitgevoerd terwijl de recorder loopt of nadat men de recorder heeft uitgeschakeld.

Verwijderen van beelden:
Terwijl men opneemt kan men één of meerdere beelden wissen door de <E> toets in te drukken. Het <E>*rase* commando wist beeld per beeld, maar door de <E> toets ingedrukt te houden kan men meerdere beelden in snel tempo wissen. Als men één of meerdere beelden wist, worden alle daaropvolgende beelden opnieuw genummerd.

Verwijderen van een acteur:
In plaats van een compleet beeld te wissen, waardoor men tevens alle acteurs die deel uitmaken van dat beeld verwijdert, kan men één of meerdere acteurs stuk voor stuk uit een beeld of uit een serie beelden verwijderen.
Zoek eerst het beeld op waaruit de acteur(s) verwijderd moeten worden door middel van de toetsen: <P>, <R> en <G> of de <>> en <<> toetsen. Druk vervolgens de <A> toets in. Rond één van de acteurs zal een omlijning verschijnen. Door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen kan men de omlijning verschuiven totdat men de acteur gevonden heeft die men wil verwijderen. Zodra men de bewuste acteur gevonden heeft moet men het nummer van die acteur onthouden (De nummers van de acteurs verschijnen op de informatiebalk [A (1-6)]).
Druk daarna de <Y>*ank* toets in om de acteur daadwerkelijk te elimineren. Om dezelfde acteur ook uit volgende beelden te verwijderen moet men die beelden eerst opzoeken, de omlijning over de acteur plaatsen of het nummer van de acteur invoeren en vervolgens de <Y> toets indrukken.

Beeldenreeksen opnieuw definiëren:
Men kan slechts negen beeldenreeksen definiëren omdat men niet meer beeldenreeksen met een *Shape page* in een *Shap* file kan opslaan.
Deze beperking kan men echter omzeilen door een beeldenreeks opnieuw te definiëren in de *Record* optie waardoor men een ongelimiteerd aantal beeldenreeksen in een animatie kan stoppen!
Om een beeldenreeks opnieuw te definiëren moet men overschakelen naar de *Shape page* door de <←> toets in te drukken. Daarna moet men dezelfde procedure volgen die van toepassing is in de *Compose* optie. Denk erom dat men door een nieuwe beeldenreeks te definiëren een oude beeldenreeks met hetzelfde nummer weg-

schrijft!

Zelf *Auto play* diskettes maken:
Er zijn drie manieren om eigen Movie Maker files af te draaien:
De eerste manier is de meest omslachtige omdat men de Movie Maker diskette dan steeds opnieuw moet laden. Daarna moet men de *Play* optie selecteren en door middel van de *Play file* optie de gewenste file inladen. Vervolgens moet men de *Play* optie nogmaals invoeren alvorens men van de animatie kan genieten.
Deze eerste manier maakt het onmogelijk om meerdere animatiefiles achter elkaar af te draaien, en dan laten we de lange wachttijden nog buiten beschouwing.

De tweede manier om Movie Maker files af te draaien werkt al wat sneller. Laadt de Movie Maker *Autoplay* diskette en vervang deze diskette door een diskette met zelfgemaakte Movie Maker files zodra het aftellen van 10 naar 1 op het scherm verschijnt. Na het aftellen zullen de zelfgemaakte animatiefiles, in de volgorde waarin men de files eerder had gesaved, worden afgedraaid.
Door zelf een *Autoplay* disk te maken kan men de wachttijd van de eerste manier en het geklungel van de tweede manier vermijden.
Op een geformatteerde diskette moet men de volgende files copiëren: ''AP'', ''AUTOPLAY.OBJ'', ''INI,CNTDWN''.
DE ''INI.CNTDWN'' MOET OP DE DISKETTE BLIJVEN!!
Op deze diskette kan men dan zelfgemaakte animatiefiles saven en afdraaien. Om een copie van de *Autoplay* diskette met zelfgemaakt files te laden, moet men de diskette in de drive stoppen en vervolgens het commando: LOAD''AP'',8 invoeren. Zodra de ''READY'' mededeling verschijnt moet men RUN intikken.

Tips

Het kiezen van het juiste tijdstip is in een animatie van cruciaal belang. Vaak kan het verschil van één beeld het onderscheid maken tussen een succesvol geluid en een geluid dat gedoemd is om alleen maar wrevel op te wekken. Om mislukkingen te voorkomen moet men de beeldteller tijdens het gebruik van *Playback* optie goed in de gaten houden. De montage van kritieke scènes kan men het beste beeld vóór beeld uitwerken.

Het effect van een stip op de monitor is door de beperkte resolutie vaak moeilijk bij voorbaat in te schatten. Bewegingen en expressies moeten dan ook bewust worden aangedikt om waarneembaar te zijn als men de animatie afdraait.
Het menselijk oog richt zich meer op kleuren en omlijningen dan op details van bewegende figuren. Van deze wetenschap kan men gebruik maken als men vormen tekent. Men kan zich een idee vormen van de wijze waarop men details kan weglaten door het <Z>*oom* commando in te schakelen om de vormen te bestuderen die in de verschillende *Shape* files zijn opgeslagen.

Het is mogelijk om een schijnbare achtergrond in een acteur te veranderen. Door een acteur op te nemen die is samengesteld uit delen van een achtergrond, kan men de achtergrond tot leven wekken.
Dit effect bereikt man door een achtergrond of een deel van een achtergrond te ontwerpen als een beeldenreeks van één beeld dat voortdurend over het scherm rolt *(Loop)*.
Door de beeldenreeks van de achtergrond eerst op te nemen handhaaft deze beeldenreeks zich als een afzonderlijke acteur en de overige acteurs zullen zich schijnbaar voor de afzonderlijke acteur vertonen. Deze 'achtergrond' acteur kan men later door een andere 'achtergrond' acteur vervangen.

Om problemen te voorkomen tijdens het overschakelen van de *Record* optie naar de *Compose* optie en vice versa, raden we aan er een gewoonte van te maken om de geluidseffecten pas op het laatst op te nemen.

Om een figuur uit een andere figuur te laten groeien moet men een korte beeldenreeks samenstellen van vormen waarin delen van de eerste figuur progressief vervangen worden door delen van de tweede figuur. Als men de beeldenreeks vervolgens opneemt wordt de illusie gewekt dat de tweede figuur uit de eerste figuur groeit.
De snelheid van de animatie kan men op verschillende manieren wijzigen.
Het veranderen van de beeldsnelheid ligt het meest voor de hand. Het <K>*wickness* commando kan effectief gebruikt worden om acteur (a) te laten vertragen terwijl acteur (b) zich in hetzelfde tempo blijft voortbewegen. Het <J>*ump* commando is het meest geschikt om de animatiesnelheid op passende wijze te beïnvloeden.
Als een acteur met iedere sprong een grotere afstand overbrugt, zal zijn bewegingssnelheid schijnbaar toenemen, zelfs indien de animatiesnelheid ongewijzigd blijft.

De hoeveelheid animatie, die nodig is om een bepaald effect op te roepen, is afhankelijk van de omstandigheden. De beweging waarneembaar maken, dat is het geheim van de smid. Door andere acteurs naar aanleiding van elkaar te laten reageren, vergroot men het effect.

COMMANDO KAART *COMPOSE OPTIE*

Wijzigen van de snelheid

<F>*rame rate*	<0>-<9>	Wijzigen van de beeldsnelheid.
<K>*wickness*	<0>-<9>	Voer het aantal beelden in voor iedere vorm in een beeldenreeks.
<J>*ump*	<0>-<9>	Stel de afstand in die met een animatiebeweging overbrugd moet worden.

Kleur commando's

<C>*olor*	<0>-<4>	Stel de gewenste kleur in met de <CURSOR> toetsen.
<I>*nsert color*		Inkleuren met de actuele kleur.
<T>*rade color*	<0>-<3>	Verwissel twee actuele kleuren.

Teken- en beeldenreeks commando's

<P>*en*	<0>-<3>	Teken met de joystick of de <CURSOR> toetsen binnen de grenzen van een omlijning in de *Shape page*. *De vuurknop moet ingedrukt worden om te kunnen tekenen.*
<W>*indow*		Raam om een tekening te verplaatsen, te kopiëren of te definiëren als een vorm.
<O>*utline*		Omlijning in een raam om een vorm te definiëren.
<B>*order*		Verander de omvang en de vorm van een omlijning of een raam. De vuurknop moet ingedrukt worden om de hoeken in te stellen.
<Z>*oom*		Uitvergroten van een vorm.
<D>*uplicate*		Kopiëer een vorm of een deel van een vorm in een raam of een omlijning. De vuurknop moet ingedrukt worden om een duplicaat los te laten. Om het commando uit te schakelen, moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
<M>*mirror*		Draai een vorm binnen een omlijning of een raam om door middel van de <CURSOR> toetsen om een spiegelbeeld te produceren.
<S>*equence*	<1>-<9>	Definiëer een beeldenreeks (max. 16 beelden); bepaal de voorvertoning van een beeldenreeks.
<X>*tra function*		Activeer een extra functie (Tekst/Schaalvergroting).

Montage commando's

<E>*rase*		Verwijder alles binnen een raam of een omlijning.
<R>*estore*		Restaureer alles dat verwijderd is met het <E>*rase*, <I>*nsert*, <P>*en* of <T>*rade* commando.
<Y>*ank*		Verwijder de huidige omlijning.
<V>*iew*		Toont alle bestaande omlijningen.
<A>*ction*		Vertoon de actuele beeldenreeks op de *Background page*. Druk de <SPATIEBALK> in om de actie te starten en te stoppen.
<L>*oop*	<0>-<9>	Voer het aantal herhalingen van een beeldenreeks in (voortdurend herhalen van de beeldenreeks <L> <0>).

Speciale commando's

<←>	Overschakelen van de *Shape page* naar de *Background page* en vice versa.
<SPATIEBALK>	Ter annulering van de meeste tekencommando's. Actie starten en stoppen.
<CURSOR> toets (verticaal)	Verander de kleuren op de kleurenbalk na het indrukken van de <C> toets.
<+>	Teken per stip al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets respectievelijk verticaal/horizontaal.
Vuurknop	Start en stop de actie. Oppikken en los laten van omlijningen. Oppikken en loslaten van duplicaten met het <W>*indow* en het <D>*uplicate* commando, <P>*en* commando gebruiken. Hoeken instellen met het <B>*order* commando.

Algemene commando's

<H>*elp line*	Schakel de helplijn in en uit.
<U>*tility menu*	Ga naar het gebruikersmenu van de huidige optie.

RECORD OPTIE

Kleur commando's

<C>*olor*	<0>-<4>	Zet de recorder aan en verander de kleuren door middel van de verticale <CURSOR> toets. De kleuren kunnen tijdens de opname veranderd worden.

Opname en beeldenreeks commando's

<A>*ctor*	<0>-<6>	Zet de recorder aan om een specifieke acteur op te nemen in de *Background page.* Maximaal 6 acteurs per keer.
<S>*equence*	<0>-<9>	Definiëer een beeldenreeks van maximaal 16 vormen. Specifiëer de beeldenreeks die moet worden opgenomen. Maximaal 9 beeldenreeksen per keer.
<L>*oop*	<0>-<9>	Voer het aantal herhalingen van een beeldenreeks in. Voortdurend herhalen <L> <0>.

Wijzigen van de snelheid

<F>*rame rate*	<0>-<9>	Wijzigen van de beeldsnelheid.
<K>*wickness*	<0>-<9>	Voer het aantal beelden in voor iedere vorm in een beeldenreeks.
<J>*ump*	<0>-<9>	Stel de afstand in die met een animatiebeweging overbrugd moet worden.

Montage commando's

<E>*rase*	Verwijder het actuele beeld tijdens het opnemen.
<G>*oto frame*	Ga naar beeld (001) of naar een specifiek beeld. Een specifiek beeld wordt ingevoerd door drie cijfers (001)-(300).
<Y>*ank*	Verwijder een omlijnde acteur.
</> *Frame marker*	Breng een merkteken tijdens het gebruik van het *Record* of *Playback* commando. De animatie stopt dan automatisch bij het beeld dat door middel van een stopteken gemerkt.

Playback commando's

<P>*layback*	Schakel de recorder uit en start *Playback.*
<R>*ewind*	Schakel de recorder uit, draai de beeldenreeks in omgekeerde volgorde af.

Algemene commando's

<H>*elp line*	Schakel de helplijn in en uit.
<U>*tility menu*	Ga naar het gebruikersmenu van de huidige optie.

Speciale commando's

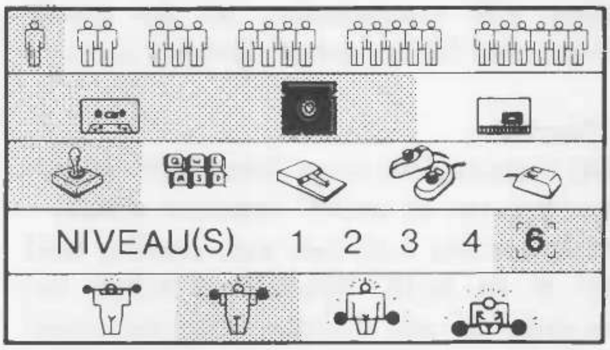
<←>	Overschakelen van de *Shape page* naar de *Background page* en vice versa.
<SPATIEBALK>	Zet de recorder aan en uit. Start de *Playback* optie.
<CURSOR> toets (verticaal)	Verander de kleuren op de kleurenbalk na het indrukken van de <C> toets.
<+>	Voorvertoning van een beeldenreeks.
<->	Voorvertoning van vormen.
Vuurknop	Acteurs en vormen oppikken en loslaten.

Geluidscommando's

<N>*oise*	<0>-<9>	Zet de recorder aan en neem een geluid op van de actuele stem. <N> <0> schakelt het geluid uit.
<Q>*uiet*	<1>-<3>	Schakel het geluid van een specifieke stem uit tijdens *Record* of <P>*layback.*
<V>*oice*	<1>-<3>	Kies een geluidsspoor om geluid op te nemen met het <N>*oise* commando. Om geluiden uit te testen zonder op te nemen moet men de <V>*oice* toets en een cijfer van <1>-<3> indrukken en vervolgens de <N>*oise* toets.

MOVIE MONSTER, THE

Epyx John M. Leupp Home Software Benelux





Doel

Het doel van het spel *Movie monster* is afhankelijk van het gekozen scenario. Dit kan onder andere zijn het aanrichten van zoveel mogelijk schade in een bepaalde stad, het redden van een kind van een monster of het stillen van de honger van het monster.

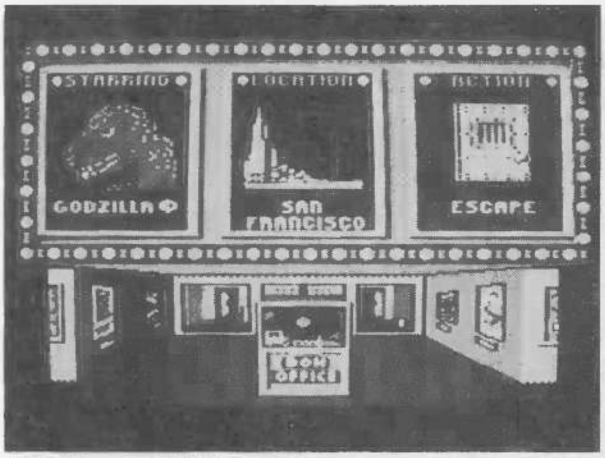
Beschrijving

Doorgewinterde spelfanaten en trouwe lezers van *Het Zwaardere Werk* herinneren zich hoogst waarschijnlijk wel het oude spel *Crush, crumble and chomp*. Ook een produkt van het softwarehuis Epyx. Een vergelijking tussen dit spel en *Movie monster* ligt uiteraard voor de hand.
Waar bij *Crush, crumble and chomp* de nadruk vooral lag op het strategische aspect, is het accent bij *Movie monster* verschoven naar wat meer behendigheid van de speler. Verder heeft men bij Epyx nogal wat geleend van hun monster eerdere spel. Desondanks is *Movie monster* een zeer aardig uitgevallen hommage aan de derde-rangs griezelfilms die in de vijftiger jaren aan de lopende band gemaakt werden. Vooral de Japanse horror-movies zijn onder de liefhebbers van dat genre berucht. Door hun, meestal zeer matige, kwaliteit waren dit echter wel vaak de leukste films, waarin niets te gek was. Scenario's waarin drie-koppige draken vanuit het heelal met een meteorieten storm naar de Aarde werden gevoerd of tien meter lange wespen waren daarbij niet van de lucht.
Dankzij het grote aantal (180) verschillende combinaties die mogelijk zijn in het spel, heb je keuze genoeg om jouw eigen scenario aan dit oeuvre toe te voegen.

Nadat het eerste deel van *Movie monster* geladen is, verschijnt het hoofdmenu. Hier moet je, als ware je een film producent, de hoofdrolspeler, de locatie en de plot van de film bepalen. Dit doe je door de joystick naar boven of onderen te bewegen. Je kunt dan alle mogelijkheden bekijken in de gekozen rubriek. De categorie kies je door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Het onderdeel dat je kunt veranderen wordt aangeduid doordat de naam ervan begint te knipperen. De rubrieken zijn van links naar rechts de hoofdrolspeler (*starring*), de stad (*location*) en de plot (*action*).

Hoofdrolspelers:
De monsters die je kunt selecteren hebben allemaal twee wapens gemeen. Het eerste is een verlammende schreeuw (*scream*), waardoor mensen en auto's gedurende korte tijd

stil blijven staan. Het tweede algemene wapen is een supersonische gil waardoor vliegtuigen en helicopters worden uitgeschakeld (*atomize (up)*).
De overige wapens en hun effect, alsmede de sterke en zwakke punten van de verschillende monsters geven wij hieronder weer.



Ingang van het theater

Godzilla
Dit is het enige monster in het spel dat echt in diverse films een hoofdrol heeft vervuld. De overige namen van monsters zijn verzonnen. Dit is waarschijnlijk gebeurd in verband met de hoge copyright kosten voor het gebruik van bestaande namen. Godzilla is een dinosaurus van gigantische afmetingen. Het monster is zo'n 120 meter hoog en tamelijk zwaarlijvig. Hierdoor is Godzilla zeer traag, maar wel erg sterk. Het monster kan tegen een stootje, zodat het niet al te snel kan worden gedood. Hij herstelt in een gemiddeld tempo van opgelopen verwondingen. Godzilla kan door het water lopen zonder hiervan nadelige gevolgen te ondervinden.

Het extra wapen van Godzilla is de mogelijkheid om vuur te spuwen (*breathe fire*). Alles wat door dit vuur wordt geraakt verdwijnt als sneeuw voor de zon, zelfs gebouwen.

Mr. Meringue
Dit monster (Mijnheer Schuimpje) doet sterk denken aan de *Marshmallow Man* uit *Ghostbusters*. Ook dit monster is traag. In kracht doet hij maar weinig onder voor Godzilla. Hij herstelt slechts langzaam van opgelopen verwondingen. Hij kan minder goed tegen aanvallen dan Godzilla. Voor water is Mr. Meringue ook niet bang. Wanneer hij zich echter te ver van de wallekant waagt, gaat hij drijven. Het gevaar bestaat dan dat hij stuurloos afdrijft.

Het geheime wapen van Mr. Meringue bestaat uit het spugen van kleverige schuimballen (*spit goo*). Deze schuimballen vernietigen alle tegenstanders op de grond. Gebouwen blijven echter overeind staan.

Sphectra
Dit is een enorme wesp. Dankzij de - in verhouding tot de andere monsters althans - ranke gestalte is hij zeer snel, zowel te land als in de lucht. Sphectra is echter het zwakste van alle monsters. Dit geldt zowel voor het aanrichten van schade met zijn frêle vleugeltjes als voor het incasseren van vijandelijk afweervuur. Hij herstelt ook erg langzaam van zijn opgelopen verwondingen.
Zijn geheime wapen is een ijselijk gekrijs (*sonic weapon*) waarmee alle tegenstanders in één klap voorgoed zijn uitgeschakeld. Een andere extra mogelijkheid van Sphectra is zijn vermogen om te vliegen (*take off/land*).

Het uit zijn krachten gegroeide insect kan weliswaar zwemmen als hij het water inloopt, maar daar kun je beter geen gewoonte van maken. Het beest zal zeer snel uitgeput raken bij zijn pogingen het hoofd boven water te houden. Wanneer hij per ongeluk landt in water verdrinkt hij onherroepelijk.

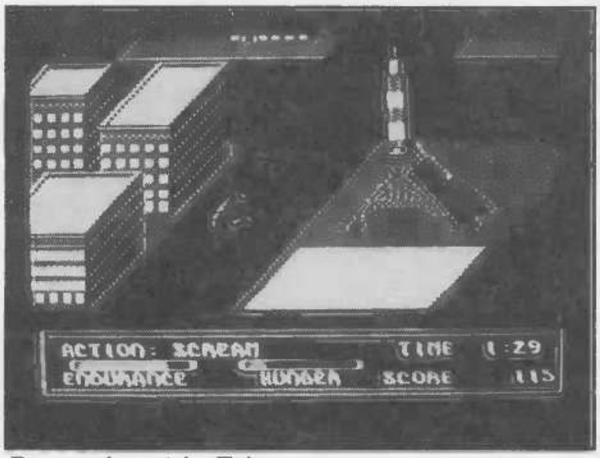
The Glog
Deze gigantische slijmbal bereikt een middelmatige snelheid. Ook zijn kracht is gemiddeld. Hij kan echter heel wat klappen incasseren voordat het tot hem doordringt dat hij gewond is. Indien de Glog gewond raakt, herstelt hij razendsnel. Hij heeft geen specifiek geheim wapen. Dingen die hij aanraakt worden echter aangetast door de zure vloeistof die de Glog afscheidt.

Mechatron
Dit is een robot die met kop en schouders boven alles en iedereen uitsteekt. Door een programmeerfoutje denkt hij dat hij Rambo is, dus hij laat overal een spoor van vernielingen na. Zijn snelheid is middelmatig, maar daar staat tegenover dat hij, net als Godzilla, beresterk is. Hij is extreem goed bestand tegen pogingen van de mensen om hem te beschadigen (hij lijkt hierdoor wel een politicus). In tegenstelling tot de andere monsters herstelt hij niet meer van opgelopen schade.
Het ligt voor de hand dat Mechatron niet tegen water kan. Electronica en water zijn nu eenmaal geen goede partners.
Het geheime wapen waarmee Mechatron is uitgerust is een laserstraal (*fire laser*), waarmee hij alles in één enkel schot met de grond gelijk kan maken.

Tarantus
Veel mensen krijgen de kriebels wanneer ze een spin zien. Als ze Tarantus ooit tegen het lijf mogen lopen, dan zullen ze zich in een stofwolk van jeukpoeder, die binnenin een mierenhoop hangt, wanen.
Dankzij de vele poten is Tarantus snel ter been. Zijn kracht is middelmatig, terwijl zijn incasseringsvermogen ook niet boven de grijze middelmaat uitkomt. Het zelfde geldt ook voor het tempo waarin hij van verwondingen herstelt.
Het geheime wapen van Tarantus is een groot spinneweb (*shoot web*). Dit kan hij afschieten op mensen, auto's en schepen. De spin heeft overigens geen last van watervrees.

Elke stad bevat een aantal speciale bouwwerken. Deze wetenschap is van belang wanneer je attracties van de stad wilt vernielen (*destroy landmark*). Hier komen we nog op terug bij het bespreken van de verschillende acties die je kunt ondernemen. We vermelden hier bij elke stad wel alvast welke speciale bouwwerken er te vinden zijn. De steden waaruit je een keuze kunt maken (onder het kopje *location*) zijn achtereenvolgens:

San Francisco
Deze stad, die aan een baai ligt, geniet natuurlijk de meeste bekendheid door de fameuze *Golden Gate Bridge*. Een andere bekende toeristische attractie zijn de kabel trammetjes. San Francisco werd in 1906 getroffen door een zeer zware aardbeving, die een groot deel van de stad verwoeste. Zou het jou lukken om een nog grotere ravage aan te richten?
Frisco, zoals uitsluitend de mensen zeggen die niet zelf in deze stad wonen, bevat in dit spel vier belangrijke bouwwerken. Het zijn achtereenvolgens:
Coit Tower, in het noord-westen van de stad
Golden Gate Bridge, in het zuid-westen van de stad
Transamerica Building, in het noord-oosten van de stad
Epyx World Headquarters, in het zuid-oosten van de stad.



De zendmast in Tokyo

Tokyo
Japan's hoofdstad is één van de grootste steden ter wereld. Tokyo heeft, net als San Francisco, in het verleden veel te lijden gehad van aardbevingen. In 1923 werd Tokyo getroffen door een zeer zware beving die de halve stad wegvaagde.
De belangrijkste gebouwen in de stad zijn:
Yasunda Kasai Building, in het noord-oosten van de stad
Asahi Newspaper Building, in het zuid-oosten van de stad
Torri, in het noord-westen van de stad
Diet Building, vlak onder het Torri
Tokyo Tower, iets ten zuid-westen van het Diet Building

Zojoji Tempel, in het zuid-westen van de stad

Parijs
Deze stad wordt in brede kring als één van de mooiste steden ter wereld beschouwd. Wat ongekend een genoegen om hier nu eens flink huis te mogen houden! Parijs wordt doorsneden door de rivier de Seine. De bijzondere gebouwen in Parijs zijn:
Arc de Triomphe, in het noord-westen
Louvre, ten oosten van de Arc de Triomphe
Notre-Dame, in het oosten van de stad
Maison d'Epyx, in het zuid-oosten
Eiffel toren, in het zuid-westen

Londen
Het gezicht van de Engelse hoofdstad wordt ook al in belangrijke mate bepaald door een rivier. In dit geval is het de Theems die door de stad stroomt. Ook Londen is in het verleden getroffen door rampen. De meest bekende daarvan is ongetwijfeld de grote brand die in september 1666 het merendeel van Londen's (toen nog houten) huizen in de as legde. De belangrijkste bouwsels in de stad zijn:
Royal Naval College, in het noord-oosten van de stad
Tower Bridge, in het noord-westen
Tower of London, iets ten zuiden van de Tower Bridge
Big Ben, ten oosten van de Tower of London
Epyx House, pal ten zuiden van de Big Ben

New York
Deze tot de verbeelding sprekende stad heeft natuurlijk niet altijd volgestaan met wolkenkrabbers. Heel lang geleden was het een jachtterrein voor de indianen van de Algonkial stam. In het jaar 1624 kwam het eiland Manhattan in Nederlandse handen. Het werd met de indianen geruild tegen een partij kralen die toen een waarde vertegenwoordigden van $ 24. De stad werd Nieuw Amsterdam gedoopt.
Later werd met de Engelsen een ruilhandeltje gedreven. Zij mochten Nieuw Amsterdam hebben in ruil voor Suriname. De stad werd toen omgedoopt in New York. De belangrijkste bouwwerken van de stad zijn:
Vrijheidsbeeld, op het eilandje ten zuidwesten van Manhattan
World Trade Center, op de zuid-west punt van Manhattan
Empire State Building, ongeveer in het midden van Manhattan
Plaza Hotel, iets ten noorden van het Empire State Building
Epyx's, in het noord-oosten van Manhattan

Moskou
De machtige hoofdstad van Rusland telt meer dan 150 musea en een aantal wereldberoemde theaters. Het bekendste gebouw is ongetwijfeld het Kremlin. Tot aan de Russische revolutie in 1917, was dit het paleis van de Tsaar. Moskou heeft het in zijn bestaan ook niet altijd makkelijk gehad. De stad is onder anderen aangevallen door de troepen van Napoleon en Hitler. De belangrijkste gebouwen in Moskou zijn:
Kremlin, in het zuid-westen van de stad
Rode Plein, ten noorden van het Kremlin
het Gurn Warenhuis, ten noord-oosten van het Rode Plein
Potrovsky kathedraal, ten zuid-oosten van het Gurn warenhuis
Ministerie van Epyx Zaken, in het noordoosten van de stad

Het laatste onderdeel van het spel dat je zelf kunt instellen, is het bepalen wat het monster moet gaan doen (*action*). De mogelijkheden zijn hier:

Escape
In dit scenario is het monster dat je hebt geselecteerd gevangen genomen. Als het spel begint, ben je zojuist uit jouw gevangenis ontsnapt. Je hoeft nu alleen nog maar de rand van de stad te bereiken om te ontsnappen.

Lunch
Ook monsters moeten eten om in leven te blijven. Dat is er in dit scenario even niet van gekomen. Vandaar dat het monster een vreselijke honger heeft. Je moet dus de stad

binnengaan en zoveel mogelijk eten. De voedingswaarde van de opgegeten mensen, auto's, enzovoorts, is niet voor elk monster hetzelfde. Je zult moeten uitvissen welk dieet het meest geschikt is voor de verschillende monsters. Je kunt natuurlijk proberen de stad weer heelhuids te verlaten nadat je honger gestild is.

Search
De mensheid heeft weer eens toegeslagen. In een poging een wetenschappelijk onderzoek op te zetten, hebben ze jouw baby ontvoerd. Natuurlijk laat je dat niet op je zitten en je gaat op zoek naar het arme wicht. Als je goed luistert, kun je de baby af en toe om hulp horen roepen. Zodra je het gebouw hebt gevonden waar het kind gevangen wordt gehouden, moet je dit vernietigen. Ook nu weer probeer je de stad levend te verlaten. Je wilt toch niet op jouw geweten hebben dat het kindje als wees achterblijft?

Destroy landmark
Je loopt al dagen met een vreselijke hoofdpijn rond. Opeens ontdek je de oorzaak van dit ongemak. Op een van de belangrijke bouwwerken hebben de mensen een sterke radiozender geplaatst. De radiogolven zijn de veroorzakers van jouw hoofdpijn. Vanaf de rand van de stad moet je het bouwwerk opsporen waar de radiozender is geïnstalleerd. Vernietig het zodat je weer rustig kunt slapen. Als je de stad tenminste weer ongeschonden kunt verlaten.....

Berserk
Dit is de meest nutteloze bezigheid die je je maar kunt bedenken. Verveeld loop je wat door de stad rond en je probeert zo veel mogelijk schade aan te richten, zonder aanziens des persoons. Mocht je de stad weer levend weten te verlaten, dan kun je rekenen op een leuk aantal bonuspunten.

Tot zover de beschrijving van alle mogelijkheden die je vanuit het menu ter beschikking staan. Als je je keuze hebt gemaakt, druk je de vuurknop in, zodat het volgende deel van het spel kan worden geladen. Als dit is gebeurd, bevind je jezelf in de bioscoop. Het gordijn gaat omhoog, de lichten worden gedoofd en op het filmdoek verschijnen eerst wat reclameboodschappen voor andere Epyx spellen. Vervolgens wordt een beknopte weergave van het scenario getoond. Dit gedeelte kan desgewenst worden versneld door de vuurknop een aantal malen in te drukken totdat gevraagd wordt voor de tweede kant van de diskette. Draai de diskette om en druk op de vuurknop, zodat de rest van het spel kan worden geladen. Als dit is gebeurd kan het spel beginnen.
Het grootste deel van het beeldscherm wordt in beslag genomen door een driedimensionale weergave van de stad waarin het monster zich bevindt. Daaronder wordt in een blok wat informatie gegeven die voor de verschillende scenario's iets kan afwijken.
Linksboven in het infoblok staat welk wapen je gebruikt wanneer je de vuurknop indrukt. Je kunt een ander wapen selecteren door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick omlaag en omhoog te bewegen. We hebben echter ontdekt dat het ook mogelijk is om de <SPATIEBALK> in te drukken om een ander wapen te selecteren. Deze methode bevalt ons beter, aangezien het wisselen van wapens op de manier wat sneller kan gebeuren.
Naast het geselecteerde wapen zie een klok de seconden wegtikken. Hoe sneller je het doel dat je hebt gekozen (bijvoorbeeld het opsporen van jouw kind) bereikt, des te meer punten verdien je.
Onder de klok wordt de score bijgehouden. Je krijgt punten voor het vernielen van gebouwen en bruggen en voor het opeten van voertuigen en mensen. Ook voor het verlaten van de stad krijg je een aantal bonuspunten, gebaseerd op de tijd die je nodig had om het doel te bereiken.
Linksonderaan zie je een *endurance* meter. Deze blauwe balk wordt korter naarmate je ernstiger gewond raakt. Als de blauwe balk geheel verdwenen is, overlijdt het monster. Tussen deze meter en de score in is, in een aantal scenario's, een tweede meter zichtbaar. Deze meter (die twee verschillende

functies kan hebben) zie je in de volgende scenario's:



Reclameboodschappen

Destroy landmark, Search en *Lunch*. In het laatstgenoemde scenario heeft de meter als functie om te tonen hoe hongerig het monster nog is.Als de balk in de meter de rechterzijde heeft bereikt, is de honger gestild en moet je proberen de stad zo snel mogelijk te verlaten.
In de twee andere scenario's werkt de balk als een afstandsmeter. Hoe langer de balk is, des te dichter ben je het doel genaderd. In het *Destroy landmark* scenario is de balk altijd zichtbaar. In het *Search* scenario is de balk slechts af en toe eventjes te zien.
Het door de stad heen en weer lopen is eenvoudig een kwestie van de joystick in de gewenste richting bewegen. Het is hierbij ook mogelijk om het monster achteruit te laten lopen, vliegen of glijden. Dit doe je door, wanneer het monster bijvoorbeeld naar rechts loopt, de joystick naar links te duwen. Wanneer het echter de bedoeling is dat het monster zich omdraait, dan zul je de joystick in dit voorbeeld eerst omhoog of omlaag moeten bewegen voordat je deze naar links duwt.
Zodra je aan de rand van de stad bent gekomen, wordt het beeldscherm zwart. Je moet dan beslissen of je de stad wel of niet wilt verlaten. Kies voor ja of nee door, de joystick naar links of rechts te bewegen en druk de vuurknop in. Wanneer je de stad niet wilt verlaten, gaat het spel normaal verder. Geef je de wens te kennen dat je de stad uit wilt, dan is het spel afgelopen. Je moet dan de diskette omdraaien en de vuurknop indrukken. Hierna krijg je een afsluitend verhaaltje te zien en tenslotte het behaalde aantal punten.
Wanneer je besluit het spel op te geven, kun je gelijktijdig de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> indrukken. Het spel keert dan weer terug naar het hoofdmenu. Hier vandaan kun je aan een nieuwe poging beginnen.
Iets dat niet in de handleiding vermeld stond is het feit dat het spel kan worden gepauzeerd. Dit doe je door toets <F1> in te drukken. Druk deze toets nogmaals in om door te spelen.

Speeltips

Vliegtuigen en helicopters kun je alleen vernietigen door middel van *"Atomize (up)"*.

Wanneer je de Glog op pad stuurt, hoeft je maar één maal tegen een gebouw aan te lopen. Het zuur doet dan zijn werk, zodat het gebouw korte tijd later instort. Meerdere malen tegen het bouwwerk aanschoppen kost alleen maar energie.

Laat Sphectra niet te lang achter elkaar vliegen. Dit is namelijk een zeer uitputtende bezigheid.

Monsters kunnen schuilen achter gebouwen. Mensen kunnen hier achter echter ook op de loer liggen!

Sphectra kan gebouwen sneller vernietigen door er bovenop te landen. Ook dit scheelt energie.

Wanneer je het scenario *Search* speelt, is het goed te weten dat jouw baby soms reageert als je hem roept (*Scream*).

Tijdens het scenario *Berserk* is het verstandig om eerst in één richting (bijvoorbeeld naar links) te blijven lopen totdat je aan de rand van de stad bent beland. Wanneer je hier bent ga je niet de stad uit maar bijvoorbeeld omhoog. Vernietig alles wat je tegenkomt, maar loop niet te ver de stad in. Hou de *endurance* meter goed in het oog. Zodra deze bijna op nul staat, verlaat je de stad en je krijgt de "overlevingsbonus".

Kies voor het scenario *Destroy landmark* bij voorkeur de stad New York. Deze stad heeft namelijk vijf belangrijke bouwwerken, die bovendien allemaal vlak bij elkaar liggen. Hierdoor heb je een betere kans op succes. Hetzelfde geldt, zij het in iets mindere mate, voor de stad San Francisco.

Overweeg zorgvuldig met welk monster je de strijd aangaat, en welk doel je wilt nastreven. Het is bijvoorbeeld niet zo verstandig om Sphectra te kiezen voor een *Berserk* scenario in New York (een stad met veel water).

In het scenario *Lunch* moet je proberen de honger van het monster zo snel mogelijk te stillen. Zoals we reeds hebben verteld, leven de monsters niet allemaal op het zelfde dieet. In onderstaand lijstje kun je aflezen welk voedsel het beste bij een monster past.

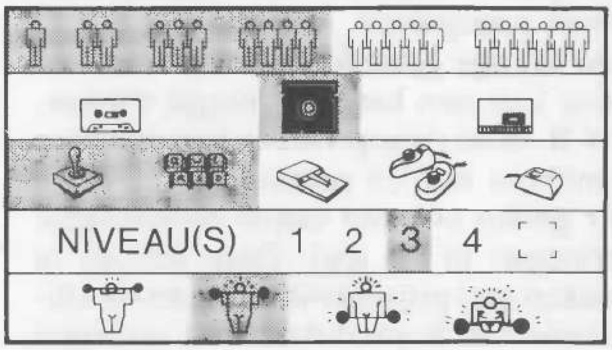
Godzilla - ziekenwagens en groene auto's
Mr. Meringue - mensen, het liefst infanteristen
Sphectra - groene auto's
The Glog - groene auto's
Mechatron - alles wat je maar kunt vinden
Tarantus - mensen

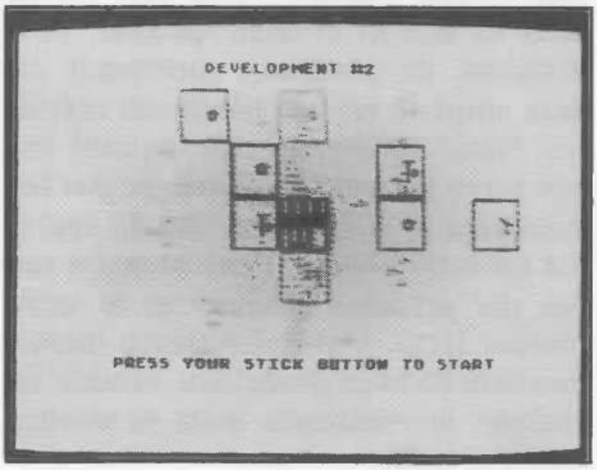
Verschil bij *Lunch* geen tijd aan het vernielen van huizen. Voedsel is het enige dat je nodig hebt. Het kost bovendien energie, die je beter kunt gebruiken om zo lang mogelijk overeind te blijven.

M.U.L.E.

Electronic Arts

Ariolasoft





Doel

De spelers moeten in dit spel een verre planeet kolonialiseren en tot economische bloei brengen. Dit gebeurt door het verbouwen van voedsel, delven van grondstoffen en winnen van energie.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen mogen de spelers genieten van het muzikale hoogstandje, terwijl de hoofdrolspelers voorbij komen paraderen. Vervolgens kan met de <F3> toets worden gekozen voor één van de drie mogelijke varianten van het spel. Met de toets <F5> kan het aantal spelers worden bepaald. Als er minder dan vier spelers aan het spel meedoen neemt de computer de rol van de overige deelnemers waar.

Het gebruik van minimaal 1 joystick is noodzakelijk terwijl maximaal twee spelers het spel met het toetsenbord kunnen bedienen. Iedere speler eist door een druk op de vuurknop, of door het aanslaan van één van zijn twee toetsen, één van de vier kleuren op. De te bedienen toetsen zijn voor de speler die de linkerzijde van het toetsenbord gebruikt de <Q> voor omhoog, en de <CBM-logo> toets voor omlaag. De speler aan de rechterzijde gebruikt achtereenvolgens de toetsen <↑> (pijltje omhoog) en <=> De gekozen kleur heeft geen invloed op het verloop van het spel.

Nu moet elke speler kiezen welke gedaante hij wil aannemen in het spel. Er bestaan acht mogelijkheden, elk met enigszins afwijkende eigenschappen. Door het bewegen van de joystick of het indrukken van één van de hierboven genoemde toetsen kan een bepaald karakter nader worden bekeken temidden van de overige figuren. Als het figuur met de wens van de speler overeenkomt kan deze door een druk op de knop of door het gelijktijdig indrukken van zijn twee toetsen worden gekozen.

De speelfiguren luisteren naar de volgende namen: Gollumer, Leggite, Bonzoid, Spheroid, Mechtron, Packe, Flapper en Humanoid. Iedere speler begint met een startkapitaal van $ 1.000 in contanten en een partij goederen ter waarde van $ 300.

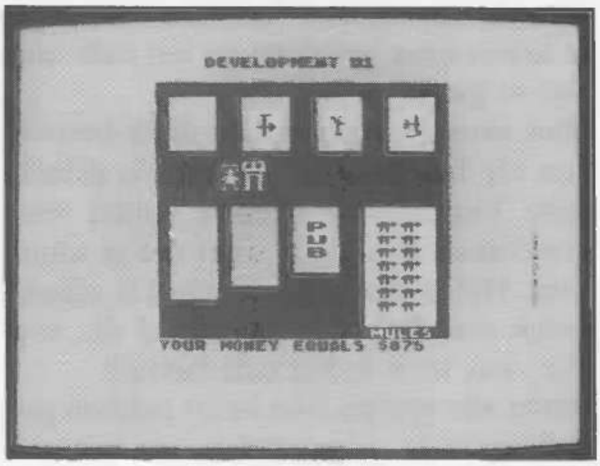
Twee dingen vallen hierbij onmiddellijk op. In vergelijking met de overige karakters begint de Flapper namelijk met een bedrag van $ 600 meer in kas, terwijl de Humanoid het met $ 400 minder moet stellen. Door deze verschillen kan een balans worden verkregen tussen meer en minder ervaren spelers.
Wanneer de computer meespeelt zal deze altijd de rol van Mechtron vervullen. Nadat iedereen heeft bepaald wat zijn rol in het verhaal wordt, begint het eigenlijke spel. Het doel van dit spel is het tot economische bloei brengen van een pas gestichte kolonie op de verre planeet Irata. Om te overleven dienen minstens de twee produkten, voedsel en energie, in voldoende mate te worden voortgebracht.
HET BEGINNERS SPEL kent hierbij dan ook nog het element Smithore. Deze delfstof heeft een vaste waarde van $ 50 per geproduceerde eenheid. Om te beginnen moet een bepaald stuk land worden geclaimd. Over het beeldscherm beweegt hiertoe een groot vierkant. Wanneer dit vierkant zich bevindt op het stuk land dat je graag wilt veroveren dan druk je op de vuurknop of op een van de bedieningstoetsen. Dit gaat door totdat alle vier spelers een gebied hebben verkregen. Wie het eerst gedrukt heeft kan het betreffende stuk land het zijne noemen. Dit wordt vervolgens aangegeven door een vierkant in de kleur van de speler.
De volgende stap is het bouwrijp maken van het perceel. Druk echter eerst even de <F1> toets in om het spel te pauzeren en de volgende uiteenzetting nauwkeurig te bestuderen.
Het is van groot belang om vooraf te weten welk stuk grond je wilt claimen, en wat er geproduceerd moet gaan worden. Er bestaan namelijk drie terreinsoorten, die elk voor een bepaald produkt het meest geschikt zijn.

Vanuit het dorp in het middelpunt van de planeet loopt naar boven en naar beneden toe een rivier. De aanwezigheid van veel water maken deze stukken grond vruchtbaar. Het meest voor de hand liggende produkt om hier te verbouwen is uiteraard voedsel.
In de bergachtige gebieden is het graven naar Smithore het meest lonend. Minimaal wordt per gebied 1 eenheid gevonden, en uit iedere heuvel binnen het gebied wordt één extra klomp Smithore opgegraven.
De overige gebieden zijn vlak land en daar kan men het best energie winnen. (N.B. in de riviergebieden kan niet naar Smithore worden gegraven).
Er gelden ook een aantal economische principes in dit spel. Deze hebben te maken met prijsontwikkeling en de efficiëntie van de produktie. Het verhogen van de produktie kan op twee verschillende manieren worden bereikt.

Ten eerste kan dit door in twee (of meer) aan elkaar grenzende gebieden hetzelfde produkt te maken. Door deze massaproduktie wordt in elk gebied de opbrengst met gemiddeld één eenheid verhoogd. Wanneer men in drie verspreide gebieden hetzelfde produkt voortbrengt, heeft dit ook invloed op de hoogte van de produktie. Door de op deze wijze vergaarde kennis wordt de produktiviteit namelijk ook verhoogd. (Indien van deze drie gebieden er twee aan elkaar grenzen wordt de opbrengst nog eens extra verhoogd).
De hoogte van de produktie is van invloed op de prijs. Dit werkt volgens het marktprincipe. (Bij een groot aanbod daalt de prijs en bij minder aanbod zal de prijs stijgen). Zoals alles kennen ook deze principes hun grenzen. Wil men bijvoorbeeld een monopoliepositie verwerven in een bepaald produkt, dan moet er steeds verder worden uitgebreid. Men wordt dan gedwongen om bijvoorbeeld voedsel te gaan verbouwen in de bergen. De kosten wegen dan niet meer op tegen de oogst, zodat het

lonender wordt om iets anders te gaan verbouwen.
Na deze korte economieles kunnen we verder met het spel, door dit met een druk op de toets <F1> weer te hervatten.
In het midden van het dorp verschijnt nu een klein figuurtje in de kleur van de speler die aan de beurt is, terwijl het land van die speler begint te knipperen. Soms klinkt er op dit moment een signaal, waarna een willekeurige mededeling op het scherm verschijnt. Nadat je deze gelezen hebt druk je op de vuurknop waarna je een close-up van het dorp te zien krijgt.
Dit dorp bestaat uit vijf gebouwen. Aan de rechterzijde is een verticale balk zichtbaar die, naarmate de tijd verstrijkt, steeds korter wordt. Zodra de balk is verdwenen is de beurt voorbij. Als de beschikbare tijd bijna op is klinkt een waarschuwingssignaal. Aan de zuidkant van de straat zie je de pub, met daarnaast de stal waarin de M.U.L.E.'s (Multiple Use Labor Element) zijn ondergebracht. Eerst moet het wezen de stal binnen lopen om een M.U.L.E. aan te schaffen. Deze werkezels kosten $ 100. Ten noorden van de straat bevinden zich de leveranciers van de verschillende uitrustingsstukken.

Hier moet men met de M.U.L.E. naar binnen om deze voor te bereiden op zijn taak. Van links naar rechts is dat voor het winnen van: Smithore, Energie en Voedsel.
De prijs van de aan te schaffen uitrustingsstukken is respectievelijk $ 75, $ 50 en $ 25. Ondanks dit dorstverwekkende geslenter door de stoffige straten moet je de verleiding van de kroeg nog even weerstaan. (De eigenaar laat je trouwens toch niet naar binnen met een huisdier). De wandeling dient voortgezet te worden.



Eerst het dorp uit aan één van de twee zijkanten, en daarna verder naar het stuk land waarop de M.U.L.E. moet worden geplaatst. Het lopen door een rivier of over de bergen gaat moeizamer dan over het vlakke land. De snelste manier van voortbewegen is in een diagonale lijn. Eenmaal aangekomen in het juiste gebied installeer je de M.U.L.E. door het karakter dat je speelt te plaatsen op het huisje. Vervolgens druk je op de vuurknop. Als je een piepje hoort, dan staat het wezen niet op de juiste plaats. Corrigeer dit, en druk daarna nogmaals op de vuurknop. De spelers die het spel door middel van het toetsenbord spelen moeten voor deze fase van het spel gebruik maken van een joystick.
Wanneer de installatie is gelukt verandert de M.U.L.E. in het symbool van het voort te brengen produkt. Waarschijnlijk is er nu nog voldoende tijd over voor wat ontspanning. Om de tijd te doden kun je op jacht gaan naar een dier dat uitsluitend in de bergen leeft, de Wampus.
Op het moment dat hij de deur van zijn holletje opent hoor je een belsignaal en zie je in een van de bergen een klein donker rechthoekje verschijnen. Als je hier snel genoeg naar toe rent kun je in het hol springen en de Wampus vangen. Het beest geeft je dan een bedrag van $ 100 in ruil voor zijn vrijheid. Verspil echter niet te veel tijd met deze jacht,

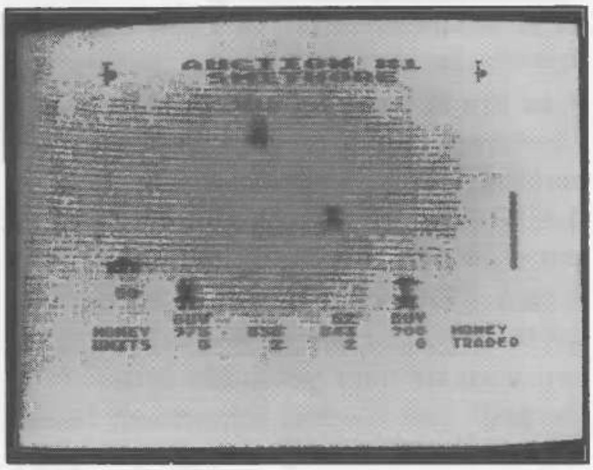
want het is meestal lonender om terug te keren naar het dorp en het café binnen te gaan.
Hier word je tegen wil en dank betrokken bij het gokken. Eventuele principiële bezwaren hiertegen zullen snel verdwenen zijn als je weet dat je altijd wint. Het bedrag van de winst is afhankelijk van de hoeveelheid tijd die nog over was toen je het café betrad.
Nadat alle spelers hun beurt hebben gehad begint de volgende fase van het spel waarin de produktie plaatsvindt, afhankelijk van de tijdens de les behandelde punten. Soms wordt de produktie beïnvloed door een willekeurige gebeurtenis. Dit kan een ramp zijn, of juist een zegen. Voor alle gebeurtenissen geldt echter dat de winnende spelers in het algemeen niet worden bevoordeeld, en dat de verliezende spelers niet worden benadeeld.
Iedere stip die in de linker hoek van het gebied verschijnt, vertegenwoordigt één eenheid produkt. De kleine punten rechts in het vierkant geven de gemiddeld te verwachten produktie aan voor dat gebied. Met deze produkten kan handel worden gedreven op de beurs. Op de bovenste regels van het beeldscherm zie je nu het symbool en de naam van het produkt dat verhandeld kan worden, en het nummer van de huidige ronde. Rechts boven is de winkel zichtbaar, met daarnaast de prijs waarvoor hier goederen kunnen worden gekocht. Links onder is te lezen welk bedrag de winkel betaalt voor de aangeboden produkten. Ook staan er de vier figuren die aan het spel deelnemen. Naargelang de omvang van de produktie verschijnt een staaf boven elk figuur. Het aantal eenheden is onder de wezens af te lezen.
Vanaf de tweede ronde wordt begonnen met de hoeveelheid die iedere speler over heeft aan het begin van die ronde. Deze hoeveelheid wordt dan verminderd met het eigen gebruik en de eventueel verloren gegane eenheden (spoilage), en aangevuld met de produktie in die ronde.
De "spoilage" verschilt per produkt, en wordt op de volgende wijze berekend. Na het verbruik wordt de voorraad voedsel verminderd met 50%, en de energie met 25%. Deze aantallen worden naar beneden afgerond op hele getallen. Bij Smithore moeten alle eenheden boven de 50 stuks als verloren worden beschouwd.
Een klein horizontaal streepje geeft aan wat de minimaal benodigde hoeveelheid van het produkt is voor de volgende ronde. Ligt deze lijn boven de balk, dan heeft men een tekort dat moet worden aangevuld. Ligt het streepje ergens in de balk of precies er bovenop, dan heeft men een overschot dan wel precies genoeg.
De volgende regel toont de hoeveelheid contant geld van iedere speler. De hoeveelheden die de spelers tekortkomen of over hebben lichten enige malen afwisselend op met onder in beeld de betreffende mededeling.
Hierna wordt gemeld hoeveel eenheden de winkel in voorraad heeft.
Een tekort aan voedsel betekent dat men minder tijd krijgt voor het voltooien van de volgende ronde, terwijl een tekort aan energie minder produktie toelaat. De benodigde hoeveelheid energie is gebaseerd op het aantal M.U.L.E.'s die zelf geen energie voortbrengen. Dit aantal wordt verhoogd met 1 om de totale behoefte voor de volgende ronde vast te stellen.
Het verhandelen van produkten gebeurt in twee fasen. Eerst moeten de spelers bepalen of zij goederen willen kopen, dan wel willen verkopen. Dit doen zij door het bewegen van de joystick(s), en/of het aanslaan van de toetsen voor omhoog en omlaag. Wanneer de tijd voor het maken van deze keuze is verstreken kan het onderhandelen aanvangen. Aan de onderzijde staan nu de kopers, terwijl de verkopers aan de bovenzijde een plaats hebben gevon-

den. Door het op en neer bewegen van de karakters bewegen twee stippellijnen. Deze stellen de geboden en gevraagde prijzen voor.
Boven of onder de speler kan de juiste prijs worden afgelezen. Wanneer beide prijzen op elkaar zijn afgestemd, vormen de stippellijnen een ononderbroken lijn. Er wordt nu voor die prijs gehandeld. Wanneer men geen eenheden meer wil aanschaffen of kwijt wil, worden de karakters door de spelers van deze lijn af bewogen. Door slim te manipuleren kan men een koper er toe verleiden een hogere prijs te betalen dan hij eigenlijk van plan was, of proberen voor een zo laag mogelijke prijs te kopen. Ook is het mogelijk bij de winkel te kopen of aan de winkel te verkopen voor de daar geldende prijs.
De prijs van voedsel schommelt tussen $ 15 en $ 250, terwijl energie een prijskaartje draagt tussen $ 10 en $ 250.
Ook deze fase kent een tijdslimiet die weer door een langzaam kleiner wordende balk wordt bijgehouden.
Wanneer meerdere kopers en verkopers voor dezelfde prijs willen handelen, dan heeft de armste speler voorrang. De volgorde waarin de goederen worden verhandeld is altijd: Smithore, voedsel en energie. Als de markt sluit is de eerste ronde van het spel voorbij, en wordt de tussenstand bekend gemaakt.
Vanaf de tweede ronde van het spel kunnen eenmaal geplaatste M.U.L.E.'s voor het winnen van een ander produkt worden uitgerust. Dit kan op twee manieren geschieden.
De eerste mogelijkheid is het verwisselen van twee M.U.L.E.'s tussen verschillende percelen. Dit doe je door naar het produktiesymbool toe te lopen en op de vuurknop te drukken. Vervolgens loop je met de dan vrijgekomen M.U.L.E. naar het gebied waar je deze wilt plaatsen, en je drukt weer op de knop. De M.U.L.E. die hier in eerste instantie was geplaatst kan nu naar de vrijgekomen plek worden gebracht, en door een druk op de knop hier worden geplaatst.
Een tweede mogelijkheid is om een eerder geplaatste M.U.L.E. terug te brengen naar het dorp en hem voor een andere taak te laten uitrusten. Hierna breng je hem weer terug naar het produktiegebied. Op deze wijze kunnen in één beurt meerdere M.U.L.E.'s worden verwisseld en geplaatst. Als je denkt dat er niet meer genoeg tijd resteert om de M.U.L.E. naar het gewenste gebied te brengen kun je deze terugbrengen naar de stal. Hier krijg je dan je geld terug voor de M.U.L.E., maar je verliest dan wel de kosten die gemaakt werden voor de uitrusting. Na zes ronden komt het moederschip terug naar de planeet om de spelers op te pikken, waarna het spel is afgelopen. De speler die de meeste bezittingen heeft verworven is de winnaar van het spel.

HET STANDAARD SPEL.

In deze variant worden de spelregels enigszins uitgebreid. Zo moet de totale waarde van de kolonie aan het einde van het spel, dat nu 12 ronden duurt, minimaal $ 60.000 bedragen. Dit kan alleen worden bereikt door een vorm van samenwerking te zoeken, terwijl ook moet worden geprobeerd jezelf zo veel mogelijk te verrijken. Verder is er op gezette tijden een veiling van stukken land. Het bieden hierop gaat op dezelfde wijze als bij het kopen en verkopen van goederen. Het per beurt te veilen aantal percelen kan liggen tussen 0 en 6. Het stuk land wordt, ongeacht de aankoopprijs, gewaardeerd bij de bezittingen van de speler van $ 500.
In de eerste ronden van het spel kunnen de spelers zich veroorloven om hogere prijzen neer te tellen voor een lapje grond dan in de eindfase, aangezien er langer op geproduceerd kan worden. In het dorp is er verder een gebouw bijgekomen, het "Land Office". Hier kun je een stuk land te koop aanbieden wanneer je krap bij kas komt te zitten. Het land wordt dan in de volgende ronde

geveild, en de opbrengst hiervan is voor de verkoper. Om een stuk land aan te bieden loop je het kantoor binnen. Hier wordt gevraagd welk gebied er geveild moet worden. Vervolgens loop je het dorp uit naar het betreffende stuk grond, en hier aangekomen druk je op de vuurknop. Nu moet je weer terug naar het kantoor in het dorp om het perceel ter veiling aan te bieden.
De aanschafprijs van M.U.L.E.'s is in deze variant afhankelijk van het aantal dat er in de stal staat en het aantal gebieden dat nog niet door de eigenaars is ontgonnen. Het spel begint met 16 M.U.L.E.'s in de stal. Bijbouwen van meer M.U.L.E.'s kan alleen door de winkel gedaan worden.
Hiervoor zijn echter wel per M.U.L.E. twee eenheden Smithore nodig. Wanneer we even terugdenken aan de economie-les zal het niemand verbazen dat de prijs van M.U.L.E.'s en Smithore omhoog schiet wanneer een tekort aan M.U.L.E.'s dreigt te ontstaan.
Een ander verschil in deze variant is dat wanneer de speler zijn karakter niet precies op het huis plaatst, in het gebied waar hij een M.U.L.E. wil installeren, deze ontsnapt.
Heel doortrapte spelers die een overvloed hebben aan Smithore kunnen de prijzen opdrijven door een M.U.L.E. te halen en deze uit te rusten voor de produktie van voedsel (dit is het goedkoopste). Vervolgens brengen zij de M.U.L.E. net buiten het dorp en laten hem per ongeluk ontsnappen. Na enige oefening kan men deze grap zeker vier keer in één ronde uithalen.
Deze tactiek werkt het beste wanneer men als eerste speler aan de beurt is.
Ook het verhandelen van goederen is op twee punten gewijzigd. Naar eigen inzicht kan een speler eenheden van een bepaald produkt verkopen, ook als hij daarmee onder het kritische niveau zou komen. Voorts kent de verkoopprijs geen grenzen wanneer de winkel geen eenheden van een verhandeld produkt in voorraad heeft. Een speler kan natuurlijk ook de totale voorraad van de winkel opkopen terwijl hij hiervan zelf al voldoende bezit, om de andere spelers te dwarsbomen.
Voorafgaande aan de produktiefase kan er ook nog een piratenschip op het toneel verschijnen, dat alle aanwezige Smithore steelt.



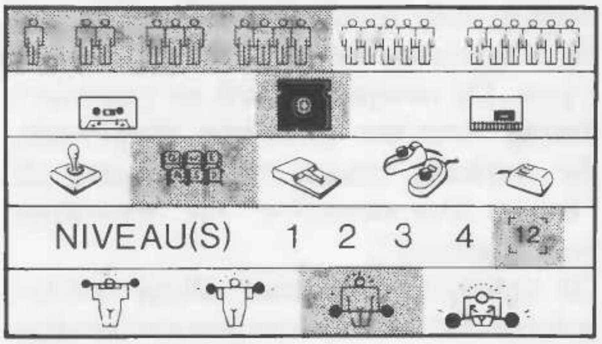
De Smithore wordt geveild

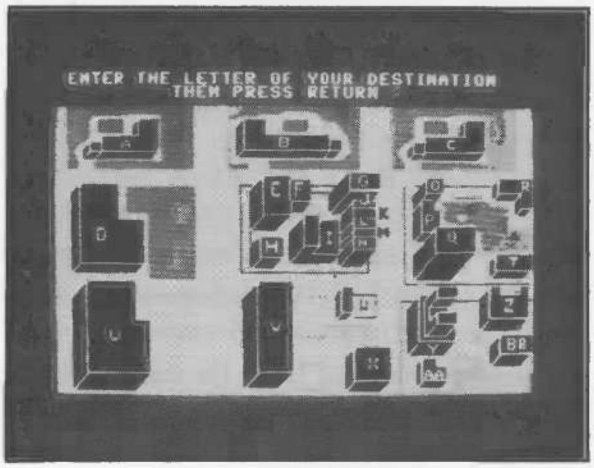
HET "TOURNAMENT" SPEL.
Hierin is het spel weer wat verder uitgediept. Om te beginnen krijgen de spelers die door de computer worden bestuurd een startkapitaal dat $ 200 hoger is dan dat van de menselijke tegenstanders. Voorts is nu een vierde produkt te winnen, namelijk "Crystite". Het voorkomen van Crystite is niet afhankelijk van het soort oppervlak van de planeet, maar van de ondergrondse structuur. Hierop bestaat echter een uitzondering. Net als Smithore kan Crystite niet worden gewonnen in de riviergebieden. Om vast te stellen of een gebied rijk is aan Crystite moet men een bodemmonster naar het laboratorium ("ASSAY OFFICE") in het dorp brengen.
Net als bij het aanbieden van land, moet men eerst dit kantoor binnen, en daarna naar het middelpunt van het te onderzoeken terrein lopen. Hier neemt men een monster door op de vuurknop te drukken. Met dit monster keert men dan weer terug naar het lab. Onmiddel-

lijk hierna krijgt men een verslag van het onderzoek.
De hoeveelheid te delven Crystite loopt van 0, via 1 (arm) en 2 (gemiddeld) tot 3 (rijk). Het is ook mogelijk om monsters te nemen in gebieden die nog niet door iemand zijn geclaimd. Het vinden van het middelpunt kan dan echter wel lastig zijn.
Het is veel verstandiger om op zoek te gaan naar vindplaatsen voor Crystite dan om op Wampus jacht te gaan. De prijs van Crystite ligt namelijk tussen $ 50 en $ 150 per eenheid.
Het uitrusten van een M.U.L.E. om Crystite te winnen gebeurt in de winkel die linksboven in het dorp is gevestigd, en kost $ 100.
Wanneer een speler aan het begin van een ronde meer dan vijftig eenheden Crystite bezit wordt het overschot als "spoilage" afgeboekt. Het is zeer goed mogelijk om met de prijs van Crystite te speculeren, aangezien deze niet afhankelijk is van het aanbod maar per ronde willekeurig wordt bepaald.
Aangezien een te grote voorraad wordt weg gesaneerd is het echter verstandig om in voorkomende gevallen het Crystite met verlies te verkopen.
Net als in de vorige speelvariant bestaat het gevaar dat er een piratenschip komt die nu echter de complete voorraad Crystite steelt. Per spel kan dit niet vaker dan twee keer gebeuren.
De regels voor het verhandelen van goederen zijn ook uitgebreid. Het is nu mogelijk dat twee spelers vooraf een overeenkomst sluiten voor de aan- en verkoop van een bepaald produkt. Deze actie wordt een "COLLUSION" genoemd. Hierdoor kunnen de andere spelers buitenspel worden gezet. Om dit te bereiken moeten deze twee spelers tijdens de veiling van produkten, precies gelijk op de vuurknop(pen) en/of de vier gebruikte toetsen drukken. Vanwege de precieze timing die hiervoor is vereist, kunnen deze handelingen het beste door 1 speler worden uitgevoerd. De rand van het scherm wordt nu roze, en de twee spelers hebben nu een bepaalde tijd om te onderhandelen. Wanneer er echter nog een andere speler tussen de twee onderhandelende partijen instaat kan deze ook kopen als de verkoopprijs naar dat niveau zakt.
Bij het verkopen van het land bestaat de mogelijkheid van "collusion" ook, alleen werkt deze iets anders.
De verkopende partij kan nu bepalen met wie hij in een klein onderonsje wenst te handelen, echter met twee belangrijke verschillen ten opzichte van de goederenhandel. Er is nu slechts één speler nodig die door middel van een druk op de vuurknop of op zijn twee toetsen de privé onderhandelingen kan beginnen. Ten tweede kan deze speler door het bewegen van een joystick bepalen met wie hij wil onderhandelen. Als de overeenkomst niet wil vlotten kan hij, door nogmaals op de vuurknop te drukken, een andere speler uitkiezen met wie hij tot overeenstemming hoopt te komen. Ook hier kunnen de spelers hun bied- en vraagprijs veranderen door hun karakter op en neer te bewegen.
Als afsluiting willen we nog een advies meegeven van één van de auteurs van dit spel, waarin de essentie treffend wordt weergegeven.
Mocht je op een bepaald moment aan de winnende hand zijn, en je hebt als enige speler een overschot aan energie terwijl de winkelvoorraad is uitgeput, denk dan nog eens goed na over al die keren dat de medespelers je uit de brand hebben geholpen. Sta stil bij het welzijn van de gehele kolonie. Besluit daarna toch maar om niets te verkopen.

MURDER BY THE DOZEN

CBS Software — Home Soft Benelux





Doel

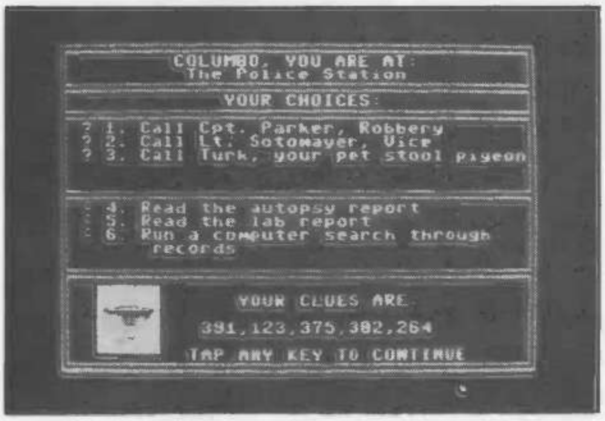
In dit spel kunnen 1 tot en met 4 spelers (of teams) het tegen elkaar opnemen om in zo kort mogelijke tijd één van de in totaal 12 moordzaken op te lossen. Het enige wapen dat de spelers ter beschikking staat zijn hun eigen hersenen.

Beschrijving

In de verpakking zit behalve de diskette een bruine envelop, waarin de spelregels, een boekje met aanwijzingen, een boekje met de oplossing van elke moord en een boekje met plattegronden van de stad zitten.
De spelers nemen de gedaante aan van scherpzinnige detectives, en moeten een moordzaak oplossen. In totaal bestaat het spel uit twaalf zaken.
Nadat een keuze is gemaakt voor een van de zaken, begint het spel met een uiteenzetting van de inmiddels bekende feiten, zoals de naam van het slachtoffer, de plaats waar hij of zij is aangetroffen, en de toedracht van de moord. Vervolgens moet er worden aangegeven hoeveel spelers (of teams) er deelnemen aan het spel. Als dan ook nog de namen zijn ingetikt begint iedereen zijn onderzoek op dezelfde plaats.

Alle zaken spelen zich af in het stadje Micropolis, dat uit 28 locaties bestaat. In elk van deze locaties hebben de speurneuzen de mogelijkheid om met drie mensen te spreken of drie voorwerpen of kamers te onderzoeken. Een gesprek of nader onderzoek kan nuttige informatie opleveren. Ook kan het na afloop blijken verspilde moeite (en dus tijd) te zijn geweest.
Tijd speelt een belangrijke factor in het spel. De speler die de minste tijd heeft verbruikt om het onderzoek af te sluiten, is namelijk de winnaar.
Aangezien meerdere mensen tegelijk aan het spel kunnen meedoen moest er worden gezocht naar een methode om de gevonden aanwijzingen te coderen, zodat alleen de speler voor wie deze bestemd zijn ze begrijpt. Dit is bereikt door de aanwijzingen in de vorm van een serie getallen te geven. De speler die aan de beurt is moet vervolgens het boekje met aanwijzingen raadplegen. Achter de betreffende nummers staat dan de verkregen informatie vermeld. Het kan ook gebeuren dat achter een opgegeven getal de opmerking "no clue" staat.
Voor iedere aanwijzing die wordt gege-

ven worden drie minuten bij de speeltijd opgeteld. Het onderzoeken van kamers of voorwerpen kost maar liefst vijf minuten per aanwijzing.
Als een speler denkt dat er op deze plaats niets meer is te vinden kan hij of zij naar een andere locatie gaan om daar het onderzoek voort te zetten.
De te bezoeken plaatsen kunnen worden afgeleid uit de verkregen tips. Verder is het van belang om de te volgen route tussen de te bezoeken gebouwen zorgvuldig uit te stippelen met behulp van de plattegrond, want afhankelijk van de afstand wordt een aantal minuten bij de gebruikte tijd opgeteld. Een tochtje van de ene naar de andere kant van de stad kan al gauw een half uur in beslag nemen. Twee identieke reizen hoeven niet even lang te duren, aangezien door de computer een factor wordt bepaald voor vertragingen door stoplichten en grote verkeersdrukte.



Inspecteur Columbo heeft met de verklikker gesproken

Voor het inwinnen van informatie over verdachte personen kan een bezoekje aan het politiebureau nuttig blijken. Hier kan namelijk in het computerbestand naar informatie worden gezocht. Ook is hier de verklikker te vinden, en kunnen de laboratorium rapporten worden gelezen.
Het maken van goede aantekeningen is zeer belangrijk, aangezien het boekje met de aanwijzingen tot de volgende ronde niet meer mag worden geraadpleegd nadat dit eenmaal is teruggelegd.

Voor het oplossen van elke zaak moet een aantal vragen worden beantwoord. Wanneer een speler denkt dat al deze vragen exact kunnen worden beantwoord kondigt hij of zij dit aan en geeft daarna de oplossing.
Vervolgens leest de speler de oplossing van de onderzochte zaak. Komen de antwoorden tot in de kleinste details overeen met de oplossingen uit het boekje, dan wordt de ontknoping van de zaak voorgelezen en het spel is afgelopen. De computer geeft nu een waardering voor het geleverde speurwerk, die varieert tussen opmerkingen als "Eerste klas detective" en "toevallige voorbijganger".
De oplossingen kunnen alleen worden gelezen met behulp van een rood stukje kunststof dat op de desbetreffende bladzijde moet worden gelegd. Per ongeluk de antwoorden zien is dus uitgesloten.
Indien de gegeven verklaring ook maar in het kleinste detail afwijkt van de oplossing in het boekje dan wordt de detective tot het einde van het spel ontheven van zijn functie en gaan de overige spelers door met hun onderzoek.
De moeilijkheidsgraad van alle zaken ligt op hetzelfde niveau, maar het is toch verstandig de moordzaken in volgorde af te wikkelen. In latere zaken wordt het spel namelijk uitgebreid met bijvoorbeeld vertraging in het beschikbaar komen van laboratoriumrapporten.
Ondanks het feit dat dit spel ook door 1 speler gespeeld kan worden is het toch aan te bevelen je ongeduld om aan het speurwerk te beginnen te beteugelen totdat je een paar geestverwanten om je heen hebt verzameld. De spanning stijgt namelijk aanmerkelijk wanneer meerdere spelers het tegen elkaar opnemen. De gebruikte tijd is dan van groot belang, en het talent om logisch te denken en de juiste verbanden te leggen wordt dan tot het uiterste op de proef gesteld.

Welke gevolgtrekkingen kun je nu uit de verkregen informatie trekken? Als voorbeeld zullen we moordzaak nummer acht eens nader toelichten. In deze zaak is een pas vrijgelaten gangster vermoord in een bioscoop. Er stond die avond een speciale voorstelling van een oude gangsterfilm met James Cagney op het programma. Tijdens een luidruchtig vuurgevecht op het grote doek is Walter Kent omstreeks negen uur doodgeschoten door een nog onbekend persoon.
Om de dader van deze moord aan te wijzen kun je uiteraard verschillende wegen bewandelen. De tot nog toe meest succesvolle manier bleek de volgende te zijn.

Op het politiebureau hebben wij eerst ons licht opgestoken bij Turk, onze vaste tipgever. Deze wist ons te vertellen dat sinds de vrijlating van Walter Kent nogal wat deining was ontstaan in de onderwereld. Kent probeerde volgens de berichten zijn oude werkzaamheden te hervatten. Drie vroegere collega's hadden van de afwezigheid van Kent gebruik gemaakt om de "zaken" over te nemen.
Nadat de gegevens uit de computer waren geraadpleegd was de eerste stap het huis van één der verdachten bezoeken. Rozelli gaf als alibi dat hij op het moment van de moord uit eten was geweest.
Natrekken van zijn alibi leerde ons dat de serveerster de vorige avond tot negen uur dienst had gehad, doch hem niet had gezien. Het feit dat Rozelli een vals alibi heeft gegeven bewees natuurlijk nog lang niet dat hij Kent had vermoord.
Daarom besloten we de volgende verdachte met een bezoekje te vereren. Olson vertelde ons dat hij op het tijdstip van de moord een gesprek had gehad met een reporter van de plaatselijke krant. Navraag bij de betrokken journalist wees uit dat Olson inderdaad de moord niet kon hebben gepleegd, aangezien het interview tussen acht en tien uur de vorige avond had plaatsgevonden.
Reden genoeg om af te reizen naar het bedrijf waar de laatste verdachte werkte. Zijn chef was niet echt bevriend met hem, maar hij zag in Wee Willy geen potentiële moordenaar. Het was eerder een krachtpatser die liever de benen brak van iemand die een lening niet tijdig terugbetaalde.
Op basis van de op deze wijze verkregen informatie besloten we Rozelli te arresteren op verdenking van moord.

Het op deze wijze oplossen van de moord in een tijd van 2 uur en 28 minuten leverde de kwalificatie "World Class Detective" op. De zaak was in de kortst mogelijke tijd opgelost, terwijl toch een degelijk onderzoek was gepleegd.

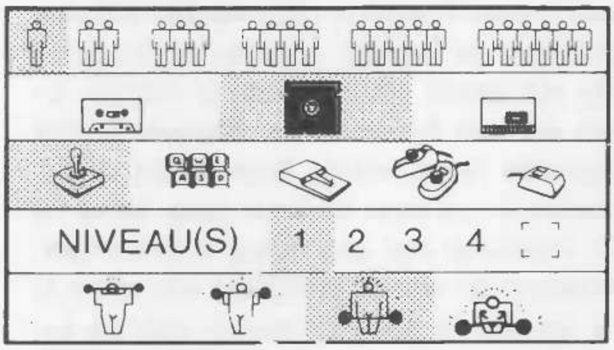
Een wat andere aanpak van dezelfde zaak was minder succesvol.
Na een gesprek met de rechercheur die Kent acht jaar geleden had gearresteerd wisten we iets meer over de achtergrond van Walter Kent. Een bezoek aan de bioscoop leerde ons de kleur van de gisteren gebruikte kaartjes.
In het restaurant vernamen we na een gesprek met de cassière dat Rozelli daar de vorige avond inderdaad had gegeten, maar dat dit na negenen was geweest. Rozelli ontkende dit bij ondervraging, waarna we zijn kasten aan een onderzoek onderwierpen.
Het feit dat we geen huiszoekingsbevel hadden werd gemakshalve even over het hoofd gezien.
In zijn jaszak zat nog een bioscoopkaartje van de vorige avond. In de auto van Rozelli die we, wellicht ten overvloede, onderzochten lag het moordwapen.
Deze in onze ogen degelijker aanpak

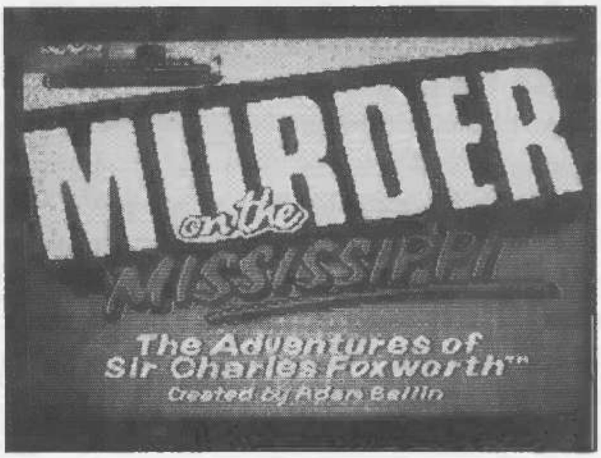
van de zaak leverde niet meer dan de vermelding "Professional Detective" (goede tijd, doch enigszins te nauwgezet) op. Dit kwam doordat we tijdens het spel een paar onnodige handelingen verrichtten. De oplossing van de moord had nu namelijk 3 uur en 25 minuten op zich laten wachten.

Uit de twee bovenstaande oplossingen blijkt eens te meer dat de moordzaken in dit spel op verschillende manieren kunnen worden opgelost.
Ondanks het feit dat de oplossing van een bepaalde zaak al bekend is kan het spel dus toch meerdere malen worden gespeeld. Zodoende kan men proberen de meest efficiënte manier uit te zoeken door het probleem van verschillende kanten te benaderen.

MURDER ON THE MISSISSIPPI

Activision | Adam Bellin | Home Software Benelux





Doel

Het doel van *Murder on the Mississippi* is het oplossen van een moordzaak, aan boord van een raderboot. Je hebt hiervoor drie dagen de tijd. Mocht je deze tijd overschrijden, dan kan de dader na aankomst in New Orleans zijn verdiende straf ontlopen. Je moet dus proberen om binnen 72 uur bewijsmateriaal, de dader en zijn of haar motief te vinden.

Beschrijving

Murder on the Mississippi is een prima spel dat door Activision werd uitgebracht. Het spel wordt weliswaar door middel van een joystick gespeeld, maar om het tot een goed einde te brengen hoef je niet over speciale joystickvaardigheden te beschikken. Het is puur een kwestie van logisch nadenken en diep graven naar bewijsmateriaal. Het mysterie speelt zich af aan boord van de Delta Princess, zo'n befaamd luxueus raderschip dat in vroeger tijden over de rivier Mississippi voer. Aan boord bevinden zich diverse passagiers en twee bemanningsleden. In de beste traditie van de detective verhalen van Agatha Christie, heeft iedereen in dit spel de mogelijkheid en een motief om de moord gepleegd te hebben. De oplossing van deze zaak wordt pas aan het einde duidelijk, wanneer alle stukjes van de puzzel in elkaar vallen.

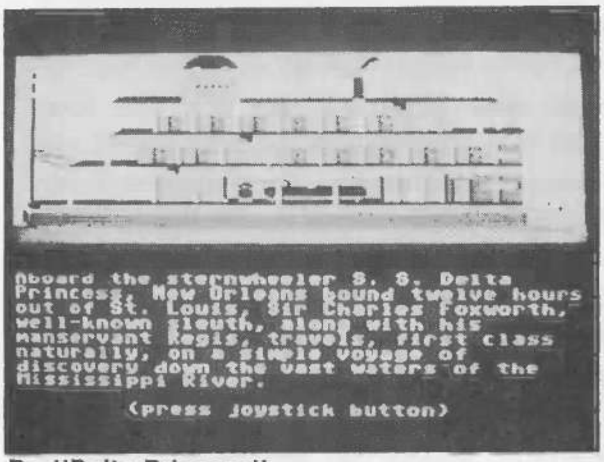
Om de dader op te sporen kruip je in de huid van de beroemde Engelse detective Sir Charles Foxworth. Je wordt bijgestaan door jouw trouwe assistent Regis Phelps, een goed-bedoelende, doch niet altijd even slimme helper. De dialogen tussen Sir Charles en Regis zitten vol met droge humor, die zeker bijdraagt aan de charme van het spel. In een rustig tempo wandel je, op de voet gevolgd door Regis, over het dek. Het schip heeft vier verdiepingen die via trappen met elkaar zijn verbonden. Op de bovenste verdieping is de kapitein te vinden in zijn stuurhut. De onderste verdieping biedt plaats aan de machinekamer en het slaapvertrek van de machinist. De andere twee verdiepingen bestaan uit privé-hutten voor de passagiers, een eetzaal en een salon.

Sommige hutten zijn afgesloten, zodat je niet zonder meer naar binnen kunt. Je zult eerst een manier moeten vinden om deze deuren open te krijgen.

Het spel wordt geheel bestuurd door middel van verschillende menu's, zodat het toetsenbord alleen maar hoeft te worden aangeraakt voor het laden van *Murder on the Mississippi*.

Nadat het spel is geladen, wordt het hoofd-

menu getoond. Hieruit kun je, wanneer je het spel voor de eerste keer in hebt geladen, alleen de eerste mogelijkheid (*start from the beginning*) kiezen. Let er echter wel op dat wanneer je voor deze mogelijkheid kiest een eventueel tijdens een vorige zitting opgeslagen situatie van de speldiskette wordt verwijderd. Je kunt namelijk steeds maar één onderzoek tegelijk voeren. Voor het selecteren van een optie moet je het handje over het beeldscherm bewegen totdat de gewenste optie oplicht. Door een druk op de vuurknop wordt de gekozen optie uitgevoerd.
Pas wat verderop in het spel bestaat de mogelijkheid om de huidige situatie op elk gewenst moment te saven, door middel van de keuze *save game where it is now*. Dit saven dient op de originele speldiskette te gebeuren. Uiteraard wordt hierdoor ook een eventueel eerder gesavede situatie gewist.
De laatste mogelijkheid uit het hoofdmenu is het hervatten van een gesaved spel (*pick up from the last place saved*).
Dit hoofdmenu is te allen tijde vanuit het spel op te roepen. Je zult dan zien dat er nog een vierde mogelijkheid is bijgekomen, namelijk *continue*. Deze optie selecteer je wanneer je toch wilt verder spelen, zonder het spel te saven.



De "Delta Princess"

Nadat je het spel hebt gestart, bevind je jezelf aan boord van de Delta Princess. Het is een mooie dag en er lijkt geen vuiltje aan de lucht. Je kunt over het dek rond wandelen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Het is daarbij niet mogelijk om de joystick vast te houden. Zolang Sir Charles geen obstakels tegenkomt, blijft hij doorlopen in de gekozen richting. Om een hut binnen te lopen, moet je Sir Charles tegen de deur laten lopen. Wanneer de deur niet is afgesloten zal deze opengaan en Sir Charles loopt naar binnen. Het is ook mogelijk om alleen de deur te openen zonder naar binnen te gaan. Trek hiervoor de joystick weer snel naar achteren.
Er is steeds maar één zijde van het schip zichtbaar. Bij de achtersteven en/of de boeg kun je naar de andere zijde van het schip lopen door de joystick omhoog te bewegen.
Op een aantal plaatsen kom je trappen tegen die naar boven leiden. Wanneer je hier tegenaan loopt, vraagt Regis of het de bedoeling is om naar boven te gaan. Druk op de vuurknop om deze vraag te bevestigen. Wanneer dit niet de bedoeling was, moet je de joystick in een willekeurige richting bewegen. De plaatsen waar je naar beneden kunt lopen zijn niet te herkennen aan trappen, maar aan een gat in de railing. Om af te dalen moet je naar het gat lopen, waarna Regis weer vraagt of je naar beneden wilt.
Tot zover de manier waarop je over het schip kunt rond wandelen. Alle andere acties kunnen alleen worden uitgevoerd via menu's. Deze roep je op door de vuurknop in te drukken. Afhankelijk van de plaats waar Sir Charles zich bevindt wanneer je de vuurknop indrukt krijg je twee iets andere menu's te zien. In zijn eigen kamer, een lege kamer of op het dek bestaat het menu uit de volgende onderdelen:

Walk around: Kies deze optie wanneer je weer verder wilt wandelen. Dit wordt echter ook bereikt door het handje naar boven te bewegen totdat het is verdwenen.

Inspect: Deze mogelijkheid biedt de kans om voorwerpen en plaatsen te onderzoeken. Om voorwerpen of meubelstukken te onderzoeken moet je deze kunnen aanraken.

Examine evidence: Onderzoek een voorwerp dat je bij je draagt. Na het selecteren van deze optie krijg je te zien welke voorwerpen Regis bij zich heeft. Kies hieruit het voorwerp dat je wilt onderzoeken en druk

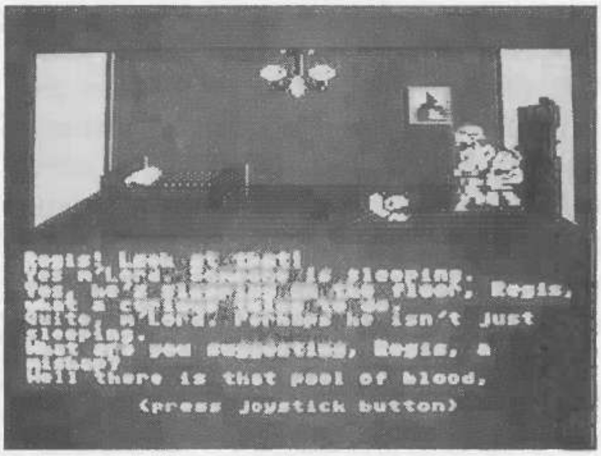
de vuurknop in.

Main menu: Roep het hoofdmenu op, bijvoorbeeld om het spel te saven.

Wanneer je het menu oproept in een kamer waar, behalve Sir Charles en Regis, ook iemand anders aanwezig is, dan bestaat er een extra mogelijkheid, namelijk:

Talk to ....: (Op de plaats van de puntjes staat de naam van degene die zich in de hut bevindt). Het selecteren van deze optie heeft tot gevolg dat een nieuw menu wordt opgeroepen.
Via dit menu kun je Sir Charles laten communiceren met de persoon in dezelfde hut. De keuzemogelijkheden zijn hier:

Tell me about...: Stelt Sir Charles in staat om vragen te stellen over het slachtoffer (*the victim...*).
Het slachtoffer zul je dan wel eerst moeten hebben gevonden. Bovendien moet je de identiteit van het slachtoffer hebben vastgesteld. Ook kun je Sir Charles over bepaalde personen (*this person...*) laten informeren. Je kunt alleen maar vragen stellen over die personen die je reeds eerder in het spel hebt ontmoet. De portretten van de mensen waarover je vragen kunt stellen worden nu getoond. Met behulp van het inmiddels bekende handje kun je een portret aanwijzen. De naam van de man of vrouw over wie je wat meer wilt weten verschijnt dan in beeld. Druk de vuurknop in te drukken vertelt de persoon met wie je spreekt soms wat hij weet. Meestal gaat de informatie niet verder dan wat de ondervraagde kwijt wil. Wanneer je geen informatie meer los kunt krijgen van een bepaald persoon, dan heeft het geen zin om door te blijven zeuren. Dit kost alleen maar tijd en het levert absoluut niets op. Deze ondervraagde is pas bereid weer iets te zeggen nadat je iemand anders aan de tand hebt gevoeld of belangrijke bewijzen of sporen hebt gevonden.
De verkregen informatie kan worden vastgelegd in een electronisch notitieblokje. Regis vraagt hiervoor of je het notitieblok wilt hebben. Als je geen aantekeningen wilt maken beweeg je de joystick in een willekeurige richting. Druk de vuurknop in als het antwoord bevestigend is. De verklaring van de ondervraagde verschijnt dan weer in beeld, in groene letters. Boven de tekst staat de naam van degene die je hebt ondervraagd. Ook het bekende handje is weer zichtbaar. Door nu bepaalde woorden aan te wijzen en op de vuurknop te drukken worden die woorden in het handschrift van Sir Charles overgenomen in het notitieblok. Op deze wijze kun je maximaal één regel overschrijven. Je hebt bij het kiezen van de over te nemen woorden de volledige vrijheid. Let dus op dat je verklaringen niet uit hun verband rukt door de verkeerde woorden te noteren of dit in de verkeerde volgorde te doen. Verander je van gedachten dan kun je woorden ook weer uitgummen door deze in het handschrift aan te wijzen en de vuurknop in te drukken. Als je de gewenste aantekeningen hebt gemaakt, plaats je het handje op het woord *exit* en je drukt de vuurknop in.
Je kunt ook overleggen over bepaalde bewijsstukken door te kiezen voor de mogelijkheid *What do you know about this evidence?*. Net als bij het onderzoeken van voorwerpen verschijnt dan weer een lijstje met de dingen die Regis bij zich heeft. Wijs er één aan en druk de vuurknop in. De ondervraagde geeft dan misschien nadere inlichtingen over dat voorwerp.



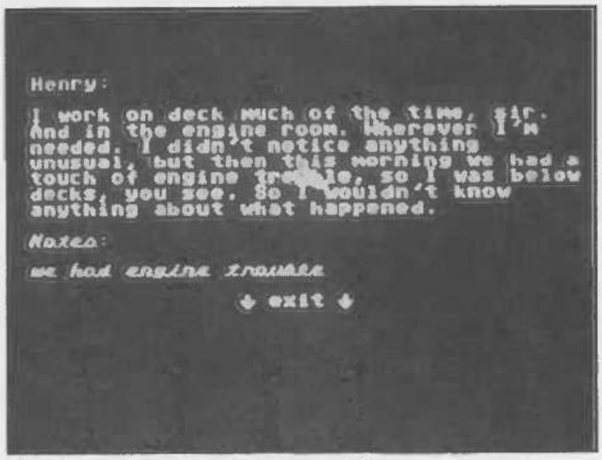
Het slachtoffer

De volgende optie is: *Please follow me...* In de meeste gevallen zal de ondervraagde Sir Regis volgen totdat deze hem weer wegstuurt, een bewoonde dan wel zijn eigen

hut binnenloopt. Het is dus niet mogelijk om meerdere personen mee te nemen. Vandaar dat de vraag aan iemand om Sir Charles te volgen dan wordt vervangen door het verzoek weer op te hoepelen (*Please go back to what you were doing*).
Over gemaakte aantekeningen in het notitieblok kan ook met anderen worden overlegd door de optie *Share notes with....* (op de plaats van de puntjes verschijnt de naam van degene met wie je spreekt). Je kunt dan weer kiezen of je het over het slachtoffer of over andere mensen wilt hebben. Indien je uitspraken van andere mensen aan iemand wilt voorleggen, of iemand wil confronteren met een eerder gedane uitspraak, dan verschijnt de portretten galerij weer in beeld. Wanneer het handje staat bij het portret van iemand uit wiens mond je een verklaring hebt opgetekend, dan worden deze aantekeningen vanaf diskette geladen. Onder de naam van de aangewezen persoon verschijnt dan de eerste bladzijde met door hem of haar afgelegde verklaringen. Om de ondervraagde hierover vragen te stellen druk je om te beginnen op de vuurknop. Het handje verschijnt dan op de eerste pagina van het notitieblok. Zodra je een bepaalde regel aanwijst, gebeuren er twee dingen. Om te beginnen licht deze regel op. Op de tweede plaats verschijnt onder de naam van degene die de bewuste woorden heeft gesproken, de naam over wie hij ze sprak. Het notitieblok bestaat voor elk persoon uit het spel uit maximaal drie pagina's. Je kunt hier doorheen bladeren door het handje naar de onderkant te bewegen. Druk op de vuurknop wanneer je de gezochte regel hebt gevonden. Indien deze een gevoelige snaar raakt bij de ondervraagde, dan volgt waarschijnlijk een reactie, die je desgewenst ook weer kunt noteren. Vaak zal het antwoord echter luiden: *"I don't know exactly what you mean."*.
Wanneer je denkt voldoende bewijzen te hebben gevonden om iemand te beschuldigen van de moord op Raleigh Poindexter Cartwright III, dan kies je voor de optie *Accuse ....*
Je moet dan echter ook wel het motief voor de moord hebben achterhaald. Vandaar dat Regis voor de zekerheid nog even vraagt of je echt de beschuldigende vinger wilt uitsteken. Druk op de vuurknop als je denkt zeker van je zaak te zijn. Indien de twijfel op het laatste moment toch nog toeslaat kun je besluiten nog wat meer onderzoek te doen door de joystick te bewegen. Heb je éénmaal iemand beschuldigd van de moord, dan loopt Regis naar buiten om alle andere opvarenden van het schip op te trommelen in de salon. Sir Charles moet zich ook naar de salon begeven. Hij wordt hierbij automatisch gevolgd door de beschuldigde. Wanneer iedereen in de salon is verzameld, alwaar zal blijken of Sir Charles' speurwerk voldoende is geweest voor een terechte beschuldiging. Is dit niet het geval, hetzij vanwege een gebrek aan bewijs dan wel doordat hij het motief niet boven water heeft gekregen, dan is het spel afgelopen.
Als de zaak daarentegen tot op de bodem is uitgezocht, dan zal de dader of daderes bekennen. De andere aanwezigen zullen nog wel ontlastende verklaringen afleggen, maar het is al te laat.
Hoe het ook afloopt, het zal niet eenvoudig blijken om deze zaak tot een goed einde te brengen. Niet alleen is een aantal bewijzen goed verborgen, ook is het uitermate belangrijk om precies de goede uitspraken van ondervraagden vast te leggen en aan anderen te laten zien. Eén woordje verschil kan al tot gevolg hebben dat je geen, of een misleidende reactie krijgt van degene aan wie je de bewuste uitspraak voorlegt.
Het zal dus de nodige tijd duren voordat je de oplossing van Murder on the Mississippi hebt gevonden.
Wijzelf kunnen althans terugzien op een zeer groot aantal genoeglijke uren met dit spel.
Wie zou de dader zijn? Henry Stoker, het onwettige kind van het slachtoffer? Of misschien wel de dominee. Zoals de kapitein al zei, blijft het oppassen met iemand die niets anders doet dan met bijbelcitaten rondstrooien. Of zou Humphreys de moord op zijn geweten hebben. Hij is tenslotte een enthousiast schutter. Het gevonden wapen, een Derringer, duidt echter weer op het feit

dat een beroepsgokker en valsspeler meer van de zaak afweet. En heeft de kapitein niet verteld dat hij wel eens met één van de passagiers heeft gekaart, en hem van valsspelen verdenkt?

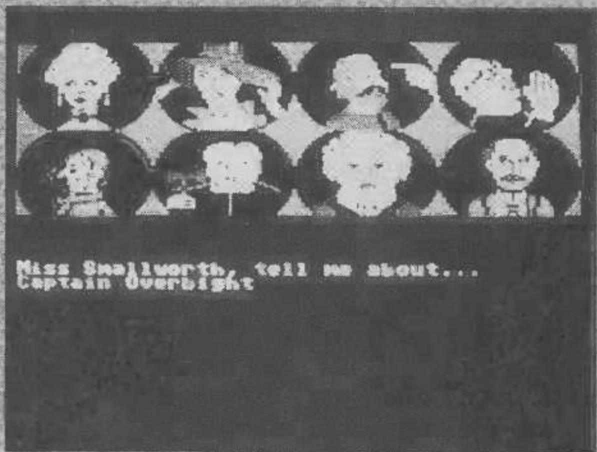
Je ziet het, verdachten genoeg aan boord van het schip. Wij wensen je daarom veel sterkte en bovenal plezier bij het ontrafelen van het mysterie van de *moord op de mississippi*.



Aantekeningen zijn belangrijk

Speeltips

Voordat je iets nuttigs kunt gaan doen, moet je het stoffelijk overschot hebben ontdekt. Bovendien moet je weten wie het was. Vandaar deze vroege speeltip. Het lijk kun je vinden in hut 4. Loop hierna naar boven en vraag de kapitein om je te volgen. Breng hem naar hut 4 en hij vertelt je de identiteit van het slachtoffer.
e kunt voor de identificatie echter ook de volgende personen inschakelen Judge Carter, Henry Stoker of Lionel Humphreys. De overige passagiers kunnen (of willen) je niet vertellen wie het slachtoffer is.
Voordat je de hutten van passagiers kunt onderzoeken, moet je de elementaire beleefdheidsvormen in acht nemen. Vertel de bewoner van de hut eerst waarvoor je komt, door ze duidelijk te maken dat er iemand is vermoord. Dit doe je door ze te vragen over het slachtoffer. Daarna zal niemand er meer bezwaar tegen hebben dat je hun hut doorzoekt.
Ondanks het in het programma opgenomen electronische notitieblok raden we aan om zelf pen en papier bij de hand te houden voor het maken van zoveel mogelijk aantekeningen.
''Bezint eer ge begint'' is een gezegde dat wel erg van toepassing is op het opslaan van verklaringen van passagiers in het notitieblok. Je krijgt geen kans meer om deze verklaring achteraf te wijzigen. Een foutje hier betekent dat je het spel niet tot een goed einde zult kunnen brengen.
Gevonden voorwerpen kunnen op twee manieren worden onderzocht. In een willekeurige hut of aan dek door de betreffende optie te selecteren uit het menu. Het is echter ook mogelijk om de te onderzoeken voorwerpen terug te brengen naar de hut van Sir Charles en Regis. Hier is het mogelijk om twee voorwerpen tegelijk te onderzoeken en deze met elkaar te vergelijken. Dit is vaak noodzakelijk voor het vinden van belangrijke aanwijzingen.
Aangezien Regis maar een beperkte hoeveelheid bewijsmateriaal kan meezeulen, moet je de gevonden voorwerpen van tijd tot tijd veilig wegbergen in de eigen hut.
Voor het beginnen van een onderzoek in de eigen hut, druk je de vuurknop in en je kiest voor de mogelijkheid om dingen te inspecteren. Sir Charles en Regis lopen dan naar de grote hutkoffer toe, waarna deze wordt geopend. Het beeldscherm wordt dan gevuld door verschillende vakken.
Links zie je de hutkoffer, eventueel met de voorwerpen die je erin hebt opgeborgen. Langs de onderste rand wordt getoond wat Regis bij zich heeft. In het rechter gedeelte van het beeldscherm staat een onderzoekstafel. Je kunt nu met het handje een bepaald voorwerp aanwijzen. De omschrijving van het betreffende voorwerp wordt dan getoond. Door de vuurknop in te drukken kun ja het voorwerp uit de zak van Regis halen en het op tafel leggen. Druk je nogmaals op de vuurknop, dan berg je het voorwerp op in de hutkoffer. Een derde maal de vuurknop indrukken leidt ertoe dat het voorwerp weer uit de koffer wordt gehaald en in de zak van Regis wordt gestopt. Zowel de zak van Regis als de hutkoffer kunnen niet meer dan acht voorwerpen bevatten.



De lijst van verdachten

Wanneer je nu een voorwerp wilt onderzoeken, dan moet je dit op tafel leggen. Beweeg het pijltje vervolgens naar het woord *Examine* en druk op de vuurknop. Onder in beeld verschijnt dan een verslag van het resultaat van het sporenonderzoek. Op de tafel kunnen twee voorwerpen tegelijkertijd

liggen, die tijdens een onderzoek met elkaar kunnen worden vergeleken.
Nadat je alles dat je wilt onderzoeken hebt bekeken, kun je weer op pad gaan door met het handje de tekst *close trunk* aan te wijzen. De hutkoffer wordt weer gesloten en je staat klaar om de speurtocht te vervolgen.
Afgesloten deuren kunnen alleen worden geopend door Henry Stoker, de machinist. Hij moet hiervoor echter wel opdracht van de kapitein hebben gekregen. Dit bereik je door de kapitein te vragen je te volgen, nadat je het stoffelijk overschot hebt gevonden. Porbeer vervolgens een afgesloten deur te openen door er tegenaan te lopen. De kapitein zegt dan dat Henry de loper voor alle deuren heeft en dat je hem kunt vragen de deuren te openen.
Pas op bij het betreden van een hut waarvan de deur was afgesloten. In sommige gevallen komt er een stuk plafond naar beneden vallen, hetgeen Sir Charles dodelijk treft. In weer andere hutten zijn sommige vloerplanken verrot, zodat je omlaag stort. Ook in dat geval is het spel voorbij.
De hutten 17 en 18 bevatten de eetzaal. Het is tevens een manier om snel van de enen naar de andere zijde van het schip te komen. Je vindt de eetzaal vlak naast de trap op het tweede passagiersdek (van bovenaf).
In de stuurhut van de kapitein hangt een passagierslijst, waarop de namen van alle passagiers staan, compleet met de hun toegewezen hut. Voor het gemak geven wij hier een beknopte weergave van dit manifest.

Hut	*Passagier*
3	Sir Charles en Regis
8	Daisey Du Pree
9	Judge Carter
12	Reverend Godwin
15	Lionel Humphreys
20	Twylla Smallworth
23	Gladys Des Plaines
25	Henry Stoker (machinekamer)
27	Henry Stoker (slaapvertrek)
wheel house	Captain Overbright

Niet alle afgesloten hutten hoeven te worden bezocht. Het is alleen noodzakelijk om de deuren van de hutten 1 en 16 te laten openen.
Wanneer de nacht valt, rest Sir Charles en zijn trouwe metgezel niets anders dan terug te keren naar hun eigen hut. Alle andere hutten zijn dan afgesloten en de passagiers doen niet meer open. Er zit niets anders op dan ook maar te gaan slapen, morgen is er weer een dag. Alle deuren van hutten die bij het begin van het spelen op slot zaten zijn nu echter weer opnieuw afgesloten.
Maak regelmatig gebruik van de mogelijkheid om het spel te saven. Op sommige punten loert het onheil namelijk letterlijk om de hoek en je krijgt maar één kans om het mysterie op te lossen.
De eerste aanwijzingen kun je vinden in de volgende hutten: (vergeet niet om de passagiers eerst te vertellen wat de reden is van jouw bezoek, met andere woorden, stel ze een vraag over het slachtoffer).

Hut	*Voorwerp*
15	Colt
20	Rosewood box
27	Cleaning cotton
1	Sleutel (laat eerst de deur openen door Henry)
16	Kogel (laat eerst de deur openen door Henry)

N.B. De vloer van hut 1 is uiterst onbetrouwbaar. Zodra je in deze hut staat, moet je zover mogelijk naar de onderkant van het beeldscherm lopen. Vanaf dat punt loop je naar rechts tot je voor het bed staat. Loop dan naar het bed toe en onderzoek dit.
N.B. 2 Op het moment dat je hut 16 betreedt, vliegt er een mes in jouw richting. Je kunt dit ontwijken door onmiddellijk de joystick naar je toe te trekken. Bij het tafeltje ligt de kogel die je nodig hebt voor een

nader onderzoek.

Hieronder volgt de complete oplossing van "Murder on the Mississippi". *Lees dus niet verder als je het spel zonder verdere hulp wilt oplossen.*

Ga eerst naar hut 4 om het stoffelijk overschot te vinden. Loop naar de kapitein en vraag hem jou te volgen. Wandel naar hut 4 en hij identificeert het lijk. Loop vervolgens naar een afgesloten hut en probeer deze binnen te gaan. De kapitein zegt dan dat hij Henry opdracht zal geven de gesloten deuren voor je te openen.

Buiten hut 4 onderzoek je de railing. Regis ziet hier iets, maar hij kan er niet bij om het te pakken.

Loop vervolgens naar hut 27 (de slaapkamer van Henry Stoker) en onderzoek de prullenmand. Raap de knot katoen op. Ga nu naar de machinekamer en vraag Henry of hij iets weet over het slachtoffer. Inspecteer de kamer en je vindt een bootshaak (een *gaffpole*. Pak deze en vraag Henry om je te volgen. Laat hem de deuren van hut 1 en 16 openen. Loop hier nog niet naar binnen, want anders moet je Henry weer opnieuw halen om de andere deur te openen.

Het is verstandig om het spel te saven voordat je één van deze beide kamers betreedt. Ga naar hut 1, pas op voor de verrotte vloer en onderzoek het bed. Hier vind je een kleine sleutel. Loop naar hut 16 (pas op voor het mes) en je zult een kleine kogel vinden. Neem deze uiteraard ook mee.

Ga naar hut 20 en ondervraag Twylla over het slachtoffer. Onderzoek vervolgens de kamer en je vindt een houte kistje. Neem dit mee.

In de hut van Lionel Humphreys (nummer 15) kun je een Colt vinden. Neem dit in beslag voor nader onderzoek.

Gewapend met de bootshaak loop je weer naar de railing voor de deur van hut 4. Wanneer je nu nogmaals een onderzoek instelt, kan Regis het voorwerp met de bootshaak te pakken krijgen. Neem het mee voor nader onderzoek.

Het kan soms gebeuren dat een deel van het plafond omlaag komt wanneer je een kamer binnenstapt. Dit hoeft echter niet al te veel problemen op te leveren. Houdt de rechter bovenhoek van de deuropening goed in de gaten. Zodra je hier iets omlaag ziet komen, trek je de joystick naar je toe. Het is daarna veilig om de hut te betreden.

Ga zo nu en dan naar de hut van Sir Charles en berg de gevonden bewijsstukken op in de hutkoffer. Het is tijdens het spel niet nodig om voorwerpen aan andere passagiers te tonen.



De zaak is opgelost

Nu je alle voor de hand liggende bewijsstukken hebt gevonden, stel je deze bloot aan een grondig onderzoek in hut 3. Leg, om te beginnen, het houten kistje en de kleine sleutel op tafel. Inspecteer beide voorwerpen en het zal blijken dat het kistje kan worden geopend met behulp van de sleutel. Nadat het kistje is geopend onderzoek je dit nogmaals en je ontdekt de dubbele bodem. Je hebt inmiddels een Derringer (een klein pistool) en een kranteknipsel gevonden.

Onderzoek het kranteknipsel, waarne je een belangrijke aanwijzing krijgt. Maak de tafel leeg en leg hierop de Derringer en de kogel. Onderzoek wijst uit dat de kogel met een soortgelijk wapen is afgevuurd. Maak de tafel opnieuw leeg en plaats hierop de pistoolkolf *(broken stock of a gun)* en de Derringer. Je leert nu dat je te maken hebt met een identiek paar.

Vereer Reverend Godwin met een bezoek.

Informeer bij hem over Henry. Het is niet nodig om aantekeningen vast te leggen in het notitieblok.
Loop nu naar mervrouw Des Paines in hut 23. Wanneer je haar vraagt om inlichtingen omtrent de kapiteitn vertelt zij dat ze haar juwelen in de kluis heeft laten opbergen. Noteer in het electronische notitieblok de volgende woorden: *"I gave him my jewels to keep in the safe".*
Stel nog wat vragen over Henry en loop hierna naar de stuurhut.
Laat de kapiteitn de aantekening over de juwelen zien en hij opent de kluis voor je. Inspecteer deze en bedwing de neiging om de juwelen te pakken. Neem alleen het treinkaartje mee. Bezoek hierna Mr. Humphreys in hut 15. Vraag hem wat hij weet over Henry en Mrs. Des Plaines. Het is niet nodig om hier aantekeningen vast te leggen.
Het volgene reisdoel is hut 9. Ondervraag de rechter hier over Henry. Hij vertelt je dan iets dat je als volgt moet optekenen in het notitieblok *"He wouldn't tell me where next stops was".*
Ga nu naar Twylla in hut 20 en voel haar aan de tand over Henry. De informatie die zij geeft is het niet waard om vast te leggen.
Nu moet je naar de machinekamer lopen om Henry de uitspraak van de rechter te laten zien. Noteer de volgende woorden van zijn antwoord: *"He kept on asking me about the stops".* Nu je hier toch bent kun je Henry gelijk vragen wat hij over Twylla Smallworth weet. Dit is niet de moeite, dus laat het notitieblok maar achterwege.
Leg de uitspraak van Henry voor aan de kapitein. Noteer de volgende uitspraak van hem: *"Pree said she wanted to mail a letter".*
Gewapend met deze informatie bezoek je Daisy Du Pree. Zij vertelt je dat ze de bewuste brief in haar kast bewaart. Onderzoek de kast en neem de brief mee.
Zo snel je kleine beentjes je dragen kunnen, ren je naar je eigen kamer om de brief op de onderzoekstafel te leggen. In de enveloppe vind je een eigendomsbewijs van een zilvermijn.
Lionel Humphreys weet je over Gladys Des Plaines het volgende te vertellen. Noteer dit in het opschrijfboekje. *"I'm fond of her unusual perfume".*
Ga naar hut 23 en laat deze laatste notitie zien aan Gladys. Zij vertelt je dat ze het parfum heeft geleend van Twylla. Maak de volgende notitie: *"He liked that parfume Twylla loaned me".*

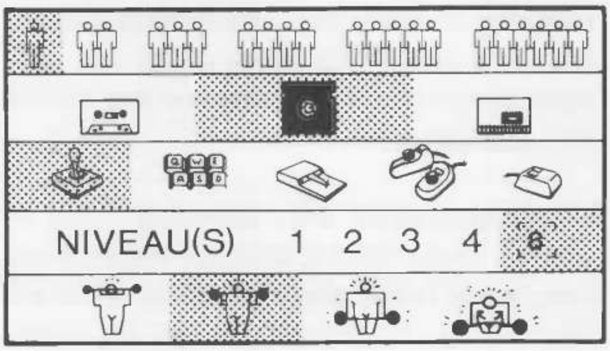
Ga naar Twylla Smallworth en laat haar deze laatste aantekening zien. Noteer haar opmerking dat ze de parfum inmiddels heeft teruggegeven aan de rechtmatige eigenaresse. *("returned cologne to Daisy Du Pree".*
Vraag haar vervolgens of zij nog iets weet te vertellen over Henry. Dit hoef je niet vast te leggen.
Het begint zo langzamerhand te lijken op een ambtelijke instelling waarin je van het kastje naar de muur wordt gestuurd. Bewaar echter je geduld en bezoek Daisy in hut 8. Laat haar de aantekening zien die je bij Twylla hebt gemaakt en zij vertelt je dat de parfum in haar kastje ligt. Onderzoek het kastje en neem de parfum mee naar jouw eigen hut.
Plaats het flesje parfum en de knot katoen op de tafel en onderzoek deze.
Loop vervolgens naar de machinekamer en ondervraag Henry Stoker over Twylla Smallworth. Wanneer hij zich nog niet verspreekt en het over Ms. Gold heeft, moet je hem verlaten en iemand anders ondervragen. Het geeft niet waarover. Ga dan weer terug naar Henry en voel hem nogmaals aan de tand over Twylla.
Zodra Henry het per ongeluk heeft over Ms. Gold, kun je het verband leggen tussen Twylla (alias Veronica Golden) en het krantenknipsel over de zelfmoord van Joseph Golden, haar vader. Het ligt dan voor de hand om te veronderstellen dat zij de dochter is van de onfortuinlijke avonturier die zelfmoord heeft gepleegd na het verlies van zijn mijn.
Je hebt nu voldoende gegevens verzameld

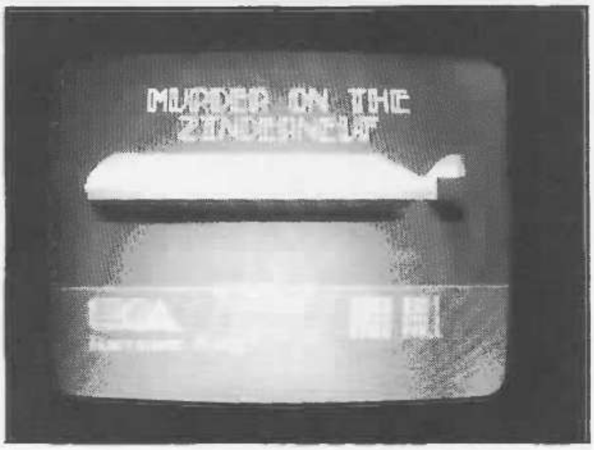
om Twylla Smallworth te beschuldigen van de moord op Raleigh Poindexter Cartwright III. Ga dus naar haar kamer en uit de beschuldiging. Regis gaata dan op weg om de andere passagiers op te trommelen.
Zelf loop je dan naar de salon (hut 24). Twylla zal je gedwee volgen. Daar aangekomen wachten de andere opvarenden van de Delta Princess reeds op jouw komst.
Als je alle aanwijzingen uit deze oplossing nauwkeurig hebt opgevolgd, zal de ontknoping van het gehele mysterie zich voor jouw ogen ontrollen.

Het blijkt inderdaad dat Twylla Smallworth de dood van Raleigh Poindexter Cartwright III op haar geweten heeft. Er zijn echter verzachtende omstandigheden aan te voeren. Het is namelijk hoogstwaarschijnlijk een geval van zelfverdediging geweest.
Hoe het ook zij, Sir Charles Foxworth kan weer een opgeloste misdaad op zijn conduitestaat laten bijschrijven. Regis staat al te popelen om in New Orleans voet aan land te zetten, omdat in deze stad (volgens hem een poel van verdeerf) ongetwijfeld veel werk is weggelegd voor het onverschrokken duo.

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Electronic Arts | Ariolasoft





Doel

In het spel *Murder on the Zinderneuf* moet je proberen een moordzaak op te lossen. Je neemt hiertoe de gedaante aan van één van acht detectives. Je hebt voor het vinden van de dader slechts een beperkte tijd ter beschikking.

Beschrijving

De *"Zinderneuf"* is een zeer luxueus uitgeruste zeppelin, speciaal voor het vervoeren van passagiers.

Voordat de moderne verkeersvliegtuigen waren ingeburgerd was een zeppelin het vervoermiddel waarmee de oceanen sneller konden worden overgestoken dan met een schip.

Het majestueuze luchtschip was in 1900 door Graaf Ferdinand von Zeppelin ontworpen. De zwevende sigaar werd later tijdens de Eerste Wereldoorlog (1914-1918) gebruikt voor het bombarderen van Groot-Brittanië.

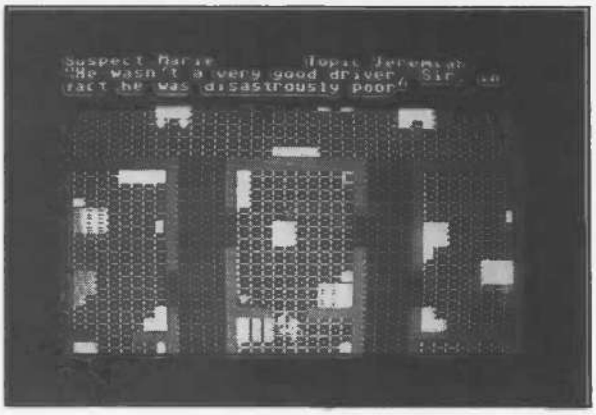
De eerste zeppelin die een tocht rond de wereld maakte was de *Graf Zeppelin* in 1929. Net zo bekend is de naam van die andere zeppelin, de *Hindenburg*. De Hindenburg is tijdens een reis van Europa naar de Verenigde Staten verongelukt. Dit ongeluk gebeurde slechts enige minuten voor de landing op Lakehurst, New Yersey. Om eventuele misverstanden te voorkomen dient hier te worden opgemerkt dat een zeppelin niet echt landde. Bij aankomst op de plaats van bestemming werd het luchtschip met touwen vastgebonden aan lange palen. Het luchtschip bleef dus zweven.

Aangezien de ballon van een zeppelin gevuld is met het uiterst brandbare gas helium ging de Hindenburg na de botsing met een aanlegtoren in een woeste vlammenzee reddeloos ten onder. Hierna werd het gebruik van zeppelins stopgezet. Dit kwam niet alleen door het ongeluk met de Hindenburg, want ongelukken waren er al zoveel geweest. De belangrijkste oorzaak was de snelle ontwikkeling van vliegtuigen.

Het spel *"Murder on the Zinderneuf"* speelt zich af tegen het einde van het zeppelin tijdperk. Het is 1936 als het luchtschip vertrokken is uit Londen. Het is op weg naar New York. Bij het vertrek bevonden zich 16 passagiers aan boord. Twaalf uur voor aankomst in New York wordt echter ontdekt dat één van die passagiers vermist wordt. Het hele luchtschip wordt van voor naar achteren doorzocht. Er wordt echter geen spoor van de vermiste gevonden. De treurige conclusie luidt dat de vermiste passagier het

slachtoffer is geworden van moord en daarna uit de zeppelin is gegooid.
Behalve de passagiers en de (onzichtbare) bemanning bevindt zich ook een detective aan boord. Deze krijgt van zijn regering het verzoek de dader van de moord op te sporen.
Het spel begint met het kiezen welke detective je wilt spelen. Alle detectives zijn afgeleid van beroemde voorbeelden en hebben allemaal hun eigen karakteristieken.
De detectives waaruit je kunt kiezen zijn:
Harry Hacksaw.
Vroeger werkte hij bij de politie. Nadat een verdachte van een ontvoeringszaak na ondervragin overleed werd *Dirty Harry* ontslagen. Harry besloot toen zichzelf maar in leven te houden als privédetective.
Lt. Cincinnato.
Dit is de eigenaar van de beroemdste regenjas en roestigste Peugeot ter wereld. Hij probeert als kettingroker door het leven te gaan, maar vergeet steeds zijn lucifers. Inderdaad, we hebben het over *Columbo*, een schrander doch enigszins schuchter figuur.
Charity Flaire.
Deze schone dame stond aan het hoofd van de grootste smokkelorganisatie in Europa. Met het vele geld dat zij hiermee verdiend heeft trok zij zich terug en ging stil leven. Als tijdverdrijf spionneert ze soms voor de Engelse regering en speelt ze voor detective.
Humboldt Hause.
De beroemde detective die samen met zijn trouwe vriend en assistent Dr. Watson menig raadsel oploste. Het zien van een haarlok is voor Sherlock Holmes al voldoende om daaruit af te leiden dat degeen wiens hoofd deze haar eens sierde een stevig rokende, linkshandige, brildrager is.
Emile Klutzeau.
Wie kent deze onhandige Franse speurneus niet. Struikelend en de grootste rampen veroorzakend onrafelt inspecteur Clouseau per ongeluk de meest ingewikkelde misdadige plannen.
Jethro Knight.
Gedraagt zich meestal als een heilige. Hij is goed van de tongriem gesneden en zou een uitstekend oplichter kunnen zijn. Volgens de politie in Engeland is hij dat dan ook.
Agathe Marbles.
Deze al wat oudere dame stamt uit de boeken van Agatha Christie. Miss Marple baseert haar onderzoek voornamelijk op roddels rond het slachtoffer van de misdaad. Zij boekt door haar enorme mensenkennis altijd goede resultaten.
Achile Merlot. Deze Franse speurneus was de eeuwige rivaal van Sherlock Holmes. Hercules Poirot is een onverbeterlijke ijdeltuit die zich voor het oplossen van een misdaad voornamelijk afvraagt wat het motief kan zijn geweest.

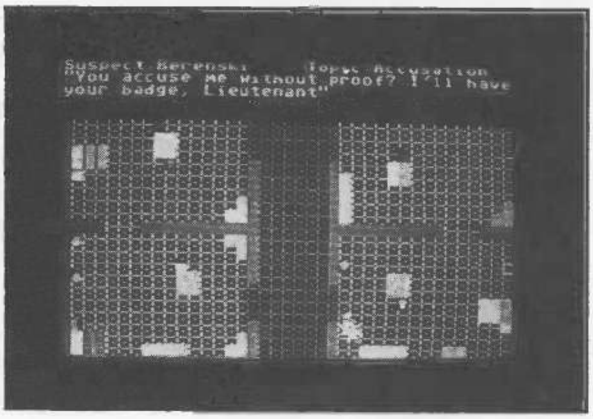
Uit bovenstaande acht detectives moet je aan het begin van het spel een keus maken. Deze keuze heeft enige invloed op het resultaat van de ondervragingen van de passagiers. De grootste invloed op de verkregen antwoorden heeft echter de wijze waarop mensen worden benaderd. Iedere speurder kan een verdachte op vijf verschillende manieren benaderen. Deze lopen uiteen van nietsontziend tot onhandig.



Het ondervragen van een verdachte

Aan boord van de zeppelin bevinden zich na het ontdekken van de vermissing van een passagier nog vijftien andere passagiers, met elk hun eigen hut. Ook het slachtoffer beschikte uiteraard over een hut, zodat in totaal zestien hutten aan boord zijn. Voeg daarbij nog de eetzaal (Dining room) en de foyer (Lobby) en we hebben 18 vertrekken die moeten worden onderzocht.
Het spel begint altijd met de mededeling wie het slachtoffer is. De detective bevindt zich op dat moment in de Dining room.

Linksboven in beeld wordt deze locatie genoemd.
Rechtsboven in beeld kun je zien hoeveel tijd nog resteert voor het oplossen van het mysterie. Het spel duurt maximaal 12 uur. (In echte tijd is dat ongeveer 35 minuten).
Met behulp van de joystick kun je de detective door het luchtschip laten lopen. Je kunt een verdachte ondervragen door daar eerst tegenaan te lopen. Boven in beeld verschijnt dan een menu waaruit je kunt kiezen voor een ondervraging (*Question*), het negeren (*Ignore*) van de verdachte of het uiten van een beschuldiging (*Accuse*).
Als je voor *Ignore* kiest kun je gewoon verder lopen. Ook de verdachte zal dan zijn weg vervolgen. Je kunt deze dan niet meer ondervragen voordat je een aanwijzing hebt gevonden of eerst iemand anders hebt ondervraagd.
Je kunt een tegen het lijf gelopen verdachte ook beschuldigen van de moord. Hiervoor kies je voor *"Accuse"*. Zorg er in dat geval wel voor dat je over voldoende aanwijzingen beschikt. Wanneer je iemand ten onrechte beschuldigt heeft dat namelijk een ongunstige invloed op de score. Het zal niemand verbazen dat degene die valselijk werd beschuldigd dat niet leuk vindt. Hij of zij blijft de rest van het spel boos en zal je geen antwoorden meer geven tijdens een ondervraging.
Wanneer je iemand wilt ondervragen kies je voor *"Question"*. Vervolgens moet je bepalen hoe hardhandig je hem of haar wilt ondervragen. Na een druk op de vuurknop verschijnt boven in beeld een aantal namen van verdachten. Door de joystick naar boven of beneden te bewegen kun je alle namen oproepen in verschillende menu's. Afhankelijk van de manier waarop je de verdachte aan de tand voelt worden voor- of achternamen getoond.
Als je de gezochte naam hebt gevonden beweeg je de joystick naar rechts of links om deze aan te wijzen. Wanneer je dan op de vuurknop drukt krijg je al dan niet antwoord van degene die je ondervraagt.
Hoe beter de ondervragingstechniek op de verdachte is afgestemd, des te meer vragen kun je stellen. Ook de antwoorden worden dan bruikbaarder. Je kunt echter nooit meer dan drie vragen aan de verdachte stellen tijdens dezelfde ondervraging. Na de ondervraging kun je een verdachte pas opnieuw lastig vallen nadat je iemand anders hebt ondervraagd of een nieuwe aanwijzing hebt gevonden.
Zodra je een kamer binnenloopt kun je linksboven in beeld lezen wie daarin logeert. Door de kamer te doorlopen onderzoek je deze. De gevonden aanwijzing wordt ook weer bovenin beeld getoond. Sommige van deze aanwijzingen zijn echter misleidend. De voorwerpen die je in een kamer vindt kunnen zowel aan het slachtoffer als aan de dader toebehoren. Het is ook mogelijk dat ze met de zaak helemaal niets te maken hebben.
Als de beschikbare tijd is verstreken krijg je alsnog de gelegenheid een beschuldiging te uiten. Of deze beschuldiging nu juist is of niet, het spel eindigt met de bekentenis van de dader. Tevens krijgt de speurder een waardering voor het geleverde werk.
Wanneer je denkt de dader te hebben ontmaskerd hoef je niet te wachten totdat de speeltijd verstreken is. Je kunt het spel dan stoppen door op de toets <Q> (quit) te drukken. Vervolgens kun je de beschuldiging uiten tegen de dader.



Beschuldig mensen niet te snel

De passagiers nader bekeken.
Veronica Marlowe.
Heeft haar jeugd doorgebracht in een sloppenwijk in Londen. Ze is verschillende malen getrouwd geweest. Haar eerste man is in de oorlog om het leven gekomen. Ze is een

bekend actrice, die in Hollywood grote rijkdom heeft verworven. Door haar lange blonde haren oefent ze een grote aantrekkingskracht uit op mannen. Na al een tijd geen filmrollen meer te hebben gekregen trouwde ze met Francis Battle. Laatstgenoemde zou hoogstwaarschijnlijk de hoofdrol krijgen in een nieuwe Tarzan-film. Door met hem te trouwen verzekerde zij zichzelf van de rol van Jane in die film.

Francis "Buck" Battle.

Francis is een goed gebouwde atleet die tijdens de laatste Olympische Spelen op het onderdeel 300 meter vrije slag goud heeft veroverd. Hij heeft Veronica in Londen ontmoet tijdens een kort bezoek. Na een zeer korte verloving zijn ze met elkaar getrouwd, ondanks het feit dat Veronica 20 jaar ouder is. Francis is op een boerderij in Des Moines, Idaho opgegroeid. Inmiddels is het contract voor de film "Tarzan's Jungle Lust", waarin hij de hoofdrol speelt, getekend.

Margaret Vandergilt.

Zij heeft de nodige vijanden gemaakt door haar werkzaamheden als schrijfster van een veel gelezen roddelrubriek. Ze is 44 jaar oud en rijk. Ze draagt een bril en ze rookt. Ze is een keer gescheiden en twee maal weduwe. Haar dochter is ook aan boord, en heet Felicity Sucrose. Verder biedt ze de artiest Vincent van Wente steun.

Vincent van Wente.

Volgens eigen zeggen is hij een leerling van Escher. Bij andere gelegenheden beweert hij echter te zijn opgeleid door de Italiaanse futuristen.

Hij heeft Margaret ontmoet terwijl zij op vakantie was in Parijs. In Parijs heeft hij een paar jaar zonder enig succes gewerkt. Hij rookt hetzelfde merk sigaretten als Margaret.

Felicity Sucrose.

Dit is de achttien-jarige dochter uit het eerste huwelijk van Margaret Vandergilt. Ze heeft haar opleiding genoten aan de beste kostscholen in Brighton en Zwitserland. Ze heeft veel aanbidders, maar de ware Jacob is nog niet gekomen.

Rod London.

Zijn ouders waren in diplomatieke dienst in Mantsjoerije. In 1900 organiseerde een geheim genootschap de zogenaamde "Boxer opstand". Het doel hiervan was China te zuiveren van buitenlandse invloeden. Het resultaat van deze opstand was dat ambassades werden belegerd en aangevallen. Tijdens zo'n aanval werden de ouders van Rod gedood. Dit heeft zo'n indruk op de jongen achtergelaten dat hij niet tegen een rustig bestaan kon op het geërfde landgoed. Rod koos voor een leven als huurling. Hij heeft Franco gesteund tijdens de Spaanse burgeroorlog. Ook heeft hij tegen Mussolini gevochten in Abyssinië en Ethiopië. Hij is 36 jaar oud.

Sally Rose.

Vroeger voorzag zij in haar onderhoud door op te treden in nachtclubs. Ze danste daar slechts gekleed in een paar waaiers. Ze is inmiddels getrouwd met Oswald Stonemann, een rijke geldschieter. Ze had vroeger veel vriendjes, waaronder de beruchte gangster "Dutch Schultz". Al rokend probeert ze zich de schare aanbidders van het slanke lijf te houden.

Oswald Stonemann.

Oswald heeft zijn fortuin vergaard met wat minder legale praktijken. Tijdens de "drooglegging" handelde hij illegaal in drank. Tegenwoordig bezit hij een stokerij, fabrieken, een munitiefabriek en renpaarden. Hij is kaal, 45 jaar oud en rookt sigaren.

Natalia Berenski.

Natalia is de pleegdochter van Reverend (predikant) Jeremiah Folmuth. Over haar verleden is zo goed als niets bekend. Jeremiah denkt dat haar ouders Tsjechisch waren. Het gerucht doet echter de ronde dat Natalia in alle stilte haar vaderland Rusland heeft verlaten toen de revolutie uitbrak. Ze is pas 19 jaar oud en is hard op weg een prima-ballerina te worden.

Reverend Jeremiah Folmuth.

Deze predikant is zeer actief geweest op het gebied van drankbestrijding. Voorts heeft hij geprobeerd films en lichte muziek te laten verbieden. Ze zouden teveel duivelse invloeden bezitten. Hij heeft vroeger

geprobeerd de zwarte magie (voodoo) uit te bannen. De 42-jarige predikant verdient een vermogen. Waarschijnlijk verzwijgt hij een aanzienlijk deel van zijn inkomsten voor de belastingen.

Stephie Hart-Winston.

Haar vader was een beroemde uitvinder (Felix Q. Winston) en haar moeder (Desiree Hart) was een actief feministe. Stephie is zeer rijk. Ze is zeer onafhankelijk en net als haar moeder een voorvechtster van emancipatie. Ze heeft veel van de wereld gezien en heeft een uitstekende opleiding genoten. Zo heeft ze bijvoorbeeld in Tibet de mystiek bestudeerd, de Andes beklommen en het Verre-Oosten bezocht. Een ander huzarenstukje van deze 27-jarige hartenbreekster was haar oversteek van de Atlantische Oceaan in een één-persoonsvliegtuigje. Haar kwaliteiten als scherpschutter kunnen misschien ook nog wel eens van pas komen.

Aldo Sandini.

Aldo trad vroeger op als goochelaar en buikspreker. Hij lijkt sprekend op Rudolf Valentino en krijgt daarom regelmatig aanbiedingen om hem te imiteren. Hij heeft zijn theater carrière opgegeven na een ontmoeting met twee mensen die zich met occultisme bezig hielden. Sinds die tijd is hij een succesvol medium. Hij helpt rijke oude vrouwen contact op te nemen met hun overleden echtgenoten. Hij is veertig jaar oud.

Marie Roget.

Getrouwd met Anton Peste, die ze tijdens een reis door Midden-Europa heeft ontmoet. Ze hadden al een lange verloving achter de rug voordat ze uiteindelijk trouwden. Marie is een succesvol mode-ontwerpster. Ze is 36 jaar en gevoelig van aard. Haar concurrenten vilt ze echter levend.

Anton Peste.

Is ongeveer 50 jaar oud. Anton is een Hongaarse edelman die nogal conservatief gekleed gaat. Hij is rustig en altijd beleefd, zelfs enigszins teruggetrokken. Deze knappe verschijning houdt zo te zien zielsveel van zijn vrouw.

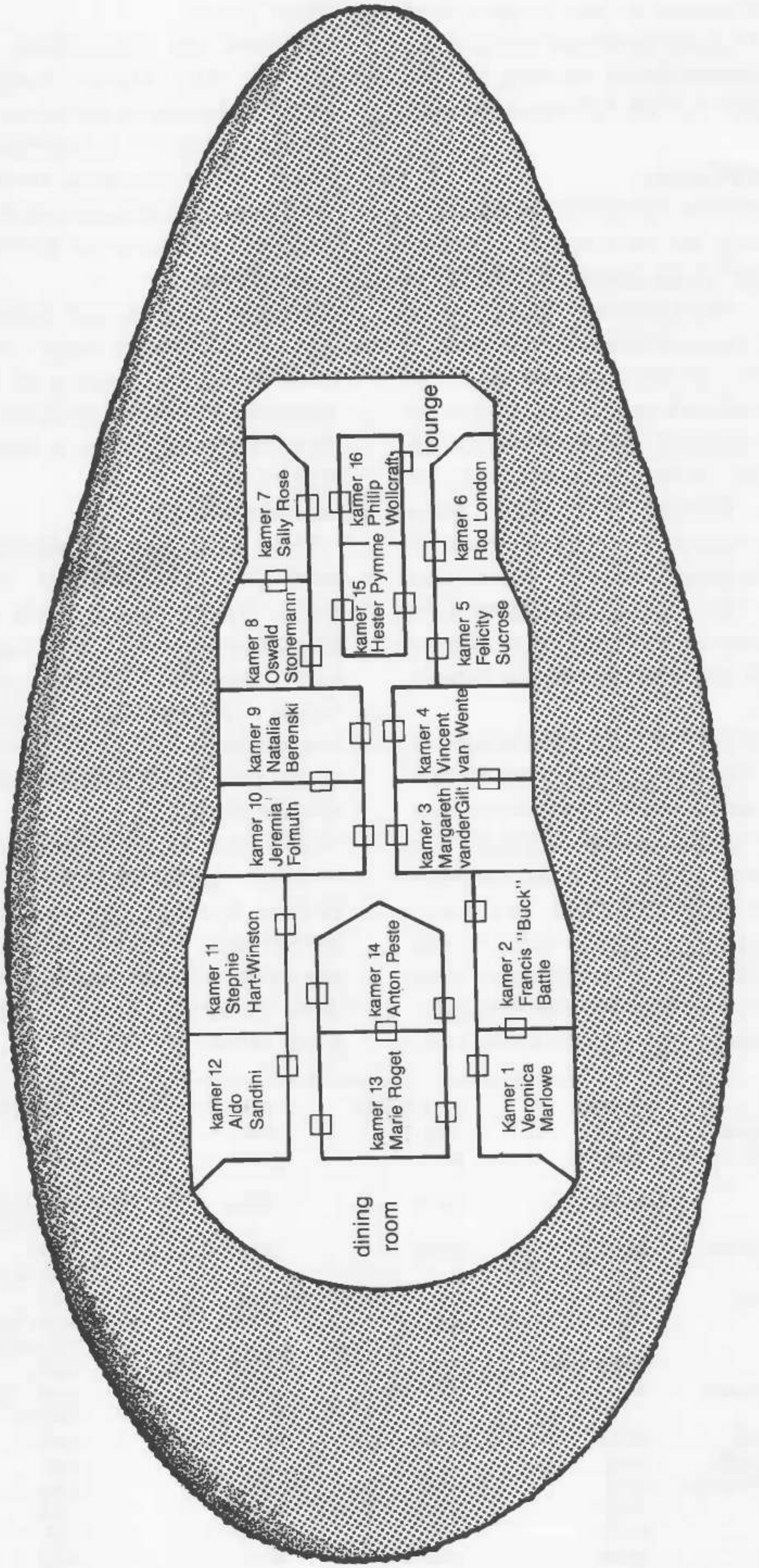
Hester Pymme.

Werkt in Akron als bibliothecaresse. Ze heeft deze reis gewonnen met een prijsvraag. Niemand heeft echter ooit van deze prijsvraag gehoord. Ze draagt een bril en heeft haar bruine haar in een knotje. Ze kleedt zich nogal slecht. Ze is geestig, doch zeer verlegen. Ze leeft teruggetrokken en bemoeit zich weinig met anderen.

Phillip Wollcraft.

Phillip heeft de godsdiensten van primitieve volkeren bestudeerd aan de universiteit van Boston. Kort geleden heeft hij onderzoek gedaan naar Druïden in Engeland. Het is een saaie vijftiger met bril en bruin haar. Soms spreekt hij in zijn slaap totaal onbekende talen.

NAAM	HAAR	KLEDING	TAPIJT	BIJZONDERHEDEN
Veronica Marlowe	blond	geel	rose	geen
"Buck" Battle	blond	geel	groen	geen
Margareth Vandergilt	bruin	paars	blauw	bril, rookt, sigaretkoker
Vincent van Wente	bruin	groen	geel	rookt, sigaretkoker
Felicity Sucrose	blond	rose	rose	geen
Rod London	zwart	blauw	groen	rookt Engelse sigaretten
Sally Rose	blond	oranje	rose	rookt
Oswald Stonemann	kaal	groen	groen	rookt sigaren, leesbril
Natalie Berenski	zwart	blauw	blauw	geen
Jeremiah Folmuth	rood	wit	geel	geen
Stephie Hart-Winston	rood	rood	rose	geen
Aldo Sandini	zwart	blauw	groen	rookt
Marie Roget	bruin	rose	blauw	bril
Anton Peste	zwart	zwart	geel	geen
Hester Pymme	bruin	bruin	geel	bril
Phillip Wollcraft	bruin	blauw	blauw	bril


lounge
kamer 16 Philip Wollcraft
kamer 15 Hester Pymme
kamer 7 Sally Rose
kamer 6 Rod London
kamer 8 Oswald Stonemann
kamer 5 Felicity Sucrose
kamer 9 Natalia Berenski
kamer 4 Vincent van Wente
kamer 10 Jeremia Folmuth
kamer 3 Margareth vanderGilt
kamer 11 Stephie Hart-Winston
kamer 14 Anton Peste
kamer 2 Francis "Buck" Battle
kamer 12 Aldo Sandini
kamer 13 Marie Roget
Kamer 1 Veronica Marlowe
dining room

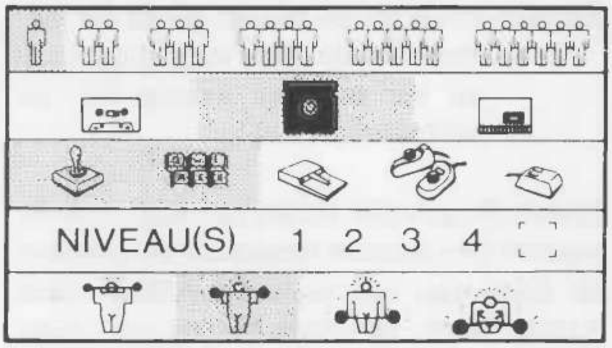
Speeltips

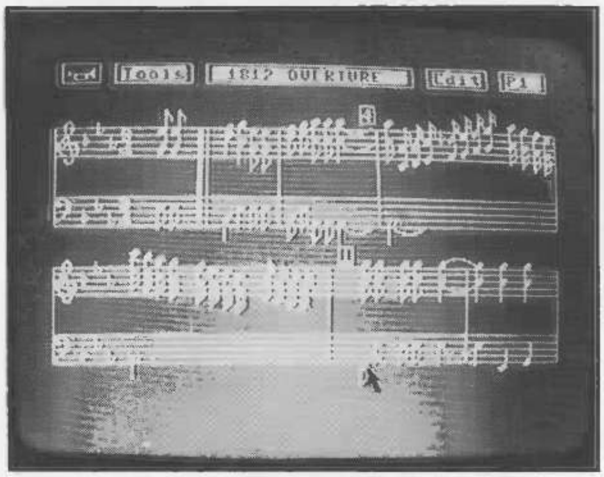
Aan de hand van een voorbeeld willen wij de te volgen onderzoekmethode toelichten. Het slachtoffer is bijvoorbeeld Margareth Vandergilt. In haar kamer vind je een in rood leer gebonden boek over zwarte magie en dodenbezwering. Dit boek breng je in verband met Stephie Hart-Winston, dus je gaat haar kamer eens onderzoeken.
Je treft daar een stukje rose vloerbedekking aan.
Van Stephie krijg je te horen dat Margareth rijk was. Ze had pas nog een schilderij van een oude meester gekocht.
Verder vertelt Stephie je dat Margareth regelmatig geld kreeg van Oswald Stonemann. Onderweg naar de kamer van Oswald kom je iemand anders tegen die weet te vertellen dat Margareth regelmatig geld kreeg van Stephie Hart-Winston. Een onderzoek van de kamer van Oswald levert niet direct resultaat op. Oswald vertelt je verder niets. Je onderzoekt vervolgens de kamer van Sally Rose, omdat daar rose vloerbedekking ligt. Het enige dat je vindt is een vuile asbak. Je besluit Stephie nog maar eens aan de tand te voelen over Margareth. Zij vertelt je nu dat Margareth haar verdiende loon heeft gekregen.
Een nader onderzoek in de kamer van Stephie levert het motief op. Je vindt namelijk een compromiterende foto van Margareth. Je kunt hieruit, en uit het feit dat Stephie regelmatig geld aan Margareth gaf, afleiden dat Margareth Stephie chanteerde. Gezien het feit dat ook Oswald regelmatig geld gaf moet de foto er één zijn van Oswald en Stephie samen. Volgens Sally, de vrouw van Oswald, zou een schandaal hem ruïneren. Door het boek dat je in de kamer van Margareth hebt gevonden kun je redelijk zeker zijn van het feit dat Stephie haar vermoord heeft en in de haast het boek heeft laten liggen. Het fragment rose vloerbedekking dat je had gevonden legt de verbinding naar Oswald en Sally.
Het beste kun je het onderzoek beginnen in de kamer van het slachtoffer. De aanwijzing die je daar vindt kan een hele belangrijke zijn en zou wel eens naar de dader kunnen leiden. Kijk wie de kamer van het slachtoffer bezoekt en vraag je af waarom. Het is niet zo vreemd als Oswald in de kamer van Sally wordt gesignaleerd. Ze zijn tenslotte getrouwd. Wanneer iemand anders hier binnenloopt moet je echter onderzoeken wat deze in die kamer te zoeken heeft. Vraag dan onmiddellijk naar het slachtoffer.
Wanneer je voldoende aanwijzingen hebt gevonden is het mogelijk ook nog de aanwijzing voor het motief te vinden. De meeste kans op het vinden van deze aanwijzing heb je in de kamer van het slachtoffer of de dader. Je kunt deze aanwijzing uitsluitend vinden als je alleen bent in de kamer die je doorzoekt.
Wanneer tijdens het doorzoeken van een kamer de mededeling *"You find nothing"* op het beeldscherm verschijnt is het niet nodig nog verder te zoeken. In deze kamer is dan absoluut niets te vinden dat voor het onderzoek van belang is.
Het doorzoeken van een lege kamer gaat sneller. Wanneer er namelijk iemand in de kamer is moet je het zoeken naar aanwijzingen in die kamer weer van voren af aan beginnen als je hem of haar tegen het lijf loopt.
Let op de manier waarop mensen over elkaar praten. Noemen ze elkaar bij hun voor- of achternaam bijvoorbeeld.
Als je minder dan drie antwoorden van een verdachte krijgt deugt de benadering van de verdachte niet. Maak hier een notitie van en probeer het een volgende keer eens op een andere manier.
Wanneer iemand zegt niets van een andere verdachte af te weten is dit ook zo. Je hoeft dus niet door te blijven zeuren. Dit geldt natuurlijk niet als iemand tegen je zegt dat je het heen en weer kunt krijgen.
In iedere kamer, met uitzondering van de kamer waar je het motief achterhaalt, is slechts één aanwijzing te vinden. Je hoeft dus geen tijd te verspillen met het zoeken naar dingen die er niet zijn.

MUSIC SHOP, THE

M

Brøderbund | Don Williams | Ariolasoft





Doel

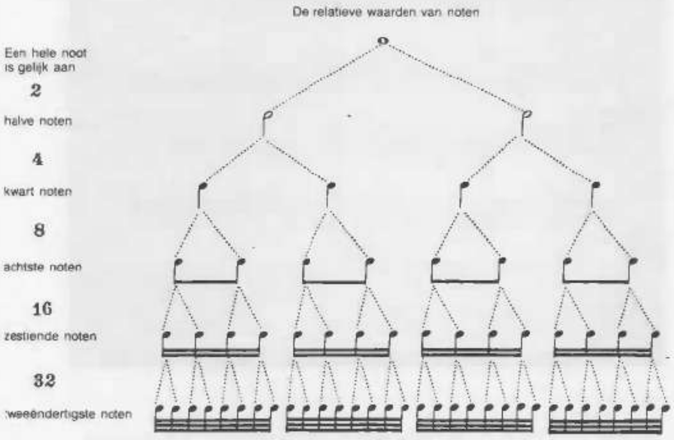
Een programma als *The music Shop* heeft natuurlijk niet echt een doel. Het is een hulpmiddel bij het componeren van muziek.

Beschrijving

The Music Shop is een programma waarmee de gebruiker op betrekkelijk eenvoudige wijze allerlei composities kan maken. Zelfs iemand met weinig muzikale kennis kan met behulp van dit programma een goedklinkend stuk muziek aan de Commodore 64 ontlokken.
Voordat we met dit programma aan de slag gaan, lijkt het ons echter verstandig even in het kort in te gaan op de muziektheorie en de werking van de geluids chip (SID - oftewel Sound Interface Device - Chip) van de C64.

Wat is muziek nu eigenlijk precies? Muziek is het effect dat ontstaat door het combineren van geluid en tijd; of anders gezegd, de combinatie van toonhoogte en lengte van de toon.
In de tijd dat opname apparatuur nog niet uitgevonden was, had men toch behoefte aan een manier om composities vast te leggen, zowel voor het nageslacht als voor musici die het werk moesten spelen. Uit deze drang is het ook nu nog gehanteerde notenschrift ontstaan. Dit notenschrift is, althans op het westelijk halfrond, een internationaal geaccepteerde manier om muziek op papier te zetten.
Voor de notatie wordt gebruik gemaakt van een zogenaamde notenbalk. Een notenbalk bestaat uit vijf evenwijdig lopende lijnen waarop en waartussen de verschillende ingrediënten van de muziek worden genoteerd. Niet alle toonhoogten kunnen binnen deze ruimte worden ondergebracht. Hoge of lage noten worden boven of onder de notenbalk geplaatst. Om aan te duiden op welke toonhoogte die noot moet worden gespeeld maakt men dan gebruik van zogenaamde hulplijnen. Boven en onder de notenbalk kent men drie hulplijnen en vier spaties waar de noten kunnen worden ondergebracht.
Door middel van het notenschrift wordt niet alleen aangegeven welke noot moet worden gespeeld, maar ook wanneer dit moet gebeuren, of dit hard of zacht dient te geschieden en in welk tempo een reeks noten elkaar dient op te volgen. Verder biedt een stuk bladmuziek informatie omtrent de toonsoort waarin het stuk moet worden gespeeld.
Een toon heeft een bepaalde lengte. Een he-

le toon duurt één tel. Een halve noot duurt tweemaal zo kort als een hele noot. Dit wil zeggen dat in één tel twee noten worden gespeeld. Of, om het van de andere kant te bekijken, twee halve noten zijn van gelijke lengte als een hele noot. De lengte van de noten wordt steeds gehalveerd. Zie hiervoor onderstaand schema.



Wat voor noten geldt, geldt op exact dezelfde manier voor pauzes of rusten. Twee achtste rusten duren dus precies even lang als een kwart rust.

De notenbalk wordt door middel van verticale strepen (maatstrepen) onderverdeeld in maten. Verschillende soorten dubbele maatstrepen worden gebruikt om aan te geven dat vanaf dat punt een gedeelte moet worden herhaald, dat de compositie eindigt of dat een belangrijke wijziging, zoals een nieuwe toonsoort, moet plaatsvinden. Op de verschillende soorten maatstrepen komen we nog terug bij de bespreking van het eigenlijke programma.

De SID chip van de Commodore 64 is in wezen niets anders dan een synthesizer. Deze synthesizer is in staat tegelijkertijd drie stemmen te laten klinken. Een toon wordt door de synthesizer opgebouwd uit de volgende vier elementen:

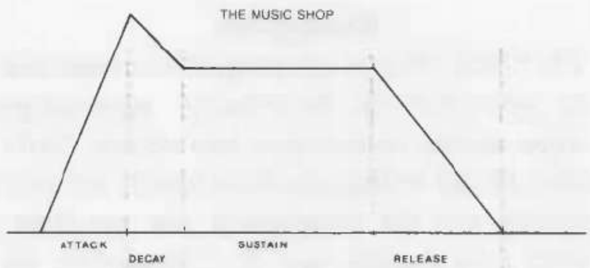
Attack: Dit is de tijd die ligt tussen het aanslaan van de noot en het bereiken van het vooraf ingestelde hoogste geluidsniveau.

Decay: Dit is de tijd die ligt tussen het bereiken van het ingestelde hoogste geluidsniveau en het terugvallen naar het ingestelde geluidsniveau waarop de noot wordt aangehouden.

Sustain: Dit is het geluidsniveau waarop de noot blijft klinken zolang de toets van een synthesizer blijft ingedrukt.

Release: Dit is de tijd die ligt tussen het moment dat de toets wordt losgelaten en het moment waarop het geluidsniveau nihil is.

Musici die gebruik maken van electronische muziekinstrumenten kennen de bovenstaande delen van een noot als ADSR. Deze ADSR wordt gevormd binnen een zogenaamde *"envelope generator"*. Op onderstaande tekening is te zien hoe de ADSR schematisch kan worden weergegeven.



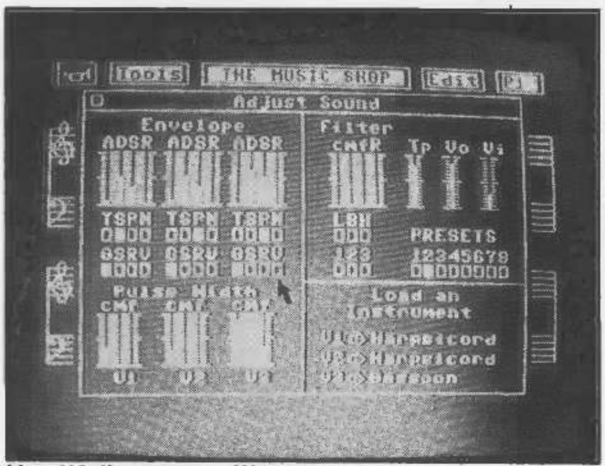
Behalve voor de ADSR wordt het geluid bepaald door de vorm die de geluidsgolf heeft. De drie verschillende golfvormen zijn:

Blokgolf: (Pulse) Deze golf heeft een blokvorm. Door de breedte tussen de pulsen te veranderen kunnen variaties worden aangebracht in het geproduceerde geluid. Rietinstrumenten zoals de fagot en de hobo brengen een dergelijke geluidsgolf voort.

Driehoek: (Triangle) Een dergelijke geluidsgolf bestaat uit een reeks aanéén geschakelde gelijkzijdige driehoeken. Een fluit bijvoorbeeld geeft een dergelijk geluid.

Zaagtand: (Sawtooth) Deze golf ziet er uit

als de tanden van een houtzaag. Koperinstrumenten zoals een trompet brengen deze geluidsvorm voort.



Het "Adjust sound" menu

Er bestaat nog een vierde soort geluid. Hier is echter geen sprake van een golf. We spreken dan over:

Ruis: (Noise) Ruis beslaat het totale frequentiebereik. Deze vorm van geluid wordt bijvoorbeeld gekozen bij het langs electronische weg nabootsen van slaginstrumenten. Het is ook de aangewezen vorm voor het creëren van fantasiegeluiden en geluidseffecten.

Na deze (korte?) uiteenzetting zullen we eens kijken naar het programma *The Music Shop.*

Na het inladen van het programma start vanzelf een demonstratie van de eerste 12 nummers die op de programmadiskette zijn opgeslagen. Door het indrukken van de vuurknop, of het aanslaan van toets <RUN/STOP> wordt de demo gestopt. Wanneer je de demo eventjes laat lopen zul je hebben gezien dat het programma werkt met zogenaamde *pull-down menus* en *windows.* In totaal kunnen drie verschillende menu's worden aangeroepen, te weten: Tools, The Music Shop en Edit. Dit aanroepen doe je door de pijl naar één van deze vakken te bewegen en de vuurknop in te drukken. De pijl kan ook met de cursortoetsen worden verplaats, en in plaats van de vuurknop kun je de <RETURN> toets gebruiken.

Rechtsboven in beeld zie je een vakje met de pagina aanduiding.

Linksbovenaan zie je een "status vak". Hierin kunnen verschillende symbolen en aanduidingen komen te staan. Wanneer in dit vakje een pijl zichtbaar is, betekent dit dat de drie menu's kunnen worden aangeroepen.

Als je de pijl naar het status vak beweegt verschijnt in dit vak een trompet. Na een druk op de vuurknop of de <RETURN> toets wordt de muziek die in het geheugen van de computer zit ten gehore gebracht.

Tijdens het componeren van een nummer verschijnt in het status vak een aanduiding van de plaats van de pijl. Wanneer hier bijvoorbeeld 2D staat betekent dit, dat wanneer je nu een noot plaatst, dit een D wordt op de tweede notenbalk van bovenaf.

De verschillende menu's.

Tools:

Het selecteren hiervan leidt tot een hoofdmenu met vier verschillende onderdelen.

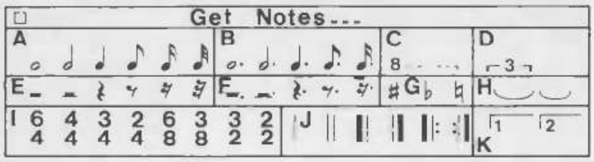
Door het bewegen van de pijl over het scherm kun je een keuze maken uit een van de onderdelen. De keus wordt bevestigd door een druk op de vuurknop of de <RETURN> toets.

Het eerste onderdeel is het "setup screen". Hier kun je bepalen of je een dubbele of een enkele notenbalk wilt gebruiken, in welke toonsoort het stuk geschreven wordt en de kleuren van het beeldscherm veranderen.

De eerste afweging die men dient te maken voordat men met het programma begint te werken is of men met een enkele of een dubbele notenbalk aan de slag wil. Kiest men voor een enkele notenbalk dan kan slechts een discant (melodielijn of bovenstem) worden ingevoerd. Gebruikt men echter een dubbele notenbalk dan kan men gelijktijdig een melodie- en een baslijn gebruiken. Het selecteren van een enkele of dubbele notenbalk doet men door de pijl naar het erboven gelegen vierkantje te bewegen en op de vuurknop (of <RETURN>) te drukken.

Een zwart vierkantje betekent dat die notenbalk gekozen is. Na het inladen van het programma gaat het programma er vanuit dat men een dubbele notenbalk gebruikt.
Aan het begin van de notenbalk staat altijd een sleutel. Dit kan een basissleutel zijn (op de onderste balk) of een G-sleutel (op de bovenste balk). Desgewenst kun je de sleutel veranderen. Dit doe je door het pijltje te bewegen naar de pijl voor de notenbalk en op de vuurknop (of <RETURN>) te drukken.
Het is ook mogelijk om aan te geven dat het muziekstuk in een bepaalde toonsoort moet worden gespeeld. Dit doet men door het pijltje te bewegen naar de pijl die onder de woorden *Key Signature* zichtbaar is en de vuurknop (of <RETURN>) in te drukken.
Op dezelfde wijze kan men vervolgens de kleur van het beeldscherm *(Background)* en het notenschrift *(Foreground)* wijzigen.
Om dit menu te verlaten beweeg je het pijltje buiten het kader dat op het menu staat en druk je op de vuurknop (of <RETURN>). Een paar punten zijn echter van belang. Wanneer je van een dubbele naar een enkele notenbalk (of omgekeerd) overschakelt, wordt de compositie die je net had ingeladen of gemaakt uit het geheugen verwijderd. Het programma vraagt daarom een bevestiging voordat je verder kunt gaan.
Een ander gevaar doet zich voor bij het veranderen van de toonsoort in een bestaande compositie. Als je een andere toonsoort kiest verschijnen rechts naast de sleutel een of meerdere symbolen. Dit zijn de zogeheten kruizen en mollen. Deze kruizen en mollen wissen de noten die eventueel op die plaats stonden. Een nadere uitleg over de kruizen en mollen kun je in het volgende hoofdstuk lezen.
Hoe je ruimte voor deze tekens kunt creëren om te voorkomen dat bestaande noten worden gewist leggen we uit bij de beschrijving van de *edit* commando's.
Tenslotte moet je er nog op letten dat tussen de laatste kruis of mol en de eerste noot minstens een spatie ruimte is. Wanneer dit niet het geval is wordt de toonsoort niet altijd correct geïnterpreteerd.
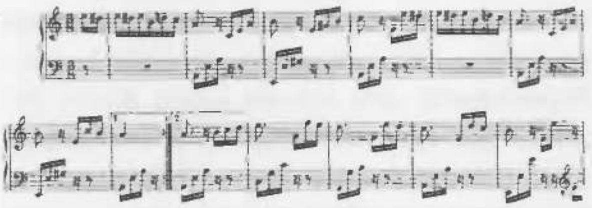
Get Notes.
De volgende keuze uit het menu opent een venster waarin alle beschikbare noten, rusten, maatstrepen, enzovoorts staan. Dit venster is ook op te roepen door toets <F1> aan te slaan. Gemakshalve hebben wij dit venster op onderstaande tekening in verschillende delen onderverdeeld.



In vak *A* vind je alle normale noten terug. Dit zijn achtereenvolgens hele, halve, kwart, achtste, zestiende en tweeëndertigste noten. In vak *B* zie je dezelfde symbolen staan als in vak *A*. Het enige verschil is dat er een punt achter staat. Hiermee wordt aangegeven dat de noot met de helft wordt verlengd. Een halve noot met een stip is dus net zo lang als een halve noot plus een kwart noot. De vakken *E* en *F* bevatten rusten in dezelfde lengte als de noten die erboven staan. Een rustteken wordt gebruikt om aan te geven dat voor de duur van het rustteken geen noten moeten worden gespeeld. Deze rusttekens zijn noodzakelijk omdat het namelijk geen enkel verschil maakt hoever de noten op de balk uit elkaar staan. In vak *I* staan alle beschikbare maten. De meest bekende maten zijn de drie- en vierkwarts maat. Het cijfer 8 in vak C kun je boven een noot plaatsen die een octaaf hoger moet worden gespeeld. Alle volgende noten worden vanaf dat moment een octaaf hoger gespeeld. Wanneer boven een noot het symbool met de twee puntjes en een streepje omlaag wordt geplaatst, worden de erna komende noten weer op de normale toonhoogte gespeeld. Een octaaf is een interval van acht noten. Er wordt dan dezelfde noot gespeeld, doch in een hogere toonsoort. Het is in principe natuurlijk mogelijk om voor het aangeven van een noot die een octaaf hoger moet worden gespeeld meer hulplijnen te gebruiken. Men doet dit echter niet omdat

het dan veel moeilijker wordt om bladmuziek te lezen.
Het is niet mogelijk om een noot twee octaven hoger te spelen. Evenmin kan een noot die op een octaafverhoging volgt op zijn beurt weer een octaaf worden verhoogd.
In vak *G* staan de verschillende symbolen voor kruizen, mollen en neutrale noten. Het eerste symbool is een kruis. Wanneer men dit teken voor een noot plaatst wordt deze noot een halve toon hoger gespeeld. Een noot die door middel van een kruis is verhoogd krijgt de letters "is" aan de naam toegevoegd. Een verhoogde *F* bijvoorbeeld wordt *Fis* genoemd.
Het volgende symbool is een mol. Dit symbool voorafgaande aan een noot geeft aan dat die noot met een halve toon moet worden verlaagd. Ook een verlaagde noot krijgt een andere naam. De letters "es" worden toegevoegd. Een verlaagde *G* wordt dus *Ges* genoemd. Aangezien de *G* een noot hoger is dan de *F*, zijn de tussennoten Fis en Ges aan elkaar gelijk.
Het laatste symbool uit dit vak is het herstellingsteken. Het dient om aan te geven dat de erna volgende noot zonder verhoging of verlaging moet worden gespeeld.
In vak *H* staan een tweetal verbindingstekens. Met deze tekens wordt aangegeven dat twee noten van dezelfde toonhoogte als één geheel moeten klinken. Dit wil zeggen dat de eerste noot wordt aangehouden totdat de duur van de tweede noot is verstreken. de noten die met elkaar worden verbonden hoeven niet noodzakelijkerwijs in dezelfde maat voor te komen. Ze mogen dus ook door een maatstreep worden gescheiden. Waar je dan echter wel rekening mee moet houden is het feit dat het verbindingsteken niet door een maatstreep heen kan lopen. Het moet ervoor of erachter staan.
Iets dat nog belangrijker is, is het feit dat het verbindingsteken op dezelfde hoogte op de notenbalk moet staan als beide noten die erdoor verbonden moeten worden. Dit kun je controleren in het status vakje.
Beide verbindingstekens hebben verder hetzelfde effect. Het maakt voor de muziek niets uit of je het lange of korte verbindingsteken gebruikt.
In vak *D* staat het symbool dat voor een triool wordt gebruikt. Onder een triool wordt in de muziek verstaan een groep van drie noten die net zo lang duren als normaal gesproken twee noten met dezelfde lengte. Bijvoorbeeld drie achtste noten die in dezelfde tijd als twee achtste (of een kwart) noot moeten worden gespeeld worden met deze naam aangeduid. Om met dit programma een triool op de notenbalk te plaatsen moet je, voordat je de noot plaatst, toets <T> aanslaan. Naast de noot verschijnt dan de letter *T* op het scherm. In plaats van noten kun je natuurlijk ook rusten in triolen verwerken. Aan het einde van het triool moet je nogmaals toets <T> aanslaan om aan te geven dat je weer met normale noten wilt verdergaan. De aanduiding *T* naast de noten in een triool worden overigens niet op de notenbalk geplaatst. Het triool teken uit vak *D* kun je dus als geheugensteuntje boven een triool plaatsen. Het symbool op zichzelf heeft verder geen enkele invloed.
Vak *J* bevat alle mogelijke maat- en stopstrepen. Van links naar rechts zijn dit: de enkele maatstreep. Deze wordt gebruikt om de afzonderlijke maten *(bars)* aan te geven. Daarnaast zie je een dubbele maatstreep. Deze wordt gebruikt om aan te geven dat erna in het stuk een belangrijke wijziging, zoals een andere toonsoort, voorkomt. Het teken daarnaast geeft het begin van het stuk of een nieuw deel van het stuk aan.
Weer verder naar rechts zie je een stopstreep. Deze geeft aan dat de muziek eindigt.
De twee laatste strepen worden gebruikt om aan te geven dat een gedeelte éénmaal moet worden herhaald. Het gedeelte van de muziek dat tussen deze twee strepen in staat wordt een keer herhaald, waarna weer verder wordt gespeeld. Het kan natuurlijk gebeuren dat men van een gedeelte slechts een klein stukje wil herhalen, om daarna weer verder te gaan vanaf het punt waar de opdracht tot herhalen werd gegeven. Voor dat doel dienen de twee symbolen in vak *K*.
De werking van deze opdrachten kunnen we het makkelijkst uitleggen aan de hand van

onderstaand muziekfragment. In dit geval een gedeelte van *Für Elise* van Ludwig van Beethoven.



Eenmaal aangekomen bij de herhaalopdracht begint de muziek van voren af aan, totdat het symbool met het cijfer 1 bereikt is. De hierna komende maat wordt overgeslagen. De muziek gaat dan weer verder bij het symbool met het cijfer 2.

Aan het begin van de eerste notenbalk moet een maatsoort worden aangegeven. Doe je dit niet, dan zal de compositie automatisch in vierkwarts maat worden gespeeld. De maatsoort wordt rechts naast de muzieksleutel geplaatst.

Om nu noten op de notenbalk te plaatsen moet je eerst de gewenste noot selecteren. Dit kun je vanuit dit venster doen door de betreffende noot met het pijltje aan te wijzen en op de vuurknop te drukken. Een andere mogelijkheid is om hiervoor het toetsenbord te gebruiken. Door het indrukken van één van de toetsen <1> tot en met <6> kan een noot worden geselecteerd. Druk je tegelijk <SHIFT> en een cijfertoets in, dan selecteer je een rust. Het is helaas niet mogelijk om op deze wijze verlengde noten of rusten te selecteren. Dit kan alleen vanuit het venster gebeuren.

Het venster verdwijnt na het kiezen van een noot of ander symbool. Met behulp van de joystick of de cursor toetsen kun je het pijltje over het beeldscherm bewegen. De geselecteerde noot kun je dan op de gewenste plaats(en) zetten door op de vuurknop te drukken. Het pijltje schuift daarna vanzelf een spatie naar rechts. Wanneer je een noot of ander symbool wilt wissen, plaats je hetzelfde symbool daar precies overheen en druk je twee keer op de vuurknop.

Wanneer je noten wilt wissen zonder dat je een noot hebt geselecteerd, kun je ook de toetsen <E> of <INST/DEL> gebruiken om de noten die door het pijltje worden aangewezen te wissen.

Nadat je een bepaalde noot op alle gewenste plaatsen hebt genoteerd, kun je een andere noot kiezen en deze op de notenbalk gebruiken.

Indien de noot die je wilt gebruiken reeds ergens op de notenbalk voorkomt hoef je niet eerst het venster te openen. Je kunt de noot dan met het pijltje aanwijzen en selecteren door op de vuurknop te drukken.

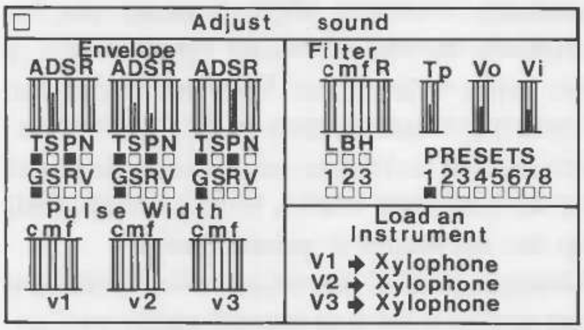
Na het plaatsen van een noot schuift het pijltje automatisch een positie naar rechts op. Aangezien de SID chip driestemmig is, is het mogelijk drie verschillende noten tegelijk te spelen. Dit doe je door het pijltje een positie naar links te verplaatsen en op die plaats de andere noten onder te brengen.

Het is overigens een goed gebruik om de noten op de notenbalk, afhankelijk van hun positie op de balk, met de steel omhoog of omlaag te noteren. Om de steel van een noot om te draaien voordat je deze op de notenbalk plaatst druk je toets <U> in. Ook het symbool voor het triool en de verbindingstekens kunnen op deze wijze worden omgedraaid. Als je je aan deze regel houdt, is het makkelijker om de muziek te lezen.

Behalve de niet-verlengde noten en rusten kunnen ook een aantal andere elementen via het toetsenbord worden geselecteerd. Dit zijn achtereenvolgens:

- <S> Plaats een kruis *(sharp)* op de plaats die door het pijltje wordt aangewezen.
- <F> Plaats een mol *(flat)* op de plaats die door het pijltje wordt aangewezen.
- <N> Plaats een herstellingsteken *(naturel)* op de plaats die door het pijltje wordt aangewezen.
- <K> Plaats een toonsoort teken *(key signature)* op de plaats die door het pijltje wordt aangewezen.
- <B> Plaats een enkele maatstreep *(single bar)* op de plaats die door het pijltje wordt aangewezen.
- <T> Verandert de geselecteerde noot in een triool of een triool in een normale noot.

Adjust Sound.
Dit venster kan ook worden geopend door het indrukken van de toets <F2>. Dit gedeelte van *The Music Shop* is een uiterst belangrijk onderdeel van het programma.
Pink Floyd citerend zouden we haast willen zeggen: ''Welcome to the machine!''. Met behulp van de mogelijkheden die dit onderdeel van het programma biedt, kun je een geluid precies zo laten klinken als je dat wilt.
Wanneer je dit venster hebt geopend kun je het pijltje naar het statusvak verplaatsen en op de vuurknop drukken. Het gedeelte van de muziek die op het scherm zichtbaar was voordat je het venster opende wordt dan continu herhaald totdat je dit stopzet. Dit stopzetten doe je door het pijltje naar het status vak te bewegen en de vuurknop in te drukken. Het is ook mogelijk om toets <F7> in te drukken, ongeacht de positie van het pijltje.
Het afspelen kan ook worden gestart door het indrukken van toets <F7>.
Tijdens het spelen van de muziek kun je naar hartelust experimenteren met de verschillende mogelijkheden om het geluid te veranderen.
Aan de hand van onderstaande tekening leggen we uit hoe de verschillende mogelijkheden kunnen worden benut.



Het venster is in drie vakken verdeeld. In het linker vak staan drie kolommen, voor iedere stem *(voice)* één. In het bovenste gedeelte van iedere kolom kan de *ADSR envelope* worden ingesteld. Dit gebeurt door middel van schuifmeters. om de instelling van een meter te veranderen, wijs je de gewenste meter aan met het pijltje. Houdt vervolgens de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick naar boven of naar beneden. Het is ook mogelijk om hiervoor respectievelijk de toetsen <F3> en <F5> te gebruiken.
Onder de schuifmeters voor de *ADSR envelope* voor de drie stemmen zie je een aantal drukknoppen. Een zwart vierkantje betekent dat de knop ''aan'' staat. Met de bovenste vier knoppen bepaal je het verloop van de frequentie. Achtereenvolgens zijn dit:

T: *T*riangle (Driehoek)
S: *S*awtooth (Zaagtand)
P: *P*ulse — Wanneer je voor deze golfvorm kiest kun je met behulp van drie schuifmeters voor iedere stem afzonderlijk de puls breedte *(Puls Width)* veranderen. Deze aanpassing kan in drie verschillende maten van nauwkeurigheid geschieden, te weten:
- *c:* Coarse (grof)
- *m:* Medium (redelijk nauwkeurig)
- *f:* Fine (fijnafstelling)

De methode om deze schuifmeters te gebruiken is om met de twee eerste schuiven het gewenste geluid te benaderen en tenslotte met de fijnafstelling het geluid precies in te stellen.
N: *N*oise (Ruis)

De vier knoppen hieronder hebben de volgende functies:

G: *G*ate: Zet een *voice* aan of uit.
S: *S*ync: Koppelt de toonhoogte van twee stemmen als volgt aan elkaar:
Stem 1 aan stem 3
Stem 2 aan stem 1
Stem 3 aan stem 2
R: *R*ing Modulatie:
Deze schakeling zorgt voor een metaalachtige klank. Dit wordt veroorzaakt doordat twee identieken geluidsgolven nèt niet gelijktijdig worden voortgebracht. Dit effect wordt alleen bereikt als de golfvorm is ingesteld op Triangle.

V: *V*ibrato: Geeft een trillende klank. Wanneer we nu naar het vak rechtsboven in het venster kijken zien we weer een aantal schuifmeters en knoppen. De cluster van vier schuifmeters links dienst om de filters in te stellen. Hiermee wordt, in combinatie met de drie knoppen eronder, de klankkleur en het geluid geregeld.

De vierde schuifmeter, met de letter ''R'' aangeduid, regelt de resonantie oftewel de mate van effect van het filter. De filters kunnen voor drie frequentie gebieden worden ingesteld. te weten:

L: Low-Pass Filter:
Filtert de midden en hoge tonen uit het geluid en laat lage tonen door.

B: Band-Pass Filter:
Hoge en lage tonen worden uitgefilterd. De tonen uit het midden gebied worden doorgelaten.

H: High-Pass Filter:
Lage en midden tonen worden uitgefilterd. Hoge tonen worden doorgelaten.

1, 2 en 3: Hier kun je instellen voor welke stem het filter moet worden ingeschakeld.

De laatste drie schuifmeters dienen achtereenvolgens voor de instelling van:

Tp: Tempo.
Vo: Volume.
Vi: Vibrato. Voor het gebruik van vibrato moet echter wel de knop ''V'' in het linkervak van het venster zijn ingeschakeld.

In het programma zijn standaard 16 verschillende instrumenten opgeslagen. Deze kun je voor iedere stem afzonderlijk selecteren. Dit doe je door de pijl te bewegen naar de pijltjes achter de aanduidingen ''V1'', ''V2'' en ''V3''. Dit zijn de stemmen 1 tot en met 3. Door het indrukken van de vuurknop selecteer je voor iedere stem het gewenste instrument. De stand van de verschillende schuifmeters en drukknoppen wordt dan automatisch aangepast.

Het laatste onderdeel van dit venster bestaat uit acht knoppen die je onder het woord *''PRESETS''* ziet. Het is namelijk mogelijk om acht verschillende voorinstellingen in het geheugen vast te houden. Dit doe je door bijvoorbeeld knop 1 aan te zetten. Vervolgens regel je het geluid naar wens af. Dit werkt in de praktijk het beste als je een paar noten muziek schrijft en vervolgens het *Adjust Sound* venster aanroept. Je kunt dan de muziek laten spelen door met het pijltje het symbool van de trompet aan te wijzen en op de vuurknop te drukken. De muziek kan ook worden gestart door het indrukken van toets <F7>.

Zolang het *Adjust sound* venster geopend is, wordt de muziek continu herhaald. Hierdoor kun je ongelimiteerd experimenteren met de verschillende instellingen van de schuifmeters en drukknoppen. Zodra het klankbeeld en het tempo naar wens zijn, kun je een volgende *preset* instellen. De eerste blijft dan in het geheugen behouden.

Wanneer je de instellingen voor een instrument dat standaard in het programma is opgeslagen verandert, blijft de naam van het originele instrument echter gehandhaafd in het vakje rechtsonder. Wanneer je dus een fluit als instrument kiest en de karakteristieken van het instrument dusdanig wijzigt dat het als een viool klinkt, blijft de naam fluit op het beeldscherm gehandhaafd.

Wanneer je door het heen en weer schuiven van allerlei meters en het indrukken van verschillende knoppen een enorme puinhoop hebt veroorzaakt kun je het originele geluid weer terugroepen door toets <R> aan te slaan.

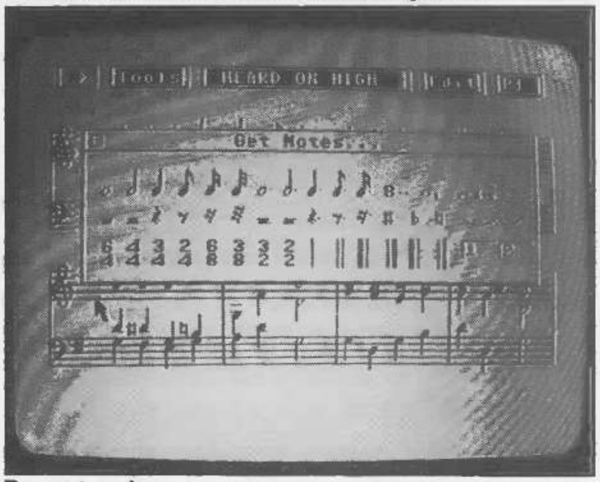
De verschillende *presets* kunnen, nadat deze zijn ingesteld, in een stuk muziek worden opgeroepen. De ingestelde *presets* worden bij het opslaan van een stuk muziek op diskette meegesaved. Met de *presets* kun je dus nog meer variatie aanbrengen in de muziek,

door bijvoorbeeld tempowisselingen, verschillen in volume, een andere instrumentenbezetting, enzovoorts.
Zo'n *preset* kun je op de notenbalk aangeven door met het pijltje aan te wijzen vanaf welk punt een andere *preset* moet worden aangeroepen. Vervolgens druk je gelijktijdig de <COMMODORE LOGO> toets en de cijfertoets van de gewenste *preset* in. Boven de notenbalk verschijnt dan een klein vierkantje met daarin het nummer van de gekozen *preset*. Deze blijft dan gehandhaafd totdat een volgende *preset* wordt aangegeven.

Verify timing.
De optie dient om te controleren of iedere maat het juiste aantal noten bevat. Wanneer je deze optie uit het menu kiest, of de toets <V> aanslaat, verschijnt in beeld een controle teken. Dit beweeg je naar het punt van waaraf je het aantal noten wilt laten controleren.
Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt gaat het programma aan het werk. Waneer ergens een fout wordt geconstateerd stopt het programma bij de verkeerde maat.
Er wordt dan gemeld of er te veel of te weinig noten zijn gebruikt. Waneer je de fout niet herstelt zal The Music Shop de muziek wel spelen zoals deze op de notenbalk is genoteerd. De timing van het muziekstuk is dan echter niet correct.

Het tweede *pull-down* menu is het grote langwerpige vak middenboven in beeld. Dit menu is onderverdeeld in drie verschillende soorten commando's.
Om te beginnen kunnen een aantal disk commando's worden gegeven, namelijk:

Load score.
Met dit commando kan een bepaald muziekstuk van diskette worden ingeladen. Je dient echter wel de naam van het stuk dat je wilt laden te kennen. Tik deze naam in en wijs met het pijltje naar *"LOAD"*. Druk vervolgens de vuurknop in.
Save score.
Met deze opdracht kun je een compositie naar een geformateerde diskette wegschrijven. Tik hiervoor een naam in, wijs met het pijltje naar het word *"SAVE"* en druk op de vuurknop. Het is niet mogelijk iets op de programmadiskette te saven. Wanneer reeds een muziekstuk met dezelfde naam op diskette staat, vraagt het programma of dit oude stuk moet worden verwijderd.



De noten bar

Indien dit inderdaad het geval is wordt het nieuwe stuk onder dezelfde naam weggeschreven en is het oude stuk verdwenen. Wanneer het oude werkstuk niet mag worden gewist, beweeg je de pijl naar het woord *"NO"* en druk je de vuurknop in. Vervolgens kun je de aan het nieuwe stuk gegeven naam wissen met behulp van de toets <INST/DEL> en een nieuwe naam intikken.
List titles.
Dit commando laat de inhoud van de diskette zien.
Wanneer meer titels op de diskette staan dan er in het venster passen kun je die andere titels zichtbaar maken door het pijltje in de rechter bovenhoek van dit scherm aan te wijzen. Druk vervolgens op de vuurknop om de rest van de inhoudsopgave te zien.
Vanuit deze inhoudsopgave kun je een stuk rechtstreeks laden door de titel met het pijltje aan te wijzen en op de vuurknop te drukken.
Enter title.
Na het geven van dit commando kun je een andere naam geven aan een stuk dat zich reeds in het geheugen van de computer bevindt. Wanneer je het werkstuk dan wegschrijft naar diskette gebeurt dit onder de

nieuwe naam. Dit kan vooral handig zijn wanneer je meerdere versies van hetzelfde nummer wilt bewaren.
Format disk.
Dit commando zorgt ervoor dat een diskette wordt geformateerd, zodat je er iets op kunt saven. Door dit commando worden alle gegevens die op de diskette zouden staan gewist, dus pas op.

De tweede groep commando's biedt de mogelijkheid om *print-outs* te maken. Met *Print page* wordt alleen de pagina, die op het scherm zichtbaar is, afgedrukt. Het commando *Print score* drukt alle pagina's van het muziekstuk af.
Iets waar je voor het laden al rekening mee moet houden is welke printer en welke interface je gebruikt. Wanneer je een Commodore 1525 of 801 printer gebruikt, moet je het programma laden door het volgende in te tikken:
''LOAD ''MS'',8,1'' gevolgd door <RETURN>. Gebruik je echter een andere printer en interface dan moet je de versie ''MSP'' laden. Een waarschuwing is hier echter op zijn plaats. Het programma werkt niet met alle printer en interface combinaties samen. Overtuig je er daarom van, voor je het programma aanschaft, dat het ook werkt op de configuratie die je gebruikt.

De derde groep commando's biedt de mogelijkheid het werkstuk geheel of gedeeltelijk uit het geheugen te wissen. Wanneer je alleen de pagina die op het beeldscherm zichtbaar is wilt wissen, dan gebruik je het commando *Clear page.* Je kan dit commando ook rechtstreeks geven door het indrukken van toetsen <SHIFT> en <CLR/HOME>. De rest van het werkstuk blijft dan bewaard. Kom je er onmiddellijk na het wissen van de pagina achter dat je actie toch wat overhaast was, dan kun je uit het *Edit menu* de optie *Undo* kiezen.
De gewiste pagina wordt dan weer teruggehaald. Dit lukt alleen wanneer je nog geen andere wijzigingen in het werkstuk had aangebracht. Gebruik je echter het commando *Clear score,* dan wordt het muziekstuk in zijn geheel uit het geheugen gewist. Het is daarna definitief verloren wanneer je het niet eerst had gesaved.
De laatste mogelijkheid uit dit menu is *Quit.*
Wanneer je deze optie kiest geef je te kennen helemaal met het programma *The Music Shop* te willen stoppen.
Bevestig je die keuze nog eens dan wordt de computer gereset en is het totale geheugen gewist.
Het laatste *pull-down* menu is het *Edit* menu. De bewerkingen die je hierna kunt uitvoeren zijn te vergelijken met de *edit*-functies van een tekstverwerker. Het is met deze commando's mogelijk om op simpele wijze gedeelten uit het werkstuk te verwijderen, te kopiëren of te verplaatsen. Het eerste dat je moet doen is aangeven om welk gedeelte het gaat.
Hiervoor gebruik je het commando *Capture.* Dit kan met behulp van de joystick of door het indrukken van toets <C>. In beeld verschijnt nu een verticaal streepje. Dit beweeg je naar het begin van het te bewerken gedeelte en je drukt op de vuurknop. Over de gehele notenbalk verschijnt dan een stippellijn. Met behulp van de joystick vorm je vervolgens een rechthoek. Na een tweede druk op de vuurknop weet het programma met welk gedeelte je iets wilt gaan doen. De volgende bewerkingen zijn nu mogelijk:

Cut.
Deze functie kun je vergelijken met een schaar. Je haalt het gedeelte binnen de rechthoek uit de compositie. De na het rechthoek komende noten schuiven, voorzover deze op dezelfde notenbalk staan, naar links op. Je kunt dit gedeelte dan ergens anders in het werkstuk weer invoegen door het commando *Paste* te kiezen uit het *Edit*-menu of door middel van toets <P>. Op het scherm verschijnt dan een afbeelding van een lijmkwast. Deze beweeg je naar de plaats waar je het weggeknipte stuk weer wilt invoegen. Het deel wordt daadwerkelijk ingevoegd na een druk op de vuurknop.

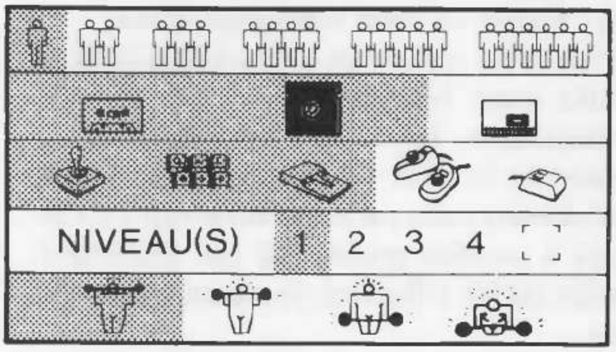
Copy.
Hiermee kun je een bepaald gedeelte van de muziek kopiëren naar een ander gedeelte van hetzelfde nummer.
Geef eerst door middel van het *capture* commando aan om welk gedeelte het gaat. Kies dan het *copy* commando. Vervolgens geef je het *paste* commando en geef je aan waar het aangegeven gedeelte van de compositie naar toe moet worden gekopieerd.
Clear.
Met dit commando is het mogelijk een deel van de noten te wissen zonder dat de erna komende noten naar links worden geschoven. Geef eerst het gedeelte dat je wilt wissen aan met behulp van het commando *capture.*
Na het commando *clear* wordt dit gedeelte dan gewist.
Paste.
Dit commando kan pas worden uitgevoerd nadat eerst is aangegeven welke bewerking met welk deel van de muziek moet worden uitgevoerd. Wanneer aan deze voorwaarden is voldaan is het mogelijk om bijvoorbeeld hetzelfde gedeelte meerdere malen naar verschillende plaatsen te kopiëren zonder eerst opnieuw het te kopiëren deel aan te geven.
Undo.
Dit commando herroept het laatst uitgevoerde commando, behalve het *clear score* commando.

Behalve de hierboven geschetste mogelijkheden om aanpassingen aan te brengen in een muziekstuk kun je ook de volgende commando's gebruiken. Om alle noten vanaf de plaats waar de pijl staat een spatie naar rechts te laten schuiven druk je de toetsen <SHIFT> en <INST/DEL> in. Een noot die door de pijl wordt aangewezen kan worden verwijderd door de toets <INST/DEL> aan te slaan.
De rest van de noot schuift dan een plaats naar links op. Als je alleen een noot wilt wissen zonder dat de rest van de noten opschuift kan dat ook. Wijs de noot die je wilt verwijderen aan met de pijl en druk op toets <E>.
In het vakje uiterst links tenslotte zie je het paginanummer staan. Je kunt door de verschillende pagina's van een compositie heen bladeren door dit vakje met de pijl aan te wijzen. Wanneer je de vuurknop indrukt en gelijktijdig de joystick naar voren duwt vraag je de volgende pagina op. Door de joystick naar je toe te trekken terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt, ga je naar een vorige pagina. Voor het bladeren door het werkstuk kun je ook de toetsen <F3> en <F5> gebruiken. Wil je gelijk terug naar de eerste pagina van de compositie dan kun je dit doen door toets <CLR/HOME> aan te slaan.
Een mogelijkheid van het programma die we ook niet onbesproken willen laten is het maken van een eigen demo diskette. Hiermee kun je, net als bij de programma diskette, onafgebroken de eerste twaalf nummers van de diskette laten spelen. Zo'n eigen demo diskette maak je op de volgende manier. Formateer eerste een diskette en plaats deze in de diskdrive. Schrijf een aantal composities en save deze. Wanneer je nu de <COMMODORE LOGO> toets en <D> toets tegelijk indrukt worden jouw composities onophoudelijk gespeeld. Deze demo wordt net als de originele demo gestopt door het indrukken van de vuurknop of <RUN/STOP>.

Tenslotte nog een opmerking aan het adres van ontluikende programmeurs. Het is toegestaan om composities die je met behulp van *The Music Shop* hebt gemaakt te gebruiken in eigen programma's. Hiervoor zijn geen rechten verschuldigd. Het enige wat Broderbund Inc. eist is een vermelding dat voor het programma gebruik is gemaakt van *The Music Shop* van *Brøderbund.*

MUSIC CONSTRUCTION SET

Electronic Arts | Will Harvey | HomeSoft Benelux





Doel

Net als bij de meeste andere creatieve programma's is het moeilijk om over een doel te spreken. Dit soort programma's zijn namelijk naar hun aard vooral bedoeld als een hulpmiddel. In het geval van de *Music Construction Set* hebben we een hulpmiddel in handen om zelf muzikale composities te maken.

Beschrijving

Met de *Music Construction Set* kan iedereen snel en eenvoudig composities schrijven. Men heeft hiervoor geen kennis nodig van het notenschrift. Een goed gehoor is voldoende voor het maken van prettig klinkende muziek. Het programma is inmiddels al weer heel wat jaartjes oud. Het stamt namelijk reeds uit het jaar 1983. De jongeman die het programma op vijftien-jarige leeftijd heeft geschreven is dus inmiddels ook al bijna aan zijn pensioen toe. Twintig jaar is namelijk een zeer respectabele leeftijd voor een *"Whizzkid"*.
Het lijkt ons niet erg zinvol om op deze plaats al te diep in te gaan op de vraag wat muziek nu precies is. Voor uitgebreide achtergrondinformatie over de fenomenen geluid en muziek verwijzen we graag naar aanvulling zeven, waarin wij het programma *The Music Shop* hebben besproken.
We zullen ons hier beperken tot het programma *Music Construction Set* zelf.

Nadat het programma is geladen, verschijnt het werkblad in beeld waarop de muziek moet worden geplaatst. Onder het werkblad zie je een aantal *"icons"* waarmee alle functies kunnen worden geactiveerd.
Wanneer je direct na het verschijnen van dit beeld op de <RETURN> toets drukt, wordt het beeld zwart. Onderin beeld staat slecht het woord "Joystick". Door het indrukken van een willekeurige toets (behalve <RETURN>) kun je kiezen voor besturing via een *Koala Pad*. Druk op <RETURN> om weer terug te keren naar het eigenlijke programma.
Als je - meteen na het laden van het programma - niets aanraakt, zal het programma automatisch de eerste compositie vanaf de diskette laden en deze beginnen te spelen. Door het indrukken van de <SPATIEBALK> wordt de muziek onderbroken en wordt de volgende compositie ingeladen en gespeeld. Dit proces wordt onderbroken door de <RETURN> toets in te drukken.

De titels van de stukken die reeds op de programmadiskette staan, zijn,

Allegro
Buggy
Bumblebee
Canon
Dixie
Fanfare
Invention no. 8
Minuet
Mystery melodie
Opera
Pat the hat
Racket
Rave
Rhythm
Scales
Scherzo
Tears on my 64
Turkey
Yankee doodle

Opbouw van het beeldscherm
Nadat het programma is geladen, zie je een beeldscherm dat (bijna) alle benodigde informatie bevat voor het componeren van eigen werk. In het bovenste gedeelte staan twee notenbalken, de bovenste voor de melodie en de onderste voor de bas-lijn, oftewel het ritme.
Onder deze notenbalken vinden we links de te gebruiken noten en rusten, de muzieksleutels en maatsoorten. Daarnaast zijn vijf schuifmeters aangebracht voor het instellen van tempo, geluidssoort en geluidssterkte. Geheel rechts vinden we negen ikonen, het eigenlijke hart van *Music Construction Set*.

De maatsoorten
Een belangrijk gegeven in het spelen van muziek is de maatsoort waarin dit moet gebeuren. De meest gebruikte maatsoorten zijn de vier-kwarts en de drie-kwarts maat. In de *Music Construction Set* heb je daarnaast de beschikking over een twee-kwarts en een zes-achtste maat.
De maatsoort wordt door musici als volgt geïnterpreteerd. Het cijfer onder de streep geeft aan uit hoeveel tellen de maat duurt. Het cijfer boven de streep geeft het aantal noten (en/of rusten) dat binnen de lengte van de maat moet worden gespeeld.
Het is dus belangrijk om ervoor te zorgen dat het aantal noten binnen een maat precies goed is. Binnen een driekwarts maat kan men dus bijvoorbeeld een drie hele noten of een hele noot, twee halve noten en vier kwart noten spelen. Elke ander combinatie is natuurlijk ook mogelijk, zolang men er maar voor zorgt dat het totaal aantal noten en rusten in overeenstemming is met het binnen de maat behorende aantal.
Tijdens het spelen van een muziekstuk zie je links naast het schaar-ikoon een cijfertje verspringen. Dit is een soort metronoom waarmee de maat wordt aangegeven. Bij een driekwarts maat zal in het vakje van 1 tot en met 4 worden geteld. Bij een zes-achtste maat zal het tellen dus doorgaan tot en met zes.
Zodra tijdens het spelen van het muziekstuk ergens een verkeerd aantal noten wordt geconstateerd, wordt het cijfertje in diapositief weergegeven. Dit is gedaan om het opsporen van eventuele fouten te vergemakkelijken. Een ander hulpmiddel bij het opsporen van fouten is het kleine witte driehoekje dat aangeeft welke noot momenteel wordt gespeeld. Je ziet dit, met de punt omhoog wijzende, driehoekje precies boven de hele noot staan.
In de *Music Construction Set* heeft de maatsoort een tweede functie. Deze zorgt er namelijk voor dat tijdens het spelen van de muziek het tempo waarin de blad muziek door het beeld scrollt gelijk loopt met het tempo waarin de noten door de computer worden gespeeld. Het heeft verder geen enkele invloed op de gespeelde muziek. Het is niet te horen dat je een stuk dat in tweekwarts maat is geschreven wordt afgespeeld in zes-achtste.
Dat het aanhouden van de juiste maatsoort het opsporen van fouten erg vergemakkelijkt is natuurlijk logisch.
Je kunt de maatsoort veranderen door met het handje het onderste cijfer van de maat aan te wijzen en de vuurknop in te drukken.

Het schrijven van muziek
Muziek bestaat, heel simpel gezegd, uit een

combinatie van tonen, noten en rusten. Door deze in een bepaalde volgorde te rangschikken, ontstaat een compositie. Met behulp van de *Music Construction Set* kunnen we de noten en rusten op de beide notenbalken onderbrengen en het resultaat van de experimenten beluisteren.
Er bestaan noten met een verschillende lengte. De lengte van de noot bepaalt hoe lang de gespeelde noot wordt aangehouden. In de *Music Construction Set* heeft men de beschikking over hele, halve, kwart, achtste, zestiende en tweeëndertigste noten. De rusten hebben een corresponderende lengte. De verschillende noten en rusten vinden we links onder in beeld. De rusten staan hier onder de noten.
Van links naar rechts vinden we hier de zestiende, achtste, kwart, halve en hele noten en rusten.

- zestiende noot
- achtste noot
- kwart noot
- halve noot
- hele noot
- zestiende rust
- achtste rust
- halve rust
- hele rust

Oplettende lezers zien nu natuurlijk onmiddellijk dat er maar vijf verschillende noten en rusten staan, terwijl wij daarnet nog beweerden dat men in de *Music Construction Set* de beschikking heeft over zes verschillende noten. Dit komt omdat de kortste noot, de tweeëndertigste, niet meer op het beeldscherm paste. Deze, en de rust van dezelfde lengte, kan alleen via het toetsen bord worden ingevoerd. Voor een tweeëndertigste noot moet je de plaats waar deze moet komen te staan aan wijzen met het handje. Druk dan toets <K> in. Als je toets <L> indrukt, plaats je een tweeëndertigste rust. De overige noten en rusten kunnen geheel met behulp van de joystick in de notenbalk worden ondergebracht.
Begin met het bewegen van het handje (de cursor) naar het ikoon waarop ook een handje zichtbaar is en druk op de vuurknop.
Rechtsboven in het handje-ikoon verschijnt dan een klein zwart driehoekje om aan te geven dat dit ikoon is geselecteerd. Beweeg het handje vervolgens naar de notenbalk, rechts van de verticale dubbele streep, en druk de vuurknop in. De opgeraapte noot verschijnt dan op die plaats in de notenbalk. De toonhoogte van de noot is afhankelijk van de regel van de notenbalk waarop je de noot hebt gezet.
Indien de noot op de verkeerde plaats is terechtgekomen, dan kun je deze weer oppakken door het handje er overheen te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Zet de noot op de juiste plaats en druk nogmaals op de vuurknop.
Een stuk muziek bestaat natuurlijk uit meerdere noten en rusten, die allemaal op de juiste plaats moeten worden gezet. Het lijkt er op het eerste gezicht op dat de gekozen noot na het plaatsen weer opnieuw moet worden opgehaald. Gelukkig is schijn ook hier bedrog. Zolang men dezelfde noot gebruikt, hoeft men het handje slechts te verplaatsen binnen de notenbalk en op de <SPATIEBALK> te drukken. Een kopie van de eerder gebruikte noot verschijnt dan op de plaats die door het handje wordt aangewezen.

Behalve de noten en rusten bestaan er nog andere manieren om de muziek naar believen aan te passen. Hiervoor staan de gebruiker van *Music Construction Set* de volgende instrumenten ter beschikking.

- overbindingsboog
- herstellingsteken
- kruis
- mol
- stip

Hier zie je een aantal manieren om noten te verlengen of de toonhoogte ervan te laten veranderen.
Van links naar rechts zien we hierboven de volgende tekens:

Herstellingsteken.
Dit wordt gebruikt nadat één van de andere tekens werd gebruikt. Het herstellingsteken herroept alle vorige opdrachten tot het verlengen van een noot of het veranderen van de toonhoogte. Het wordt voor de noot geplaatst.

Kruis.
Wanneer men een kruis voor een noot plaatst, heeft dit tot gevolg dat deze noot met een halve toon wordt verhoogd. Een noot die door middel van een kruis is verhoogd, krijgt de toevoeging "is". Een op deze manier verhoogde G wordt dus een Gis genoemd.

Mol.
Wanneer men een mol voor een noot plaatst, heeft dit tot gevolg dat deze noot met een halve toon wordt verlaagd. Een noot die door middel van een mol is verlaagd, krijgt de toevoeging "es". Een op deze manier verlaagde G wordt dus een Ges genoemd.

(Aangezien de "G" een noot hoger is dan de "F", bestaat er dus geen verschil tussen de verhoogde en verlaagde noten Fis en Ges.)

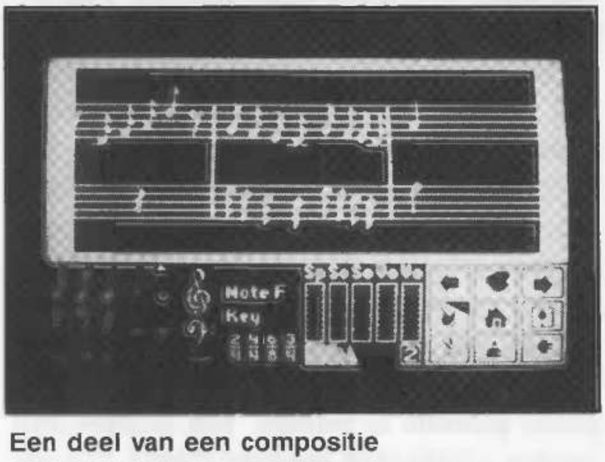
Punt.
Een noot die wordt gevolgd door een punt zal met de helft worden verlengd. Dit betekent dat een kwart noot met een punt net zo lang duurt als een kwart noot plus een achtste noot.

Octaafverhoging.
Wanneer dit teken boven een noot wordt geplaatst, betekent dit dat de volgende toon een octaaf hoger wordt gespeeld.

Verbindingsstreep.
Door het plaatsen van zo'n streepje bereikt men dat twee noten van gelijke toonhoogte als één geheel worden gespeeld. Met andere woorden, de eerste noot wordt aangehouden totdat de tweede toon geheel verstreken is. Samen met de punt om noten te verlengen kunnen dus geluiden worden gecreëerd die men niet door middel van een enkele noot kan maken.

De verschillende ikonen
Rechtsonder in beeld zie je een aantal ikonen. Eén daarvan, het handje, hebben we al behandeld.
Midden boven staat een afbeelding van een vleugel. Wanneer je dit ikoon activeert, wordt de muziek die zich op dat moment in het geheugen van de computer bevindt gespeeld. Het concert kan worden gestopt door het indrukken van de vuurknop of het bewegen van de joystick.
Links en rechts van de vleugel staan twee ikonen met daarin een pijltje. Met behulp van deze ikonen kan men door de bladmuziek heen "scrollen". Druk op de vuurknop wanneer je de gewenste plaats op de notenbalk hebt bereikt.
Rechts van het handje staat het ikoon met een huisje. Hiermee kan men weer terugkeren naar het begin van het vel muziek, handig om een compositie nogmaals vanaf het begin te horen.
Geheel rechts onderaan zie je een ikoon met een stekker. Door dit ikoon te activeren kun je ingeven of je de *Music Construction Set* door middel van een joystick of met behulp van een Koalapad bestuurt. Na het selecteren van dit ikoon wordt het beeld zwart. Onderin verschijnt het woord *joystick*. Door nu een willekeurige toets (behalve <RETURN>) in te drukken, kun je overschakelen naar de Koalapad als invoer-eenheid. Druk na de keuze gemaakt te hebben op <RETURN> om weer terug te keren naar het programma.
Boven de stekker zie je een ikoon met een afbeelding van een diskette. Nadat je dit ikoon hebt geactiveerd, wordt het beeld weer zwart. Links onderin zie je alleen een naar boven wijzend pijltje. Je kunt nu verschillende disk-commando's geven.
Om te beginnen kun je een inhoudsopgaven vragen van de diskette die zich in de drive bevindt. Tik hiervoor in:
"CATALOG" <RETURN>.
Om een compositie vanaf diskette in te la-

den tik je in: "LOAD", gevolgd door de naam van het stuk dat je wilt laden. Gebruik hierbij geen aanhalingstekens tussen het woord "LOAD" en de naam van het stuk dat je wilt laden. Nadat je de <RETURN> toets hebt ingedrukt, wordt het muziekje geladen. Wacht tot het beeld weer zwart wordt en het rode licht van de drive gedoofd is (er kan nog een trein komen.) en druk dan nogmaals op <RETURN>. Je keert dan weer terug naar het programma. Het zojuist ingeladen muziekstuk bevindt zich dan in het geheugen.
Een zelf ontworpen stuk muziek saven kan natuurlijk ook. Je hebt dan wel een geformatteerde diskette nodig. Je kunt een diskette vanuit de *Music Construction Set* formatteren door het disk-ikoon te activeren en "FORMAT" <RETURN> in te voeren.
Om te saven gebruik je het commando "SAVE", gevolgd door een naam en <RETURN>.
De twee laatste ikonen zijn zeer handige hulpmiddelen voor het aanbrengen van wijzigingen in de stukken muziek die zich in het geheugen bevinden. Met behulp van deze ikonen kan men knippen en plakken in de muziek, ongeveer net zoals men in een tekstverwerkingsprogramma met stukken tekst kan schuiven.
We zullen dit onderdeel van de *Music Construction Set* in een apart hoofdstuk behandelen.



Een deel van een compositie

Sleutels, toonsoort en noten
Rechts naast de verschillende noten en rusten zie je twee muzieksleutels. Deze kun je net als de noten op de notenbalken plaatsen. Het doel van deze sleutels is het veranderen van de toonsoort waarin de rest van de noten moeten worden gespeeld.
Weer iets verder naar rechts staan aanduidingen van de toonhoogte en de sleutel waarin het stuk is geschreven.
De toonhoogte correspondeert met de plaats waar je een noot op de notenbalk plaatst. Je kunt dit controleren door het handje op een willekeurige plaats te zetten en toets <P> in te drukken. Je hoort dan de toon zoals hij zal klinken wanneer je deze op de aangewezen plaats neerzet. Bovendien verschijnt achter het woord *Note* een aanduiding van de toon.
Het is ook mogelijk om dit proces geheel automatisch en ononderbroken te laten plaatsvinden. Druk hiervoor de toetsen <CTRL> en <S> gelijktijdig in. Zodra je nu het handje beweegt, krijg je de nieuwe toon te horen. Om deze mogelijkheid uit te schakelen moet je nogmaals <CTRL> en <P> indrukken.
Het veranderen van de sleutel maakt het mogelijk om een stuk muziek te transponeren. Dit betekent dat je een compositie in een andere toonhoogte kunt laten spelen. Je bereikt dit door het woord *Key* met het handje aan te wijzen en de vuurknop in te drukken. De verschillende sleutels worden dan getoond. Als de gewenste sleutel voorbij komt, druk je nogmaals op de vuurknop. Indien het niet mogelijk is om het stuk naar de gekozen sleutel te transponeren, klinkt een kort piepje. Het commando wordt dan niet uitgevoerd.

Schuifregelaars
Links van de ikonen zie je vijf schuifmeters staan. Hiermee kunnen verschillende dingen worden ingesteld. Het instellen van de schuiven gebeurt door het handje boven of onder het driehoekje in de schuifregelaar te plaatsen en op de vuurknop te drukken.
Boven de linker schuif zie je de letters *Sp*. Hiermee kan het tempo (*speed*) van het te spelen stuk worden ingesteld.
De twee schuiven rechts hiervan dragen het opschrift *So*. Met deze schuiven kan het

soort geluid worden ingeregeld. Met de linker schuif wordt het geluid voor de bovenste notenbalk ingesteld, terwijl de rechter schuif de klank voor de onderste balk regelt. Beide schuiven kunnen in dertien verschillende standen worden ingesteld.
De verschillende geluiden die op deze manier kunnen worden ingesteld zijn, van boven naar beneden:

Klavecimbel
Gedempt klavecimbel
Hobo
Hoger gestemde hobo
Accordeon
Kerkorgel
Koperwerk
Fluit
Geluidseffect als van een plaat die achterstevoren wordt gedraaid.
Klappen
Drums
Synch (combinatie van twee verschillende geluiden)
Ring modulatie

De twee laatste schuifregelaars dienen (*Vo*) dienen om het geluidsvolume in te stellen. Hoe verder de schuiven omhoog staan, des te zachter is het geluid. Deze schuiven kunnen niet onafhankelijk van elkaar worden ingesteld.

Knippen en plakken
Met deze twee ikonen (de schaar en de lijmpot) kan men op allerlei manieren met de muziekstukken manipuleren. Selecteer het schaar-ikoon om stukken uit de muziek weg te knippen. Let er hierbij op dat dit steeds met een volle maat tegelijk gebeurt. Je kunt dus niet noot voor noot verwijderen op deze manier. Het is echter wel mogelijk om een aantal maten tegelijk te wissen. Plaats hiervoor het schaartje aan het begin van het gedeelte dat je wilt weghalen en druk dan een getal in voor het aantal maten dat verwijderd moet worden. Het aantal maten dat je tegelijkertijd kunt wegknippen is afhankelijk van het aantal noten dat deze maten bevatten. Het aantal maten dat in één maal kan worden verwijderd kan echter nooit meer dan negen zijn. Wanneer je een te groot gedeelte probeert te snijden, word je gewaarschuwd door een geluidssignaal. Er wordt dan helemaal niets weggehaald.
Nadat je een aantal maten hebt verwijderd, schuift de rest van de noten op de notenbalk naar links op.
Het deel dat je op deze manier hebt verwijderd is niet geheel verloren gegaan. Het bevindt zich nog in een speciaal buffer. Je kunt het weer terughalen door het lijmpot-ikoon te activeren. Plaats dan de lijmpot in het gedeelte van de notenbalk waar je de zojuist weggeknipte noten weer wilt tussenvoegen en druk op de vuurknop.
De noten die rechts van de plaats stonden waar je iets hebt ingevoegd, worden nu naar rechts doorgeschoven.
Het is niet mogelijk om noten van de melodielijn op deze manier te kopiëren naar de baslijn. Het is echter wel mogelijk om een aantal maten uit het ene stuk te snijden en naar een nieuwe compositie te verplaatsen. Hiervoor moet je uiteraard beginnen met het inladen van het eerste muziekstuk. Verwijder dan een aantal maten en activeer het disk-ikoon. Laadt vervolgens het nieuwe stuk in. Wanneer dit is gebeurd, druk je de <RETURN> toets in zodat je weer terugkomt in het eigenlijke programma. Selecteer nu de lijmpot en plaats deze op de notenbalk waar je het gedeelte uit de vorige compositie wilt tussenvoegen. Druk dan de vuurknop in om het oude gedeelte weer op te roepen.

De laatste mogelijkheid die de *Music Construction Set* biedt, is het uitprinten van de notenbalken. De hiervoor te gebruiken printer moet dan wel in staat zijn om Commodore graphics af te drukken. Druk tegelijk op de toetsen <CTRL> en <P>. Er zal dan een gedeelte van de muziek worden uitgeprint. Druk op een toets om het volgende gedeelte te printen. Het printen kan worden afgebroken door de <DEL> toets aan te slaan.
Om een bepaald gedeelte van de muziek uit te printen, moet je eerst dat gedeelte opzoe-

ken door middel van de pijl-ikonen.
De *Music Construction Set* kan ook geheel via het toetsenbord worden bediend. Een overzicht van alle te gebruiken toetsen volgt hieronder.

Toetsen voor het besturen van de cursor:

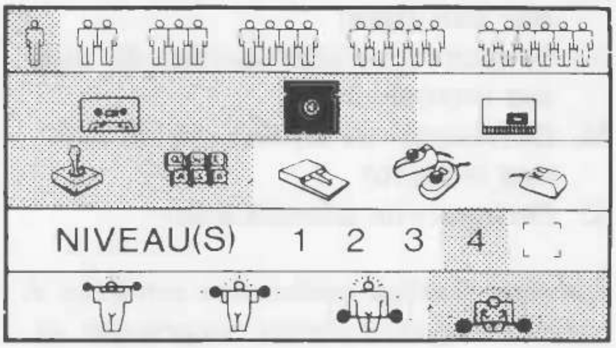
<CRSR> toetsen (al dan niet in combinatie met <SHIFT>, beweeg de cursor snel over het beeldscherm.
<A> Verplaats de cursor stap voor stap omhoog
<Z> Verplaats de cursor stap voor stap omlaag
<:> Verplaats de cursor stap voor stap naar links
<;> Verplaats de cursor stap voor stap naar rechts
<H> Verplaats de cursor naar het huis-ikoon
<*> Verplaats de cursor naar de rechter benedenhoek van het beeldscherm
<Q> Verplaats de cursor naar de kwart rust

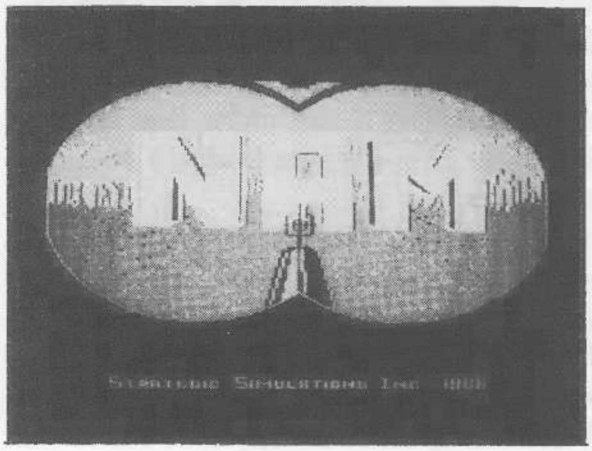
Toetsen voor het componeren

<P> Laat de noot horen
<CTRL> + <S>
Schakelt continue weergave van de noot in
<K> Pak een tweeëndertigste noot
<1> Pak een zestiende noot
<2> Pak een achtste noot
<3> Pak een kwart noot
<4> Pak een halve noot
<5> Pak een hele noot
<L> Pak een tweeëndertigste rust
<6> Pak een zestiende rust
<7> Pak een achtste rust
<8> Pak een kwart rust
<9> Pak een halve rust
<0> Pak een hele rust
<SPATIEBALK>
Plaats de vorige noot of rust nogmaals
<T> G-sleutel
<B> Bassleutel
<S> Kruis
<F> Mol
<N> Herstelteken
<D> Punt
<O> Octaaf verhogen
<I> Verbindingsteken.
<DEL>
Wist hetgeen door het handje wordt aangewezen
<U> Draai de stok van de noot om
<=> Ga één maat verder op de notenbalk

NAM/VIETNAM

Strategic Simulation Incorporated | Home Software Benelux | R. Damon





Doel

In zes scenario's worden verschillen korte veld- en luchtslagen tussen de Noord-Vietnameze en de Amerikanen beschreven en nagespeeld. In elk scenario moet de speler in ieder geval zorgen, dat hij meer punten vergaart dan de computer, die altijd de Noord-Vietnamese kant kiest. Bovendien kan men in ieder scenario extra punten vergaren door een bepaalde opdracht te volbrengen. Deze speciale opdrachten worden later nader uitgelegd.

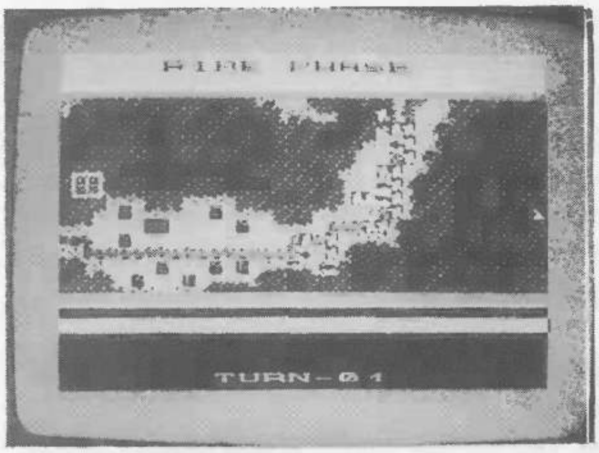
Beschrijving

NAM is, soortgelijk aan *FIELD OF FIRE,* een spel over de oorlog in Vietnam, opgesplitst in scenario's, die in ten hoogste vier uur kunnen worden uitgespeeld. En zelfs dan bestaat er nog altijd de mogelijkheid om het spel tussentijds te saven.
In de verschillende scenario's krijgt de speler te maken met allerlei troepen, terrein en opdrachten. Ieder probleem en scenario is daardoor uniek en kan alleen door een speciale aanpak overwonnen worden.
In dit eerste deel zullen we twee scenario's stap voor stap bespreken. Dit betekent dat we *geen* speeltips zullen toevoegen, omdat het spel, door zijn gecompliceerde opzet niet in een geprogrammeerde vorm kan worden uitgelegd. De regels zijn daarvoor te lang en ook de achtergrond-informatie speelt in dit soort spellen een grote rol. Je kunt dit spel dus het beste spelen, terwijl je de regels leest.
Tot slot zullen we waar mogelijk de historische informatie omtrent de verschillende slagen toevoegen, zodat dit hopelijk bijdraagt tot een groter speelplezier.
Zorg nu eerst dat je een geformateerde diskette bij de hand hebt.
Het kan voorkomen, dat je een spel moet afbreken en zonder deze diskette kun je het spel niet saven.

Scenario A. *SUOI CAT: A BEND IN THE ROAD.*

De Vietnamese oorlog stond bekend om de talloze hinderlagen, die vele slachtoffers eisten, zonder dat een duidelijk doel vaststond. Het was voor de Noord-Vietnamezen een sport om zoveel mogelijk schade en slachtoffers aan Amerikaanse zijde te veroorzaken, vooral omdat men toch wist dat de Amerikanen over veel meer mensen en materiaal beschikten dan de Noord-Vietnamezen. Niet alle hinderlagen waren echter zinloos.
Tijdens het vervoer van nieuwe voorraden ammunitie en voedsel werd een Amerikaans

konvooi op 2 december 1966 het slachtoffer van een hinderlaag.
Even buiten het dorp *SUOI CAT* lagen Vietnamese guerilla's op de loer. En nadat de eerste Amerikaanse tanks de bocht om waren, vielen zij aan.
Op het hulpgeroep over de mobiele radio's reageerden een viertal divisies onmiddellijk. En niet lang daarna zouden ook gevechtsheli's opstijgen. Door deze snelle reactie kwamen de guerilla's al snel onder vuur van een overmacht en moest men verspreid de jungle invluchten.
De speler krijgt als opdracht om met de twee vrachtwagens (trucks) bovenin het beeld op de weg te eindigen (de stukken verdwijnen klaarblijkelijk van het scherm) en meer overwinningspunten te behalen dan de computer.
Overwinningspunten krijgt de speler voor troepen die worden overwonnen.
De computer krijgt vijf overwinningspunten voor ieder stuk, 8 overwinningspunten voor iedere tank en 10 overwinningspunten voor iedere helicopter.



Het convooi is verpletterd

Zodra het spel geladen is, kan de speler een scenario uitkiezen door op de <F7> toets te drukken. Het niveau kan vervolgens door een van de functietoetsen in te drukken, worden gekozen.
Een beurt bestaat uit de volgende onderdelen:

De observatiefase.
Met behulp van de joystick kan de speler de kaart bekijken en inspecteren op zichtbare vijandelijke troepen (Het is mogelijk, dat meer troepen verscholen in de jungle achterblijven in afwachting van hetgeen komen gaat). Het witte vierkantje beweegt in de gekozen richting.
Zodra de cursor over jouw troepen beweegt, krijg je de noodzakelijke informatie om te zien in wat voor staat dit stuk zich bevindt:

F. (Firepower = vuurkracht)
R. (Range = de afstand, waarbinnen dit stuk kan vuren)
A. (Assault = de kracht waarmee dit stuk kan overvallen)
M. (Movement = de afstand, dat dit stuk mag bewegen)
S. (Strength = de aanvalskracht)

Sommige stukken hebben ook een letter A (Armor-weapons = kanon) toegevoegd gekregen om aan te geven, dat dit een gepantserd stuk is en soms ook een asterisk om aan te geven, dat het stuk anti-tank wapens bezit. Beide tekens zijn ook mogelijk. Onderin het beeld wordt tevens de beurt aangegeven.

In dit onderdeel van deze beurt kan de speler infanterie en ondersteuningsstukken (dus tanks, vrachtauto's enz. **niet**) zichzelf laten ingraven. Hierdoor hebben deze stukken een betere mogelijkheid tot verdediging, maar kunnen niet bewegen.
De infanterie kan bestaan uit:

U.S. inf SQ	(regulaire infanteristen)
Marine SQ	(commando's)
SV inf SQ	(Zuid-Vietnamese infanteristen)
SV para	(Zuid-Vietnamese para's)
SV rngr	(Zuid-Vietnamese commando's)
SK mar SQ	(Zuid-Koreaanse commando's)
RD inf SQ	(regionale verdedigingsinfanteristen)
SF A-TEAM	(speciaal getrainde commando's)
Police	(locale politie)
Blk Pnth	(Black Panthers)

Ondersteunende stukken zijn:
M 60 machinegeweer (1-3 stuks)

MRTR (81) mortier-batterij (2-4 stuks)
M 40 bazooka's (1-6 stuks)
MRTR (60) mortier-batterij (1-4 stuks)
M 20 bazooka's (1-4 stuks)
Artillerie (1-5 stuks)

Kijk dus eerst rustig rond en bestudeer alle mogelijkheden.

Vooral na een paar beurten zal het je opvallen, dat sommige artilleriestukken in de jungle, en dus buiten het gezichtsveld, opgesteld staan. Zodra je deze stukken ontdekt, is het slim om de ondersteunende artillerie (fase 2) op deze stukken te richten. Soms kun je in een beurt op deze wijze een batterij uitschakelen.

Het convooi bestaat in eerste instantie uit twee tanks, een cobra helicopter, twee trucks en drie "assault" voertuigen, M113 ACAV (armoured cavalry).

Artillerie fase

Het kan voorkomen dat de computer deze fase overslaat. Dit is dan te wijten aan miscommunicatie of een andere storing, waardoor de artillerie-barrage niet kan doorgaan.

Als dit niet het geval is, verschijnt een zwarte cursor in beeld, die je overal op de kaart kunt plaatsen. Door op de vuurknop te drukken wordt de plaats van de artillerie-barrage bepaald.

Door de cursor naar een nieuwe plaats te bewegen, kun je de barrage corrigeren. De computer accepteert automatisch de laatst gekozen plaats.

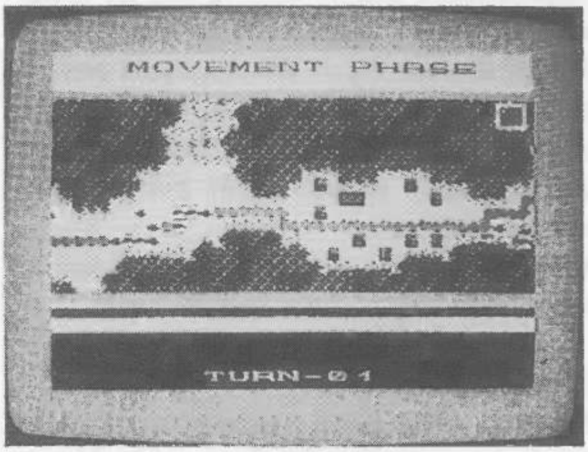
Aan het eind van iedere beurt zal deze barrage worden uitgevoerd. Je moet dus anticiperen op de vorderingen of het terugtrekken van de vijand.

Zorg ook dat jouw stukken uit de buurt blijven van de gekozen plaats. Artillerie valt tenslotte nooit precies waar je het verwacht. In *VIETNAM* zal dit echter nooit meer dan één of twee vakjes afwijken.

Vijandelijk vuur

Dus heb je goed rondgekeken, maar niets gezien en je drukt onwillekeurig de <F7> toets in. De computer geniet, want nu is hij aan de beurt en dat zul je weten ook. Zonder dat je een vinger kunt uitsteken, worden jouw stukken vanuit een hinderlaag bestookt. De computer zal hierbij een punt of dertig scoren. Door het gepiep uit de speaker kun je nog enigszins opmaken hoe groot de schade is, maar al met al blijft dit een frusterende operatie.

Let op dat ook stukken, die niet vernietigd worden, schade kunnen oplopen (pinned) waardoor ze in de bewegingsfase niet kunnen bewegen.



Infanterie is op voertuigen geladen en onderweg

Vijandelijke bewegingen

Om de slachting nog groter te maken, mag de computer nu ook nog bewegen en in man-tot-man gevechten eveneens het één en ander uitschakelen.

Afhankelijk van het gekozen niveau gebeurt hier iets heel merkwaardigs.

In scenario 1 (niveau 3) blijkt dat beide vrachtauto's de slachting niet overleven. *En dit verschilt niet van spel tot spel.* De extra punten, die met deze vervoermiddelen vielen te verdienen, worden de speler dus onmiddellijk ontnomen. Op niveau 2 wisselt deze ervaring en op niveau 1 maak je een behoorlijke kans om beide wagens te beschermen. Een "decisive" overwinning is door deze teleurstelling niet langer mogelijk op niveau 3.

Vuurfase

Nu is het onze beurt om de tegenaanval in te zetten.

Allereerst worden alle stukken binnen de vereiste afstand in staat gesteld terug te vuren. Al snel moeten we helaas constateren,

dat nog maar een vijf- en heel zelden een zestal stukken de slachting hebben overleefd. Concentreer daarom het tegenvuur op één bepaald stuk, totdat dit vernietigd is. Schiet dus niet met alle stukken op verschillende tegenstanders. Vijandelijke stukken in de jungle kun je niet raken (no line of sight). Begin daarom de vuurfase altijd met de stukken, die niet ver kunnen schieten. Hierdoor kun je doeltreffend soms wel drie of vier vijandelijke troepen uitschakelen. Staan stukken toch te ver weg dan zie je het bericht ''out of range''.

Vergeet niet dat bij de A-compagnie een artilleriestuk staat, dat ook op vijandelijke stukken mag vuren. Artillerie heeft tenslotte geen bepaalde afstand waar het rekening mee moet houden.

Alle stukken kunnen in dit onderdeel van de beurt maar één of twee keer schieten.

Bewegingsfase

Weliswaar is het tegen ons heldenprincipe in om in dit onderdeel het hazepad te kiezen maar geloof ons, het is op dit moment de beste keus. Prioriteit 1 blijft namelijk om vooral in de beginfase van dit spel zo weinig mogelijk punten, dus dode stukken, aan de computer te overhandigen.

Probeer daarom op dit moment georganiseerd terug te trekken. Hetzij in de richting van A-compagnie, hetzij in de richting van B-compagnie. Ingraven in de observatie fase is voor de overgebleven stukken helaas niet van toepassing dus ook geen reddingsmogelijkheid.

De meegevlogen Cobra, die ons inziens iedere aanval in eerste instantie overleeft, kan nu een aardige afstand nemen van het slagveld, maar probeer hem wel binnen schootsafstand van de vijand te houden. Eventueel kun je ook besluiten om infanteristen of artillerie stukken van de A- of B-compagnie te halen en naar het slagveld te vervoeren.

In deze bewegingsfase is het ook mogelijk om een man-tegen-man gevecht aan te gaan. Dit is natuurlijk niet aan te raden met zwakke stukken. Besluit je om de vijand toch te lijf te gaan, dan moet je jouw gekozen stuk op de vijand plaatsen. De computer laat eerst de vijand, de verdediger, schieten en vervolgens de aanvaller. Na een serie explosies kun je één van de volgende vier verrassingen verwachten:

Allereerst is het mogelijk dat je de vijand een plaats achteruit dringt.

Datzelfde kan ook jouw stuk overkomen. In het gunstigste geval is het mogelijk dat jij de vijandelijke troepen verslaat en elimineert of in het ergste geval elimineert de verdediger jouw stuk.

Tactisch gezien is het verstandig om een stuk eerst te omsingelen, zodat er geen ruimte overblijft om terug te trekken. Dit kan door om het stuk eigen manschappen te plaatsen of door het stuk klem te zetten tegen een gebouw, de jungle of een rivier. Mocht de vijand terugtrekken of van de kaart worden geveegd, dan mag jouw stuk verder bewegen, mits het voldoende bewegingspunten overhoudt en mits de cursor zwart blijft. Als de cursor van kleur verandert en rood wordt, dan kun je geen man-tegen-man gevecht aangaan.

Binnen de komende twee beurten kunnen nu de troepen van A-compagnie te hulp snellen. Eén beurt later zal dan B-compagnie arriveren.

Ieder stuk kan door middel van de joystick worden verplaatst. Plaats de cursor op het stuk en druk op de vuurknop. Alleen bij de boodschap ''PINNED'' zal het stuk niet bewegen.

Verplaats nu het stuk totdat het wordt beschoten of totdat het niet verder kan bewegen.

Als een stuk wordt beschoten kan het weliswaar verder bewegen, maar verzwakt dan wel in hoog tempo in kracht. Vooral de aangeslagen troepen, die in de hinderlaag liepen, kunnen nu beter blijven staan.

Druk vervolgens weer op de vuurknop en het stuk zal op die plaats stil staan. Probeer je te ver te lopen, dus verder dan het aangegeven bereik van een bepaald stuk (volg het cijfertje achter de letter M), dan zal de computer een waarschuwing geven. De cursor beweegt dan vrijelijk zonder het stuk.

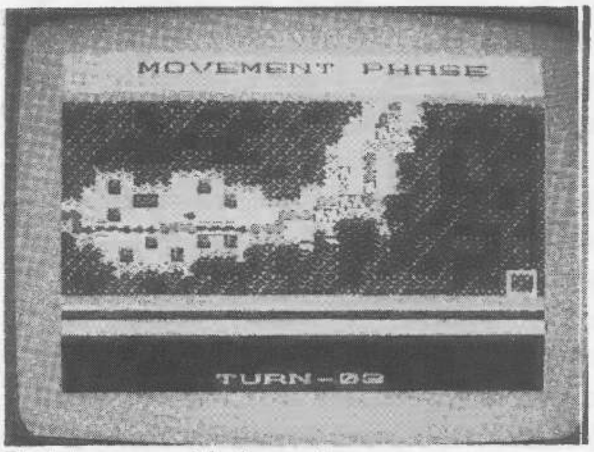
Behalve dat ieder stuk maar een bepaald

aantal vakken kan voortbewegen, moet de speler ook letten op het terrein waarover het stuk wil bewegen.
Het volgende staatje geeft weer hoeveel bewegingspunten een stuk verliest bij het betreden van deze ondergrond.

Wegen:	1	bewegingspunt
Vlak terrein:	2	bewegingspunten
Bomen:	4	bewegingspunten
Jungle:	6	bewegingspunten
Huizen:	8	bewegingspunten

In latere scenatio's komen we ook bruggen (3 bewegingspunten), kraters, grotten (4 bewegingspunten) en rivieren (4 bewegingspunten) tegen.
Helicopters hoeven zich van het terrein niets aan te trekken en vliegen 1 bewegingspunt per vak.
Sommige voertuigen (tanks, vrachtauto's en APC's) kunnen niet door water rijden. Ook blijven ze voor de jungle steken.
Lopen stukken op een mijn, dan volgt een explosie en kan een stuk door verlies aan krachtpunten tot stilstand worden gedwongen.
Infanterie en artillerie kunnen worden vervoerd met vrachtwagens, APC's en helicopters. Op deze wijze kunnen stukken sneller ter plaatse worden gebracht.
Om een stuk te vervoeren moet je allereerst minimaal 2 bewegingspunten over hebben.
In één beurt kun je stukken opladen en vervoeren, maar *niet* afladen.
Afladen kan pas in de volgende beurt.
Besluit je om een stuk te vervoeren, dan moet je dit eerst naar en op een voertuig bewegen. Het silhouet van dit stuk verdwijnt en je kunt nu het voertuig bewegen.
Onderin het silhouet van een bepaald voertuig zie je nu een blauwe streep, waarmee het vervoer van infanterie of artillerie wordt aangegeven. In een volgende beurt kun je een stuk weer afladen door de cursor opnieuw over het voertuig te plaatsen. Druk wederom op de vuurknop en houdt deze ingedrukt. Beweeg nu de joystick in de gewenste richting en het silhouet van het vervoerde stuk wordt wederom zichtbaar.

Let op: Helicopters kunnen geen troepen in de jungle of op gebouwen afzetten.
Niet alle routes die je kiest zijn automatisch veilig zolang er geen vijandelijke stukken in de buurt zijn. Het kan best voorkomen dat deze verscholen achter een boom of in de jungle staan. Zodra je dan in de buurt komt, krijg je ze te zien. In de meeste gevallen zullen ze ook vuren.
Stel, je besluit je te onttrekken van een vijandelijk stuk, dat naast jouw troepen staat. Net als in het boven gegeven voorbeeld geef je dan de vijand een extra kans om op jouw stukken te vuren. Een tegenstander kan in dit geval soms voor een betere oplossing zorgen.
Vergeet nu niet om alle stukken van A- en B-compagnie in de richting van het slagveld te sturen, want je hebt nog een behoorlijk aantal punten in te halen. Het zal je opvallen, dat je alle infanteristen en alle artillerie troepen in dit eerste scenario direct kunt opladen en vervoeren. In latere scenario's kun je voertuigen te kort komen. Maak er nu dus dankbaar gebruik van en probeer zo snel mogelijk tot de tegenaanval over te gaan. Stuur alle troepen richting hinderlaag.



De tegenaanval is ingezet

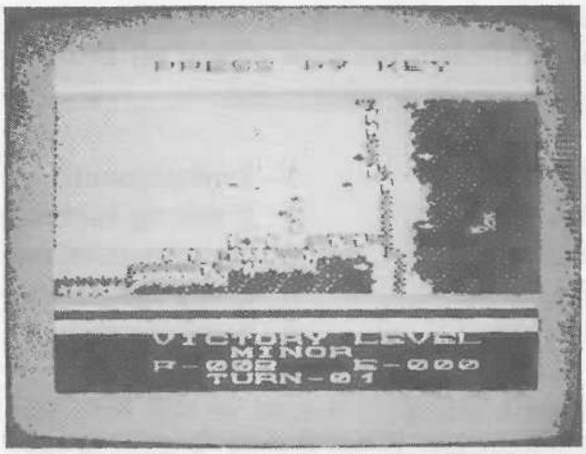
Tweede vuurfase
Nu is het wederom de beurt aan de computer, die opnieuw in de gelegenheid wordt gesteld om de resterende tanks, en andere stukken overgebleven uit de hinderlaag, van het bord te vegen. Alle stukken mogen nu voor een tweede maal vuren.
Als troost mogen ook wij dit nogmaals proberen. Blijf ook in dit onderdeel het vuren op een stuk concentreren en begin bij het

schietende stuk op de kortste afstand.
Waarschijnlijk heb je nu wel het artillerie stuk opgeladen. Dit kan nu dus niet langer vuren en misschien besluit je daarom om dit stuk in de bewegingsfase nog even niet op te laden. Sterker nog misschien doe je dit wel nooit. Besef echter wel, dat hoe dichter een artilleriestuk bij een beschoten stuk staat, hoe groter de trefkans zal zijn.

Artillerie afwikkeling
Tot besluit van deze eerste beurt hebben wij het laatste woord. Op dit moment zal de computer onze troepen artillerie ondersteuning geven. Rondom de aangegeven plaats zullen een zestal vakjes gebombardeerd worden. Wij zijn in ieder geval zo wijs geweest om niet in de buurt te gaan staan en als je goed gepland hebt, zul je de vijand nu een aardig verlies toe brengen. De eerste keer zal dit wel volkomen fout gaan, maar door ervaring leer je de vijand steeds beter kennen en kun je anticiperen.
Onze eerste beurt is nu voorbij.

Recapitulerend is deze beurt de beste kans voor de computer om zoveel mogelijk punten te vergaren. Vanaf dit moment is de beurt aan ons.
In deze eerste beurt heb je eigenlijk maar één opdracht en dat is om zo weinig mogelijk stukken, dus punten te verliezen.
Helicopters zijn het meeste waard en moeten daarom zo snel mogelijk uit de strijd worden teruggetrokken.
In tien beurten moeten we nu zien de verloren punten terug te halen. Op het hoogste niveau heeft de vijand meer stukken en kan daardoor meer punten vergaren. De aanvallen zijn dan ook geconcentreerd op bepaalde stukken, zodat die in ieder geval geen kans meer krijgen te ontsnappen.
De puntentelling ligt duidelijk in het voordeel van de computer.
De speler krijgt maar 1 punt voor ieder stuk dat hij vernietigd.

Ter overweging.
Omdat de overmacht bij de hinderlaag te groot is, moet je iedere beweging goed bestuderen. Let dus op jouw krachtpunten (het cijfertje achter de letter S). Is een stuk behoorlijk aangeslagen, dan moet je maar



een goede planning met een gunstige uitkomst

beter blijven staan en vechten voor wat je waard bent. Anders moet je besluiten te vluchten. Met een viertal krachtpunten maak je een goede kans om een omsingeling van stukken te doorbreken en in de richting van de hulptroepen te vluchten. Kan dit niet, dan kun je nog altijd overwegen om naast eigen troepen te gaan staan. Zo voorkom je om volledig omsingeld te worden.
Haal de helicopter uit het slagveld weg. Blijf wel indien mogelijk binnen schootsafstand, zodat je ondersteunende vuurstoten kunt geven.
Als een tank kans heeft te ontvluchten, dan moet dat worden aangeraden. De hulptroepen zullen tenslotte niet eerder dan bij de derde beurt op het slagveld arriveren. De kans op overleving, zeker voor tanks, is te klein.
Het maximale aantal punten, dat de computer voor het oprapen heeft, is 51 punten. Mocht de hinderlaag na drie beurten dit resultaat geven, dan kun je net zo goed stoppen. De kans dat jij een gelijke score haalt is nihil.
Anti-tank wapens waren volop voorradig bij de Noord-Vietnamezen.
Vanaf beurt twee kunnen de aanstormende hulptroepen wel al op de vijand vuren, dus vlucht in die richting.
In eerste instantie hebben wij ook nog overwogen om de jungle in te vluchten, maar de stukken, die de meeste kans maken om de aanslag te overleven zijn voertuigen en

tanks. Die komen niet ver en worden dus aan de rand van de jungle afgeslacht.

De puntentelling
Na iedere beurt krijgen we een overzicht van de score.
Achter de letter F (friendly) staan de aan ons toegewezen punten en achter de letter E (enemy) staan de punten, die de computer tot nu toe heeft vergaard.
Tot slot wordt jouw spel beoordeeld. Onderin het beeld zie je één van de vier beoordelingen:

QUESTIONABLE. Dit is een twijfelachtig resultaat. Slechter kan niet.

MINOR. Dit is niet meer dan een gelijkspel en een resultaat waarvan je weet dat er meer in zit.

MAJOR. In *SUOI CAT* zit er op niveau drie niet meer in. Een goede overwinning.

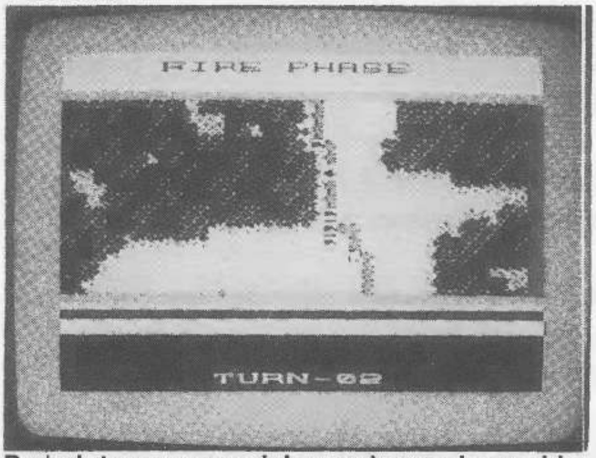
DECISIVE. De vijand is afgeslacht. Een prima resultaat.

Als aardige bijkomstigheid, en ook om aan te geven dat dit een goed doordacht spel is, kun je proberen aan het eind van een spel bij een goed resultaat een scenario nogmaals op exact dezelfde wijze te spelen. Je zult plezierig verrast zijn.
Als irritante bijkomstigheid kun je spellen niet afbreken. Ook kun je bij beëindiging van een spel niet doorgaan met een volgend scenario. In beide gevallen moet je dus de diskette opnieuw starten.
Wel is het mogelijk een spel te saven om in een later stadium verder te gaan.
Na iedere beurt vraagt de computer of je het spel wilt saven door op de <F5> toets te drukken. Vervolgens zal de computer vragen om de geformateerde diskette te plaatsen. De rest van de handelingen spreekt voor zich.

Tactisch gezien kunnen we aan dit eerste spel niet veel toevoegen. Zoals gezegd heeft het ook geen zin om een prima resulterend spel stap voor stap te behandelen. Ieder spel is weer anders.
In de eerste drie beurten is voorzichtigheid geboden. Daarna is het een kwestie om zoveel mogelijk verloren punten goed te maken door zoveel mogelijk vijandelijke stukken te vernietigen.

Scenario 2. *AP BAU BANG: WAVES OF FURY*
Operation Junction City gaf op het planbord van het hoofdkwartier aan, de uitroeiing van guerilla-strijders in de jungle zo'n tachtig kilometer ten Noorden van Saigon. Vooral in het begin van deze operatie, waarbij de Amerikaanse troepen vol bewapend werden uitgerust, werden veel NoordVietnamezen uit deze gebieden verdreven, gedood of gevangen genomen.
In plaats van een geleidelijke terugtrekking van de guerilla's besloot de Vietcong-leiding om een tegenaanval in te zetten, met als doel: de artillerie-stellingen even buiten het dorp AP BAU BANG.
Net als scenario 1 zou ook hier een snel antwoord van compagnie B en C de strijd in balans kunnen brengen. Toch moet de speler nu enige reservering betrachten. C-compagnie moet oppassen om niet in de val gelokt te worden, zodra ze het dorpje Ap Bau Bang hebben gepasseerd. Het landweggetje is namelijk omgeven door jungle en laat op bepaalde plaatsen maar één stuk tegelijk door.
Ook B-compagnie kan onderweg overvallen worden door sluipschutters in de jungle. Door een paar stukken stil te zetten (pinned) is het mogelijk om de doorgang van de andere troepen te blokkeren of op z'n minst te stagneren door ze van de weg af te sturen, waardoor het bewegen bemoeilijkt wordt.
Desalniettemin kwamen de Amerikanen goed uit deze slag tevoorschijn door reservetroepen snel ter plaatse te hebben.
In dit spel zijn geen extra overwinningspunten te behalen. Wel mag de speler zijn artilleriestuk, beschermd door A-compagnie, niet verliezen. Ziet de vijand kans om dit stuk te vernietigen, dan zal de uitslag altijd twijfelachtig (questionable) zijn.

De volgorde in beurten is gelijk aan die in het eerste scenario.
In het midden van het scherm zie je een forse troepenmacht, die het artilleriestuk beschermt. Bovenin het beeld staan elementen van B-compagnie en rechtsonder het dorp Ap Bau Bang staan elementen van C-compagnie. Hier staan ook de verdedigingsstukken van het hoofdkwartier.
In de observatiefase ontdekken we bij dit spel nog een ander nadeel. De troepen van A-compagnie staan allemaal in loopgraven. Helaas kun je dit niet zomaar zien. Dit kun je alleen ontdekken door de kaart eerst te bestuderen of door te bewegen. Dit laatste is natuurlijk lastig omdat, als je dit geweten had, je dan waarschijnlijk nooit bewogen zou hebben.
Na de observatiefase kunnen we met een beetje geluk een artillerie-barrage leggen. In werkelijkheid zouden we ons van geen aanval bewust zijn. Maar in dit spel zullen we simuleren, dat onze artillerie-divisie via een spionage rapport weet heeft van een komende aanval.
De jungle ten zuiden van A-compagnie is het dichtst bij ons artilleriestuk. We nemen voor het gemak maar even aan, dat de aanval vanuit die begroeiingen zal plaatsvinden. Bepaal hier dus ergens een eerste barrage.
Na de <F7> toets mag de computer wederom zijn gang gaan. Maar door een flinke Amerikaanse tegenstand is de slachting nu bij lange na niet zo groot. Eerst vuurt de vijand vanuit de jungle en vervolgens beweegt men in de richting van A-compagnie, duidelijk met het doel ze te omsingelen.
In het slechtste geval zullen we een punt of twintig verliezen. Het "toeval" wil wel dat we een goede plek hebben uitgekozen voor de artillerie-barrage. In ons spel zal dat maar liefst drie vijandelijke stukken uitroeien.
Nadat alle vijandelijke stukken bewogen hebben, kunnen we een tegenaanval inzetten.
Vergeet niet zoveel mogelijk vuurkracht op directe tegenstanders te richten en laat artilleriestukken en tanks op diezelfde troepen vuren.
Uit ervaring hebben we besloten om de troepen, die rechts van ons aanvallen in hun voetsporen vast te zetten, door met een viertal stukken (twee infanterie, een M113 en een tank) een kleine tegenaanval te beginnen. Het resultaat is dat wij twee stukken vernietigen, maar nu wel open en bloot het machinegeweervuur uit de jungle zullen moeten weerstaan.

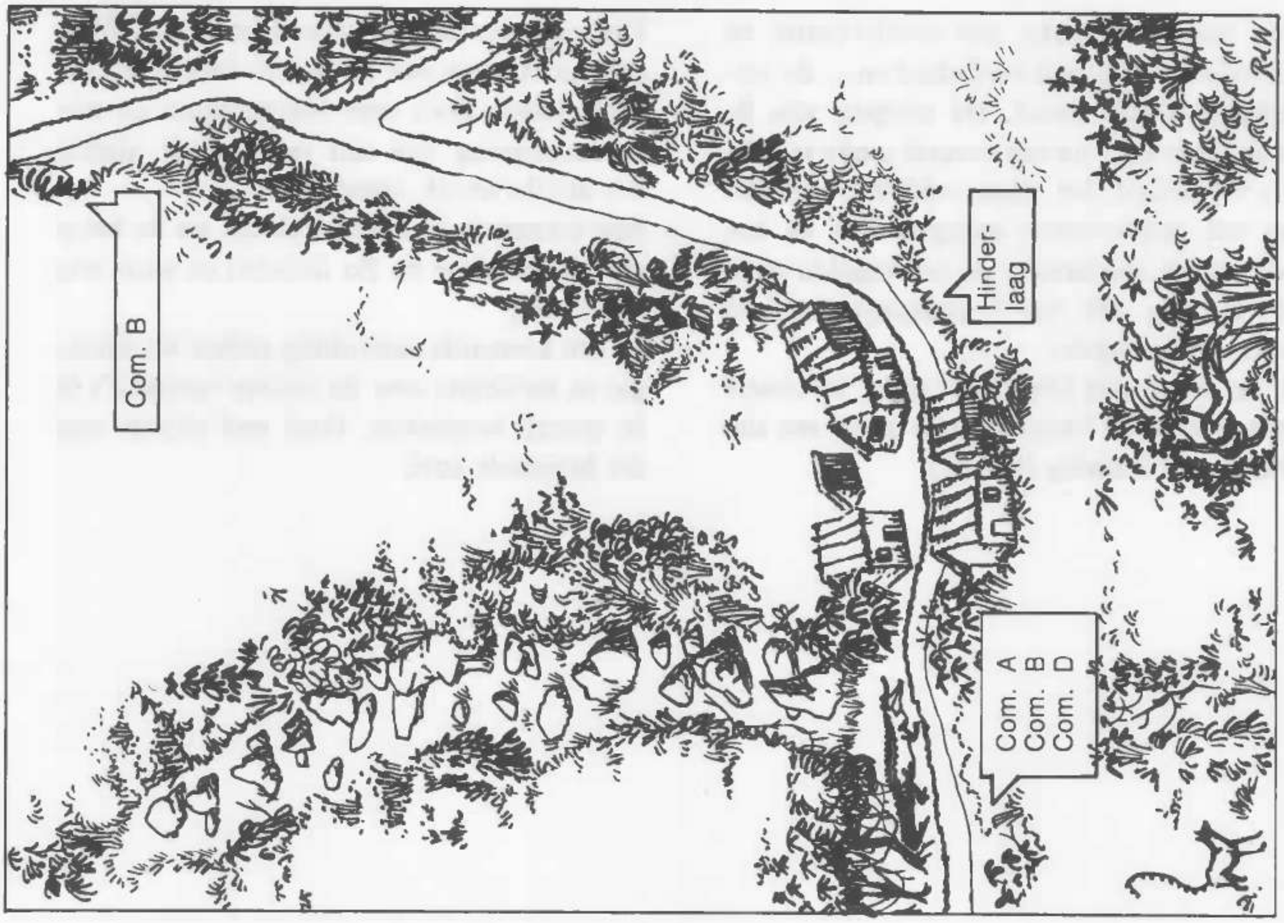


De hulptroepen wandelen onderweg in een hinderlaag

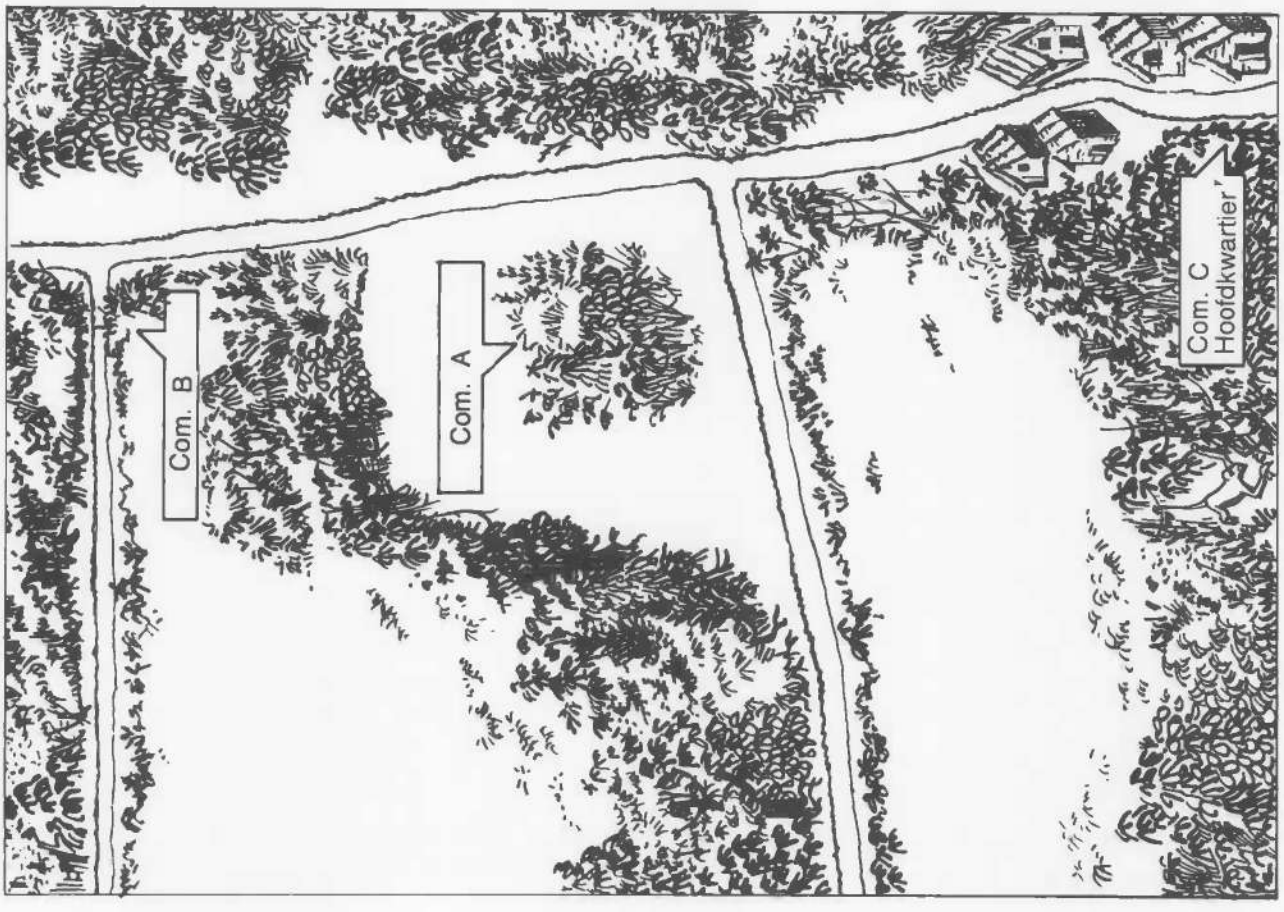
De troepen ten zuiden van ons artilleriestuk houden voet bij stuk en formeren een denkbeeldige muur, waar de vijand niet zomaar doorheen kan.
We zetten nu C-compagnie met de versterkingen van het hoofdkwartier in beweging en passeren het dorp Ap Bau Bang zonder tegenstand. Waar de weg vernauwt zien we inmiddels wel dat de Vietcong een tweetal machinegeweren in stelling heeft gebracht. Die zullen deze troepenmacht voorlopig wel even bezighouden.
In het Noorden zijn inmiddels de elementen van B-compagnie in beweging gezet. Daar waar de jungle echter naar de weg toe groeit, worden de stukken tot stilstaan gebracht. Eerst loopt deze twee stukken een mijn en vervolgens wordt een tweede stuk beschoten. Hier besluiten we deze twee stukken achter te laten om de vijand te keren en met de rest van de troepen door te rijden.
Beide hulpdivisies zullen uiteindelijk pas in beurt vier op het slagveld arriveren.
In de zevende beurt lukt het de Noord-Vietnamezen om door de muur van soldaten en tanks te breken. Drie divisies nemen stelling rondom het artilleriestuk, dat nu

door nog twee tanks, een artilleriestuk en een infanterist wordt verdedigd en.... de verdediging houdt stand. De troepen van B-compagnie zijn, na een tweetal tanks te hebben vernietigd, het open veld ten noorden van het artilleriestuk overgestoken en komen nu als versterking de omsingelde troepen te hulp. Dit was C-compagnie al een beurt eerder gelukt.
Bij het begin van beurt acht staan we twaalf punten voor en halen in ieder geval een degelijke overwinning (Major).
Door een blunder in beurt 10 met inmiddels een voorsprong van 12 punten breekt een infanteriestuk door onze laatste muur en met ondersteuning van een tank wordt alsnog het artilleriestuk opgeblazen.
Met tranen in de ogen drukken we de knop van de monitor in. Zo dichtbij en toch nog zover weg.
In een komende aanvulling zullen we strategie en tactieken voor de andere scenario's (6 in totaal) bespreken. Heel veel plezier met dit boeiende spel.

SUOI CAT



AP BAU BANG



Scenario 3. IA DRANG: Death from the air
De sterkste, maar tegelijk kwetsbaarste stukken, die je in NAM tot je beschikking hebt zijn helicopters. Helicopters zijn mobiel, kunnen van een forse afstand schieten en zijn in staat troepen en artillerie-stukken te verplaatsen.
In dit scenario krijg je, afhankelijk van het gekozen niveau, een dertiental heli's onder jouw bevel. Je zult merken dat dit aantal ook wel nodig is om de opdracht goed te volbrengen.
IA DRANG is naar onze mening de moeilijkste opdracht van alle zes scenario's, die het spel biedt. Vooral op het hoogste niveau kan het een aantal beurten kosten voor je een vijandelijk stuk hebt uitgeschakeld. En als je dan bedenkt dat je maar 25 beurten hebt!
In IA DRANG is de opdracht heel simpel: schakel alle vijandelijke stukken uit en je hebt gewonnen. De consequentie is nog eenvoudiger. Doe je dit namelijk niet, dan krijg je automatisch een *questionable* overwinning. Als je deze opdracht voor de eerste keer aangaat, maak je je al snel zorgen of je op tijd alle stukken kunt vinden. Neem van ons aan dat dat het kleinste probleem is. De vijand laat zich namelijk niet intimideren en zal al snel duidelijk maken dat hij niet verscholen in de jungle afwacht tot jij hem vindt. Zodra jij opstijgt en de aanval inzet, zul je al van een aantal kanten bestookt worden. Deze vijandelijke stukken worden wel onmiddellijk zichtbaar.
Tijdens de eerste beurt kom je de eerste programmeerfout tegen.
Het verloop van iedere beurt is gelijk aan de beurten in de twee voorgaande scenario's. Nadat je wat rond gekeken hebt in de observatiefase, kun je artillerie op een bepaald doel afstemmen.
In de vuurfase van de vijand word je direct beschoten. Iedere keer blijkt dit een artilleriestuk te zijn, gelegen aan de rand van de kaart. Nou, zul je zeggen, dat is niets bijzonders.
Artilleriestukken kunnen tenslotte overal vandaan schieten. Gelijk heb je. Maar in jouw schietbeurt blijk je het artilleriestuk niet te kunnen beschieten. In dit spel blijkt ieder artilleriestuk, dat je tot beschikking hebt, maximaal 20 vakjes weg te kunnen schieten.
Later komen we nogmaals een fout tegen.
Net als in onze eerste twee scenario's moet je in IA DRANG een aantal speeltips strikt in gedachten houden. We hebben uitgerekend, dat je minimaal tien gerichte schoten nodig hebt om een gemiddeld, vijandelijk stuk te vernietigen. Dat is niet misselijk. Zelfs op het beginners niveau zul je daar moeite mee hebben. Je moet dus proberen om stukken, die niet ver kunnen schieten (infanterie) voor te laten gaan boven bijvoorbeeld de heli's of artilleriestukken. De juiste verdeling van vuurkracht kan in dit spel het verschil tussen winst en verlies uitmaken.
Let bovendien goed op de kracht van ieder stuk. Als je meer dan twee heli's verliest, kun je de strijd maar beter opgeven. De kans op een succesvol einde is dan zo goed als nihil. Neem als regel, dat je een stuk dat minder dan drie krachtpunten over heeft, uit de strijd haalt. Na een viertal beurten is zijn volle kracht weer gerestaureerd en kan hij opnieuw ingezet worden.
Let ook op dat je de bewegingsvrijheid van een stuk niet blokkeert. Het is opvallend hoe de computer beginnende spelers juist op die wijze weet vast te pinnen.
Begin deze schoonmaak operatie rustig. Zodra een vijandelijk stuk zich meldt, concentreer dan zoveel mogelijk vuurkracht op dat stuk. Zorg ook dat dit stuk niet kan wegvluchten.
Breng manschappen en artillerie in stelling en houdt de helicopters op een veilige afstand. Helicopters zijn op een afstand van maximaal vijf vakjes onbereikbaar voor alle stukken, behalve artillerie, maar deze laatste kun je nergens op de kaart ontwijken.
Het dorpje IA DRANG ligt aan een modderig pad, omgeven door een dicht begroeide jungle. De vijand wordt dus pas ontdekt als je zeer dichtbij komt. Het dorpje is een echt guerilladorp. Om deze conclusie te trekken hoef je geen genie te zijn en daarom is het slim om vooral in de eerste beurten een

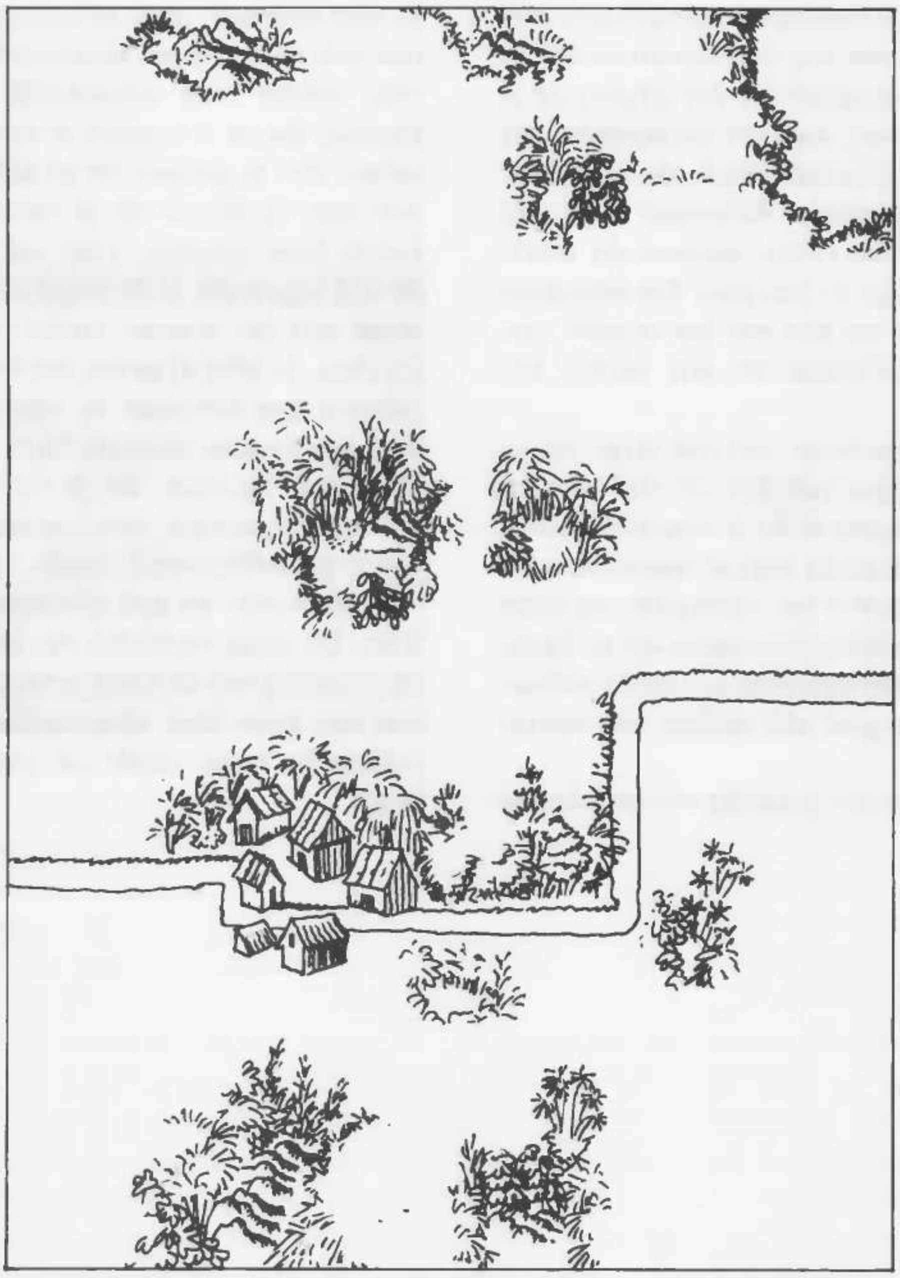
artillerie-barrage op het dorp te richten. Op deze wijze drijf je de Vietcong uit de schamele hutten en komen ze direct in zicht.
Het zal je in de loop van dit spel opvallen dat de meeste guerilla's zich in de buurt van open vlakken ophouden. In realiteit was dit vaak ook zo, waardoor je in ieder geval in staat wordt gesteld om een stuk ook in een man-tot-man gevecht aan te pakken. Dat was in realiteit vaak niet mogelijk. Zodra de Vietcong zich liet zien, meestal vanuit een hinderlaag, schoten ze hun wapens leeg om vervolgens de jungle in te vluchten.
In dit scenario kan de tegenstander dus niet de jungle in vluchten en moet hij het gevecht afmaken. Zou deze regel niet in dit spel zijn opgenomen, dan was de opdracht onmogelijk gemaakt. De Vietcong in de jungle is namelijk sneller dan jouw grondtroepen en kan dus alleen via heli's worden bestookt. Of je moet toevallig kans zien de vijand van verschillende kanten in te sluiten, maar zelfs dan zou zo'n operatie te veel tijd gaan kosten.
Toch zijn een paar stukken alleen in de jungle te vinden. Deze stukken kun je op twee manieren bevechten.
Allereerst kun je zo'n stuk door een paar heli's laten omsingelen en vervolgens vanuit de lucht beschieten. Dit is een langdurige actie en kan, vooral als je vaak misschiet, teveel tijd in beslag gaan nemen. Heli's gebruiken om daadwerkelijk tegen het stuk aan te gaan staan en middels de ''assault fase'' af te slachten moet worden afgeraden. In de praktijk blijkt, dat dit wel de vernietiging van een helicopter inhoudt maar de kosten daarvan zijn te hoog. De puntenregeling blijft zoals we bij de eerste opdracht, SUOI CAT, al melden voor iedere scenario gelijk. Voor ieder Noord-Vietnamees stuk krijg je maar 1 punt. Jouw heli's leveren 10 punten per stuk op. Zelfs voor iedere infanterist krijgt de computer nog altijd vijf punten per keer. Geen heli's inzetten dus zonder dat je het jezelf kunt veroorloven.
Een tweede operatie, ook tijdrovend maar uiteindelijk effectief, is om grondtroepen in een open ruimte, in de buurt van de vijand, aan de grond te zetten. De heli's gebruik je om de vijand op een bepaalde plaats vast te houden. Vervolgens stuur je de grondtroepen de jungle in. Vaak hebben zij een beurt of vier nodig om de Vietcong te bereiken. Probeer vervolgens de vijand te omsingelen. Desnoods met behulp van een heli die nog sterk genoeg is.
Zo'n actie kun je een keer of drie plannen, zonder dat je in tijdnood komt. Wel moet de vijand binnen drie of hooguit vier beurten bereikt worden. Vaak moet je namelijk ook nog in drie beurten terugkeren naar de open plaats om weer door een heli te kunnen worden opgepikt. Tactisch is het dus slim om een vijandelijk stuk in de richting van de open plaats te sturen, zonder hem overigens de kans te geven daar alsnog te vluchten.
Let vooral in deze situatie wel op dat de infanterie niet kan vuren omdat de vijand dan niet in zicht is, line-of-sight als hij niet naast een Noord-Vietnamees stuk staat. De jungle is dicht begroeid.
De vijand in de jungle vormt dus het grootste probleem. Niet zozeer door zijn kracht, alswel door zijn mobiliteit en daardoor onbereikbaarheid. Op een zeker moment zul je dus ook merken, dat stukken de jungle in proberen te vluchten. Als je ze deze kans geeft, dan heb je een groot probleem.
Stel dat je de vijand in deze beurt maar met één infanterie-stuk kunt aanvallen. Als dit stuk vastgezet wordt (pinned), dan zal de vijand zijn kans nemen en de jungle invluchten. Je moet dus proberen om een Vietcong-stuk nooit alleen aan te vallen. Gebeurt dit toch (vaak bij toeval) dan moet je proberen om het stuk te omsingelen met één of twee heli's totdat meer troepen aan het gevecht kunnen deelnemen. Je mag de vijand niet de jungle in laten vluchten, want je ziet hem dan nooit meer terug.
Nu zul je merken, dat je niet altijd in staat bent om meerdere stukken om de vijand heen te plaatsen. Vaak gebeurt dit bij kleine open ruimtes, waar maximaal één heli kan landen. Dit zijn zeer gevaarlijke plaatsen. Behalve dat je nauwelijks kunt manoeuvreren, kun je in een situatie terecht komen, dat jouw troepen tijdens het uitladen direct in een man-tot-man gevecht terecht komen,

nadat ze uit de helicopter zijn gestapt. Als zo'n stuk dan niet weg kan komen en dus in de heli wordt vastgezet (op het scherm zie je de heli niet meer), kan het voorkomen, dat als het stuk vernietigd wordt, de helicopter ook vernietigd wordt. Weliswaar is dit een programmeerfout (S.S.I. ontkent dit overigens en vindt dat de heli daar dan niet moet landen), maar het kan wel het verschil tussen een overwinning en een verlies betekenen.

Omdat deze opdracht veel tijd vergt, zul je jouw vorderingen van tijd tot tijd moeten saven. Een diskette moet je vooraf formateren. Als je, net als de auteur, meerdere spellen tegelijk speelt is het belangrijk om ieder spel met een herkenbare naam op te slaan. Maak van iedere opdracht een echte militaire operatie en geef alle spellen een operatienaam.

Al met al zie je dat je aardig wat problemen in deze opdracht moet overwinnen. We kunnen ook niet echt een goede strategie aangeven, omdat veel afhankelijk is van de situatie, die de computer je opdringt. Wees vooral niet te gehaast en ga alleen de strijd aan met de vijand als je voldoende vuurkracht kunt inzetten. Vaak zal het niet aan de tijd liggen dat je de strijd moet opgeven, maar aan het domme verlies van een paar stukken. Je leert al gauw, dat het verlies van troepen heel kostbaar is, waardoor de vijand qua punten machtig blijft.

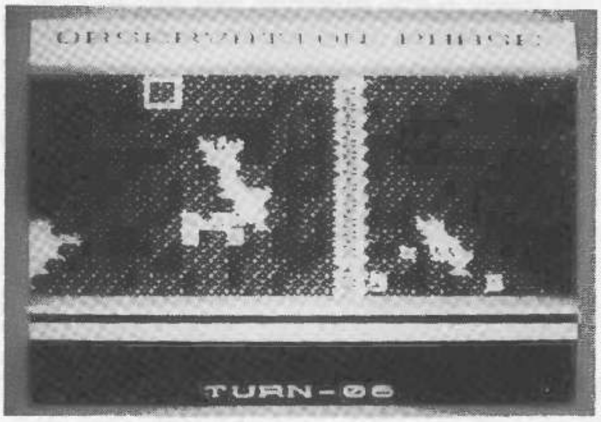
Wel komt het voor, dat je het hele spel op punten achterstaat, dus constant na iedere beurt geconfronteerd wordt met de stand *"questionable"* en dan uiteindelijk toch nog wint. De enige opdracht, die jou aangaat is de Vietcong van de kaart te vegen. De verliezen aan jouw kant zijn minder belangrijk, zolang je maar onder de twintig punten blijft.




open
jungle
weg
ruig
bergen
hutten

Scenario 4: Tuy Hoa - into - the underground.

Deze opdracht duurt langer dan welke opdracht ook, maar liefst veertig beurten, en kan 6 tot 7 uur in beslag nemen. Als het dus ooit nodig was om een scenario tijdelijk op te slaan om het de volgende dag uit te spelen, dan is het Tuy Hoa.
Net als in de vorige opdracht is dit wederom een schoonmaakactie, waarbij alle vijandelijke eenheden veroverd of vernietigd moeten worden. Mocht dit niet lukken, dan krijg je altijd een "QUESTIONABLE" overwinning van de Commodore 64. Hard werken dus en goed het koppie gebruiken.
Tuy Hoa is waarschijnlijk de meest realistische operatie uit NAM. Dagelijks moesten Amerikaanse, Koreaanse en NATO troepen ondergrondse tunnels onderzoeken om de vijand op te sporen. Vaak lagen deze tunnels verscholen onder de eenvoudige hutten, waarin de Vietcong woonde. Het kwam dan ook meer dan eens voor, dat eerzame burgers hun woonplaatsen moesten verlaten en uren opeengepakt midden in hun dorp moesten afwachten of de soldaten iets konden vinden dat op een schuilplaats van de Noord-Vietnamese troepen leek. Een realistisch scenario dus.
Zodra deze opdracht is geladen is het, net als in alle andere opdrachten, gewenst dat de omgeving verkend wordt. De troepen komen dan niet echt voor rare verrassingen te staan. De speler ziet in dit geval ook iets nieuws. Bovenin het beeld heeft de programmeur een (ondergronds) doolhof opgenomen, waarin een groot deel van de vijandelijke troepen zich verborgen houdt. Je hoeft niet echt slim te zijn om te zien, dat je niet al teveel tijd op de kaart zelf moet spenderen, maar dat je zo snel mogelijk, zoveel mogelijk infanteristen het doolhof in moet loodsen. Letterlijk loodsen, want iedere ingang laat niet meer dan één unit per keer door. Bovendien kan alleen de infanterie het doolhof binnen. Alle andere eenheden moeten buiten het doolhof blijven en afwachten. Ze zijn ook niet in staat om een ondersteunende artillerie-barrage aan te leggen of vanuit de lucht vijandelijke troepen te bestoken. Het laatste deel van dit spel moet je echt met infanteristen oplossen. Iedere keer dat de speler deze opdracht speelt, zal hij ook ontdekken dat de ingang onmiddellijk vanaf het begin al beschermd wordt door vijandelijke artilleriestukken, die bovendien een groter bereik hebben dan jouw Amerikaanse en/of Zuid-Koreaanse eenheden. Door de omgeving goed te verkennen, kun je dus al een aantal conclusies trekken.



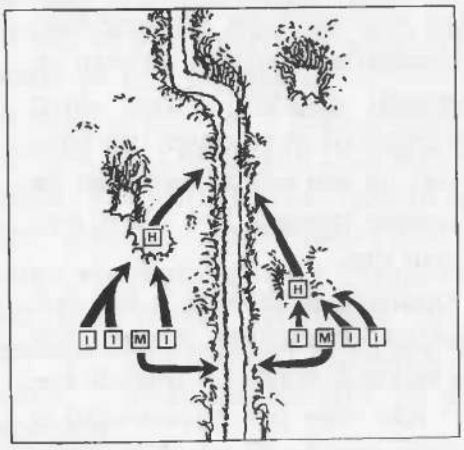
De observatiefase

Allereerst zie je links onderin het beeld Zuid-koreaanse eenheden en rechts Amerikaanse eenheden staan. De heli's, KIOWA's, kunnen alle nationaliteiten vervoeren en daar moet je veel en goed gebruik van maken. Zoals je weet, moet je daarvoor eerst de helicopters naar de weg, die tussen beide troepen inligt, bewegen zodat de artillerie, commando's en infanteristen in staat worden gesteld in te stappen. In de jungle is dit niet mogelijk. Al rondkijkend zal het je misschien opvallen dat de helicopters in de jungle ideaal, te midden van de eenheden, zijn geplaatst. Je kunt nu de heli's direct naar open plaatsen in de jungle vliegen en vervolgens alle eenheden op deze wijze snel naar de weg vervoeren. Vergeet echter niet, dat je in een beurt alleen kunt laden en verplaatsen en in een volgende beurt alleen kunt lossen en verplaatsen. Alle infanteristen bewegen maximaal drie vakjes in de jungle en mitrailleur-eenheden maar twee. Zo kun je uitrekenen welke stukken voor deze manoeuvre in aanmerking komen. Bedenk ook dat stukken, geladen in de

helicopter, verder op de weg afgezet kunnen worden. Dit is alleen afhankelijk van het bereik van de heli in die beurt.
Zodra eenheden op de weg zijn beland, dan moet je aan de infanteristen voorrang geven. Zij zijn nodig om bovenin het beeld de grotten te doorzoeken. Let vooral bij deze grotten op de uitgangen. Het zijn er vier en de Vietcong maakt van alle vier gebruik om te vluchten. Zorg dus dat alle uitgangen bewaakt worden. Vanaf beurt 9 moet dit al bij twee van de vier uitgangen mogelijk zijn. Geef daarom alle prioriteit aan het vervoer van infanteristen om zo snel mogelijk de ondergrondse grotten te bereiken.
Je zult merken, dat je vanaf beurt 16 al voldoende eenheden, die niet de grotten in mogen, over hebt en, met een beetje geluk natuurlijk, kun je deze stukken gebruiken om alle delen van de jungle nog eens grondig te doorzoeken.

Tactisch moet je dus zorgen, dat de infanterie zo snel mogelijk in de grotten naar de vijand kan gaan zoeken. Strategisch is het belangrijk artilleriestukken, mitrailleureenheden op een evenwichtige manier over de weg te verdelen. De helicopters zijn door hun grote bereik in staat om de jungle in de komende 24 beurten af te zoeken en de vijand uit te roken. Met artillerie en een paar achtergebleven commando's, mits ze goed verdeeld op de weg geplaatst zijn, kun je deze stukken effectief opruimen. In de grotten heb je een ander probleem. De gangen zijn hier erg nauw. De vijand verschuilt zich prima en bestookt jouw eenheden wanneer en waar het maar kan. Hierdoor kun je al jouw soldaten maar langzaam door het grottenstelsel voort laten bewegen en heb je zoals in ons geval echt alle 40 beurten nodig om het spel tot een goed einde te brengen. Want je zult merken, dat je gedurende het spel al snel van een MINOR victory op een MAJOR en tenslotte al na zo'n beurt of vijftien op een DECISIVE victory. En dit kun je volhouden tot beurt veertig. Maar dan moet je wel met je billen bloot. Resteert er nog maar één VIETCONG eenheid in het veld of de grotten, dan slaat deze geweldige overwinning in een seconde om in een QUESTIONABLE victory.
En neem van ons aan dat je daar, na zeven uur spelen en veertig beurten geconcentreerd nadenken, niet om kunt lachen.

Probleem 1.
Zodra het spel gestart is, ontdek je dat de vijandelijke artilleriestukken wel op jouw stukken kunnen schieten, maar jij niet op hen. De afstand is klaarblijkelijk te groot. Gebruik in de eerste beurten iedere artilleriefase om deze stukken met gerichte barrages te bestrijden.
Omdat je toch verplicht bent de infanteriestukken snel naar het grottenstelsel te verplaatsen, kun je na een drietal beurten proberen de twee vijandelijke artilleriestukken door deze infanteristen onschadelijk te laten maken. Dan ben je namelijk dicht in de buurt van het grottenstelsel, waarvoor tevens deze stukken gepositioneerd staan.



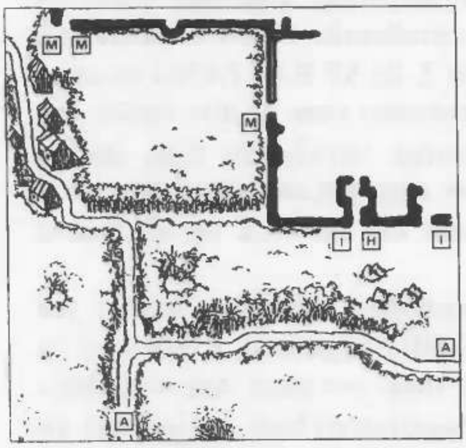
A = artillerie-eenheid
H = helicopter
I = infaterie
M = mitrailleur-eenheid

Snelheid, alleen maar snelheid

Maak vervolgens plaats voor alle infanteriestukken, die wel zonder vervoer van de helicopters de weg kunnen bereiken. Haal dus alle artilleriestukken en mortiergeschut uit de weg.
Haal alle andere infanteristen met behulp van de helicopters via de open plaatsen uit de jungle. Laat wel de mitrailleurstukken op eigen houtje doormodderen. Die heb je

voorlopig toch niet nodig, of je moet in de omgeving één of meerdere vijandelijke eenheden tegen het lijf lopen. Negeer (mits dit tenminste kan) dus alle vijandelijke stukken, die infanteristen proberen aan te vallen. Houdt deze troepen in beweging, op weg naar de grotten.
Mochten bepaalde eenheden hun aanvalskracht (onder het cijfertje <3>) verliezen, dan moet je proberen ze zo snel mogelijk aan dit gevecht te onttrekken en ze tijdens de observatiefase rust te gunnen. Dit doe je door ze te laten ingraven <DIG IN>. PLaats de joystick over het gekozen stuk en druk op de vuurknop. De computer geeft nu de tekst "DIGGING IN".
Neem met heli's helemaal geen risico, want die kosten fors wat punten. Je kunt deze stukken alleen niet laten ingraven, dus vlieg buiten het bereik van ieder vuurgevecht.

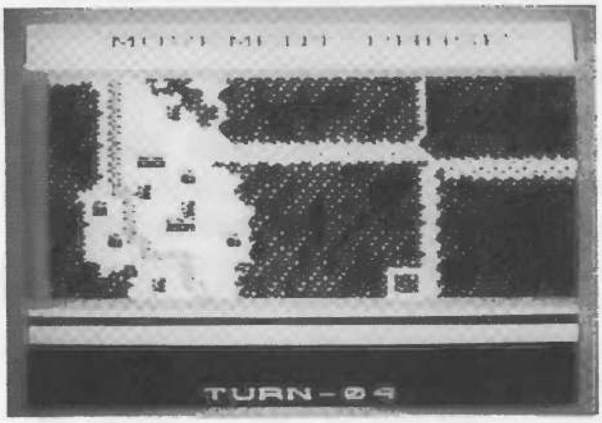
Probleem 2.
Zodra de infanteristen bij de grotten zijn beland, verdeel ze dan over de vier ingangen. Op deze wijze kun je vier stukken per beurt in de grotten brengen.



I = infanterie A = artillerie-eenheid
M = mitrailleur-eenheid H = helicopter

De taken zijn verdeeld

Laat ondertussen de heli's de jungle afstropen op zoek naar verscholen vijanden. Mocht je nog vijandelijke eenheden aantreffen, breng dan de overgebleven artilleriestukken in stelling en blaas ze op. Houdt deze vijandelijke stukken echter wel in beeld, anders zien ze misschien kans onder te duiken en moet je opnieuw gaan zoeken. Eventueel kun je met de helicopters mitrailleurs aanvoeren, zodat je deze stukken sneller kunt vernietigen. Kom je echter in tijdnood, omdat je al meer dan dertig beurten hebt gespeeld, dan is het verstandiger om de helicopters alvast verder over de jungle te laten vliegen. Je moet er maar op vertrouwen, dat de artilleriestukken en aangevoerde mitrailleur-eenheden met de vijand afrekenen. Je zult ontdekken, dat je vaak nog een drietal vijandelijke eenheden in alle haast op weg naar de ondergrondse grotten hebt gepasseerd. Spoor ze dus op en vernietig ze.



Het dorp Tuy Hoa

Probleem 3.
Behalve dat je een bewegingsprobleem bij iedere ingang van het grottenstelsel, met al die infanteristen die naar binnen willen, ondervindt, ziet de vijand ook kans om al jouw stukken een twee- en soms drietal beurten op te houden. Dit doen ze door alleen al in de weg te gaan staan. Je bent dus verplicht ze eerst te vernietigen alvorens je verder kunt bewegen. Je moet dus echt vijandelijke eenheden bereiken. Zorg echter wel, dat de uitgangen ook van buitenaf bewaakt blijven, zodat een Noord-Vietnamees stuk ook niet in staat wordt gesteld te vluchten. Mocht je met de artilleriefase wat willen experimenteren, dan zul je ontdekken, dat je wel degelijk vijandelijke stukken in de grotten kunt bestoken. Geef in de artilleriefase maar eens opdracht om een bepaald deel van het grottenstelsel te bestoken !!!! Ditzelfde staaltje "valsspelerij" kun je ook met stukken die de uitgangen bewaken uitproberen. Zij kunnen vaak door muren in

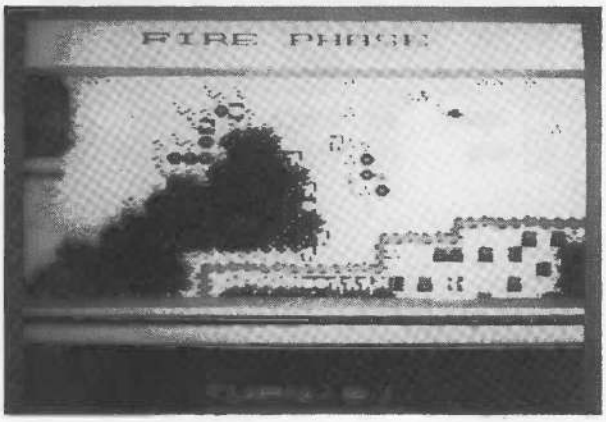
de grotten schieten.
En terwijl de tranen ons over de wangen biggelen, zien we (weliswaar glazig) hoe zelfs een helicopter stukken, die diep in de grotten verscholen zijn, van buitenaf kan aanvallen.
Je begrijpt dat dit een programmeerfout is en dat je deze extra voordeeltjes niet mag gebruiken.

Al met al word je tijdens deze opdracht opgezadeld met drie belangrijke problemen, die je het beste stap voor stap kunt bestuderen. Kijk vervolgens wat de beste oplossing lijkt en pas de strategie aan als je toch ontdekt dat je niet de juiste beslissing hebt genomen.

Twee ervaringen uit de andere scenario's verdienen nogmaals speciale aandacht.
1. Gebruik de helicopters alleen om stukken te vervoeren en pas later in het spel om de Noord-vietnamezen op te sporen en bij hoge uitzondering om ze uit te schakelen. Maar zelfs als je zo'n vijandelijk stuk hebt ontdekt, probeer dan als regel te hanteren dat je de helicopter buiten schootsafstand houdt.
2. Laat stukken, die sterk verzwakt zijn, rusten. Ze vechten echt niet meer effectief en ze zullen het zeker niet overleven. Ook de computer kent hun aanvalssterkte en zal zijn vuurkracht op die stukken concentreren. Meestal zijn stukken, die ingegraven zijn na drie of vier beurten weer op volle sterkte.
Tenslotte nog dit. Het is ons opgevallen dat de computer op het hoogste niveau troepen steeds weer op dezelfde wijze plaatst. Dit kan natuurlijk toeval zijn, want de meeste stukken zie je niet aan het begin van ieder nieuw spel. Mocht dit echter wel zo zijn, dan wijkt TUY HOA behoorlijk af van de andere scenario's en krijgt de speler dus een extra voordeel.
Een ding is wel absoluut zeker en dat is de plaatsing van de artilleriestukken. Die is absoluut hetzelfde. Je kunt, zodra je die plaatsen kent, artillerievuur in de allereerste artilleriefase naar die desbetreffende plaats sturen. We wijten deze voorinformatie dan maar aan een professionele inlichtingendienst.
TUY HOA houd je de komende weken wel weer even van de straat. Een boeiende uitdaging, ondanks de programmeerfouten.

Scenario 5: Ben Het - the clash of armor.
Ha, eindelijk een tankslag!!!
Wij hebben helaas nauwelijks verschil kunnen merken tussen opdracht nummer 2 en deze opdracht.
Zodra je het spel hebt geladen en je bent toe aan niveau 3: advanced, dan zie je in totaal twee Bulldog en vier Patton tanks op het slagveld gereed staan.
Alle andere eenheden zijn RD-troepen (regionaal Defense), afgewisseld met wat mitrailleur- en bazooka eenheden.
De opdracht is ook min of meer hetzelfde als in AP BAU PANG. In het midden van een open terrein staat een artilleriestuk, dat je met alle pistooltjes moet verdedigen. Wordt dit stuk opgeblazen, dan verlies je de strijd en kun je opgeven.
Je zult merken, dat je deze opdracht ook op afstand kunt uitvoeren. Daarmee willen we gelijk het opvallendste verschil aantonen met opdracht 2. In AP BAU PANG moesten bijna alle eenheden twee of drie vakjes van het artilleriestuk verwijderd zijn, anders konden ze het stuk niet aanvallen. Nu ben je echter in staat om het stuk op afstand te bestoken.
Al jouw eenheden staan net buiten het dorpje BEN HET opgesteld. Klaar voor de strijd en met maar een doel: Alle vijandelijke stukken bestoken en kost wat kost het artilleriestuk verdedigen. Ben Het zit niet boordevol schokkende elementen, die je in de andere opdrachten niet bent tegengekomen. Het gevecht centraliseert zich rondom het artilleriestuk en in twintig beurten (mits je het zolang volhoudt) moet je de vijand vernietigen of op z'n minst op afstand houden.
De opdracht is niet boeiend genoeg om het spel vele malen te spelen. De omgeving wordt nauwelijks bekeken of gebruikt. De vijandelijke eenheden komen al snel uit de

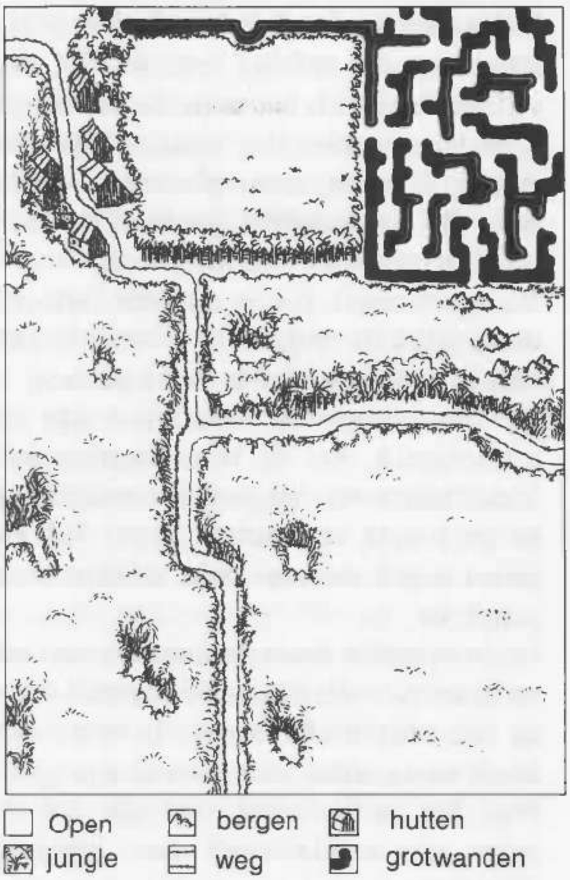
jungle gehold en de overmacht aan eenheden, die de computer tot zijn beschikking heeft, kun je uitrekenen. Alleen fanaten zullen dit spel, vanwege een aantal tactische elementen en verrassingen, zoals positie bepalen in en rondom de huizen, en vuurverdeling ten volle kunnen waarderen. Ieder schot moet nu overwogen worden. Je bent nu echt verplicht om ieder stuk vooraf te bestuderen alvorens je kunt vuren. Er lopen teveel vijandelijke stukken in het rond om schoten te vaak te missen.
De computer valt ieder spel opnieuw op twee fronten aan en altijd gebeurt dit op dezelfde wijze.
Eerst wordt een gat in jouw verdediging geslagen vanuit het dorp BEN HET en vervolgens gebeurt precies hetzelfde op de noord-flank van jouw troepen. Dit zijn dus de stukken, die het hoogst in het open veld liggen.

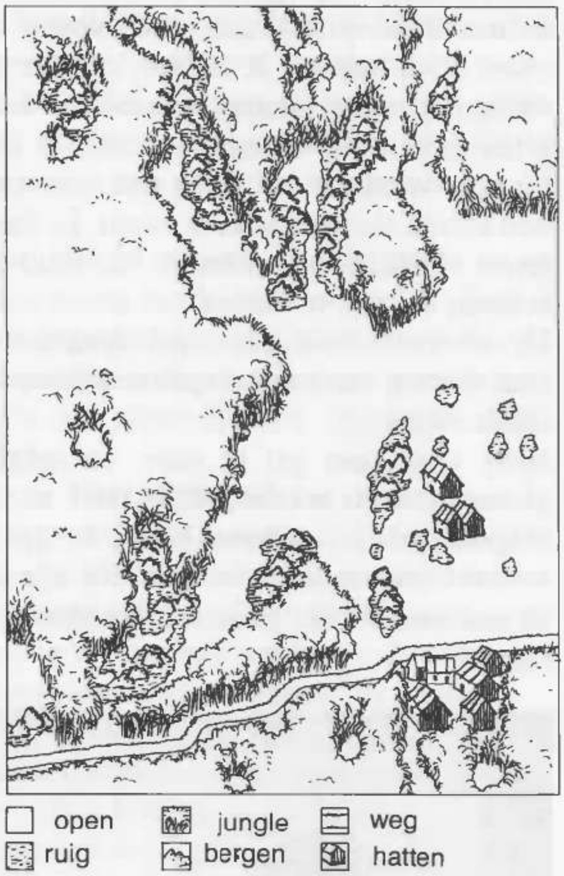


Vlak bij Ben Het

Vanaf het begin speel je ook met een puntenverlies. Het is ons geen een keer gelukt om zelfs maar een gelijk aantal verliespunten te scoren. Telkens heeft de computer in een beurt vijf tot zeven van jouw eenheden te pakken en jij kan met veel geluk misschien drie vijandelijke stukken vernietigen. Bij de achtste beurt ben je al zover in het nauw gedreven, dat je alleen nog maar je troepen het artilleriestuk kunt verzamelen. Wel geniet je dan het voordeel van de beschutting van enkele "huizen". En bij de vijftiende beurt is het zover. Je hebt nog voldoende eenheden om rondom het artilleriestuk te staan, maar plotseling verdwijnt het. De vijandelijke tanks hebben een slachtoffer en wij zijn de pineut.
We geloven wel, dat je met een behoorlijke dosis geluk de strijd kunt winnen, maar het spel is daarvoor niet boeiend genoeg.
Wel dachten we nog even slim te zijn en het artilleriestuk van de vijand aan te vallen. Vanaf beurt drie zie je deze eenheid ergens in de jungle verscholen staan. Vol goede moed togen daarom twee infanteristen de jungle in.
In de twaalfde beurt verloren we een infanterist en in de dertiende beurt stond de tweede naast het infanteriestuk. In beurt vijftien bleek echter alles voor niets te zijn geweest. Niet het artilleriestuk van de computer, maar ons artilleriestuk was opgeblazen. Weg kans.

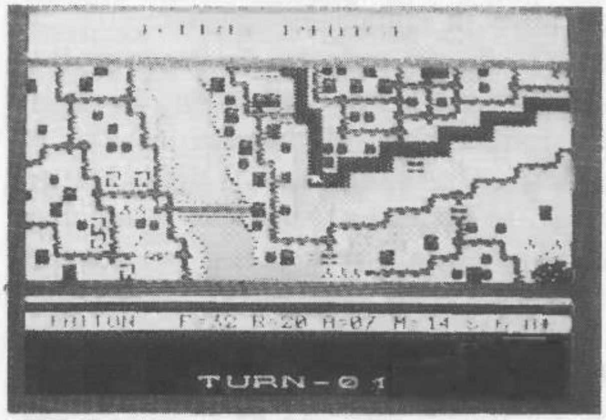
Na een drietal keren zijn we tot de conclusie gekomen, dat dit geen goede beslissing was geweest. De kans dat je met een aantal stukken de vijandelijke artillerie opblaast is zo klein, dat je dat bij voorbaat maar moet vergeten. Je hebt deze stukken hard nodig voor de verdediging van jouw artilleriestuk. Van alle spelen, die wij op het hoogste niveau gespeeld hebben, zijn wij slechts een keer tot beurt achttien gekomen. Van die fanaten, die verder komen horen wij graag de uitslag.


Open
jungle
bergen
weg
hutten
grotwanden


open
ruig
jungle
bergen
weg
hatten

Scenario 6. HUE: CITY UNDER FIRE.

Op je knieën zou je om meer beurten willen bedelen, maar je krijgt er maar vijfentwintig. Bij de derde opdracht uit NAM/VIETNAM riepen we: ''Dit is de moeilijkste van alle opdrachten''. Inmiddels zijn we daar niet meer zo zeker van. Oordeel zelf maar. We zijn beland in 1968. Een jaar waarin het Amerikaanse publiek overtuigd raakte, dat deze oorlog als verloren moest worden beschouwd. Ook de NATO, die de Amerikaanse troepen jarenlang had ondersteund, voornamelijk met Australische militairen, begon te twijfelen. De Australische troepen werden langzaam aan de strijd onttrokken. Zelfs Cambodja werd regelmatig in het grootste offensief van deze oorlog, beter bekend als het TET-offensief, betrokken. Duizenden Noord-Vietnamezen vluchtten regelmatig over de grens om tijdelijke bescherming in de jungles van dit land te vinden. En anders kon men altijd nog, tot grote ergernis van de NATO, in China terecht.
Vooral de steden moesten het tijdens deze grootscheepse aanval ontgelden. Het Noord-Vietnameze bevrijdingsleger kwam zelfs tot in de straten van Saigon, de hoofdstad van Zuid-Vietnam. Hue, ten Noordwesten van Saigon was ook zo'n stad en in onze opdracht is deze stad al door de Vietcong ingenomen.
Door alle blunders, die gemaakt waren tijdens de verdediging van de stad, was het Amerikaanse opperbevel sterk betrokken bij de herovering. Vooral het moraal van de Amerikaanse troepen had, trouwens overal in Vietnam, behoorlijk te lijden. Maar liefst vijf divisies werden voor de herovering van de stad ingezet. Ten Noorden van de stad landden Zuid-Vietnameze paratroepen. In het Zuiden begonnen de groene baretten en Zuid-Vietnameze ''rangers'' de opmars. En soortgelijke Rambo types werden ten Westen van de stad gepositioneerd. Deze laatste troepen belandden aan de verkeerde kant van de rivier en hadden dus de zwaarste opdracht. Zo is de stand van zaken aan het begin van dit spel.
Zoals in alle voorafgaande opdrachten, is het slim om eerst rustig rond te kijken. In het midden van de stad zie je de tuinen van het vredespaleis. Dit paleis is door een muur omgeven. Als jouw artillerievuur dit gebouw raakt, dan verlies je automatisch het spel: Questionable Victory. Blijf daar dus tenminste een of twee vakjes vandaan bij het bepalen van een artillerie-barrage.
In de komende 25 beurten moet je de vijandelijke troepen vernietigen. Als een vijandelijk stuk de strijd overleeft, verlies je.
Ga er maar eens rustig voor zitten. Een strategisch en taktisch plan voor deze opdracht is broodnodig.
Ten Noorden van de stad zie je, afhankelijk van het gekozen niveau, de paratroepen met een drietal infanteristen en wat politie.
In het Oosten zie je mariniers, ''Black Panthers'', politie en een artilleriestuk.
Kijk je in Zuidelijke richting, dan zie je niet alleen Zuid-Vietnameze rangers en infanteristen, maar ook een M113 ACAV (Army Cavalery Assault Vehicle), waar de troepen op ingeladen en vervoerd kunnen worden.
De spelvolgorde is ongewijzigd. Je krijgt eerst weer de gelegenheid om een artillerie-barrage te leggen en vervolgens opent de vijand het vuur. Deze stukken mogen daarna bewegen en dan mag jij het vuur openen.
De vijandelijke opstelling is, zoals je waarschijnlijk al gemerkt hebt, opzienbarend. Vooral ten Westen van de stad valt het op, dat de Noord-Vietnamezen nu al proberen om de bulk van jouw stukken aan de andere kant van de rivier bezig te houden.



De brug wordt goed bewaakt

Mocht je toch onverhoeds een van de bruggen bereiken, dan tref je het slecht, want

daar ligt een mitrailleur-eenheid, buiten het bereik van infanteristen, op de loer. Slim hé. Als je verder rond kijkt, dan zie je dat de vijand twee artilleriestukken in stelling heeft gebracht, terwijl jij het maar met een moet stellen. Maar kijk je goed in het rond, dan zie je dat je ook nog een mortier bezit.
Gedurende het spel zul je nog verrast worden door onverwachte tegenstand. En dan te bedenken, dat je je handen al vol hebt aan de natuurlijke tegenstand; de rivier of sloot, die de stad omringt plus de hoge muur.
Omdat de opdracht nogal rechtlijnig is, moet je een aantal tactische overwegingen steeds weer opnieuw voorhouden.

1. Kijk waar je loopt

Dit is niet zozeer belangrijk vanwege mijnen alswel tijd. De computer kent jouw zwakke plekken en kient zijn tegenstanders uit. Hij zet juist die stukken vast, die aan het begin van een brug staan of precies tussen twee gebouwen. Alle stukken, die daar dan achter staan, moeten omlopen. Bovendien heb je soms kans, dat je in eerste instantie verkeerd loopt. Vervolgens besluit je de andere kant uit te gaan, maar moet je eerst een ander stuk bewegen. Dit stuk is door de computer vastgezet (pinned) en kan niet verplaatst worden. Je hebt veel bewegingspunten verloren en je kunt nog steeds niet vooruit.

2. Leg de juiste barrages.

Infanteristen worden door mitrailleur-eenheden van de weg geblazen. Leer van die les en doe hetzelfde. Concentreer tank, mortier en artillerievuur op soortgelijke stukken. Blijf buiten schootsafstand en vuur op artillerie- of mitrailleureenheden.
Laat je dus niet verleiden om in een geplande aanval met jouw infanteristen, vijandelijke commando's of infanteristen af te schieten. Uiteindelijk kom je tijd te kort en maak je bovendien kans, dat je op deze knullige wijze een tank of een mortier verliest.

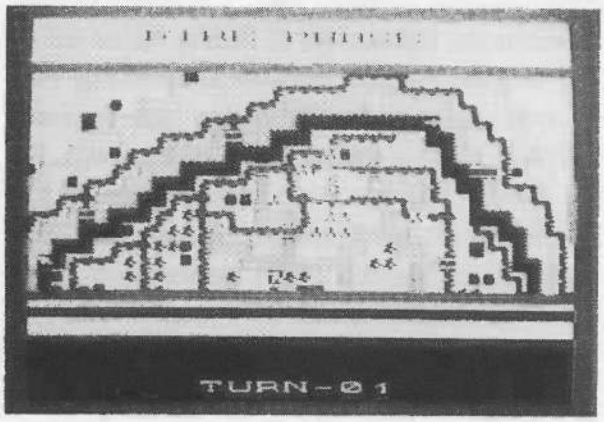
3. Gebruik de bruggen.

Het zal je opvallen, dat alle stukken (behalve voertuigen) door het water kunnen waden. Dit kost tijd, moeite en kracht. Vooral dat laatste breekt al snel op, als het stuk vanaf de kant belegerd wordt. Alleen in een uiterst noodgeval en bij voorkeur als geen vijandelijke eenheden in de buurt zijn, kun je een sloot of rivier oversteken.

4. Gebruik de directe omgeving.

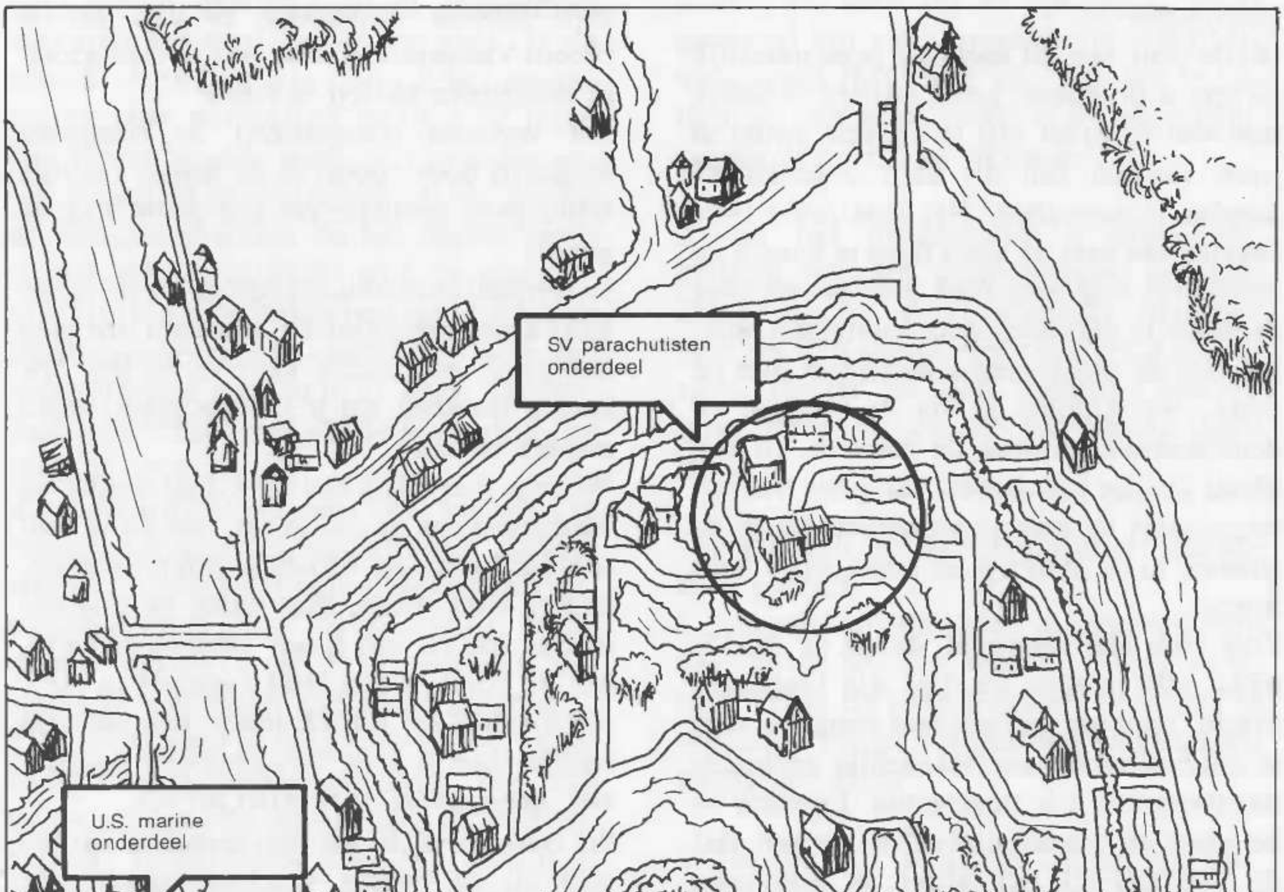
Als je in de buurt van de vijand komt, is het slim om de beschutting van de huizen te gebruiken. Kien jouw aantal bewegingspunten voor een bepaald stuk zodanig uit, dat je nog net in een gebouw kunt schuilen.

Maar met of zonder al deze regels, is de overwinning een kwestie van geluk. Vooral in de beginfase kun je niet veel meer dan de vijandelijke stukken, die jouw troepen tenslotte als eerste hebben beschoten, aanvallen.
Na een beurt of tien weet je twee dingen. Je maakt een goede kans het spel te winnen. Je hebt inmiddels een MAJOR overwinning op de scorelijst staan. Of je kunt de computer afzetten en opnieuw beginnen. Je staat achter op punten en doorspelen is zinloos.
Deze laatste ervaring heb je in de vorige opdrachten ook al meegemaakt, dus je kunt het aardig inschatten.
Meestal ontstaat deze laatste situatie omdat je een tank of een artilleriestuk verkeerd hebt ingezet en.... verloren. Dat kost punten. Toch leert de ervaring zo langzamerhand wel, dat als je maar een paar punten achterstand hebt, de strijd niet hopeloos is. Ook wij gaven in het begin te snel op, maar hebben inmiddels ontdekt, dat je minimaal 15 punten achter moet staan om geen schijn van kans meer te maken.



De vuurfase

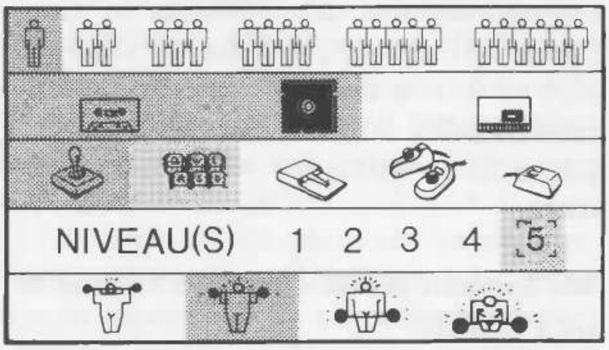
Na die tien beurten heb je waarschijnlijk alle troepen buiten de muur verslagen en worden de gevechten in de stad pas echt hevig. Nu krijg je spijt, dat je niet wat zuiniger met de troepen binnen de muur bent omgesprongen.
Bij de start van dit spel had je ze namelijk de opdracht moeten geven om een zuidelijk deel van de muur vrij te houden, zodat al jouw troepen aan die kant ongehinderd konden binnenvallen. Het kost zeker twee beurten om over de sloot heen te komen en vervolgens nog eens twee beurten om over de muur te klimmen. Alle voertuigen moeten over de bruggen en kunnen niet over de muur. Wel kunnen ze via de bruggen en denkbeeldige poorten de stad in. In een ideale situatie kan de bulk van jouw troepen ongestoord de stad binnenrijden als je de troepen in de stad op de juiste wijze hebt ingezet.
Zorg voor alle zekerheid, dat je de ACAF, nadat alle troepen de stad zijn binnengebracht, inzet om nog een keer buiten de stad te controleren of alle vijandelijke eenheden daadwerkelijk zijn opgeruimd. Eenmaal in het centrum van de stad zul je merken, dat de VIETCONG zich alleen in gebouwen schuil houdt en zoveel mogelijk de bescherming van het vredespaleis zoekt.
Twee of drie misplaatste artillerie-barrages kunnen dan een overwinning in de weg staan. Laat deze fase dus in het spel overgaan, als de laatste vijandelijke eenheden zich rondom het paleis verschansen. Met voldoende mankracht en een beetje geduld moet je ook deze laatste vijanden van het bord kunnen vegen.
Ook in deze laatste fase heeft de computer nogal wat trucks achter de hand.
Je zult al jouw overgebleven troepen iedere beurt weer precies op de juiste plaats moeten inzetten, anders kom je voor verrassingen te staan. De Vietcong steekt bijvoorbeeld heel gemakkelijk weer de rivier over en verplaatst zich sneller in de jungle dan jouw troepen. Mocht het zover komen, dan kun je deze opdracht beter direct opgeven.
Ook weet de computer ze goed te spreiden, zodat je moeilijk tot een aanvalsconcentratie kunt komen.
Wel zul je merken, dat je in deze fase veel voordeel geniet van de speelbeurten. Zou jij eerst moeten verplaatsen en dan pas de Noord-Vietnamezen, dan zou je voor grotere problemen komen te staan.
Dit voordeel compenseert de computer enigszins door vooral in de laatste beurten bijna geen artilleriefase aan jouw stuk te geven.
In een desperate situatie zou je, als je dus de kans kreeg zelfs kunnen besluiten om toch het paleis nog onder vuur te nemen. Die laatste stuiptrek zul je (in ons geval) altijd moeten missen.
We zijn inmiddels een paar jaar verder en we denken dat jij, net al wij, ook zo van dit spel hebt genoten. Mocht je een nieuwe uitdaging aankunnen, dan willen we nog een drietal spellen van Roger Damon aanbevelen. Je komt ze dan straks vanzelf in *HET ZWAARDERE WERK* tegen. Een van zijn spellen staat al in dit verzamelwerk beschreven: *OPERATION WHIRLWIND.*
Na NAM heeft Roger zich toegelegd op een spel uit de tweede wereldoorlog getiteld *PANZER GRENADIER.* De regels zijn niet veel anders dan die in *NAM* of *OPERATION WHIRLWIND.* De uitdaging anders wel. De afgelopen drie jaar heeft Damon bovendien gewerkt aan een droom, die inmiddels in de winkels verkrijgbaar is: *THE WARGAME CONSTRUCTION SET.*
Behalve dat je opnieuw zo'n achttal opdrachten, variërend van de slag bij *EL ALAMEIN* tot *D-DAY* (beknopt), moet volbrengen, kun je nu ook jouw eigen fantasie aan het werk zetten. Je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt het nu zelf programmeren. Wel heb je de gebruikelijke beperkingen, die het geheugen van de Commodore 64 je oplegt. Hierdoor kun je ''slechts'' twee en dertig stukken inzetten.
Opnieuw een spel waar we het komend jaar, of misschien wel jaren, aandacht aan kunnen besteden. Hopelijk geeft het net zoveel plezier als *NAM/VIETNAM.*

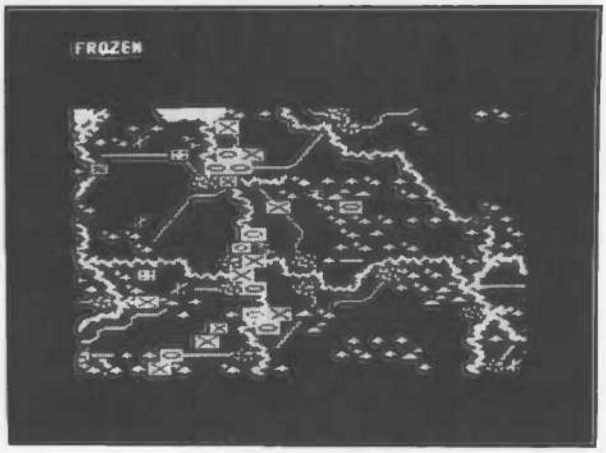

SV parachutisten onderdeel
U.S. marine onderdeel
Hoofdkwartier 1e divisie SV
onderdelen MACV hoofdkwartier
SV Rangers onderdeel

NATO COMMANDER

MicroProse

Home Soft Benelux





Doel

NATO COMMANDER is een oorlogsspel, zonder dat het gespeeld moet worden met dezelfde agressiviteit als bijvoorbeeld Space Invaders. In dit spel is inzicht en vooruit denken veel belangrijker dan op poppetjes schieten. Het is dus een denkspel in de stijl van schaken, dammen of GO.

Beschrijving

Oorlogsspellen, of liever historische spellen, bestaan nog niet zo lang in de vorm, waarin ze veelvuldig door een groot publiek gekocht worden.

In 1952 werd het eerste commerciële spel op de Amerikaanse markt uitgebracht. Sedertdien hebben zo'n 60 fabrikanten ruim 3000 spellen ontwikkeld en is in Amerika, Canada en Engeland een nieuwe hobby ontsprongen, die inmiddels een paar miljoen mensen bezighoudt. Die drieduizend spellen zijn echter op de traditionele manier gepresenteerd, namelijk met een bord en stukken. Vanaf 1977, toen de eerste micro's in de huiskamers belandden, zijn dit soort spellen ook leverbaar voor verschillende computers. De computer is bovendien uitermate geschikt als hulpmiddel voor alle langdradige handelingen. Om dit laatste te begrijpen moeten we in het kort de basisprincipes van de historische spellen uitleggen. Vrijwel alle spellen functioneren volgens drie mogelijkheden, die van de realiteit afgeleid zijn: beweging, aanval en verdediging.

Ieder stuk heeft een drietal gegevens die het mogelijk maken dat het stuk loopt, aanvalt en verdedigt. In de bordspellen zijn dit drie cijfers. Het eerste cijfer is bijvoorbeeld 5. Dit betekent dat het stuk op een bord vijf vakjes mag bewegen. Die vakjes zijn over topografische tekeningen van heuvels, woestijn, gebergten, dorpen en steden gedrukt. Om de stukken meer bewegingsvrijheid te geven zijn de vakjes niet vierkant maar zeshoekig. Er wordt dus niet gedobbeld om te mogen bewegen: ieder stuk heeft zijn bewegingsfactor. Het tweede cijfer, de aanvalsfactor, staat in relatie tot de kracht van het stuk. Een tank zal een grotere aanvalsfactor hebben dan een soldaat. Om bij een aanval te weten of het stuk kans

maakt te winnen, moet het verdedigingscijfer van het aanvalscijfer worden afgetrokken. Op een tabel die bij het spel wordt geleverd, staat vervolgens wat met het stuk gebeuren gaat. Is de aanval sterk genoeg, dan zal het aangevallen stuk vernietigd worden of moet het verdedigende stuk zich in ieder geval terugtrekken, anders zal de aanval afgeslagen worden. In het ergste geval wordt het aanvallende stuk verslagen.
Het terrein speelt dan nog een rol bij de verdediging en de aanval. Een stuk dat bijvoorbeeld een heuvel heeft ingenomen kan zich beter verdedigen dan een stuk in open terrein.
Zo zien we dat we met vele factoren te maken krijgen als we dit soort spellen spelen. Vooral het vele rekenwerk is nu overgenomen door de computer, zodat de speler zich op de strategische en tactische bewegingen kan concentreren.
Het soort spel is niet eenvoudig, maar heeft een jarenlange waarde. Een van de eerste spellen op de oude Atari computers, EASTERN FRONT, wordt al sinds 1979 gespeeld en komt bij vele "wargamers" nog regelmatig uit de kast. De waarde is opnieuw vergelijkbaar met schitterende denkspellen als schaken of GO. Ieder spel is anders, mits goed geprogrammeerd door de man die het spel heeft geschreven.
In het geval van NATO COMMANDER hebben we te maken met een van de eerste, goed uitziende, historische spellen op de Commodore 64. En tevens ook de allereerste in een nieuwe serie spellen gecreëerd door MicroProse, en gemerkt COMMAND SERIES. Een serie, die we nog veel zullen bespreken in Het Zwaardere Werk. Helaas kenmerkt NATO COMMANDER zich door een aantal programmeerfouten waardoor niet alle regels die hierboven genoemd zijn, opgaan. Het spel maakt zich hierdoor niet bepaald toegankelijk voor een beginner. Men heeft ook verzuimd een duidelijke tekst en uitleg te geven van hetgeen op de monitor gebeurt. Tot slot is het ook onduidelijk welke plaatsen men waar moet vinden. Zelfs met behulp van de schamele kaart, die men bij de spelregels heeft gevoegd blijft het onduidelijk waar bijvoorbeeld Hamburg ligt. En dan te bedenken dat deze plaats een belangrijke positie inneemt in scenario 2.

Zodra het programma is ingeladen, krijgen we een demonstratie te zien. Door op de <F1>-toets te drukken zien we een menu met een vijftal scenario's. Nadat we een scenario hebben uitgezocht, weten we wat ons te doen staat.

We kunnen uit de volgende vijf scenario's kiezen:
1. Surprise attack. Een verrassings-aanval van de Soviets, waarbij de speler de taak krijgt de aanval zolang mogelijk te hinderen totdat versterking kan worden binnengebracht.

2. Hannover/Hamburg. De Soviets proberen de twee sleutelsteden Hannover en Hamburg te veroveren.

3. Pre-emptive strike. De rollen zijn nu omgedraaid en de NATO speler krijgt de gelegenheid aanvallend op te treden.

4. The Italian option. De Italianen krijgen een vredesaanbod. Politieke punten gaan nu een belangrijke rol spelen.

5. The battle of Germany. Alhoewel dit scenario niet staat beschreven in de gebruiksaanwijzing, is het duidelijk dat het hier gaat om de verdediging van Duitsland en uiteindelijk de hele wereld.

De eerste twee scenario's worden op de bovenste helft van de kaart gespeeld. De speler hoeft zich in deze spellen ook niet druk te maken om politieke punten.
In de andere drie scenario's zijn politie-

ke punten wel van belang en vindt de slag op de hele kaart (van Nederland linksboven tot Tsjechoslowakije rechtsonder) plaats. Nu ontstaat dus wel een probleem op het moment dat we scenario 2 willen spelen. Het is namelijk onduidelijk waar Hamburg en Hannover precies liggen. Ondanks het feit dat men wel een "kaart" heeft opgenomen in de gebruiksaanwijzing, blijkt het voor de meeste spelers toch niet duidelijk te zijn welke plaatsen verdedigd dienen te worden. Overigens zijn geen van de topografische afbeeldingen aangegeven, zodat men aanneemt dat de speler een zekere ervaring heeft met dit soort spelen.

Nu kunnen we kiezen of we willen spelen met divisies of met brigades. Divisies zijn grote geconcentreerde troepen en daardoor beter handelbaar. Brigades zijn kleinere concentraties van troepen en geven de speler daardoor meer tactische mogelijkheden. Doordat men het verschil in terrein niet heeft benadrukt, moeten we dan ook concluderen, dat dit geen effect heeft op de uitslag van een aanval of een verdediging, waardoor tactisch spelen niet echt veel zin heeft.

Zodra een scenario start kunnen we beter eerst het beeld stilzetten om alle stukken die we bezitten, te controleren. Vervolgens kunnen we stukken die in een benarde situatie verkeren, zoals de drie Britse brigades aan de Tsjechoslowaakse grens, terugtrekken. Verstandig hierbij is om de stukken achter een rivier te plaatsen en dan te hopen dat dit terrein een stukje verdediging biedt.
Het spel zetten we stil door de toets <F> (frozen) in te drukken. Drukken we opnieuw op deze toets, dan gaat het spel weer verder.
We weten nu hoe onze troepen zijn verdeeld. De standaard beeldmerken van de NATO-troepen zijn in de verschillende stukken verwerkt. Deze beeldmerken zien we in Nederland, België en Luxemburg vaak op legervoertuigen. Let maar eens op.



De gemotoriseerde infanterie.
Dit stuk verdedigt beter dan dat het aanvalt.



Tanks. Bewegen snel en zijn praktisch niet te stuiten.



Cavalerie. Niet meer te paard, maar tegenwoordig uitgerust met geavanceerde pantservoertuigen.



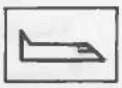
Paratroopers. Dalen op de meest waanzinnige plaatsen neer.
Vallen vaak vliegvelden en bijzondere opslagplaatsen (van kernwapens) aan.
Alleen de Soviets bezitten paratroepen.



Militia-troepen. Puur geschikt voor een straffe verdediging.



Helicopters. Inzetbaar op het moment dat de slag eigenlijk al gewonnen is.



Luchtmacht. De kracht van ieder leger om de eerste klappen uit te delen. In NATO COMMANDER ondersteunen ze alleen andere troepen.



S.A.M. projectielen. Dit luchtafweer-

geschut heeft in zijn korte bestaan een angstaanjagende reputatie opgebouwd. S.A.M.'s (surface-to-air missiles) halen in een recordtijd vliegtuigen naar beneden.



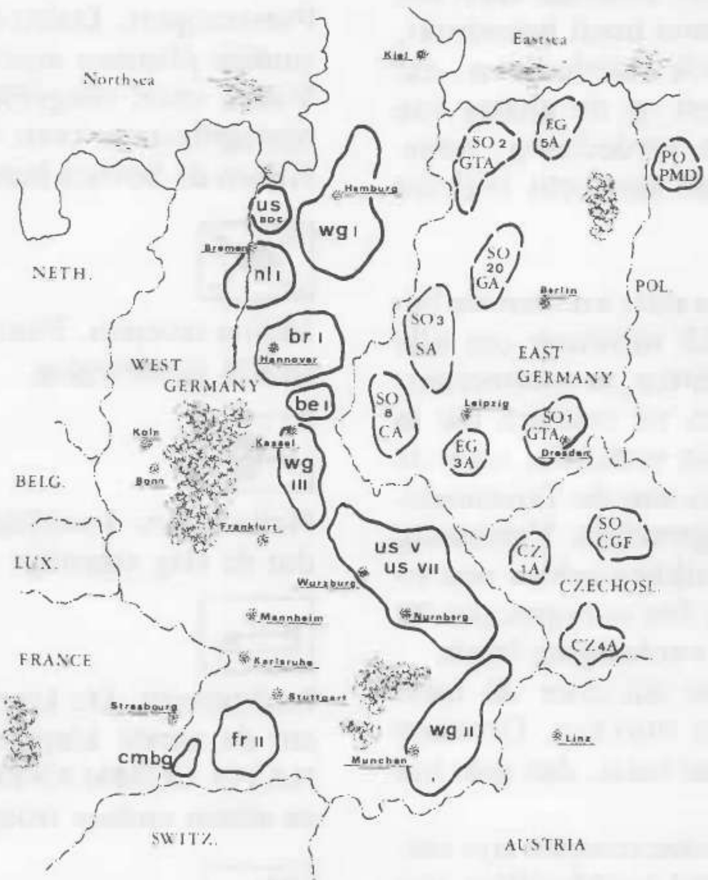
Atoomwapens. Zelfs in dit spel heeft het geen enkele zin deze wapens in te zetten. Ze staan ook niet in verhouding tot de werkelijkheid. Slechts één stuk kan met inschakeling van dit wapen worden vernietigd.

Zo zijn dus de verschillende stukken getypeerd. De Franse, Britse en Amerikaanse troepen kunnen we verder onderscheiden omdat ze blauw zijn. De andere NATO eenheden zoals de Nederlandse, de Belgische en de Duitse zijn groen gekleurd.

Alle Soviet-troepen zijn (hoe kan het ook anders) rood gekleurd.

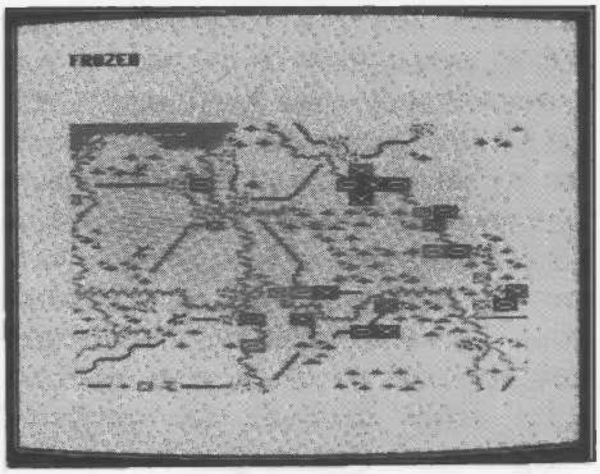
We hebben voor deze bespreking gekozen voor scenario 5: DE SLAG OM DUITSLAND. Hierdoor kunnen we alle problemen, want die zijn helaas aanwezig, bespreken.

De speler weet allereerst al niet, door een buitengewoon gebrekkige inleiding, wie er mee spelen, waar men gelegerd is en tot welke inspanningen zij in staat zijn. Natuurlijk is deze informatie cruciaal om het spel redelijk op te starten. Op onderstaande tekening zien we hoe de Warschaupact-troepen en de Nato-troepen op de kaart zijn verdeeld. Tevens zijn de steden, waarbij de verschillende corpsen zijn gelegerd, aangegeven. Hier zal bij een invasie het hoofdkwartier worden gevestigd.



In de gebruiksaanwijzing komen we wederom een foutje tegen met betrekking tot de corps benamingen. Het Amerikaanse VIII-e corps, gelegen bij Neurenberg, blijkt officieel het VII-e corps te zijn.
Je zult je misschien afvragen hoe het mogelijk is dat al deze informatie zomaar beschikbaar is. Voornamelijk valt alles uit een paar tijdschriften te halen, bijvoorbeeld JANE'S FIGHTING ARMY of MILITARY FORCES. Soms, zoals in ons geval, is een hooggeplaatste officier van het Britse leger zo vriendelijk geweest een boek te schrijven over het mogelijk uitbreken van een oorlog met de Soviet-troepen. Voor spelers die zich verder in deze materie wensen te verdiepen, is het boek "THE THIRD WORLD WAR" van generaal John Hackett een prima overzicht van hetgeen deze generaal, die al 16 jaar met zijn leger op het Europese continent heeft gediend, als mogelijkheid ziet. Weliswaar blijkt een gezonde dosis fantasie nodig te zijn om dit stuk geschiedenis te schrijven, maar de lezer zal duidelijk onder de indruk raken van de kennis waarover deze schrijver beschikt. Alles dat op papier staat krijgt dan een zekere waarde.

Nadat het scenario is gekozen, hebben wij besloten om alleen divisies te regeren. Eventueel kan men besluiten om brigades, dus kleinere onderdelen, te commanderen. Het overzicht op alle troepen wordt hier overigens niet duidelijker door. Dus wees gewaarschuwd. Zet nu het spel stil om te voorkomen, dat het zonder slag of stoot wordt verloren. Druk op de <F> frozen toets.



Een aanval wordt afgeslagen

Allereerst is het nodig om alle troepen op een lijn te brengen. Bij voorkeur achter natuurlijke beschermingen, zoals rivieren en bossen. Na een dag of twee zal blijken dat de meeste troepen op een verticale lijn liggen. Deze lijn loopt van Hamburg via Hannover en Frankfurt naar Stuttgart. Munchen is inmiddels veroverd door het Tjechoslowaakse leger. Alle stukken worden bewogen door de cursor met de joystick of de <CRSR> toetsen over een stuk heen te plaatsen. Vervolgens drukt men op de vuurknop of <SPATIEBALK>, waarna informatie over dit stuk bovenin het beeldscherm verschijnt. Druk nu op de toets <M> voor "move" (bewegen) en zie: de computer vraagt waar naar toe. Beweeg de cursor naar de plaats waar men het stuk wil hebben en druk op de vuurknop of <SPATIEBALK>. De computer zal vervolgens antwoorden met: "ROGER" en het stuk zal naar die plaats bewegen. Na maanden spelen is het ons overigens nog altijd niet duidelijk, waarom sommige stukken zo lang over een zeer korte afstand doen. Vooral als die stukken broodnodig zijn bij een aanval of verdediging.

LET OP: Als een vliegbasis of een S.A.M. opslagplaats op het pad van een bewegend stuk staat heeft men kans, dat het stuk geblokkeerd zal worden en dus bij het vliegveld of de opslagplaats blijft staan. Zodra een stuk aangevallen wordt kan dit stuk zich verdedigen door een tegenaanval in te zetten. Wederom wordt de cursor over het betreffende stuk geplaatst en drukt men op toets <A> attack (aanval). De computer vraagt nu welk stuk aangevallen dient te worden. Plaats de cursor over de tegenstander en druk op de vuurknop of <SPATIEBALK>. De speler krijgt nu de keus om op drie manieren aan te vallen:

1. Een agressieve aanval
2. Een normale aanval
3. Een chemische aanval.

De eerste twee aanvalsmogelijkheden zijn vaak voldoende om een stuk in ieder geval bezig te houden. De derde mogelijkheid blijkt het meeste effect op te leveren, maar kost politieke punten. Teveel chemische aanvallen zullen zeker in een verlies aan NATO zijde resulteren. Nadat de NATO-troepen een verdedigende stelling hebben ingenomen, kan men de toets <F> opnieuw indrukken.

De invasie is begonnen. Het is 1 mei, acht uur in de ochtend en met iedere seconde loopt de speeltijd met vijf minuten op. Om 22.00 uur wordt het scherm zwart. De nacht breekt aan en de aktiviteiten minderen.

Op onregelmatige tijden verschijnen berichten boven in het beeld die van invloed zijn op het spel. Tot besluit van ieder dag wordt om 1.00 uur 's nachts een overzicht gegeven van hetgeen die dag plaats heeft gevonden. De speler moet dan de juiste code ingeven, anders zal het spel niet langer normaal werken. Boven in het beeld staat een code aangegeven, bijvoorbeeld C. In de gebruiksaanwijzing vinden we dan een tegencode, in dit geval ook een C, die dan met een <RETURN> wordt bevestigd. Incidenteel, en bij de epiloog van iedere dag, wordt de speler op de hoogte gebracht van de verloren manschappen en tanks. Tevens zien we bij deze informatie een penetratiegraad van de Soviet-troepen. Dit is een percentage van het terrein dat is ingenomen door de Warschaupact-troepen. Deze informatie kan gedurende het hele spel op ieder moment worden opgevraagd door de <G> general status (algemene situatie) in te drukken.

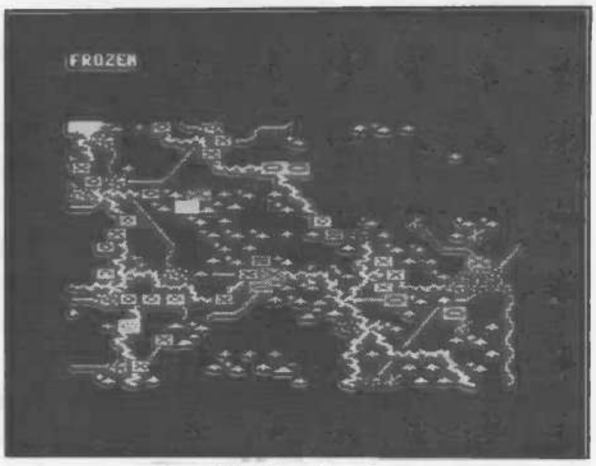
Andere berichten, die boven in het beelscherm verschijnen, hebben meestal betrekking op terugtrekkende of vernietigde troepen. Mochten we besluiten om een bepaalde opdracht te wijzigen of te laten vervallen, dan drukken we op de <X> toets.

In sommige gevallen willen we kunnen zien op wat voor terrein een bepaald stuk zich bevindt. Door vervolgens op de <T> toets te drukken verdwijnen alle stukken van de kaart en kan het terrein bestudeerd worden.

Om een bericht te controleren kunnen we op de <W> toets (wie) drukken en de cursor over de desbetreffende troepen plaatsen. Vaak is het echter zo, dat we graag zouden weten WELKE troepen het bericht afgaven. Deze toets heeft dus weinig zin.

Het zal voor de meesten onder ons een verrassing zijn, maar de S.A.M. bevoorradingsgebieden staan alleen op de kaart uit een oogpunt van strategische waarde. Ze dienen dus door de vijand te worden veroverd om "victorypunten" te behalen. Deze punten, toegekend door de computer, bepalen de uiteindelijk overwinning. Het is dus NIET mogelijk om S.A.M.'s af te vuren op de plaats waar ze staan afgebeeld. Wel is het mogelijk om de luchtmacht van de diverse staten in te schakelen en (als laatste redmiddel) een kernwapen af te vuren. Helicopters worden voor een aanval of een verdediging ingeschakeld op de normale wijze, zoals de stukken worden gecommandeerd. De helicop-

terbasis is echter NIET verplaatsbaar. Vliegtuigen worden door de toets <O> orders geaktiveerd. We hebben nu een drietal mogelijkheden, die boven in het scherm staan vermeld. Allereerst kunnen we besluiten de niet zichtbare vliegtuigen van de Soviets aan te vallen door met de <F1> toets te kiezen voor "AIR SUPERIORITY". Met <F3> kiezen we voor een ondersteuning van onze troepen. Het is helaas niet duidelijk welke troepen bij de aanval of verdediging geholpen worden. "GROUND SUPPORT" is een twijfelachtige keus.
Tot slot bestaat dan nog de mogelijkheid om vliegtuigen met <F5>, "RECONNAISANCE MISSIONS" op verkenning uit te sturen. Vooral bij het begin van dit spel is het noodzakelijk de eerste keus "AIR SUPERIORITY" in te schakelen. Vraag alleen niet waarom. De spelregels schrijven het voor.



De strijd kan beginnen

Alle scenario's zijn in een avond te spelen. Voor diegenen, die echter alle tijd willen gebruiken om over bepaalde beslissingen na te denken, heeft het spel een ingebouwde "save" optie. Door de toets <S> in te drukken en een geformateerde diskette te gebruiken, komt alles voortreffelijk over. Maximaal acht letters mogen als "filename" gebruikt worden. Op een later tijdstip kan het spel opnieuw geladen worden.
Nadat het spel op de normale manier is ingeladen drukken we de <L> toets (load) in en typen vervolgens de naam, waaronder het spel is "gesaved". Het oude spel zal nu worden ingeladen.
Tot slot bestaat altijd de mogelijkheid om het spel opnieuw te beginnen tijdens het spelen. Deze verse start geschiedt door de <F1> toets in te drukken.

De toekomstige geschiedenis

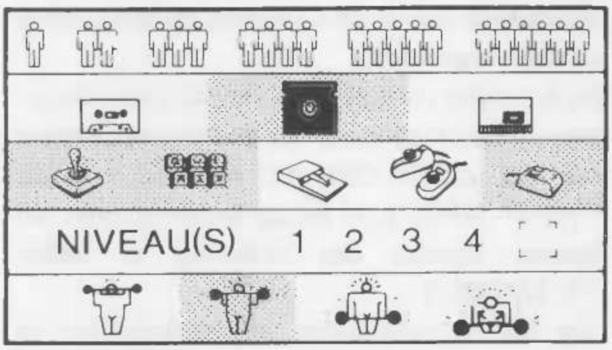
Om NATO COMMANDER te kunnen spelen is het niet noodzakelijk dit laatste hoofdstuk te lezen. Wij hebben alleen voor de liefhebbers het plaatje kompleet gemaakt, zodat het spelen van NATO COMMANDER begrijpelijker wordt.

Mochten de Warschaupact troepen ooit serieus overwegen Duitsland binnen te vallen, dan mag verwacht worden dat dit met alle opgetrommelde kracht gepaard zal gaan.
Om geen argwaan te wekken bij de NATO-troepen zal men vooraf een grootscheepse oefening aankondigen, die dan ontaard in een razendsnelle trip richting Noordzee en Spanje. Om in diezelfde periode waterwegen vrij te maken voor de vloot zullen paratroepen Noorwegen en Turkije binnenvallen, zodat de vloot in Sevastapool zich volledig kan concentreren op de Zesde vloot in de Middellandse zee en de Baltische vloot de Atlantische oceaan op kan stomen. Turkije en Noorwegen zullen overigens niet binnengevallen worden vanwege de daar gelegerde troepen. De opdracht zal hier zijn om alle vliegvelden zo snel en geruisloos mogelijk in te nemen. Straaljagers zijn namelijk de zwaarste vijanden van schepen.
In Duitsland zal de invasie zeker zwaar door de Russische luchtmacht worden ondersteund. Vandaar dat men in de spelregels ook aangeeft, dat de NATO vliegtuigen zich in eerste instantie moeten bezighouden met het onderschep-

pen van vijandelijke jagers (air-superiority). Vervolgens kunnen dan de overgebleven toestellen zich concentreren op de verdediging van ingegraven troepen. Vooral de V-STOL Harrier van de Engelse Royal Air Force heeft door zijn mobiliteit een goede kans om verrassingsaanvallen af te slaan. Deze toestellen kunnen door de verticale manier van opstijgen op vrijwel ieder terrein starten en landen.
Vlieg-technisch zijn de NATO-troepen redelijk opgewassen tegen de Soviets. Op alle andere terreinen zal men het moeten hebben van training, geluk en een numeriek overwicht, want zowel op het water als op de grond zijn de rode troepen duidelijk in het voordeel (een incidentele uitschieter als de "lasertank" daar gelaten).
Behalve para-drops op Turkije en Noorwegen zullen Poolse lucht- en zeedivisies zich concentreren op een snelle verovering van Denemarken. Jutland en Schleswig-Holstein worden door een zwak bewapende Deense vredesmacht bewaakt. De kans van slagen lijkt hier groot. Doordat deze troepen zich dan op een schiereiland bevinden, zal de strijd met de Britse en Nederlandse vloot in de Noordzee zich ontbinden. De West-Duitse troepen in het Eerste corps, gelegen bij Hamburg zullen bovendien een doorstroming richting Noord-Duitsland en Nederland zeker tot stoppen brengen. De Derde divisie Soviet elite infanterie heeft als doel het Britse Eerste corps, gelegerd bij Hannover, terug te drijven. Dit zijn gelijkwaardige tegenstanders. De Britten zijn veel beter getraind, maar de Soviets hebben een betere bewapening. Verwacht mag worden, dat de Britten tot het Ruhrgebied teruggedrongen zullen worden, alvorens zo'n 48 uur later de versterkingen uit Engeland, Spanje en Portugal zullen opdraven. Pas vier dagen na de start van de invasie kunnen de NATO-troepen hulp vanuit Amerika en Canada verwachten. De Gemenebest troepen uit Australië en India zullen zich concentreren op een tegenaanval vanuit India, Pakistan en misschien China, waarvan wordt verwacht, dat zij zich tegen de Sovietagressie zullen keren.
Tussen Kassel en Frankfort ligt het FULDA gat. Een ideale plaats om snel (het terrein is hier vlak en toch goed geïsoleerd) tot diep in Duitsland door te dringen. Hier zal de bulk van de Soviettroepen doorbreken. Ruim 300.000 Russische infanteristen en zo'n 60.000 tanks van de Achtste divisie zullen tot staan gebracht moeten worden door het Vijfde en Zevende corps van het Amerikaanse leger. Dit onderdeel is uitgerust met zwaar geschut en wordt momenteel uitgebreid met de "lasertank". Het opperbevel van de NATO-troepen zal in de buurt van deze troepen worden gestationeerd. In vredestijd zijn deze beslissers in Brussel op het NATO hoofdkwartier aanwezig.
In ditzelfde gebied opereert ook de Derde Duitse divisie, die zich moet bezighouden met de verdediging van het Ruhrgebied, wat weliswaar ver weg lijkt maar in nauwelijks een dag door de Russen kan worden overspoeld. Het Tsjechoslowaakse leger heeft tot taak zo snel mogelijk Italië en Spanje tot andere gedachten te brengen.
Hiervoor moeten zij echter eerst een deel van de Zevende Amerikaanse divisie passeren om vervolgens te worden opgevangen door het Tweede Duitse corps gelegerd rondom München. De Belgische infanterie en artillerie zullen zowel het Derde Duitse corps bij Kassel alsook de Eerste Britse divisie ondersteunen. Onze Nederlandse troepen hebben als voornaamste taak om het gat dat geslagen zou kunnen worden tussen het eerste Duitse corps en de Britten te dichten.
De Russen krijgen het ondanks een technisch overwicht zeker niet gemakkelijk en zullen zich wellicht nooit aan zo'n risicovolle onderneming wagen.

Springboard Software

Ariolasoft





Doel

Met behulp van het programma *The Newsroom* kun je zelf een clubblad of zelfs een echte krant maken. De mogelijkheden van dit programma zijn zeer groot. Zo kun je niet alleen teksten in de eigen krant zetten, maar daar ook afbeeldingen in plaatsen. Door middel van de in dit programma opgenomen modem software is het zelfs mogelijk om met meerdere personen (die dan wel allemaal over een modem moeten beschikken) samen een krant te maken. De verschillende redactieleden kunnen dan, nadat zij hun deel van het werk hebben gedaan, complete pagina's - of gedeelten daarvan - via de telefoonlijn overseinen naar de hoofdredacteur.
Deze communicatie hoeft dan niet noodzakelijkerwijs via twee Commodore 64's te lopen. Het is namelijk mogelijk om gegevens uit te wisselen tussen een IBM, een Apple en/of een Commodore; de drie machines waarvoor dit programma op dit moment leverbaar is.

Beschrijving

Het programma *The Newsroom* is één van de goedkoopste manieren om zich te gaan bezighouden met het zogenaamde *Desk Top Publishing.* Voor zo'n 150 gulden is het nu mogelijk om alle facetten van het krantenvak in de vingers te krijgen.
The Newsroom is een Amerikaans produkt, afkomstig van *Springboard Software.* Doordat dit programma menu-gestuurd is, is het werken ermee kinderspel.

Een waarschuwing vooraf is hier echter wel op zijn plaats. De ervaring heeft ons namelijk geleerd dat het uitprinten van een krantepagina wat problemen opleverde.
Weliswaar heeft men de keuze uit een zeer uitgebreid scala printers, maar de keuze van te gebruiken printer-interfaces is een andere zaak. Aangezien de interfaces waaruit men kan kiezen allemaal van Amerikaanse makelij zijn, zal het niet altijd even eenvoudig zijn een geschikte interface op de kop te tikken.
De interface moet in ieder geval op de seriële bus van de diskdrive worden aangesloten. Het is niet mogelijk om de printer aan te sturen via de user poort.
We raden dan ook iedereen die dit programma wil kopen aan, om het in de winkel te testen, voordat men tot aanschaf overgaat. Neem desnoods het eigen interface mee en vraag een demonstratie.

Nadat het programma is geladen ziet men

een afbeelding van een krantenredactie. Dit is het hoofdmenu, van waaruit men naar de verschillende afdelingen kan gaan. In deze afdelingen kan men vervolgens allerlei werkzaamheden uitvoeren die uiteindelijk zullen leiden tot het ontstaan van een krant. In de meeste afdelingen kan men ook weer door middel van *icons* de vereiste handeling selecteren. De afdelingen, en hun functie, zijn achtereenvolgens:

Banner

Met een *banner* wordt hier bedoeld de naam van de krant, desgewenst aangevuld met één of meerdere tekeningen. Deze afdeling selecteer je door de joystick zo te bewegen dat het woord *banner* aan en uit knippert. Na een druk op de vuurknop wordt dit deel van het programma geladen. Je ziet daarna een groot wit vak, met links daarvan een aantal *icons*.

Van boven naar beneden staan deze *icons* voor:

1. Inladen van afbeeldingen vanaf de *Clip Art* diskette.
2. Een ingeladen plaatje in spiegelbeeld afbeelden.
3. Het selecteren van de pen roept een compleet tekenprogramma op.
4. Met behulp van het vergrootglas kan men een klein deel van het beeldscherm uitvergroten.
5. Door *OOPS* te kiezen wordt de laatste handeling teniet gedaan.
6. In de vuilnisemmer verdwijnt alles dat niet meer nodig is.
7. De diskette moet worden gekozen om delen te saven of te laden.
8. *MENU* roept het hoofdmenu weer op

N.B. Het *icon* voor het spiegelen van een afbeelding verschijnt pas nadat een tekening voor de *banner* is geselecteerd.

Het *OOPS-icon* verschijnt pas nadat de gekozen afbeelding in de *banner* is gemonteerd.

Om een *banner* te maken kun je het beste eerst de afbeelding(en) in de werkruimte plaatsen. Dit doe je door het bovenste *icon* met het pijltje aan te wijzen en op de vuurknop te drukken. Het programma vraagt vervolgens om de *Clip Art* diskette. Stop deze in de drive en druk op de vuurknop. Er zal dan een (deel van de) inhoudsopgave van de diskette op het beeldscherm verschijnen. Met behulp van de joystick kan de gewenste serie afbeeldingen worden aangewezen. Nadat de vuurknop is ingedrukt, zullen de afbeeldingen die in de aangewezen serie staan worden ingeladen.

De bovenste twee keuzen van de inhoudsopgave stellen je in staat om de inhoudsopgave van een andere Clip Art diskette te lezen *("NEW DISK")* of terug te keren naar de *banner* zonder een tekening te laden *("CANCEL")*.

Om het de gebruikers wat makkelijker te maken, heeft men achterin de handleiding alle afbeeldingen afgedrukt, onder vermelding van de groep waarin deze zijn terug te vinden.

Nadat de afbeeldingen zijn ingeladen, kun je de gewenste er tussenuit halen door deze met het handje aan te wijzen.



Een kleine greep uit de Clip-Art diskette

De tekening moet vervolgens in de *banner* worden geplaatst. Dit doe je door op de vuurknop te drukken. Hierna komt de *banner* weer in beeld, met daarin de afbeelding die je zojuist hebt uitgekozen. Met behulp van de joystick kan de tekening op de gewenste plaats worden gezet. Druk daarna op de vuurknop.

Meestal verschijnt hierna een kopie van de afbeelding die je net hebt geplaatst, vlak naast de originele. Het is namelijk mogelijk

om dezelfde tekening meerdere malen af te drukken. Wanneer je dit inderdaad wilt doen, breng je de tekening naar de gewenste plaats, waarna je wederom op de vuurknop drukt. Wanneer je echter niet meer afbeeldingen in de *banner* wilt gebruiken, beweeg je de joystick naar links. De kopie van de afbeelding schuift dan naar de rand. Zodra deze uit beeld is verdwenen, wordt het pijltje waarmee de verschillende *icons* kunnen worden geselecteerd weer zichtbaar.
Indien je de gekozen afbeelding wilt spiegelen, kies je het *icon* met de twee pijlen. Nadat deze *icon* is geselecteerd, verschijnt de hand weer in beeld. Wijs hiermee aan welke tekening je wilt omdraaien.
Dit dien je echter wel te doen voordat je wijzigingen in de standaard afbeelding gaat aanbrengen. De wijzigingen worden namelijk niet gespiegeld!

Tekeningen wijzigen.
Wanneer je nu het een en ander wilt gaan veranderen in de tekening, wijs je het potlood aan. Na het indrukken van de vuurknop wordt een ander deel van het programma geladen. In beeld verschijnt dan een nieuw menu.
Dit menu bestaat uit vier verschillende hoofdonderdelen. De onderdelen selecteer je weer door deze met behulp van de joystick aan te wijzen en op de vuurknop te drukken.
In de linker bovenhoek van het gekozen onderdeel verschijnt dan een klein driehoekje. Je kunt dit menu weer verlaten door *EXIT* aan te wijzen en op de vuurknop te drukken. Je komt dan weer terug bij de *banner* waarin je nog een wijziging kunt aanbrengen.
De bovenste rij van zes vakjes zijn speciale tekenfuncties. Voor al deze functies geldt dat ze moeten worden geselecteerd, waarna via de *EXIT*-functie dit menu wordt verlaten.
Van links naar rechts zijn de eerste acht beschikbare functies:

Line:
Met deze functie kan men een rechte lijn laten tekenen. Om een lijn te kunnen trekken moet het programma natuurlijk weten hoe lang deze moet worden, en waar deze precies moet komen. Dit geef je aan door de kleine stip naar het gewenste beginpunt te brengen en op de vuurknop te drukken. Wanneer je vervolgens de stip verplaatst, zul je een lijn zien ontstaan. Wanneer deze de juiste lengte en richting heeft, druk je weer op de vuurknop. De lijn wordt daarna door het programma getrokken.

Lines:
Het is ook mogelijk om een uit meerdere lijnen bestaand patroon te tekenen, zoals bijvoorbeeld een driehoek. Dit gebeurt op ongeveer dezelfde wijze als het trekken van een enkele lijn. Nadat de punt op de positie is geplaatst waar de eerste lijn moet beginnen, druk je de vuurknop in. Nu rek je de lijn uit totdat deze naar wens is. Wanneer je nu weer op de vuurknop drukt, zal op de plaats waar de stip zich bevindt, het einde van de lijn worden vastgezet. Vanaf dat punt wordt dan de volgende lijn doorgetrokken.
Wanneer je klaar bent met het figuur, beweeg je de stip naar links totdat deze uit beeld verdwijnt. Het laatste deel van de lijn, dat ontstond terwijl je de stip buiten het werkvlak bracht, verdwijnt nu vanzelf.

Circle en *box:*
Dit zijn handige hulpmiddelen voor het tekenen van cirkels en vierkante, dan wel rechthoekige vakken.
Wanneer je een cirkel wilt tekenen, selecteer je het betreffende *icon,* gevolgd door *"EXIT".* Plaats dan, in de banner, de stip op de plaats waar het middelpunt van de cirkel moet komen. Het middelpunt zet je vast door op de vuurknop te drukken. Wanneer je nu de joystick beweegt, zul je zien dat de cirkel groter of kleiner wordt.
Als je de juiste maat hebt gevonden, druk je nog een keer op de vuurknop. De cirkel verschijnt dan in de *banner.*

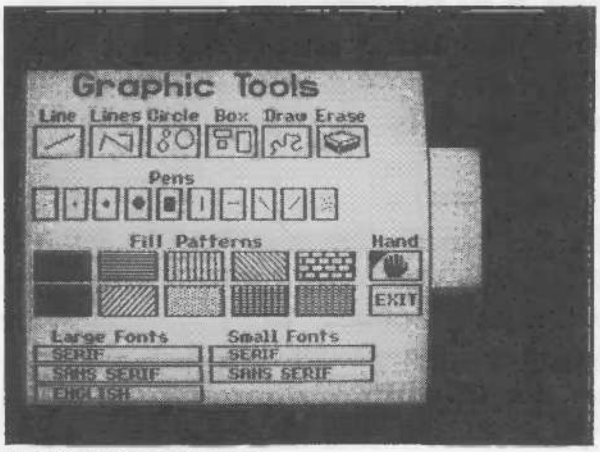
Het maken van vierkanten en rechthoeken werkt bijna hetzelfde. Het enige verschil is

dat, wanneer je de eerste keer op de vuurknop drukt, je niet het midden aangeeft, maar een hoekpunt. Verder kun je de afmeting van het vak op dezelfde manier bepalen als die van een cirkel.

Draw:
Na het selecteren van dit *icon* kun je uit de losse pols tekeningen maken. Dit doe je door de punt over het werkvlak heen te bewegen, terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt. Om te stoppen met tekenen beweeg je de punt weer het beeld uit, totdat het pijltje naast de *icons* weer zichtbaar wordt.

Erase:
Eventuele fouten kunnen worden hersteld met behulp van het gummetje. Dit doe je op precies dezelfde manier als het hierboven beschreven tekenen.

Op de regel onder de vorige zes *icons* zie je tien nieuwe staan. Met deze "kwasten" bepaal je de dikte en de vorm van de lijnen die je wilt maken. De kwasten moet je in combinatie met één van de zes erboven staande *icons* gebruiken.



Het tekenprogramma

Weer iets verder naar beneden zie je tien vakjes, met daarin verschillende patronen. Deze *Fill patterns* kun je gebruiken om vlakken op te vullen. Enige voorzichtigheid is hierbij echter geboden. Ten eerste moet je er voor zorgen dat het vlak, dat je met een bepaald patroontje wilt opvullen, geheel gesloten is. Is dit niet het geval, dan zullen ook andere delen van het werkvlak met het patroon worden volgezet.
Het tweede punt waar je even op moet letten is het feit dat het soms voorkomt dat het vlak niet helemaal perfect van een patroontje wordt voorzien. Je ziet dan hier en daar toch nog een witte stip. Deze kun je dan het beste wegwerken door het vergrootglas te gebruiken.

Het onderste gedeelte van dit menu wordt gevormd door de namen van een vijftal lettertypes *(Fonts)*. Het is namelijk ook mogelijk om in de bestaande tekeningen teksten te zetten. Hiervoor moet je eerst het lettertype dat je hiervoor wilt gebruiken bepalen. De drie lettertypes links zijn bestemd voor de diverse koppen.
Je kunt kiezen of je letters met of zonder schreef wilt gebruiken. Een schreef is het dwarsstreepje aan de onderzijde van een letter. Dezelfde lettertypes kun je in de rest van de tekst die je in de krant gaat zetten in een kleinere maat gebruiken.
De klassieke Engelse letters kunnen alleen als kop worden gebruikt. Wij raden aan om deze letter alleen in de *banner* te gebruiken en niet als tussenkopje in een artikel. Dit komt een rustig leesbeeld namelijk niet ten goede.
Nadat je bepaald hebt welk lettertype je wilt gebruiken, keer je terug naar de werkruimte door het *"EXIT" icon* te selecteren.
In het werkvlak zie je een cursor. Deze kan weer met behulp van de joystick over het scherm worden bewogen.
Zet de cursor op de plaats waar je de tekst wilt laten beginnen en druk op de vuurknop. Je kunt nu via het toetsenbord de gewenste tekst intikken. Om tikfouten te verbeteren, plaats je de cursor, met behulp van de cursortoetsen, over de foute letter. Als je nu de juiste letter intikt, zal de oude letter worden vervangen.
Je kunt op een nieuwe regel beginnen door de <RETURN> toets in te drukken. De cursor verspringt dan naar het begin van de tekst.

Het laatste *icon* dat we in dit menu vinden is het handje. Dit handje selecteer je wan-

neer je een gemonteerde afbeelding bij nader inzien toch op een andere plaats wilt zetten. Op deze manier kan echter alleen de originele afbeelding van de "Clip Art" disk worden verplaatst. Aangebrachte wijzigingen worden niet verplaatst.

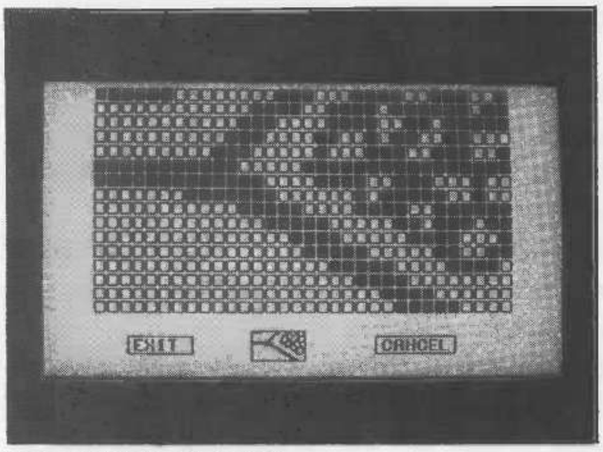
Het vergrootglas

Met behulp van het vergrootglas kan men een gedeelte van het werkvlak uitvergroten, teneinde heel nauwkeurig te kunnen werken. Nadat dit *icon* werd geselecteerd, kan een rechthoekje over het werkvlak worden verschoven. Op de gewenste plaats druk je op de vuurknop. Het gedeelte dat zich binnen het rechthoek bevindt, wordt dan vergroot weergegeven.

Met behulp van de cursor die in deze vergroting te zien is, kun je vervolgens stip voor stip zwart of wit maken. Dit doe je door, met de cursor op de plaats die je van kleur wilt laten veranderen, op de vuurknop te drukken.

Wit wordt dan zwart en zwart wordt wit.

De veranderingen kun je onder het beeldscherm waarnemen in het juiste perspectief. Hier staat namelijk in het midden het deel van de tekening dat je hierboven vergroot ziet weergegeven. Nadat alle wijzigingen zijn aangebracht kun je terugkeren naar het normale werkvlak door *"EXIT"* te kiezen.



Een uitvergroot detail

Mocht je wat al te enthousiast aan het veranderen zijn geslagen, dan is het niet nodig om alles punt voor punt weer in de oude staat te herstellen en het opnieuw te proberen.

Je verlaat deze close-up dan gewoon door *"CANCEL"* te selecteren. Je krijgt dan weer het oorspronkelijke werkvlak te zien, zonder dat de wijzigingen zijn doorgevoerd.

Het *OOPS-icon*

Door het activeren van dit commando wordt de laatste handeling herroepen. Denk er echter wel aan dat, wanneer je bijvoorbeeld twee afzonderlijke vlakken met hetzelfde patroon hebt ingevuld, dit als twee handelingen wordt gezien. Door middel van het *OOPS* commando kan alleen het tweede vak dat je hebt opgevuld in de originele staat worden teruggebracht. Met het *OOPS* commando kan ook het effect van een abusievelijk gegeven *OOPS* commando worden opgeheven.

Het volgende *icon* stelt een vuilnisbak voor. Het resultaat dat je met het geven van deze opdracht bereikt ligt voor de hand. De makers van het programma hebben het hier schuilende gevaar gelukkig onderkend. Je moet dit *icon* twee maal activeren voordat het werk echt wordt weggegooid.

Als je het werkstuk dat je hebt gemaakt wilt bewaren, raden we je aan om het eerst te saven. Dit kun je doen door het volgende *icon* te kiezen.

De diskette

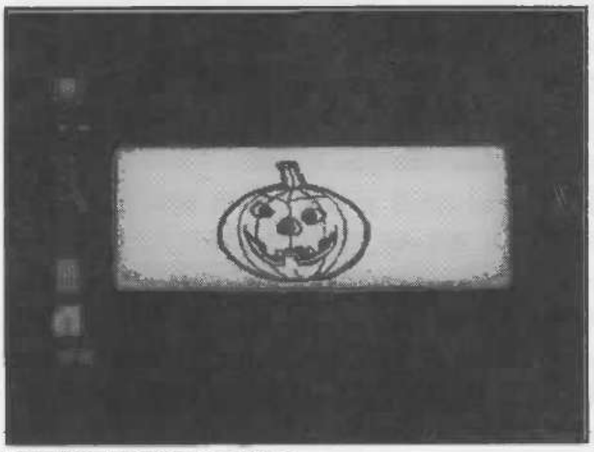
Wanneer je dit *icon* kiest, krijg je de keus uit een aantal verschillende mogelijkheden. Je kunt vanuit het menu dat je nu te zien krijgt de *banner* die je net gemaakt hebt naar een aparte diskette wegschrijven door te kiezen voor *"Save banner"*.

Je moet dan een naam intikken. Bij het kiezen van een naam voor de *banner* moet je op een paar dingen letten.

Ten eerste moet je een naam verzinnen die duidelijk maakt welke *banner* het betreft, zodat je ook na een paar maanden nog oude *banners* kunt terugvinden. Een tweede belangrijke regel is dat de naam waaronder je de *banner* saved niet langer mag zijn dan acht letters en/of cijfers.

Ten slotte mogen in de naam van de *banner* geen spaties of (lees)tekens worden gebruikt. De reden voor deze laatste beperking is het feit dat de filenaam ook voor

andere computers leesbaar moet zijn wanneer je de bestanden via een modem overseint.
Al deze punten gelden natuurlijk ook bij het wegschrijven naar diskette van andere delen van de krant, zoals de tekst en de afbeeldingen.
Nadat de naam is ingetikt druk je op <RETURN>. Het programma doet dan verschillende dingen. Om te beginnen wordt gecontroleerd of je niet per ongeluk de Clip Art- of de programmadiskette in de drive hebt laten zitten.
Wanneer dit het geval is, word je gewaarschuwd en krijg je de gelegenheid alsnog een data diskette in de drive te stoppen.
Is dit gebeurd, dan druk je de vuurknop in, waarna de volgende controle wordt uitgevoerd. Het programma kijkt voordat het iets gaat saven namelijk eerst of de naam die je hebt ingetikt niet een reeds bestaande is.
Indien dit wel het geval is, word je weer keurig gewaarschuwd. Je kunt dan het reeds bestaande file laten overschrijven door het nieuwe file of dit nieuwe file een andere naam geven. Ook kun je een stapje terug doen naar het vorige menu door voor de mogelijkheid *"Cancel"* te kiezen.
Mocht je geen geformateerde data diskette bij de hand hebben, dan kun je vanuit het menu dat je te zien krijgt na het selecteren van de diskette *icon* alsnog een diskette formateren.



Een banner in wording

Het is ook mogelijk om reeds eerder aangemaakte (en gesavede) files in te laden. Onthoudt dan wel dat wanneer zich nog een *banner* in het geheugen van de computer bevindt wanneer je dit doet, deze zal verdwijnen. Na het *"Load banner"* commando krijg je een inhoudsopgave te zien van alle *banners* die reeds op de data diskette staan. De gewenste *banner* wijs je aan met behulp van de joystick en je drukt de vuurknop in om hem te laden.

In dit gedeelte van het programma kun je uitsluitend *banners* saven en laden. Met de andere onderdelen van de krant kun je alleen in de betreffende afdelingen werken.
Elk verschillend onderdeel wordt samen met een tweeletterige code opgeslagen. Hierdoor krijg je, wanneer je de inhoudsopgave van een data diskette oproept, alleen die bestanden te zien waarmee je op een bepaalde afdeling kunt werken.
Voor het laden en saven moet je bij alle afdelingen de hierboven beschreven procedure volgen.

Door het selecteren van het laatste *icon* in dit gedeelte van het programma, keer je weer terug naar het hoofdmenu van The Newsroom.
Wanneer je niet eerst het werk had gesaved, is dit verloren gegaan, dus pas op. Gezien deze consequentie moet dit *icon* ook tweemaal worden geselecteerd, voordat de opdracht wordt uitgevoerd.

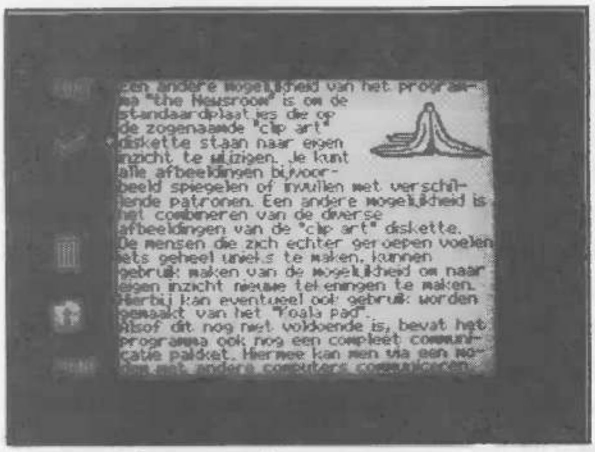
Nadat je een *banner* hebt gemaakt, hetgeen overigens niet verplicht is, wordt het zo langzamerhand tijd om over de inhoud van de krant te gaan nadenken.
Behalve de ruimte voor de *banner* bestaat een krantepagina voor The Newsroom uit een aantal panelen.
Dit aantal hangt af van de maat papier waarop men wil printen en van het feit of men al dan niet een *banner* wil afdrukken.
Als papiermaten kun je kiezen uit een lengte van 11 inch of 14 inch. Het feit dat je niet op 12 inch papier kunt werken is niet echt erg. Je drukt de krant toch pagina voor pagina af, zodat je meer dan voldoende tijd zult hebben om het papier goed in te stellen voor de volgende pagina.

Wanneer je de lengte instelt op elf inch kun je in die ruimte een *banner* en twee kolommen van drie panelen kwijt. Zonder *banner* is er ruimte voor twee rijen van vier panelen. Bij het gebruik van 14 inch papier kun je daar twee kolommen van vier panelen plus een *banner* op onderbrengen. Zie je af van een *banner* dan is er voldoende ruimte voor twee kolommen van vijf panelen.

Ongeacht de gekozen papiermaat blijft de grootte van de panelen hetzelfde. Elk paneel moet in The Newsroom afzonderlijk worden gemaakt en gesaved. Op de uiteindelijke afdruk van de pagina op papier is van deze verschillende segmenten niets meer te zien; het geheel loopt naadloos in elkaar over. Door deze opsplitsing van de pagina's in panelen heeft de hoofdredacteur in spé de vrijheid om achteraf de volgorde van de verschillende delen van de krant nog volledig te wijzigen.
Om van deze mogelijkheid echter optimaal gebruik te kunnen maken zul je de te maken krant goed moeten voorbereiden. Je moet namelijk proberen om de artikelen zoveel mogelijk dezelfde lengte te geven als één of meerdere panelen. Als je inderdaad op deze wijze werkt is het eenvoudiger om een bepaald artikel in zijn geheel te laten vervallen, wanneer zich op de valreep een veel belangrijker nieuwsfeit aandient.
De ruimte voor de tekst in de verschillende panelen kun je beïnvloeden door gebruik te maken van tussenkopjes en afbeeldingen (al dan niet met bijbehorende onderschriften). Hier blijkt meteen het belang van een goede voorbereiding van elk artikel.
Het werkt veruit het makkelijkst wanneer je eerst bepaalt welke afbeeldingen je in het artikel wilt gebruiken, waar deze moeten komen te staan en hoeveel ruimte je daaraan wilt besteden. Het is weliswaar mogelijk om de afbeeldingen achteraf aan te brengen, waarna de tekst automatisch wordt verplaatst om deze afbeelding heen, maar je loopt dan het risico dat een deel van de tekst niet meer in het paneel past. Een ander vervelend verschijnsel is het feit dat de rangschikking van woorden dan niet altijd even mooi uitpakt, zodat je dit weer moet gaan corrigeren.
Vandaar dat we nu eerst zullen uitleggen hoe je afbeeldingen in de panelen kunt plaatsen. Dit doe je in het *PHOTO LAB* oftewel de donkere kamer.

De Doka:
Wanneer je dit onderdeel van The Newsroom vanuit het hoofdmenu hebt geselecteerd, zie je weer een reeks *icons* langs de linker rand van het beeldscherm. De meeste van deze *icons* zul je herkennen uit het vorige deel van het programma. Er is echter een nieuw *icon* bijgekomen, namelijk de afbeelding van een fototoestel. In de Doka kun je de afbeeldingen, die je later in de artikelen wilt gebruiken, samenstellen.
Dit doe je door weer eerst de inhoudsopgave van de diskette op te vragen via het bovenste *icon* en daar een keuze uit te maken. Nadat de serie afbeeldingen is geladen, wijs je de gewenste aan met behulp van de joystick. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, wordt de betreffende afbeelding naar het paneel, waaraan je wilt gaan werken, overgebracht. In dit paneel bepaal je de plaats waar de tekening moet komen, waarna je deze vastzet door het indrukken van de vuurknop.
Als dit gebeurd is, kun je met de afbeelding gaan experimenteren. Je beschikt hiervoor over dezelfde instrumenten die je ook voor het ontwerpen van een *banner* ter beschikking stonden.
Wanneer het plaatje geheel naar wens is, moet je er een foto van maken. Dit doe je door het *icon* van de camera te selecteren. In het paneel verschijnt dan een stip die je met de joystick kunt besturen. Het is nu de bedoeling om door middel van een rechthoek of een vierkant de maat van de foto (inclusief eventuele onderschriften) aan te geven. Bepaal eerst een hoek van de foto en druk de vuurknop in. Nu kun je het vak, waarmee je de afmeting van de foto bepaalt, uitrekken naar de tegenover de eerste punt gelegen hoek tot de gewenste grootte is bereikt. Hierna druk je wederom de vuurknop in, zodat de foto wordt genomen. Dit kun je

controleren aan de hand van de flitser van de camera.
Had je de eerste hoek van de foto verkeerd vastgesteld, dan kan dit nog gecorrigeerd worden door de stip naar links te bewegen, totdat het pijltje naast de *icons* weer zichtbaar wordt.
Bij het bepalen van de afmeting van de foto moet je echter wel één ding beseffen. Wanneer je straks de tekst van het artikel intikt, wordt door het programma rekening gehouden met de plaats en de grootte van de afbeelding. Wanneer je de foto (te) ruim afsnijdt, ontstaat er dus een brede rand waarin geen tekst kan worden geplaatst.
Nu de foto is gemaakt, moet je deze eerst op de diskette saven, voordat je aan een nieuwe afbeelding gaat beginnen. Net als bij het saven van een *banner* voert het programma de nodige controles uit om fouten te voorkomen. Er is overigens niets op tegen om *banners,* afbeeldingen *(photos)* en panelen met tekst op dezelfde data diskette op te slaan. Op dezelfde wijze werk je door, totdat je alle gewenste afbeeldingen hebt aangemaakt. Vervolgens laad je het hoofdmenu weer in door het woord *MENU* te kiezen. Het is nu namelijk tijd geworden om de teksten te schrijven.
Hiervoor moet je de Redactie (de *Copy desk)* oproepen.

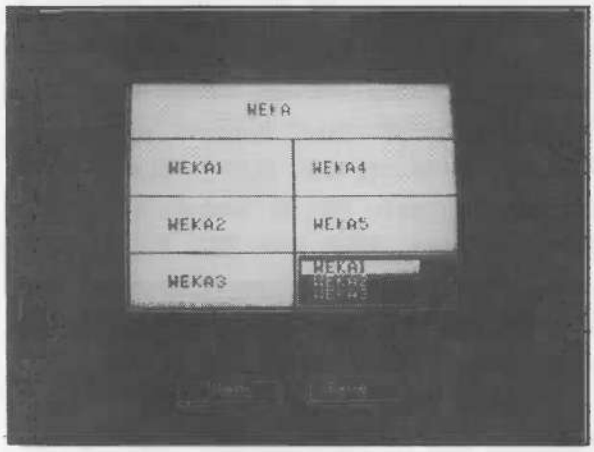


Een compleet paneel

De redactie
De *icons* die je in dit deel van het programma ziet zijn voor het merendeel ook reeds bekend. De bovenste twee zijn echter nieuw. Ten eerste kun je het lettertype waarin je wilt gaan werken (het *font)* kiezen. Na het selecteren van dit *icon* verschijnt een menu in beeld, waarin de vijf beschikbare lettertypes worden genoemd. Je kiest hier het type dat je wilt gebruiken uit, waarna het paneel weer zichtbaar wordt. In het paneel staat een handje. Dit beweeg je naar de linker bovenhoek. Het handje verandert dan in een cursor, ter grootte van het gekozen lettertype. Druk de vuurknop in en je kunt de gewenste tekst intikken.
Het tweede nieuwe *icon* staat voor een gummetje.
Wanneer je het gummetje gebruikt, wordt in één klap alle tekst in het paneel gewist. De afbeeldingen blijven echter wel op hun plaats staan. Vandaar dat je het gummetje twee maal moet activeren, om ongelukken te voorkomen.

Teksten intikken
De teksten worden in dit deel van het programma met behulp van een soort tekstverwerkings programma ingetikt.
Voordat je dit echter gaat doen kun je beter eerst de gemaakt foto('s) op de juiste plaats(en) zetten. Je kunt dan beter zien hoeveel ruimte je nog over hebt voor de tekst. Om de in te monteren foto te laden kies je het diskette *icon* en daarna de opdracht *"Load a photo".*
Wanneer de data diskette met de opgeslagen foto's in de diskdrive zit, wordt de inhoudsopgave met alle beschikbare foto's op het beeldscherm getoond. De gewenste foto wijs je aan en je drukt de vuurknop in, waarna de afbeelding zal worden geladen. In het paneel verschijnt dan een leeg vierkant, ter grootte van de foto. Met behulp van de joystick schuif je de foto naar de juiste positie. Nadat je op de vuurknop hebt gedrukt, is de foto op zijn plaats gezet.
In de foto's die je in het paneel plaatst kun je geen wijzigingen meer aanbrengen. Indien dit wel gewenst is, moet je dit doen in het *Photo lab,* waarna je de nieuwe versie van de foto opnieuw moet saven. Als je dit onder de oude naam doet, dan zal de oude foto op de diskette worden overschreven door de nieuwe foto.

De plaats waar de foto staat, kun je later nog wijzigen door de cursor naar de bovenzijde van de foto te bewegen. De cursor zal dan worden vervangen door een handje. Als je nu de vuurknop indrukt, kun je de foto verplaatsen. Het is ook mogelijk om de foto helemaal te laten vervallen door hem naar links het paneel uit te bewegen.
Dit verplaatsen en weghalen van foto's kan ook wanneer het paneel reeds tekst bevat. De tekst wordt dan om de nieuwe plaats van de foto heen gezet.
Wanneer je ergens in de tekst een tikfout hebt gemaakt, plaats je de cursor over de fout. Wanneer je nu een nieuwe letter aanslaat, zal de tekst die na de cursor komt, een plaats naar rechts verschuiven. Wanneer je een foute letter wilt vervangen door de juiste letter, zul je dus twee handelingen moeten verrichten. Je moet de oude letter wissen en de nieuwe letter daarvoor in de plaats zetten.
Het wissen van een letter doe je door de cursor op de bewuste letter te plaatsen en vervolgens de <INST/DEL> toets in te drukken. Pas hierbij wel op dat je deze toets niet te lang indrukt, anders zullen meerdere letters worden gewist.
In de tekst die je intikt kun je door elkaar heen verschillende lettertypes gebruiken als je dat mooi vindt.



Het "opmaken" van een pagina

Wanneer het paneel klaar is, moet je dit saven. Dit doe je weer met behulp van het diskette *icon.* Uit het menu kies je vervolgens voor de optie *"Save panel".*
Natuurlijk kun je ook een eerder gemaakt paneel inladen om daar correcties in aan te brengen. Dit doe je door uit het menu de mogelijkheid *"Load panel"* te kiezen en daarna de naam van het te laden paneel te selecteren.

Voordat je een pagina kunt uitprinten moet je deze eerst "opmaken", zoals dat in het vakjargon wordt genoemd.
Hiervoor kies je uit het hoofdmenu voor de afdeling *Layout,* waarna het betreffende onderdeel van het programma wordt geladen.

De layout
Uit het menu dat je nu te zien krijgt, kun je kiezen of je een pagina met of zonder *banner* wilt maken. Het is ook mogelijk om de opbouw van een andere pagina in te laden. Hiervoor kies je de optie *"Load a page".*
Als je hebt gekozen voor het maken van een pagina (met of zonder *banner)* moet je opgeven hoe groot de pagina moet worden. Na deze keuze verschijnt op het beeldscherm een schematische weergave van de paginaindeling. Je moet nu voor elk vakje apart aangeven welk paneel je erin wilt plaatsen. Dit doe je door het vakje met behulp van de joystick te selecteren en de vuurknop in te drukken. In het vakje verschijnen dan de namen van alle beschikbare namen. Je kunt deze lijst doornemen door de joystick naar beneden of naar boven te bewegen.
Wanneer je het juiste paneel hebt gevonden, druk je de vuurknop in. Deze handeling herhaal je totdat in alle vakken is aangegeven wat daarin moet komen. Het is hierbij mogelijk om één of meerdere vakken leeg te laten.
Eventuele fouten kun je herstellen door het vak waarin je het verkeerde paneel hebt gezet nogmaals aan te wijzen en de vuurknop in te drukken. De namen van de beschikbare panelen verschijnen dan in beeld, zodat je een nieuwe keuze kunt maken.
Als het ontwerp van de pagina klaar is, save je dit uiteraard weer op de data diskette. In het bestand dat hierdoor op de diskette wordt aangemaakt, zijn alleen de namen van de verschillende panelen, en de plaats waar deze moeten worden geprint, opgenomen. De panelen zelf staan niet in dit

bestand, doch worden gelezen tijdens het printen van een pagina.
Voor het saven kun je kiezen of dit op de reeds gebruikte data diskette moet gebeuren, of op een nieuwe.
Wanneer je hiervoor een andere diskette wilt gebruiken, waarop al een pagina is opgeslagen, geef je aan dat je de huidige pagina op een nieuwe diskette wilt saven. Je kunt dan ook weer uit drie mogelijkhede kiezen. Je kunt alle reeds bestaande bestanden laten vervangen door de nieuwe bestanden met dezelfde naam *(Replace all existing files),* of dit niet doen *(Replace no existing files).* Tenslotte kun je dit geheel in eigen hand houden door te kiezen voor de mogelijkheid om per bestaand bestand aan te geven of het oude moet worden vervangen door het nieuwe *(Replace some files).*
Na deze werkzaamheden kun je de pagina eindelijk naar de drukkerij *(de Press)* brengen.

De drukkerij
Nadat dit deel van het programma is geladen krijg je een menu te zien. Hierin kun je uit de volgende mogelijkheden kiezen:

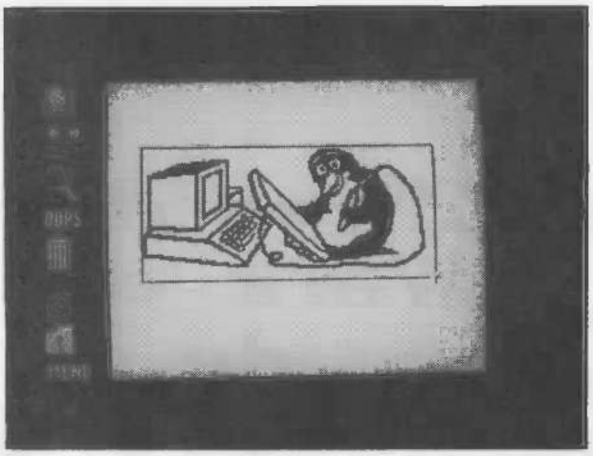
Change set up
Wanneer je deze optie kiest, kun je aangeven welke printer je gebruikt. Deze kies je uit een imposante lijst met namen. Als je dit hebt gedaan moet je aangeven welk interface je gebruikt. Ook dien je aan te geven of de te gebruiken printer automatisch een regel transporteert *(line feed) of niet. Wanneer je dit niet weet kun je kiezen voor de default* optie.
Hierdoor past het programma zich aan de printer aan.
Deze instellingen hoef je slechts één keer te veranderen, tenzij je met een andere printer of interface gaat werken. De gekozen instellingen worden namelijk op de programma diskette gesaved.

Print a page
Print een complete pagina, zoals je deze in het layout gedeelte van het programma hebt ontworpen en gesaved.

Print a panel, photo, banner
Het is ook mogelijk om slechts een klein gedeelte van de pagina af te drukken. Kies hiervoor als je een paneel, een foto of een *banner* wilt printen.

Het laatste onderdeel van het programma bestaat uit de benodigde software om de Commodore 64, door middel van een modem, via de telefoonlijn met een andere computer te communiceren. De computer aan de andere kant van de telefoonlijn hoeft niet noodzakelijkerwijs een Commodore 64 te zijn. De Commodore 64, IBM en Apple computers kunnen gegevens uitwisselen.
Kies hiervoor het onderdeel *Wire service* uit het hoofdmenu. Door gebruik te maken van deze mogelijkheid kun je complete pagina's, of onderdelen daarvan, uitwisselen met andere gebruikers van *The Newsroom.* In de onderdelen die je ontvangt, kun je ook nog naar hartelust van alles wijzigen voordat je tot het uitprinten overgaat.
Je kunt via het modem zowel bestanden verzenden of ontvangen.
De transmissie geschiedt met een *baud rate* van 300.
Beide gebruikers van *The Newsroom* moeten dit onderdeel van het programma selecteren voordat het verzenden begint.
Degene die gegevens wil gaan verzenden geeft dit aan, terwijl de andere uiteraard moet kiezen voor het ontvangen van data.
De ontvanger kan ook nog kiezen of bestanden, die dezelfde naam hebben als bestanden die hij al op zijn eigen data diskette heeft opgeslagen, wel of niet moeten worden vervangen. Ook hier kan hij er weer voor kiezen om het laten vervangen van oude bestanden door nieuwe handmatig aan te geven.

Wanneer alle voorbereidingen voor het verzenden van de data zijn getroffen, kan het overseinen beginnen. Op het beeldscherm wordt aangegeven welke actie op welk moment vereist is.
De communicatie kan worden afgebroken wanneer er iets fout gaat door het indrukken van toets <F1>.

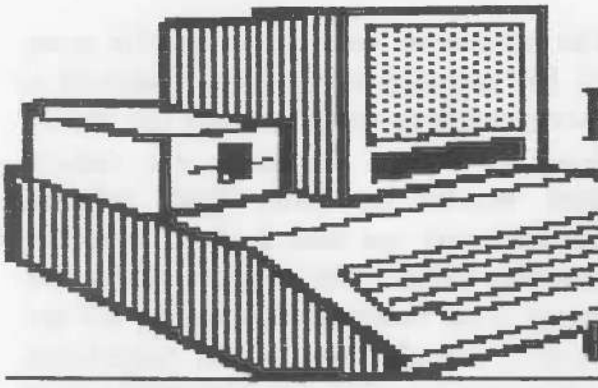


Het maken van een foto

Wij zijn er bij de beschrijving van *The Newsroom* overigens van uitgegaan dat je een joystick gebruikt.
Het is echter ook mogelijk om het programma via het toetsenbord, of met behulp van een *Koalapad* te bedienen.
Wanneer je het toetsenbord wilt gebruiken, kun je de cursor verplaatsen met behulp van de <CRSR> toetsen, al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets. De cursor zal echter nogal snel over het beeldscherm verplaatst worden. Dit kun je vertragen door, gelijktijdig met de <CRSR> toets, de toets <CTRL> ingedrukt te houden.
In plaats van de vuurknop op de joystick druk je op de <COMMODORE LOGO> toets om een keuze aan de computer kenbaar te maken.
Wanneer je iets aan het tekenen bent, moet je de <COMMODORE LOGO> toets ingedrukt houden, net zoals de vuurknop.
Indien je het programma met behulp van een *Koalapad* gebruikt, wordt de cursor over het beeldscherm bewogen door middel van de pen op het drukgevoelige tablet. In plaats van de vuurknop gebruik je de linker of de rechter knop op het *Koalapad*. Ook nu weer moet je de knop ingedrukt houden tijdens het tekenen.

The Newsroom werkt in de praktijk goed, zij het enigszins traag. Deze traagheid is voornamelijk te wijten aan het feit dat tijdens het werken regelmatig van diskette moet worden gewisseld. Zoals iedereen waarschijnlijk wel weet is de Commodore diskdrive niet één van de allersnelsten. Gelukkig is het maken van fouten bij het verwisselen van diskettes vrijwel uitgesloten. Het is niet mogelijk om bestanden op de programma diskette te saven. Voorts meldt het programma keurig welke diskette het nu weer verwacht.

De ervaring heeft ons geleerd, dat het nogal wat tijd scheelt als alle bestanden van een bepaalde pagina op dezelfde data diskette worden gesaved. Hierdoor wordt de noodzaak van het verwisselen van diskettes aanmerkelijk verminderd. Het blijft in onze ogen echter uitermate jammer dat het niet mogelijk is om met twee diskdrives te werken.
Ook is het jammer dat het niet mogelijk is om afbeeldingen te verkleinen of te vergroten. Je kunt van een afbeelding die te groot is alleen maar een stukje afknippen.
Een ander punt van kritiek op *The Newsroom* is het feit dat de regels in de print-out net iets te dicht op elkaar staan. Iets meer tussenruimte zou de leesbaarheid (althans naar onze mening) wel ten goede zijn gekomen.
Een laatste tip voor het printen van de kranten: Gebruik hiervoor een nieuw inktlint. De fotokopieën die je dan eventueel draait zijn daardoor veel duidelijker.



Het Zwaardere Werk op de Commodore 64

Desk Top Publishing

Een nieuwe rage heeft de computerminnende wereld in haar greep.
Wat – nog niet eens zo heel erg lang geleden – slechts was weggelegd voor de meer vermogende computerbezitters, is nu ook bereikbaar voor al die mensen die in eigen beheer een clubblad of iets dergelijks willen vervaardigen.
Onder het begrip Desk Top Publishing (of, zoals de ingewijden zeggen, D.T.P.) wordt verstaan het maken van kranten, nieuwsbrieven en dergelijke.
Tegenwoordig kan iedereen die een homecomputer, een diskdrive en een printer bezit zijn eigen krant vervaardigen met behulp van het uiterst veelzijdige programma "The Newsroom". Dit uit Amerika stammende programma wordt in Nederland op de markt gebracht door Ariolasoft Benelux B.V.
Het programma wordt geleverd op twee diskettes. Op de eerste diskette staan alle programmabestanden, terwijl de tweede diskette ongeveer 600 verschillende afbeeldingen bevat.
Deze afbeeldingen kunnen op elke gewenste plaats in de tekst worden ingemonteerd. De tekst wordt dan geheel automatisch om de afbeelding heen geplaatst. Het programma kost ongeveer 150 gulden.



Onze hoofdredacteur is een nijver baasje.

Een andere mogelijkheid van het programma "the Newsroom" is om de standaardplaatjes die op de zogenaamde "clip art" diskette staan naar eigen inzicht te wijzigen. Je kunt alle afbeeldingen bijvoorbeeld spiegelen of invullen met verschillende patronen. Een andere mogelijkheid is het combineren van de diverse afbeeldingen van de "clip art" diskette.



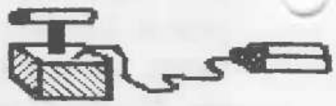
De mensen die zich echter geroepen voelen iets geheel unieks te maken, kunnen gebruik maken van de mogelijkheid om naar eigen inzicht nieuwe tekeningen te maken. Hierbij kan eventueel ook gebruik worden gemaakt van het "Koala pad".
Alsof dit nog niet voldoende is, bevat het programma ook nog een compleet communicatie pakket. Hiermee kan men via een modem met andere computers communiceren.

Lettertypes



"The Newsroom" bevat een aantal verschillende lettertypes, zoals deze letter met schreef.
In de tekst hiernaast hebben we een schreefloze letter gebruikt. Voor het tussenvoegen van de koppen kan men uit drie lettertypes kiezen.
Op die manier kan men de leesbaarheid van de krant aanmerkelijk verhogen.
Door een keuze te maken uit de bestaande afbeeldingen, die op de "Clip-Art" diskette staan, kan men het geheel nog meer opfleuren.
Men is daarbij niet gebonden aan de standaard plaatjes. Niet alleen zijn er al extra "Clip-Art" diskettes leverbaar, het is namelijk ook mogelijk om de bestaande plaatjes te wijzigen of meerdere plaatjes met elkaar te combineren.





Uit doorgaans betrouwbare bron bereikte ons het bericht dat Ariolasoft het spel "They Stole A Million" in een Nederlandse versie op de markt zal brengen. Behalve de handleiding van het spel, is alle informatie die men op het beeldscherm te zien krijgt dus in het Nederlands vertaald.

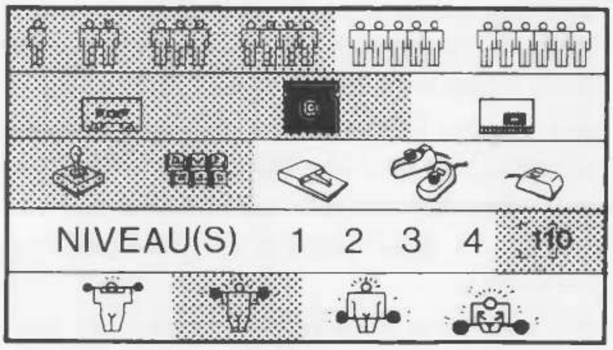


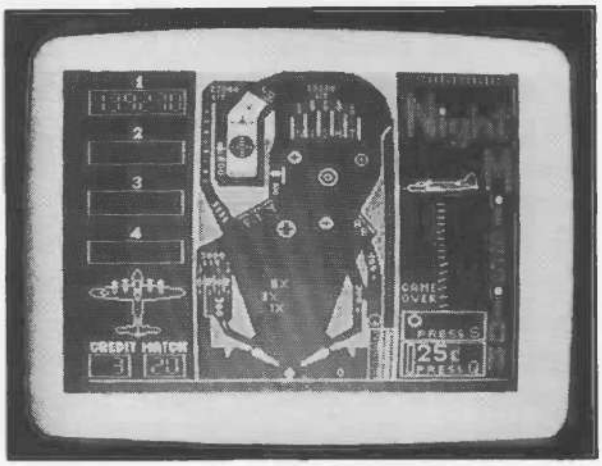


NIGHT MISSION PINBALL

N

Sublogic — Bruce Artwick — Home Soft Benelux





Doel

Night Mission Pinball is een simulatie van een flipperkast. De bedoeling van dit spel is het zo lang mogelijk in het spel houden van de bal. Terwijl je met dit veeleisende werk bezig bent moet je ook nog eens zoveel mogelijk punten zien te behalen.

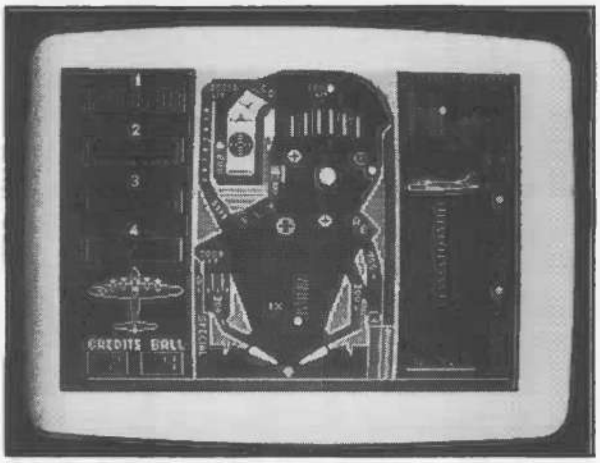
Beschrijving

Wanneer iemand de naam Sublogic noemt denkt men meestal eerst aan het programma *Flight Simulator II* dat elders in Het Zwaardere Werk besproken wordt.
De meeste mensen zullen in eerste instantie vreemd opkijken wanneer ze horen dat Sublogic zich heeft "verlaagd" tot het vervaardigen van een flipper spel.
Per slot van rekening heeft Sublogic een reputatie hoog te houden als de fabrikant van het beste vluchtnabootsings programma dat tot nog toe voor huiscomputers is geschreven.
Een nadere kennismaking met Night Mission Pinball helpt ons echter al snel uit de droom.
Dit is namelijk niet zomaar een spel. Dit produkt heeft werkelijk alle kenmerken van een simulatie programma.
Aan alle details is ruime aandacht geschonken. Dit gaat zelfs zover dat je, voordat je kunt gaan spelen, geld in het apparaat moet gooien. Ook het kiezen van het aantal spelers gebeurt op identieke wijze als bij de echte flipperkasten die je in de speelhallen kunt aantreffen. Weliswaar biedt Night Mission Pinball niet de mogelijkheid tot het zelf maken van flipperkasten zoals dat bij *Pinball Construction Set* van Electronic Arts het geval is, het is echter wat speelbaarheid betreft stukken beter.
Ondanks het feit dat je niet zelf flipperkasten kunt ontwerpen valt er toch nog heel wat bij te schaven aan de standaard kast. Net als bij de Flight Simulator II kent dit programma namelijk een *"editor mode"* waarin maar liefst 38 verschillende onderdelen van het spel kunnen worden aangepast. Deze aanpassingen betreffen onder andere de snelheid van de bal, het aantal ballen per spel en de snelheid waarmee de bal naar beneden komt rollen.
Het bespelen van een flipperkast is namelijk vooral een strijd tegen de zwaartekracht. De speler is te allen tijde gedoemd deze strijd te verliezen. Het enige dat hij kan proberen is de ondergang zo lang mogelijk uit te stellen.

Nadat het spel geladen is krijg je eerst een menu te zien. Hieruit kun je kiezen voor het spelen (<A>), het bekijken van de regels

en de puntentelling (<B>) of een demonstratie van het spel (<C>).
Indien je kiest voor een demonstratie kun je eerst eens rustig bekijken hoe de kast eruit ziet. De demonstratie kun je stoppen door de toets <.> in te drukken.
Wanneer je eerst de puntentelling wilt bekijken kom je na negen pagina's tekst op het beeldscherm vanzelf weer terug bij het eerste menu. Sla je vervolgens de toets <A> aan dan kun je met spelen beginnen.
Voor de bezitters van een Commodore kleurenmonitor even een tip vooraf. Als je de aansluitkabel aan de achterzijde van de monitor hebt aangesloten (zoals het uiteraard hoort) krijg je een zwartwit beeld te zien. Je moet voor dit programma even de kabel aansluiten aan de voorkant van de monitor. De witte plug in het rechter contact (audio) en de gele plug in het linker contact (video). Vergeet dan niet het schakelaartje achterop de monitor om te zetten, anders krijg je geen beeld. Het op deze wijze aansluiten van de monitor geeft betere resultaten.
Je moet dan nog even aan de tint, color, bright en contrast knoppen aan de voorkant van de monitor draaien om de beste beeldkwaliteit te vinden. Wanneer je nog steeds niet tevreden bent met de kleurencombinaties van het spel moet je nog even experimenteren met de verschillende achter- en voorgrond kleuren die je kunt kiezen. Bovendien kun je een hoge of een lage beeldresolutie (oplossend vermogen van het beeldscherm) instellen, naar gelang dat er beter uitziet.
De achtergrondkleur kies je door het meerdere malen indrukken van toets < @ > en de kleur van de schermrand met toets <=>.
Voor het wisselen tussen een hoge en een lage resolutie druk je <F3> in. Andere verfijningen van het beeld kan men bereiken met de toetsen <F5>, <£> en <*>.
Als alles naar wens is kun je de flipperkast vullen met geld. Je werpt hiervoor een aantal kwartjes (Quarters) in het apparaat door de <Q> in te drukken. Wanneer je alleen speelt sla je één maal toets <S> aan. Voor twee spelers doe je dit tweemaal, enzovoorts tot een maximum van vier spelers.
Hierna kan het spel worden begonnen door de eerste speler.
Voordat we hier verder op in gaan moeten we echter eerst even dieper ingaan op het mechanisme en de puntentelling van de flipperkast.
Als je de kleuren en de beeldresolutie goed hebt ingesteld kun je alle details van de kast goed onderscheiden. Het middelste gedeelte van het scherm wordt in beslag genomen door de flipperkast zelf. Links daarvan zie je de tellers voor de punten die behaald zijn, het aantal muntstukken dat nog resteert *(credits)* en met welke bal je speelt. Rechts is wat versiering aangebracht. Rechtsonderaan zie je de gleuf waarin de muntjes verdwijnen.
We zullen ons nu bezighouden met het middelste deel van het beeldscherm. Middenonder zijn de twee flippers zichtbaar. Deze bedien je met de <Commodore Logo> en de rechter <CRSR> toets. Wat verder naar boven zie je vijf *"bumpers"* (paddestoelen). Nog verder naar boven zijn vijf *"lanes"* (poortjes) zichtbaar. Hierin staan de letters N I G H T.
Linksonder zie je nog vier *"lanes"* met de letters D R O P.
Rechtsonderaan wordt de bal door een trekveer in het spel gebracht. De kracht waarmee de bal hiervandaan wordt weggeschoten als je een van de flippers beweegt, kun je instellen met de toetsen <F1> (zachter) en <F7> (harder).
In de uiterste linker bovenhoek bevindt zich een zeer belangrijk deel van de flipperkast. Je kunt hier het getal 25.000, met daaronder het woord *LIT* zien.
Onder deze aanduiding zie je een U-vormige poort. Tussen beide uiteinden van die "U" staan de twee *"drop targets"* (doelen die verdwijnen nadat ze geraakt zijn) C en D. Aan de rechterzijde van de flipperkast staan twee andere *"drop targets"* (A en B). Onder de U-vormige poort staan de laatste drie *"drop targets"*, gemerkt met de letters F L Y.
Rechtsonder, vlak naast de bal, is een *hole kicker* geplaatst. Wanneer de bal hierin komt blijft hij daar eventjes gevangen en

wordt er vervolgens weer uit "geschopt".
Tussen de *lanes* die gemerkt zijn met de woorden N I G H T en D R O P bevinden zich schakelaars die de lampjes onder die letters uitschakelen wanneer de bal er overheen rolt *(Roll overs)*.



Drie ballen tegelijk in het spel

Hoe werkt nu het score systeem? Welnu, de *roll overs* (N I G H T en D R O P) leveren punten op wanneer de bal er overheen rolt. De letters N I G H T zijn elk goed voor 1500 punten en de letters D R O P leveren ieder 2000 punten op. Nadat de bal ze heeft gepasseerd gaan de lampjes uit. De *drop targets* A, B, C, D en F L Y verhogen allemaal de bonuspunten die worden gegeven nadat de bal verloren is gegaan.
De *drop targets* F L Y komen vanzelf weer terug als de laatste is geraakt. Het omverschieten van alle drie de targets levert 5000 punten op. De *targets* A, B, C en D zijn samen goed voor 10.000 extra punten. Deze *targets* komen niet vanzelf terug. Om ze weer terug te krijgen moet de bal eerst door de U-vormige tunnel worden geschoten. Dit is weliswaar niet zo eenvoudig, maar als het lukt betekent dit wel dat er meer bonuspunten worden gegeven. De eerste maal drie keer zoveel en de tweede maal vijf keer zoveel. Bovendien wordt links beneden *lane* D van (DROP) afgesloten zodat je de bal aan die kant niet meer kunt verliezen.
Indien het lukt om de letters R O P uit te krijgen licht links onderaan het woord *special* op. Wanneer je de bal vervolgens door *lane* D weet te manoeuvreren verlies je deze weliswaar, maar je krijgt hiervoor wel gratis een extra spel, plus 30.000 punten.

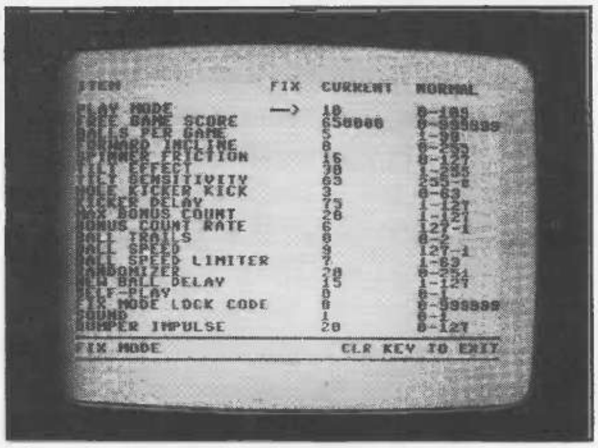
Wanneer het je lukt alle letters van het woord N I G H T bovenin uit te krijgen gaan in de *lane* linksboven acht lampjes branden. Deze lampjes stellen steden voor die je kunt bombarderen door de bal eroverheen te laten rollen. Vervolgens worden de steden weer langzaam opgebouwd. Bovendien worden 10.000 punten aan je totaal toegevoegd.
Iedere stad die je hebt gebombardeerd voegt 1000 punten aan het totaal toe.
Na hard werken zul je erin slagen alle lampjes van het woord N I G H T uit te krijgen en de *targets* F L Y omver te schieten. De U-vormige tunnel wordt dan afgesloten, en een bal die daarin komt blijft gevangen.
Door deze bal worden de *targets* A, B, C en D weer opgericht en verdien je voor elk brandend stadslicht 1000 punten. De speler krijgt vervolgens een nieuwe bal.
Maximaal kunnen drie ballen op deze manier gevangen gehouden worden. Ze worden vrijgelaten als de *targets* A, B, C en D allemaal zijn neergeschoten, de vierde bal in de U-vormige tunnel terechtkomt of wanneer je de in het spel zijnde bal verliest. Je kunt dus maximaal vier ballen tegelijk in het spel hebben.
Onder de lampjes voor de steden (net naast de *targets* F L Y) staat de aanduiding 5000. Rolt de bal hier overheen dan brengt dat 5000 punten op. Een andere lucratieve manier om punten te krijgen is de volgende. Zorg ervoor dat alle lampjes van het woord N I G H T uit zijn, de *targets* A, B ,C en D neer zijn geschoten en alle steden zijn gebombardeerd. Indien de bal dan de U-vormige tunnel binnenrolt krijg je 25.000 punten voor dit staaltje van vakmanschap. Links in de U-vormige tunnel en rechts naast de tunnel zijn twee *spinners* neergezet. Wanneer een bal onder zo'n *spinner* doorrolt gaat deze draaien. Zolang de *spinner* ronddraait worden punten bij de score geteld. Hoe harder de bal eronderdoor schiet, des te langer zal de *spinner* blijven draaien.
Nu nog even over het gat waarin de bal eventjes blijft liggen voordat deze daar weer uit wordt geschoten, de *hole kicker*. De eerste keer dat de bal daarin komt wordt een

nieuwe scoringskans geopend. Wanneer de bal nu door één van de poortjes N, I, G, H of T rolt gaat daar een lampje branden. Wanneer alle lampjes branden (5000 punten) gaan ze weer uit en mag je dit wederom proberen.
Na het tweede bezoek van de bal aan het gat gaat boven de N I G H T *lanes* een pijltje branden. Het effect hiervan is dat iedere bal die door de aangewezen *lane* rolt 10.000 punten waard is. Na iedere treffer verhuist het pijltje naar rechts.
De derde maal dat de bal in de *hole kicker* rolt verhoogt het aantal punten dat de *spinner* rechts van de U-vormige tunnel oplevert.
De vierde keer dat de bal in het gat rolt laat het pijltje boven N I G H T roteren.
Wat de lampjes in de *lanes* N I G H T betreft, nog even het volgende. Wanneer je denkt dat de bal door een bepaalde *lane* rolt kun je de brandende lampjes verplaatsen door de rechter flipper te gebruiken. Op deze manier kun je sneller alle lampjes aankrijgen en 5000 punten verdienen.

Tegen een echte flipperkast kun je duwen om de baan die de bal volgt te beïnvloeden. Bij Night Mission Pinball bestaat deze mogelijkheid uiteraard ook.
De linker <SHIFT> toets laat je tegen de linkerzijde van de kast stoten. Wanneer je de <CRSR OMHOOG/OMLAAG> toets indrukt simuleert dat een zet tegen de rechterkant van de kast. Je loopt met dit duwen natuurlijk wel het risico dat de kast op *tilt* slaat. Je verliest dan de bal die in het spel is, alle bonuspunten en eventueel de ballen die in de U-vormige tunnel liggen.
Het is ook mogelijk het spel met twee joysticks te besturen. Met de vuurknop van de joystick in poort 1 bedien je dan de linker flipper en met de op poort 2 aangesloten joystick de rechter. Bovendien kun je door het naar voren of achteren bewegen van de joystick in poort 2 bepalen hoe hard je de bal in het spel wilt brengen. Het gebruik van de joysticks is echter minder handig dan het gebruik van het toetsenbord.
Met de joysticks is het namelijk niet mogelijk tegen de kast te ''duwen''.

Desgewenst kan het spel in het heetst van de strijd worden gepauzeerd met toets <P>. Herhaaldelijk snel achter elkaar indrukken van de <P> heeft een soort slow-motion effect tot gevolg. Het spel wordt weer hervat door het indrukken van een andere toets.

De editor.
Een ander belangrijk onderdeel van het programma is natuurlijk de *editor.* Deze kun je oproepen door, als het spel is afgelopen (*game over* flikkert dan aan en uit), het woord ''FIX'' in te tikken. Je krijgt dan een zeer uitgebreid menu te zien waarin je van alles kunt veranderen. Het menu is verdeeld in vier kolommen. Van links naar rechts staan hier de naam van het onderdeel dat je kunt aanpassen, gevolgd door een kolom waarboven *FIX* staat. Hieronder verschijnt een pijl die aangeeft welk gegeven je wilt gaan veranderen. De derde kolom draagt als titel *CURRENT* en geeft de huidige instellingen aan. De laatste kolom *(NORMAL)* noemt voor ieder onderdeel de minimum en maximum waarde die kan worden ingevoerd. Het aanpassen van alle instellingen doe je door de pijl naar de betreffende regel te bewegen met <RETURN>. Vervolgens tik je een getal in dat ligt tussen de twee uitersten die voor die regel wordt genoemd. Met <RETURN> voer je het nieuwe getal dan in.



Eén van de editor-schermen

Wanneer je de uiterste waarden overschrijdt, loop je de kans dat het programma niet meer juist functioneert. het moet dan opnieuw worden geladen. Om de pijl een regel naar boven te verplaatsen druk je toets <↑> in.

Achtereenvolgens zijn de gegevens waarmee je kunt manipuleren:
Play mode.
Hier kun je een nummer toekennen aan bepaalde aangepaste flipperkasten. Nummers 0 tot en met 9 zijn al voorgeprogrammeerd door Sublogic. Het spel start automatisch met kast nummer 0. Dit is de zogenaamde competitie-kast. Nummer 1 is een makkelijk te bespelen kast. Wil je een een moeilijk bespeelbare kast proberen dan kies je voor nummer 4. Kast nummer 2 is er één die uit zichzelf speelt. Verder zijn er nog een slowmotion (6) en een supersnelle kast (7) voorgeprogrammeerd. Zodra je in een van deze 10 kasten iets aanpast wordt het nummer van de kast met tien verhoogd om deze wijziging aan te geven.
De nummers 20 tot en met 109 kunnen worden gebruikt om eigen kasten te definiëren. Je hoeft niet van de grond af aan alle instellingen zelf in te voeren als je één van de tien bestaande kasten wilt aanpassen. Je tikt dan een getal in dat 100 hoger is dan de bestaande kast. Deze wordt dan gekopieerd en je kunt naar hartelust experimenteren.
De flipperkast met de nieuwe eigenschappen kan dan worden gesaved door toetsen <CTRL> en <W> in te drukken.
Dit saven dient wel te gebeuren op een nieuwe geformateerde diskette. Tevens wordt dan de hoogst behaalde score op die kast gesaved. Om deze instellingen later weer te laden moet je de toetsen <CTRL> en <R> indrukken. De hoogste score kan worden gewist door in het *editorscherm* de <Z> aan te slaan.

Free game score.
Wanneer je een hogere score haalt dan de hier genoemde krijg je een vrij spel.
Balls per game.
Hier kun je invullen hoeveel ballen je per spel wilt ontvangen.
Forward incline.
Dit geeft aan hoeveel de kast naar voren helt. Hoe hoger de waarde, des te steiler is de kast. De bal komt sneller naar beneden naarmate de kast steiler is.
Spinner friction.
Hier kun je instellen hoelang de *spinner* blijft doordraaien nadat de bal er onderdoor is gerold. Een getal tussen 14 en 16 benadert de werkelijkheid het meest. Hoe lager het getal is, des te langer blijft de *spinner* draaien.
Tilt effect.
Hier kun je bepalen hoeveel invloed het duwen tegen de kast heeft op de baan die de bal volgt.
Tilt sensitivity.
De waarde die hier wordt genoemd geeft aan hoe snel de kast op *tilt* zal slaan. Een nul betekent dat elk duwtje tegen de kast deze op tilt laat slaan. Naarmate het getal hoger is wordt de kans op het op tilt slaan kleiner.
Hole Kicker kick.
Geeft de kracht aan waarmee de bal uit het gat wordt weggeschoten.
Kicker delay.
Hier wordt bepaald hoelang de bal in het gat blijft liggen voordat deze weer in het spel wordt gebracht.
Max bonus count.
Bepaalt hoeveel bonuspunten maximaal worden geteld.
Bonus count rate.
Geeft aan hoe snel de behaalde bonuspunten bij de score worden geteld.
Ball trails.
Hier zijn drie instellingen mogelijk. De waarde 0 betekent dat de bal geen enkel spoor zal achterlaten. Bij een 1 zal het spoor alleen zichtbaar worden wanneer de bal een bepaalde snelheid overschrijdt. Bij een 2 zal het spoor altijd zichtbaar zijn.
Ball speed.
De bal beweegt trager naarmate de hier ingevoerde waarde hoger wordt. Zorg er echter wel voor dat de hier ingevulde waarde niet te laag is. Voor verdere informatie hierover, zie het onderdeel *speed compensate.* De snelheid van de bal heeft ook op de rest van het spel een grote invloed. Niet alleen de snelheid van de bal wordt namelijk door deze waarde geregeld, ook de werking van het hele programma wordt hierdoor beïnvloed.
Ball speed limiter.
Wanneer de bal driftig heen en weer wordt

geschoten tussen de verschillende paddestoelen overschrijdt deze de hierboven opgegeven maximale snelheid. Deze vaart kan sneller of langzamer worden afgeremd. Een laag getal hier betekent dat een bal snel vertraagd wordt.

Randomizer.

De waarde die hier wordt genoemd zorgt ervoor dat de bal in meer of mindere mate een afwijkende weg volgt in gelijke situaties. Hoe hoger het getal is, des te grilliger zijn de bewegingen van de bal.

New ball delay.

Hier wordt bepaald hoe lang het duurt voordat een nieuwe bal in het spel wordt gebracht. Hoe lager het getal is, des te sneller ontvang je een nieuwe bal.

Self play.

Als je hier een 1 invult speelt de kast vanzelf nadat de bal in het spel is gebracht. Dit gaat door totdat je de toets <.> indrukt. Het nut hiervan is dat je kasten met allerlei nieuwe waarden zichzelf kunt laten uittesten. Stel hiervoor een hoge balsnelheid in en laat de computer het werk voor je opknappen. Door het invullen van een 0 wordt deze zelftest uitgeschakeld.

Fix mode lock code.

Als hier een 0 staat kan iedereen door het intikken van "FIX" in de *editor* komen. Wanneer je hier een andere waarde invoert werkt dit als een wachtwoord. Na het intikken van "FIX" moet dan ook nog deze code worden ingevoerd voordat het *editor* scherm toegankelijk wordt.

Sound.

De cijfers 1 en 2 geven het volume van de geluidseffecten aan. Het vijfer 0 schakelt het geluid helemaal uit.

Bumper impulse.

Hoe hoger het getal is dat hier staat ingevuld, des te verder stuitert de bal weg nadat deze een bumper heeft geraakt.

Left v threshold.
Left v velocity x.
Left v velocity y.
Right v threshold.
Right v velocity x.
Right v velocity y.

Bovenstaande zes gegevens hebben betrekking op de twee grote driehoekige stootkussens voor de flippers. De threshold bepaalt hoe hard de bal hiertegenaan moet komen voordat deze met kracht wordt teruggeschoten. De X en Y waarden bepalen in welke richting en met welke snelheid de bal wordt weggeschoten.

City spot rate.

Een laag getal hier betekent dat gebombardeerde steden weer snel worden opgebouwd.

Dive bomb shoot v.

Hier wordt ingevoerd hoe hard de bal uit de U-vormige tunnel wordt geschoten. Als deze waarde te laag is komt de bal hier nooit meer uit.

Match cntdwn rate.

Hiermee wordt bepaald hoe snel het programma aan het eind van ieder spel kijkt of de laatste twee cijfers van de score overeenkomen met twee andere cijfers. Deze worden getoond in het vakje waar tijdens het spelen wordt aangegeven met welke bal je speelt.

Ball trails (lim).

De waarde die hier wordt ingevuld bepaalt hoe lang het spoor is dat de bal maximaal achterlaat. Hier kunnen alleen even getallen tussen 2 en 20 worden ingegeven.

Drone sound.

Het brommende geluid dat hoorbaar is tijdens het spelen kan worden uitgezet door hier een 0 in te voeren.

Easy multi-ball.

Om het tegelijkertijd spelen met meerdere ballen wat makkelijker te maken vul je hier een 1 in. Wanneer een bal nu in de U-vormige tunnel terecht komt blijft deze daarin liggen. Er hoeft dan niet eerst aan de voorwaarden te zijn voldaan dat zowel de letters N I G H T zijn gedoofd als de *targets* F L Y zijn neergeschoten.

D lane gate.

Wanneer een bal in de U-vormige tunnel rolt wordt een hekje voor *lane* D dichtgezet, zodat de bal niet meer aan die kant het spel kan verlaten. Wanneer hier een 0 wordt ingevoerd wordt deze *lane* niet gesloten.

Flipper power left.
Flipper power right.

Deze twee getallen geven de kracht aan

waarmee de flippers de bal wegschieten. Voor het meest realistische effect moet je er natuurlijk voor zorgen dat deze waarden links en rechts gelijk zijn.

Restitution.

Hiermee bepaal je de veerkracht van bijna alle onderdelen van de flipperkast. Een hoog getal betekent dat de bal ver terugveert.

Speed compensate.

Hiermee wordt de snelheid van de bal verhoogd wanneer meerdere ballen tegelijk in het spel zijn. Als hier geen correctie voor zou worden aangebracht zou het spel ernstig worden vertraagd wanneer meerdere ballen tegelijk over het scherm bewegen. Voor een juiste instelling van de snelheid *(ball speed)* moet je ervoor zorgen dat deze hoger is dan vier maal de waarde die bij dat onderdeel is ingevuld.

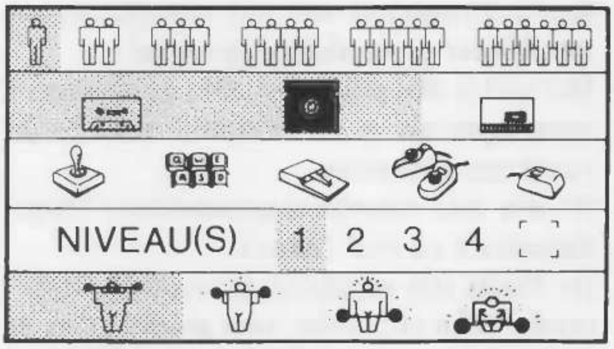
Flipper restitution.

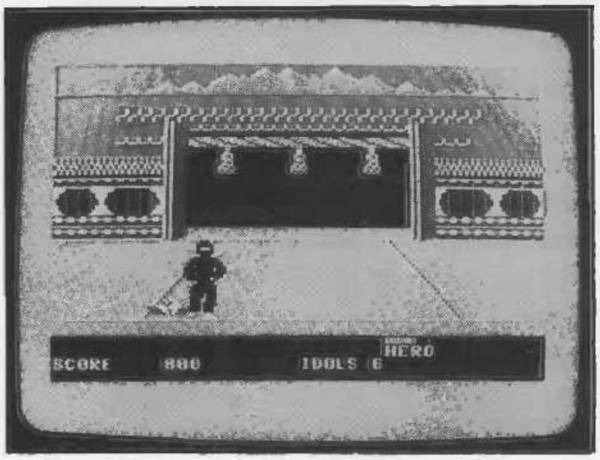
Hierdoor wordt bepaald hoever de bal van de flippers terugstuitert als deze niet wordt weggeschoten.

Speeltips

De meeste echte flipperkasten kennen een gevaarlijk punt. Night Mission vormt hierop geen uitzondering. Wanneer je de bal namelijk met de rechter flipper in de richting van de middelste van de drie F L Y *targets* schiet, is het uiterst moeilijk de terugkomende bal in het spel te houden.
Raak niet te snel in paniek wanneer de bal opeens zeer snel naar beneden komt rollen. Onder de flippers staat precies in het midden een obstakel dat de bal tegenhoudt wanneer deze hier tegenaan komt. Met een beetje geluk stuitert hij dan weer terug het speelveld in.
Een beweging die veel vruchten af kan werpen wanneer deze goed wordt beheerst is de zogenaamde schaar. Dit is een actie waarbij de linker en rechter flipper vlak na elkaar worden bediend. Indien goed uitgevoerd kunnen op het eerste gezicht reddeloos verloren ballen in het spel worden gehouden.
Een bal die recht naar beneden komt in een lijn die precies midden tussen de flippers ligt, kun je het beste proberen te redden door beide flippers op exact hetzelfde moment te gebruiken. Dit kan een nuttige actie zijn voor spelers die niet over de stalen zenuwen beschikken die nodig zijn om de bal vanaf het paaltje achter de flippers terug te laten stuiteren.
Speel zo snel mogelijk een bal door de U-vormige tunnel. Hierdoor wordt het hekje voor de D van D R O P gesloten. De bal kan dan alleen nog het spel verlaten tussen de flippers door.
Op gezette tijden, na het raken van de Y van de F L Y *targets*, treedt een soort magneet in werking. Deze houdt de bal eventjes vast schuin boven de paddestoel.
Wanneer de bal wordt losgelaten rolt deze tegen een onzichtbare pin aan die vlak boven de linker flipper staat. De bal stuitert hier vanaf en gaat naar rechts.
Wanneer de bal terugkomt kun je deze het beste opvangen op de linker flipper om nauwkeuriger te kunnen richten.
Het enige foutje dat we in deze levensechte flipperkast simulatie hebben kunnen ontdekken doet zich voor bij het spelen met meerdere ballen tegelijk. Wanneer je een bal doodlegt tegen één van beide flippers en een andere bal komt op dezelfde plaats stil te liggen, dan smelten deze samen en gaan verder door het leven als één bal.

Mastertronic





Doel

In dit spel moet de speler een oosterse tempel binnendringen en 7 beeldjes verzamelen. De beeldjes worden bewaakt door ninja's en karateka's. Als men alle beeldjes gevonden heeft moet men terugkeren naar de ingang.

Beschrijving

De vechtsportspellen blijven vooralsnog de softwaremarkt in ijltempo veroveren. In de eerste reeks spellen van dit genre moest men meestal een man tegen man gevecht leveren. In de tweede golf is een duidelijke verschuiving merkbaar naar een avontuurlijker beoefening van deze edele sporttakken.

"Ninja" is weliswaar niet het beste voorbeeld van een avontuurlijk vechtsportspel maar het product van "Mastertronic" heeft voldoende charme om een paar gewelddadige winteravonden met voldoening door te brengen.

Oorspronkelijk behoorden de ninja's tot een elite van huurmoordenaars.

Om hun vakbekwaamheid te vergroten mochten ze bepaalde wapens zoals dolken, zwaarden en vlijmscherpe sterren gebruiken. Al deze attributen werden gebruikt om tegenstanders of slachtoffers zo snel en efficiënt mogelijk naar de andere wereld te helpen.

De ninja in het spel beschikt over dit primitieve maar uiterst effectieve wapenarsenaal. Na het laden staat de ninja ongeduldig te wachten om de tempel binnen te dringen. De commando's om de held te bewegen worden uitgevoerd door een ninja die zich van links naar rechts over het scherm verplaatst. Als de ninja in de tegengestelde richting wandelt werkt de bediening precies omgekeerd.

Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, wandel je in de desbetreffende richting. Om te bukken moet je de joystick naar achteren bewegen en om recht nar boven te springen moet je de knuppel naar voren duwen. Door de joystick naar rechts- of linksomhoog te bewegen, spring je in de respectievelijke richting.

De acht aanvallende bewegingen worden met ingedrukte vuurknop uitgevoerd.

Punch stoten

Om de tegenstander onder een staccato van vuistslagen te bedelven moet je de vuurknop ingedrukt houden zonder de knuppel te bewegen.

Jump & High punch springen & hoge stoot

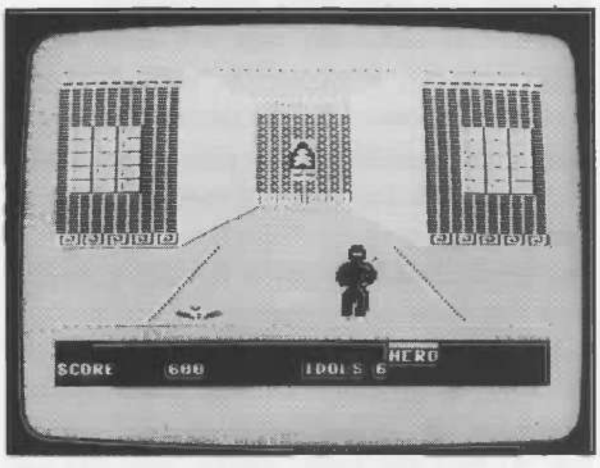
Door de joystick naar boven te bewegen springt de ninja omhoog en kan hij de tegenstrever tegelijkertijd laten kennismaken

met zijn dodelijke vuisten.
High kick hoge trap
Beweeg de joystick naar rechtsboven om de opponent in het gezicht te trappen.
Middle kick trap op het lichaam
Als je de joystick naar rechts beweegt, trap je naar het lichaam van de vijand die er met wat pech een klaplong aan overhoudt.
Low kick lage trap
Door de joystick naar rechtsbeneden te bewegen kun je met een paar welgemikte trappen de knieschijven van de tegenstander verbrijzelen.
Low punch Lage stoot
Om net boven de gordel van de tegenstander treffers te plaatsen moet men de joystick naar beneden bewegen.
Use weapon gebruik een wapen
Door de joystick naar links te bewegen kun je de opponent van een afstand verwonden door messen en puntige sterren te werpen.
Use sword gebruik het zwaard
Als je de joystick naar linksboven beweegt, sla je met jouw zwaard onverbiddelijk op het hoofd van de tegenstander. Eén klap van het zwaard is meestal voldoende om de strijd te beëindigen.

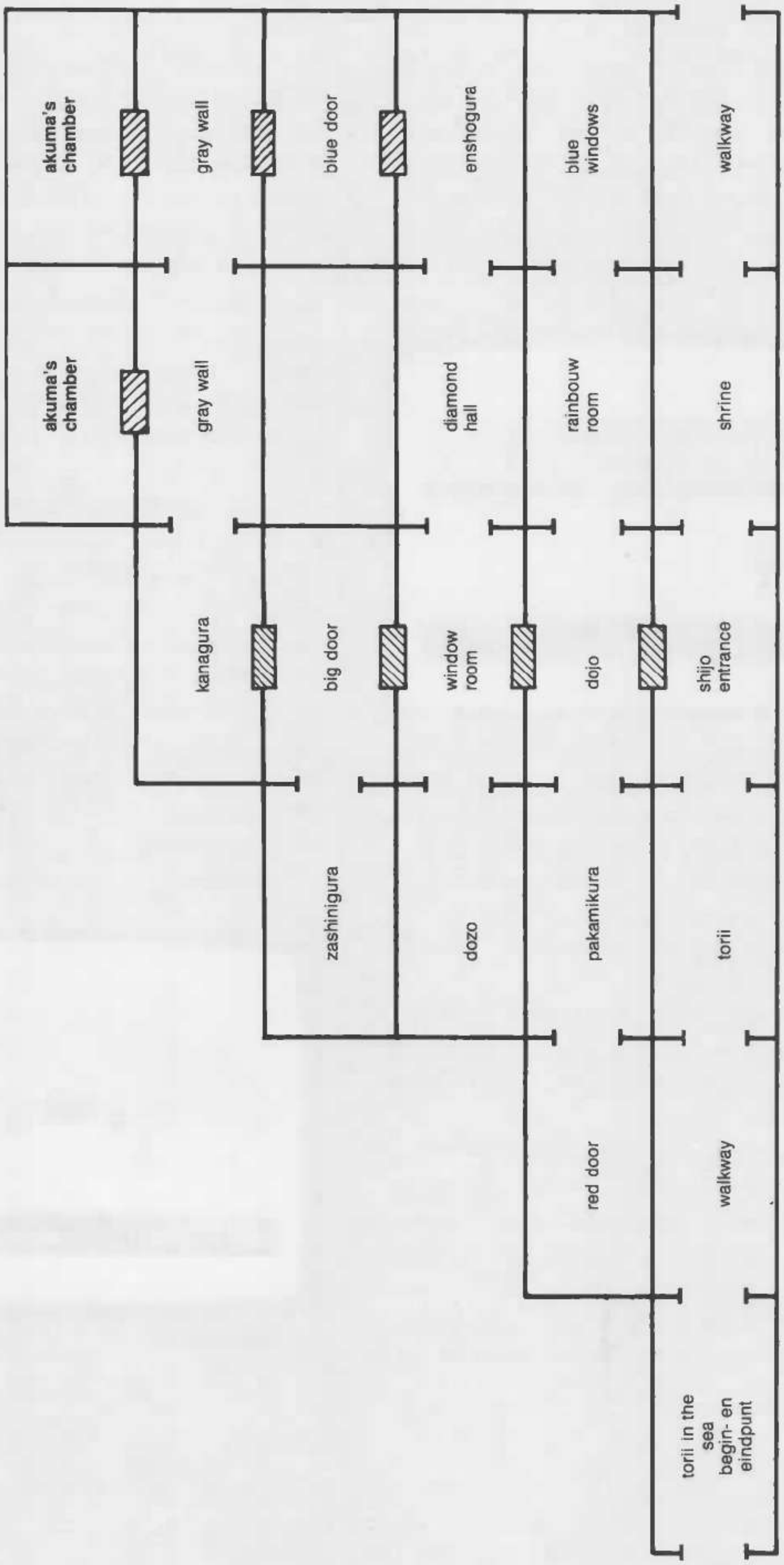
De rode balken onderaan het scherm geven een aanduiding van de gezondheidsredenen van de vechters. Onder de rode balk van een tegenstander verschijnt zijn naam. De eigen conditiebalk kan men herkennen aan het woord *"Hero"* (held).
De strijd is afgelopen zodra één van de twee conditiebalken geheel is verdwenen.
Door de beelden op te pikken kun je je levensenergie weer op het maximum peil brengen.
Om de sterren en dolken op te pikken moet de ninja zich bukken op de plaats waar de wapens liggen. Om een volgende verdieping in de tempel te bereiken moet men onder een gat in een plafond gaan staan en naar boven springen. De *idols,* of afgodsbeelden, worden opgepikt door er over heen te wandelen of te springen.
Als men zes *idols* gevonden heeft, schuift *Akuma's* kamer open op de hoogste verdieping van de tempel. Akuma is de opper ninja en zoals we dat zo vaak in ''Bruce Lee'' films hebben kunnen zien, worden de meesters steeds beschermd door een groot aantal volgelingen. Zodra men dit groepje vakkundig in elkaar heeft getimmerd, treedt Mr. Akuma waardig naar voor, in een laatste poging om het zevende beeld in zijn bezit te kunnen houden. Als je erin slaagt om ook hem een blik te gunnen op de onderkant van het gras, kun je het felbegeerde beeld pakken en terugkeren naar het vertrekpunt om tot *Winner* te worden uitgeroepen.
Het spel is dan afgelopen. Om de agressieve tocht opnieuw te ondernemen moet je de vuurknop indrukken.
Er zijn drie soorten tegenstanders: *Thugs, Karateka's en Evil Ninja's.*
De Thugs zijn makkelijk te verslaan, de karateka's zijn uit harder hout gesneden en de Ninja's zijn ongetwijfeld de gevaarlijkste tegenstanders.
De puntentelling verloopt als volgt:

		1ste verd.	2de verd.	3de verd.	4de verd.
Thug	40	80	120	160	200
Karateka	60	120	180	240	300
Evil Ninja	80	160	240	320	400

Akuma's kamer
Karateka's 360
Evil Ninja 480

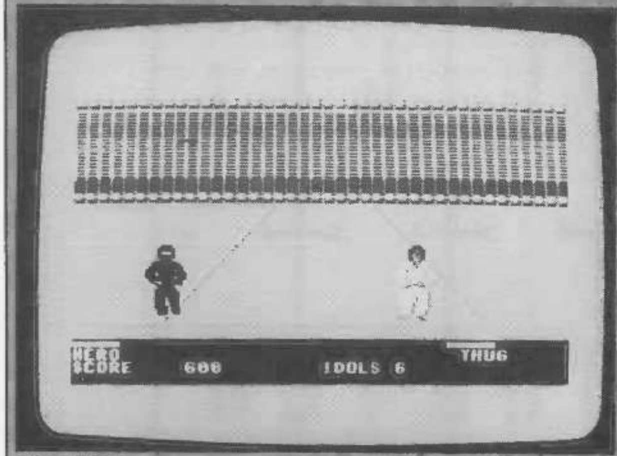


Het eerste slachtoffer


akuma's chamber
gray wall
blue door
enshogura
blue windows
walkway
akuma's chamber
gray wall
diamond hall
rainbouw room
shrine
kanagura
big door
window room
dojo
shijo entrance
zashinigura
dozo
pakamikura
torii
red door
walkway
torii in the sea begin- en eindpunt

Speeltips

Met de sterren heeft men meer kans om de tegenstander te verwonden, daar ze altijd hun doel treffen. Met de werpmessen moet men het geluk hebben dat ze precies met de punt de tegenpartij raken. Om werpmessen te ruilen voor sterren moet men de messen laten liggen, de kamer verlaten en weer terugkeren.



The Thug

Meestal zijn de messen dan in sterren veranderd. Mocht dit niet gebeurd zijn dan moet men deze actie herhalen.

Thugs kunnen van een afstand gedood worden met 2 sterren.

Om *Karateka's* en *Ninja's* te doden moet je drie sterren gebruiken.

Wacht met het gooien van sterren tot de tegenstander zich beweegt, om te voorkomen dat de wapens ettelijke kamers verder terechtkomen.

Als je messen of sterren naar Ninja's gooit, moet je er rekening mee houden dat ze teruggegooid worden. Je kunt ze ontwijken door te springen. Het is echter beter om de sterren zo snel mogelijk achter elkaar naar de Ninja te gooien, zodat hij neerstort voor hij de kans heeft om ze tegen je te gebruiken.

Met het zwaard kun je de *Thugs* en de *Karateka's* het snelste doden.

We raden niet aan om deze onthoofdingstechniek tegen *Ninja's* te gebruiken daar deze aanvallers meestal beter overweg kunnen met het zwaard.

Een opeenvolgende reeks van *High kicks* is dan ook een veel betere methode om met deze gevaarlijke heerschappen af te rekenen. Nader de tegenstanders zo dicht mogelijk voor je de eerste trap of stoot uitdeelt. Het effect van de klappen zal dan veel groter zijn.

"Als de tegenstanders te sterk zijn, trek je dan terug", is een oud Chinees spreekwoord. In het spel kan men die filosofie benutten door een kamer even te verlaten en weer terug te keren. Meestal staan er dan minder tegenstanders, of minder gevaarlijke opponenten hun opwachting te maken.

Op de bijgeleverde plattegrond hebben we de *Gray wall* kamer en *Akuma's* kamer tweemaal getekend. We hebben dit gedaan omdat men de laatste kamer via twee verschillende wegen kan bereiken.

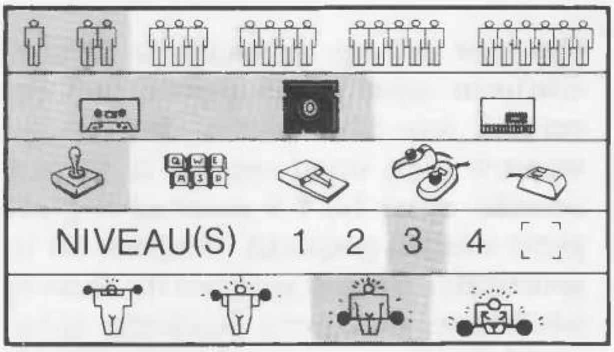


De laatste slag?

ON-COURT TENNIS

O

Activision | Ed Ringler, Scott Orr en Don Ugrin | Ariolasoft



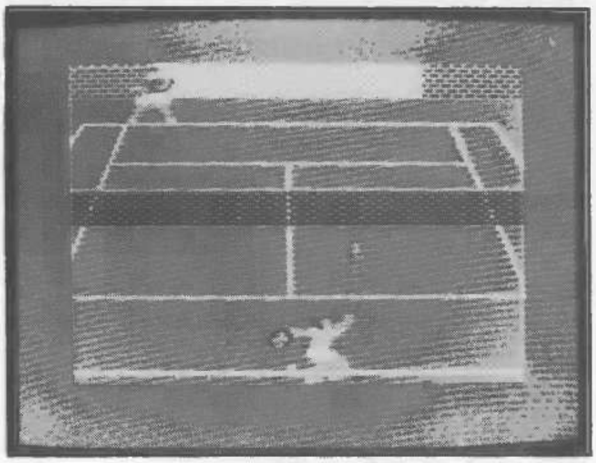
Doel

In dit spel is het de bedoeling om de computer of een menselijke tegenstander te verslaan. Afhankelijk van het aantal te spelen sets moeten er twee of drie worden gewonnen.

Beschrijving

Het laden van de diskette versie van On-Court Tennis levert geen problemen op. Wanneer je echter de cassette versie wilt laden moet je op twee dingen letten. Voordat de cassette kan worden geladen moet de disk-drive zijn uitgeschakeld. Ook mag er geen insteekmodule (zoals een snellader) in de computer zijn gestoken. Wanneer dit wel het geval is laadt de cassette namelijk niet. Het laden van de cassette duurt weliswaar geen twintig minuten zoals in de handeleiding staat aangegeven, doch iets minder dan drie minuten. Niettemin blijft het vervelend om het programma opnieuw te moeten laden.

Als alles goed is gegaan verschijnt het eerste menu op het scherm. Door het indrukken van de toets <F3> kun je kiezen op wat voor soort baan je wilt spelen. De mogelijkheden zijn hier gras, gravel en beton. Het snelste spel



wordt op gras gespeeld. De langzaamste baan is bedekt met gravel (clay). Het nadeel van gravel is dat de bal af en toe onverwachte capriolen maakt bij het stuiteren. De iets snellere betonnen baan kent dit probleem niet.

Door middel van de toets <F5> kan gekozen worden voor een of twee spelers. Bovendien kan een demonstratiepartij tussen twee door de computer bestuurde spelers worden bekeken. Na het indrukken van de toets <F7> verschijnt het volgende menu in beeld.

Door het indrukken van <F3> en <F5> kan voor beide spelers een keuze worden gemaakt uit de vier tennissers. Die vier spelers heten achtereenvolgens: John Ringler, Bjorn Ugrin, Jimmy Orr en Ivan Messler. Het vereist niet al te veel kennis van zaken om de ware identiteit van deze spelers te achterhalen. Elke speler heeft zijn eigen sterke en zwakke kanten.

John Ringler beschikt over een uitstekende service en een sterk repertoire aan slagen. Hij is veelvuldig aan het net te signaleren. Vanuit deze positie kan hij het zijn tegenstander zeer lastig ma-

ken. Zoals wellicht bekend is, is John nogal een driftkikker, en vooral in lange partijen kan dit in zijn eigen nadeel werken doordat hij zijn concentratie verliest.

Bjorn Ugrin is een goede all-rounder en speelt voornamelijk vanaf de baseline (achterlijn). Zijn conditie is ijzersterk.

Jimmy Orr heeft als eigenschap dat hij het liefst zijn tegenstander uitput, door deze van de ene naar de andere kant van het veld te laten rennen. Zijn eigen conditie is niet zo goed, zodat hij in zware partijen de neiging heeft fouten te maken.

Ivan Messler tenslotte lijkt qua speelstijl veel op Bjorn Ugrin. Hij opereert voornamelijk vanaf de baseline en maakt zeer weinig fouten.

(Het is mogelijk om twee dezelfde spelers tegen elkaar uit te laten komen.)

Nadat de toets <F7> nogmaals is ingedrukt verschijnt het laatste menu op het scherm. Hierin kan men door middel van de toets <F3> aangeven uit hoeveel sets de partij gaat bestaan. Men kan ook kiezen voor het spelen van één set om de spieren los te maken. Wanneer je nu wederom <F7> indrukt begint de wedstrijd.

Voordat we met de partij beginnen zullen we de regels die bij tennis gelden even in het kort uit de doeken doen. Een wedstrijd bestaat uit verschillende onderdelen. Om een partij te winnen moeten twee of drie sets worden gewonnen. Om een set te winnen moeten minstens zes games worden gewonnen. Een game wordt gewonnen door de speler die minimaal vier punten heeft gescoord. Wanneer een speler het eerste punt scoort in een game wordt de stand 15-0. De telling loopt vervolgens via 30 en 40 punten naar game. Om een game te winnen moet er een verschil van minimaal twee punten bestaan. De stand 40-40 wordt "deuce" genoemd. Op het scorebord verschijnen dan streepjes. De speler die nu het eerste punt scoort komt op voordeel (advantage) te staan. Het volgende punt levert hem dan de game op. Scoort de tegenstander echter een punt, dan is het weer "deuce" geworden.

Om een set op je naam te kunnen schrijven moet je zes games, met een verschil van twee games, hebben gewonnen. Een stand van 6-4 is dus voldoende, maar bij 6-5 moet er nog een game worden gespeeld. Wanneer de tegenstander langszij komt en de stand op 6-6 brengt wordt een beslissing geforceerd in de zogenaamde "tie-break". De speler die in de tie-break het eerst zeven punten scoort (wederom met een verschil van minimaal twee punten) heeft de set gewonnen. De tie-break wordt begonnen door de speler wiens servicebeurt het is. Vervolgens mogen de spelers om en om twee maal achter elkaar serveren.

Als we nu de tennisbaan bekijken zien we dat hierop een aantal lijnen is getrokken. Direct voor en achter het net zijn vier vakken zichtbaar. Dit zijn de service vakken. De serverende speler staat in On-Court Tennis altijd aan de onderkant van de baan. Voor een geldige service dient de bal binnen het schuin tegenover hem gelegen vak te belanden. De speler krijgt steeds twee kansen om de bal hierin te plaatsen. Mist hij beide kansen dan begaat hij een dubbele fout, en de tegenstander wint een punt. De zijkanten van de tennisbaan worden aangegeven door de binnenste verticale lijnen. De twee lange rechthoeking vakken daarbuiten worden alleen gebruikt bij het dubbelspel.

De serverende speler werpt de bal vanzelf op. Om deze op de juiste wijze op te slaan moet de joystick op het goede moment worden bewogen. Om de bal naar het midden van het service vak te meppen moet je de joystick naar voren of naar achteren bewegen. Als je de joystick naar links of rechts duwt wordt de bal in die richting geslagen. Om een extra harde opslag te geven kun je de vuurknop ingedrukt houden tijdens de slag. Het juiste moment om de bal te serveren is wanneer deze net over het hoogste punt heen is en terugvalt.
Wanneer de service in was volgt de slagenwisseling (de rally). De tennisspeler wordt door de computer automatisch naar de goede plaats gedirigeerd, zodat je je alleen hoeft bezig te houden met het retourneren van de bal.
De richting waarin de bal wordt geslagen hangt af van het moment waarop deze wordt geraakt. Het soort slag kun je bepalen met de joystick. Als je deze naar voren duwt sla je de bal zonder effect terug. Naar rechts duwen geeft de bal "topspin" mee. Topspin wordt gegeven doordat het racket als het ware over de bal heen wordt gewreven. De bal krijgt dan een naar voren draaiende beweging. Hierdoor krijgt hij extra snelheid op het moment dat deze de grond raakt. Het tegengestelde effect heet "slice". De bal heeft dan bij het raken van de grond de neiging om terug te stuiteren in de richting van het net. Om dat effect aan de bal mee te geven moet de joystick naar links worden geduwd.

Wanneer de tegenstander ver naar voren is gekomen kun je proberen deze te verrassen met een lob. Dit is een bal die hoog wordt opgeslagen en met een sierlijke boog achter de speler belandt. Deze slag kun je geven door de joystick naar achteren te trekken. Net als bij het serveren kent de vuurknop tijdens de rally een speciale functie. Als je deze ingedrukt houdt tijdens de slag geef je een zogeheten "dropshot". Indien deze slag perfect wordt uitgevoerd zal de bal door zijn effect nauwelijks meer stuiteren nadat de grond is geraakt.

Na een lob zal de andere speler de bal altijd terug smashen. Net als bij het serveren kan de richting van de smash met de joystick worden bepaald. Als je tijdens de smash de vuurknop ingedrukt houdt, zal de hoek waarin de bal wordt geslagen scherper worden.

Wanneer je winstkansen teniet dreigen te gaan doordat de telefoon rinkelt kun je het spel pauzeren door gelijktijdig de toetsen <F1> en <F7> in te drukken. Met dezelfde toetsen kan het spel worden hervat.

De computer past zich aan aan de speelsterkte van de menselijke tegenstander. Door de "floating intelligence" zal het gebruik van de toetsen <F3> en <F5> vaker voorkomen dan het pauzeren. Het indrukken van deze toetsen heeft namelijk tot gevolg dat de partij wordt opgegeven.

Speeltips

Wanneer je tegen de computer speelt staat er voor de naam van deze speler een kleine letter "c" op het scorebord. Een andere herkenningspunt van de door de computer bestuurde speler is het feit dat deze altijd in een blauw shirt speelt.

Vooral wanneer je de speler bestuurt die achter het net staat is het erg lastig om het moment te bepalen waarop de bal moet worden geslagen. Dit kan het beste gebeuren onmiddellijk nadat de bal de grond heeft geraakt.

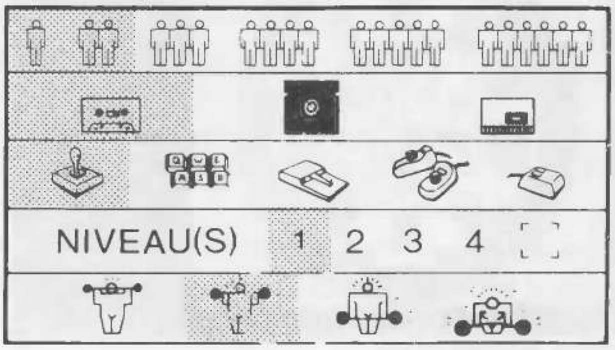
Wanneer je de speler bestuurt die voor het net staat kun je de positie van de bal het beste beoordelen aan de hand van de schaduw ervan. Het ideale moment om de bal te raken is wanneer de schaduw vlak voor je voeten is.

Om een smash terug te slaan kun je ook het beste op de schaduw van de bal letten. Sla de bal vlak voordat de schaduw ervan je voeten bereikt. (Voor het smashen geldt dit ook voor de speler die achter het net staat.)

Als je hard wilt serveren moet je de bal iets verder naar beneden laten vallen voordat je hem raakt. Als je te vroeg slaat heeft de bal te veel hoogte en gaat deze onvermijdelijk uit.

De tennisspelers worden door de computer automatisch naar de plaats des onheils gestuurd. Zodra je echter de joystick beweegt of de vuurknop indrukt stopt de speler. Bepaal dus nauwkeurig het moment waarop je in actie moet komen zodat je niet in het luchtledige slaat terwijl de bal aan de andere kant van de baan neerkomt.

Mastertronic Andrew Routledge Home Software Benelux





Doel

De titel van dit spel zal de niet-ingewijden op het eerste gezicht weinig tot niets zeggen. 180 punten is namelijk de hoogst mogelijke score die men kan halen bij het uitermate Britse darts-spel. Het doel dat men bij het dart werpen moet nastreven is het zo nauwkeurig werpen met de pijltjes, teneinde in zo weinig mogelijk worpen het spel te beëindigen.

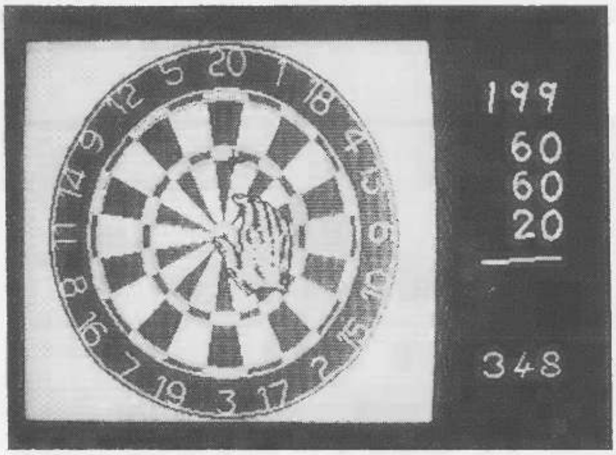
Beschrijving

Sedert een aantal jaren is het darts-spel ook in Nederland in opkomst. Steeds meer café's beschikken over een speciale hoek in de lokaliteit waar men zich te buiten kan gaan aan het werpen van pijltjes op een speciaal daarvoor opgehangen en ontworpen bord. Het bord hangt meestal in een rustig gedeelte van de kroeg, en dat is vaak maar goed ook. Begrijp ons niet verkeerd; wij hebben absoluut niets tegen dit spel. Integendeel zelfs. Het enige dat ons tegenstaat is de combinatie van alcohol en darts in de handen van onervaren spelers. Op die manier kunnen darts dodelijke wapens worden. Talrijk zijn helaas de voorbeelden die wij hebben moeten aanschouwen waarin dronkemannen zich lallend beklaagden omdat zij nu toch alweer de muur hadden gemist, terwijl volkomen onschuldige stamgasten de pijltjes uit hun voeten plukten. Dat het ook anders kan, weten de mensen die in de gelukkige omstandigheid verkeren om de BBC via de kabel te kunnen ontvangen. Regelmatig zijn hierop de kunsten van de beroepsmatige café-bezoekers, pardon dart spelers, te bewonderen. De volmaakte beheersing die deze mensen aan de dag leggen bij het richten van hun projectielen is werkelijk adembenemend. De betere spelers presteren het namelijk om zonder blikken, blozen of bier drinken drie darts uiterst nauwkeurig op de gewenste plaats te laten belanden.

Het wordt al wat beter te begrijpen wanneer men zich realiseert dat deze professionals bijna een volledige dagtaak hebben aan het op peil houden van hun bekwaamheden. Zoals reeds gezegd, mag het darts spel zich ook in Nederland in een steeds groter wordende populariteit verheugen, waarschijnlijk vooral dankzij de uitzendingen van de BBC. Een hoogtepunt van deze uitzendingen is voor ons nog altijd het moment waarop een speler er in slaagt de hoogst mogelijke score van 180 punten te behalen. Dit natuurlijk niet in de laatste plaats dankzij de presentator die elke keer opnieuw met

een onnavolgbaar enthousiasme in de microfoon brult: *"one hundred and eighty!!!!!!"*. Dit laatste aspect is ook zeer prominent in het spel "180" aanwezig dankzij de gedigitaliseerde stem van de presentator.
De computerversie van het darts spelen kent twee levensgrote voordelen boven het echte pijltjes werpen. Op de eerste plaats blijft men bespaard van gaten in de muur en ten tweede hoeft men de darts niet steeds op te halen voor de volgend beurt.

De regels van het spel zijn tamelijk eenvoudig. Wij beperken ons hier tot de belangrijkste variant van het spel, te weten de "501".
Beide spelers beginnen met een punten totaal van 501. Zij moeten nu als eerste proberen om op nul uit te komen. Per beurt mogen zij drie darts gooien. Alle punten die zij scoren worden van de beginstand van 501 punten afgetrokken. Om het spel uit te maken moeten zij echter een "double" of een "bull" gooien.
Om de begrippen "double" en "bull" duidelijk te maken moeten wij eerst even de indeling van het dartboard uitleggen. Laten we het bord gemakshalve even beschouwen als een taart. Uit deze taart kunnen we 20 taartpunten snijden. Langs de buitenste rand loopt een smalle cirkel. Iets verder naar het midden toe zien we een andere smalle cirkel. Helemaal in het midden zien we de roos (de "bull") die uit twee delen bestaat.
De taartpunten noemen we vanaf nu segmenten, en de cirkels noemen we ringen.
Elke taartpunt heeft een waarde die loopt van 1 tot en met 20 punten. Wanneer men een dart in de buitenste ring gooit, wordt het aantal punten van dat segment verdubbeld (double). Gooit men een dart in de middelste ring, dan wordt het aantal punten voor dat segment verdrievoudigd (treble). Een dart in het middelste gedeelte van de roos levert 50 punten op, terwijl een treffer in het buitenste deel van de roos goed is voor 25 punten. De hoogst mogelijke score met drie darts is dus niet driemaal midden in de roos (150 punten), doch driemaal in het "treble" gedeelte van de 20 (180 punten).
Hieruit volgt dat het hoogst bereikbare in een partij darts is het finishen met negen darts.



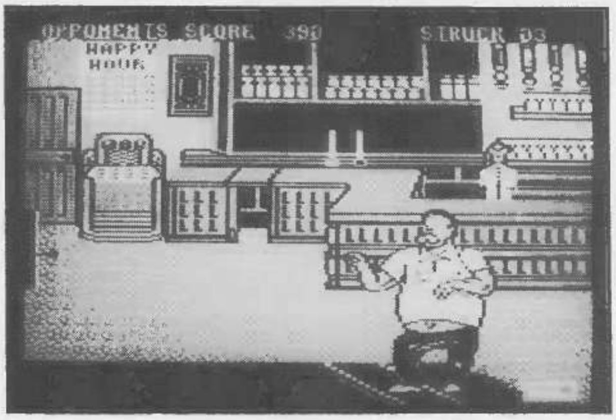
Geen slechte score

Nadat het spel is geladen kan men kiezen uit drie verschillende varianten. Om te beginnen kan men het spel tegen de computer spelen door toets <1> in te drukken. In dat geval begint men in de halve finale tegen één van de acht mogelijke tegenstanders, die luisteren naar namen als Devious Dave, Shure Shot Sidney en Limp Wrist Larry. De wedstrijd wordt in dat geval beslist door degene die het eerst twee sets (of om helemaal in de juiste sfeer te blijven "legs") heeft gewonnen.
Als men het van de tegenstander in de kwart finale wint, kiest de computer automatisch een andere tegenstander voor de halve finale. Deze is merkbaar beter dan de eerste opponent. Verslaat men deze ook, dan moet men het in de finale opnemen tegen iemand die er meestal geen enkele moeite mee heeft om continu de hoogst mogelijke score te behalen. Gelukkig mag de menselijke speler altijd als eerste werpen, zodat hij toch nog een kleine kans op de overwinning heeft. Rechts van het dartboard wordt de score nauwkeurig bijgehouden. Aan het begin van de wedstrijd staat zowel boven als onder op het schoolbord het getal 501. Het bovenste getal geeft het nog te werpen aantal punten voor de speler die aan de beurt is, terwijl het onderste getal dat doet voor zijn tegen

stander.
De drie worpen worden van dit totaal afgetrokken om het nog te behalen aantal punten te berekenen. Doordat men altijd moet eindigen met een "double" is het dus nooit mogelijk dat hier het getal "1" komt te staan. Bereikt men deze score wel, dan heeft men verkeerd gegooid. Alle vorige darts uit die beurt worden ongeldig verklaard. De speler is dan "bust".

Een andere spelvariant is die voor twee spelers. Druk hiervoor op toets <3>. Bij deze wedstrijdvorm is de speler die het eerste een score van nul punten bereikt de winnaar.
Tenslotte kan men nog de werpvaardigheid oefenen door op toets <2> te drukken. Het is nu de bedoeling om binnen 60 seconden twintig darts te werpen, te beginnen bij 1 punt en vervolgens oplopend tot en met 20 punten. De computer geeft rechts naast het dartboard aan in welk vlak men de volgende dart moet gooien.

Het spel wordt gestart door de joystick naar voren te duwen. Je gooit een dart door de vuurknop in te drukken.
Een probleem bij het richten van de darts is het feit dat het handje dat de dart moet gooien nogal moeilijk is te besturen. Dit is speciaal gedaan om de moeilijkheid van nauwkeurig richten te simuleren. Iets wat het er ook niet makkelijker op maakt is het feit dat men het handje uitsluitend diagonaal kan besturen.



Big Belly Bill als tegenstander

Speeltips

Wellicht ten overvloede vertellen we hier nog even dat men, om de ''leg'' te winnen, men precies op nul punten moet uitkomen. De laatste worp moet bovendien een ''double'' zijn of midden in de roos (de ''bull'') terecht komen. Een beetje rekenwerk is dus noodzakelijk tijdens de wedstrijd.
De hoogst mogelijk score waarmee men in één beurt (dat wil zeggen met drie darts) het spel kan beëindigen is 170 punten.
Wanneer men de mogelijkheid heeft het spel te beëindigen, moet men een beetje tactisch proberen te spelen. Moet men bijvoorbeeld nog 40 punten scoren, dan kan men het beste proberen dit te doen door de eerste dart te richten op ''double 20''. Mist men, en de dart komt buiten de ring terecht in 20 punten, dan moet men nog 20 punten scoren. Hiervoor kan men dan met de tweede dart mikken op ''double 10''. Gaat dit ook mis, en men scoort slechts de normale 10 punten, dan heeft men de derde dart nog over om te proberen een ''double 5'' te raken.
Door een beetje te rekenen en vooruit te denken heeft men zich in bovenstaande voorbeeld dus drie winstkansen gecreëerd.
Om het de spelers van het spel ''180'' wat makkelijker te maken, bevat de handleiding van het spel ''180'' een tabel waarin mogelijke combinaties staan vermeld om het spel uit te maken. Aangezien hier een aantal fouten in staan, menen wij er goed aan te doen om de volledige tabel gecorrigeerd in deze beschrijving op te nemen. De tabel loopt van de laagst mogelijke score (2) tot en met de hoogst mogelijke score (170). Let hierbij overigens op dat het niet voor alle tussenliggende getallen mogelijk is om met drie darts uit te komen. Dit zijn de getallen 159, 162, 163, 165, 166, 168 en 169.
Voor de benodigde worp hebben wij tussen haakjes de vermeldingen 3x en 2x gezet om aan te geven dat de dart in het binnenste, respectievelijk de buitenste ring moet worden gegooid. Zonder deze vermelding moet het normaal geldende punten aantal worden gegooid.



Deelnemerslijst

Ondanks deze complete lijst bestaan er natuurlijk ook nog andere manieren om de benodigde score te behalen. Wij geven hier slechts een voorbeeld.
Onder het kopje ''Nodig'' staat het puntentotaal dat men nog moet gooien om het spel uit te maken. Hierna volgen achtereenvolgens de te behalen score met dart 1, 2 en 3.

NODIG	1	2	3
2	(2x) 1	-	-
3	1	(2x) 1	-
4	(2x) 2	-	-
5	1	(2x) 2	-
6	(2x) 3	-	-
7	3	(2x) 2	-
8	(2x) 4	-	-
9	1	(2x) 4	-
10	(2x) 5	-	-
11	3	(2x) 4	-
12	(2x) 6	-	-
13	5	(2x) 4	-
14	(2x) 7	-	-
15	7	(2x) 4	-
16	(2x) 8	-	-
17	1	(2x) 8	-
18	(2x) 9	-	-
19	3	(2x) 8	-
20	(2x)10	-	-
21	5	(2x) 8	-
22	(2x)11	-	-
23	7	(2x) 8	-
24	(2x)12	-	-
25	9	(2x) 8	-
26	(2x)13	-	-
27	11	(2x) 8	-

28	(2x)14	-	-	76	(3x)20	(2x) 8	-
29	13	(2x) 8	-	77	(3x)15	(2x)16	-
30	(2x)15	-	-	78	(3x)18	(2x)12	-
31	15	(2x) 8	-	79	(3x)13	(2x)20	-
32	(2x)16	-	-	80	(3x)20	(2x)10	-
33	1	(2x)16	-	81	(3x)19	(2x)12	-
34	(2x)17	-	-	82	roos	(2x)16	-
35	3	(2x)16	-	83	(3x)17	(2x)16	-
36	(2x)18	-	-	84	(3x)20	(2x)12	-
37	5	(2x)16	-	85	(3x)15	(2x)20	-
38	(2x)19	-	-	86	(3x)18	(2x)16	-
39	7	(2x)16	-	87	(3x)17	(2x)18	-
40	(2x)20	-	-	88	(3x)16	(2x)20	-
41	9	(2x)16	-	89	(3x)19	(2x)16	-
42	10	(2x)16	-	90	(3x)18	(2x)18	-
43	11	(2x)16	-	91	(3x)17	(2x)20	-
44	12	(2x)16	-	92	(3x)20	(2x)16	-
45	13	(2x)16	-	93	(3x)19	(2x)18	-
46	14	(2x)16	-	94	(3x)18	(2x)20	-
47	15	(2x)16	-	95	(3x)19	(2x)19	-
48	16	(2x)16	-	96	(3x)20	(2x)18	-
49	17	(2x)16	-	97	(3x)19	(2x)20	-
50	18	(2x)16	-	98	(3x)20	(2x)19	-
51	19	(2x)16	-	99	(3x)19	10	(2x)16
52	20	(2x)16	-	100	(3x)20	(2x)20	-
53	13	(2x)20	-	101	(3x)17	10	(2x)20
54	14	(2x)20	-	102	(3x)20	10	(2x)16
55	15	(2x)20	-	103	(3x)17	20	(2x)16
56	16	(2x)20	-	104	(3x)18	18	(2x)16
57	17	(2x)20	-	105	(3x)20	13	(2x)16
58	18	(2x)20	-	106	(3x)20	14	(2x)16
59	19	(2x)20	-	107	(3x)20	15	(2x)16
60	20	(2x)20	-	108	(3x)20	16	(2x)16
61	(3x)15	(2x) 8	-	109	(3x)20	17	(2x)16
62	(3x)14	(2x)10	-	110	(3x)20	18	(2x)16
63	(3x)13	(2x)12	-	111	(3x)20	19	(2x)16
64	(3x)16	(2x) 8	-	112	(3x)20	20	(2x)16
65	(3x)19	(2x) 4	-	113	(3x)20	13	(2x)20
66	(3x)10	(2x)18	-	114	(3x)20	14	(2x)20
67	(3x)17	(2x) 8	-	115	(3x)20	15	(2x)20
68	(3x)20	(2x) 4	-	116	(3x)20	20	(2x)18
69	(3x)11	(2x)18	-	117	(3x)19	20	(2x)20
70	(3x)10	(2x)20	-	118	(3x)20	18	(2x)20
71	(3x)13	(2x)16	-	119	(3x)19	(3x)11	(2x)20
72	(3x)16	(2x)12	-	120	(3x)20	20	(2x)20
73	(3x)19	(2x) 8	-	121	(3x)19	(3x)16	(2x) 8
74	(3x)14	(2x)16	-	122	(3x)18	(2x)18	(2x)16
75	(3x)13	(2x)18	-	123	(3x)13	(3x)20	(2x)12

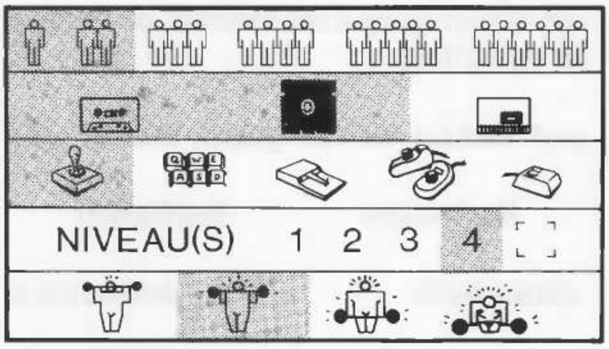
124	(3x)20	(3x)16	(2x) 8
125	(3x)19	(3x)20	(2x) 4
126	(3x)19	(3x)11	(2x)18
127	(3x)20	(3x)17	(2x) 8
128	(3x)20	(3x)20	(2x) 4
129	(3x)11	(3x)20	(2x)18
130	(3x)20	(3x)18	(2x) 8
131	(3x)13	(3x)20	(2x)16
132	(3x)20	(3x)16	(2x)12
133	(3x)20	(3x)19	(2x) 8
134	(3x)20	(3x)14	(2x)16
135	(3x)20	(3x)15	(2x)15
136	(3x)20	(3x)20	(2x) 8
137	(3x)19	(3x)16	(2x)16
138	(3x)18	(3x)20	(2x)12
139	(3x)20	(3x)13	(2x)20
140	(3x)20	(3x)20	(2x)10
141	(3x)19	(3x)20	(2x)12
142	(3x)20	(3x)14	(2x)20
143	(3x)17	(3x)20	(2x)16
144	(3x)20	(3x)20	(2x)12
145	(3x)15	(3x)20	(2x)20
146	(3x)18	(3x)20	(2x)16
147	(3x)20	(3x)17	(2x)18
148	(3x)20	(3x)16	(2x)20
149	(3x)20	(3x)19	(2x)16
150	(3x)20	(3x)18	(2x)18
151	(3x)19	(3x)20	(2x)17
152	(3x)20	(3x)20	(2x)16
153	(3x)20	(3x)19	(2x)18
154	(3x)18	(3x)20	(2x)20
155	(3x)20	(3x)19	(2x)19
156	(3x)20	(3x)20	(2x)18
157	(3x)19	(3x)20	(2x)20
158	(3x)20	(3x)20	(2x)19
160	(3x)20	(3x)20	(2x)20
161	(3x)20	(3x)17	roos
164	(3x)20	(3x)18	roos
167	(3x)20	(3x)19	roos
170	(3x)20	(3x)20	roos

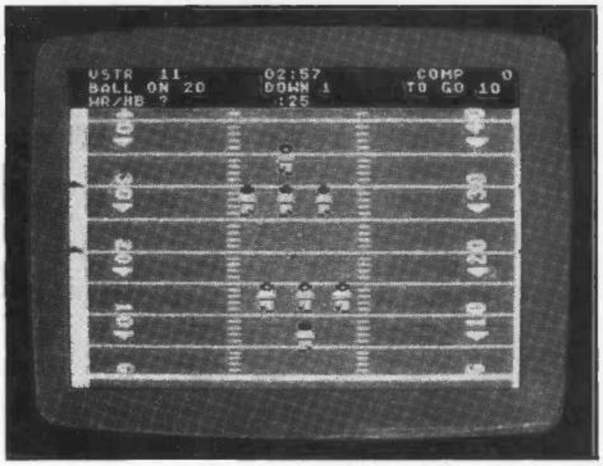
Mocht je het richten van de darts in het begin nogal lastig vinden, dan kun je gebruik maken van de volgende truc. Wanneer je namelijk gelijktijdig de <SPATIEBALK> en de rechter <SHIFT> toets indrukt, stopt het handje met heen en weer bewegen. Alleen het polsgewricht draait dan nog. Hou de twee toetsen ingedrukt en beweeg de hand door middel van kleine tikjes tegen de joystick naar de goede plaats. Let nu even op naar de plaats die de punt van de dart aanwijst als de pols van de hand in beeld naar achteren is gebogen. Dat is namelijk precies de plaats waar de dart terecht zal komen. Na een beetje oefenen kun je ieder spel uitmaken met negen darts, het hoogst bereikbare voor een speler.

ON - FIELD FOOTBALL

O

Gamestar | J. Fitzpatrick and J. Orr | Activision



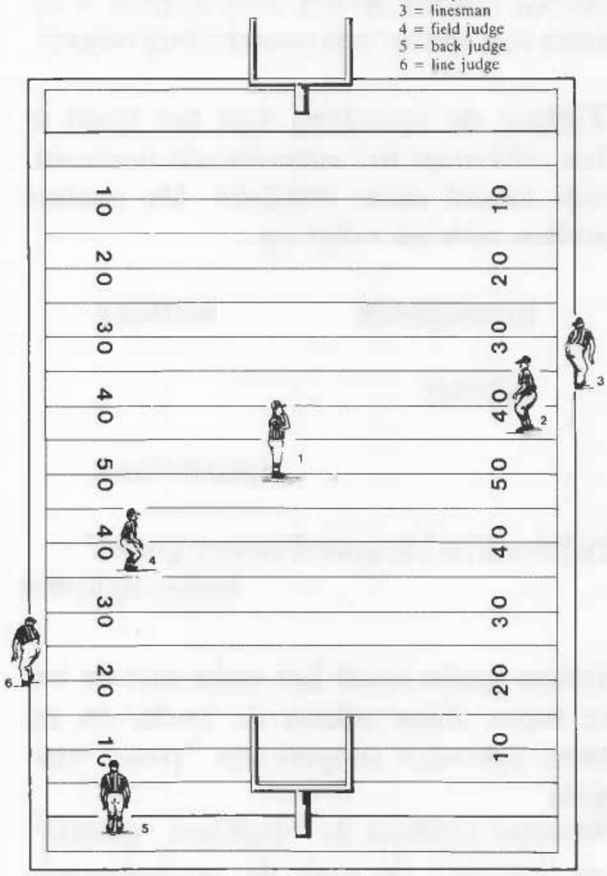


Doel

On-field football heeft niets te maken met onze nationale sport voetbal. Eerder met rugby, waar het ook van is afgeleid. Toch zijn de regels van "American football" complexer dan van rugby, vooral als het gaat om de uitvoering van het gekozen spel.
De computerversie van Gamestar heeft veel van die moeilijke beslissingen in zich.
Iedere nieuwe enthousiastelling voor deze sport die een beetje geduld bezit, kunnen we aanbevelen de komende pagina's door te lopen.
"American football" is tenslotte een fascinerende sport om naar te kijken en om te beoefenen, desnoods via de computer met een sterke kop koffie onder handbereik.

De enige opdracht die een ploeg heeft is om de bal over de achterlijn van de tegenstander te brengen. Men scoort dan zes punten en maakt tevens kans op 1 of 2 punten tijdens de "conversie". "American football" zit overigens vol van dit soort nieuwe termen die we onvertaald zullen laten. Hierdoor kan deze uitleg ook gebruikt worden bij het zien van de sport op SKY CHANNEL of een lokale omroep.
Het veld waarop de tweeëntwintig spelers zich bewegen is 100 yards lang (ongeveer 100 meter). Op de onderstaande tekening zien we hoe het veld is ingedeeld.

1 = referee
2 = umpire
3 = linesman
4 = field judge
5 = back judge
6 = line judge



De afstand tussen twee lijnen is steeds 10 yards. Die 10 yards spelen een belangrijke rol in deze sport want het aanvallende team heeft de opdracht binnen vier beurten de bal meer dan 10 yards vooruit te krijgen. Lukt dit niet, dan draagt men de bal over aan de tegenstander die dan dezelfde opdracht moet vervullen. Uiteindelijk moet men op deze wijze de achterlijn van de tegenstander zien te halen en het grootste aantal punten scoren.

Ieder team kan ook punten maken d.m.v. een "field-goal". Dit is een geschopte bal die men tussen twee palen op de achterlijn van de tegenpartij door moet schieten. Hiervoor krijgt de ploeg dan drie punten.

De scheidsrechters zijn verdeeld over het hele veld en hebben verschillende taken. Behalve de hoofdscheidsrechter, die uiteindelijk beslist, kent men ook de umpire, de linesman, de field judge, de back judge en de line judge. Al deze scheidsrechters hebben een gekleurd doekje dat zij op het veld werpen wanneer een speler een overtreding begaat.

Tijdens de opstelling van het team in het veld moet het aanvallende team aan een aantal eisen voldoen. De spelers stellen zich als volgt op:

runningback halfback

fullback

quarterback

tightend/tackle/guard/center/guard/
tackle/tightend

Iedere speler heeft het recht met de bal te lopen maar alleen de backs en de twee tightends mogen een "pass" vangen.
Meestal hebben de "tacklers, guards" en "center" de taak de verdedigende partij van de "quarterback" vandaan te houden en nemen de backs en ends strategische posities in.
Het verdedigende team kent geen restricties met betrekking tot het spelen van de bal of posities in het veld. Wel moeten alle aanvallers en verdedigers achter de lijn staan waar vandaan de bal wordt gespeeld. De spelers staan natuurlijk tegenover elkaar.
De verdediging kent meestal de volgende opstelling:

end tackler middle-guard tackler end

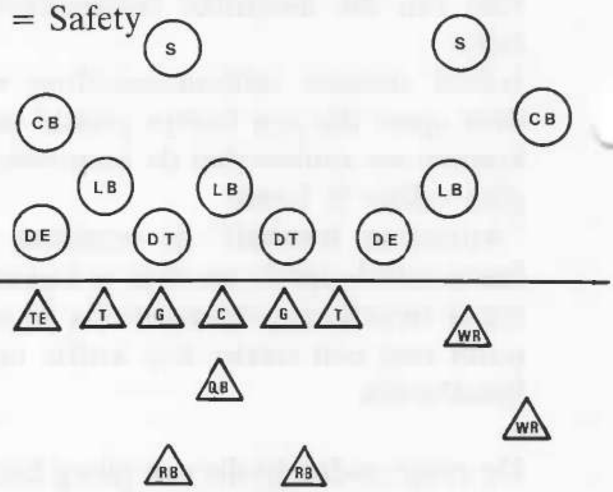
linebacker linebacker

cornerback cornerback

safety safety

Op de onderstaande tekening zien we een mogelijke opstelling van beide partijen.

Devensive Alignment formation
DE = Defensive end
DE = Defensive tackle
LB = Linebackers
CB = Cornerback
S = Safety



Offensive team formation
C = center
G = guard
T = tackle
TE = fight end
WR = wide receiver
QB = quarterback
RB = running back

Ieder spel bestaat uit vier maal een kwartier zuivere speeltijd. In een aantal gevallen wordt de klok stilgezet wanneer het spel wordt onderbroken. Hierdoor kan een partij wel tot vier uur uitlopen.

De tijd speelt een belangrijke factor in dit spel. Een ploeg die bijvoorbeeld in het eerste kwartier in de buurt van de achterlijn van de tegenpartij is beland, hoeft zich niet te haasten om punten te scoren. Bij het begin van het tweede kwartier ligt de bal precies op de plaats waar men geëindigd is, maar dan in tegenovergestelde richting. Bij het begin van het derde kwartier is dit echter niet het geval. Na de rust wordt het spel opnieuw op de vijftig yardslijn gestart.

Tien spelers vallen elkaar lastig terwijl de verdedigende partij één man de bal laat schoppen. De aanvallende partij probeert intussen de bal te vangen om deze zo ver mogelijk naar voren te brengen. Zodra de man die de bal heeft gevangen is getackled (neergehaald) ligt het spel stil. Alle aanvallende spelers komen samen en zo ook alle verdedigende. Ieder in zijn eigen kring (de huddle). De "quarterback" geeft nu de aanvallende instructies en de verdedigende "center" bepaalt de verdedigingstactiek. De center wordt nogal eens vervangen door een meer ervaren speler om de instructies te geven.
Vervolgens staan de teams tegenover elkaar en wordt de bal gespeeld. Indien het aanvallende team niet op tijd (binnen dertig seconden) klaar staat krijgt men een "penalty" toegekend. Dit is GEEN doeltrap maar een straf in meters. Men moet dus achteruit en daardoor een grotere afstand overbruggen om de gestelde eis van tien meter te halen.
De vier beurten, die men hiervoor krijgt heten "downs". Het is traditie dat als de aanvallende ploeg niet binnen DRIE beurten die tien meter overschrijdt men dan de bal zo ver mogelijk wegtrapt. Dit laatste noemt men een "punt".

De belangrijkste overtredingen die de scheidsrechters kunnen constateren zijn:
"Illegal forward pass". De scheidsrechter doet zijn hand op zijn rug. De quarterback heeft in dit geval de "scrimmage"lijn 'de startlijn) overschreden en daarna de bal gespeeld.
"Holding". De scheidsrechter pakt zijn pols. Een van de spelers heeft een tegenstander foutief of op een verkeerde moment vastgepakt.
"Unsportsmanlike conduct". De scheidsrechter spreidt zijn armen. Een speler heeft de tegenstander bij zijn "face mask" (de gezichtsbeschermer op zijn helm) gepakt.
"Time out". De scheidsrechter kruist zijn armen boven het hoofd. Een van de teams heeft een rustpauze ingelast.
"Offside violation". De scheidsrechter heft een hand. Eén of meerdere spelers hebben de beginlijn "line of scrimmage" gepasseerd.

Alleen "Time-out", "pass interference" en "offside violation" zijn opgenomen in On-field Football.
"American football" kent nog veel meer incidentele regels, die wij voor dit computerspel achterwege zullen laten.

Heeft u toch nog vragen, stuurt u dan een lezerscontactkaart in. Ook kunt u een briefje sturen naar:
WEKA uitgeverij B.V.
T.a.v. Nicky Moeken
Antwoordnummer 15412
1000 PZ Amsterdam.

Beschrijving

Nadat het spel is ingeladen verschijnt het stadion met de Amerikaanse vlag in beeld. Achtereenvolgens kunnen we via twee menu's de volgende keuzes maken:

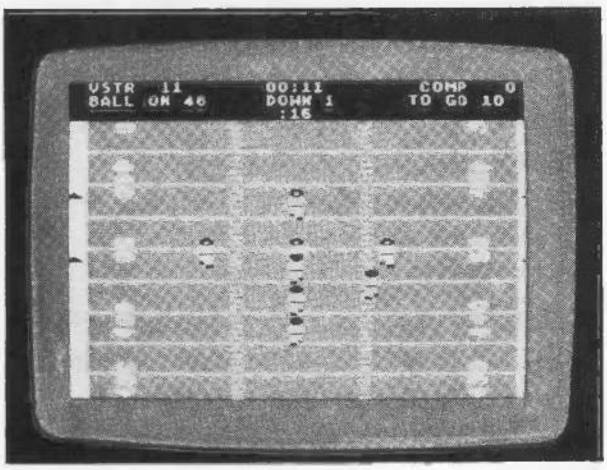
1. Hoeveel minuten willen we per "kwartier" spelen: Vijf of vijftien.
2. 1 of 2 spelers.

In het tweede menu bepalen we met en tegen welk team we willen spelen. Het is mogelijk om met gelijksoortige ploegen het veld te betreden.
Men heeft de keus uit twee quarterbacks:
Pinpoint Pepper plaatst waanzinnig accuraat, maar loopt slecht.
Scrambles Smith plaatst aardig, maar kan zich vooral prima bewegen.

De "wide receivers" bestaan uit:
Hands Hannah, die voortreffelijk vangt en aardig sprint.
Legs Lancer doet zijn naam eer aan en holt als geen ander. Hij vangt trouwens ook niet slecht.

De twee "tight-ends" zijn Agile Atkins, een speler met een hoog gemiddelde voor alles en Trap Timmerman, die absoluut onpasseerbaar is en bovendien behoorlijk kan vangen.

Als men het menu zo accepteert als de computer aan het begin voorstelt, dan heeft de speler een prima team en de computer een matig team.
Nadat de <F7> toets is ingedrukt komen de spelers het veld op.
Je ziet het goed. Maar vier spelers zijn voor dit spel geselecteerd. Weliswaar komt dit niet overeen met de werkelijkheid, maar de computerspeler krijgt wel alle mogelijkheden om deze vier spelers te sturen. Bovendien hebben de andere zeven spelers meer obstruktieve dan tactische taken. De speler kan zich dus volledig concentreren op tactiek en strategie. Tot slot moet hij dit dan nog tot in de perfectie uitvoeren om binnen vier beurten tien meter te veroveren.



De formaties zijn gekozen

Allereerst kiest de aanval nu voor een formatie. Hierin heeft men vijf keuzes:

```
+    *   +       Split left
     +           (joystick links)
-----------------------------------------------
+  *     +       Slot right
   +             (joystick rechts)
-----------------------------------------------
+  *
   +             I - Left
   +             (joystick omlaag)
-----------------------------------------------
   * +
   +             I - Right
   +             (joystick omhoog)
```

Het sterretje in het midden stelt de quarterback voor.
De bovenste twee formaties bepalen, dat de quarterback naar alle waarschijnlijkheid de bal naar een van de zijkanten zal plaatsen.
De beide onderste formaties geven aan dat de bal zal worden overgedragen aan een van de "backs".
Tot slot kan de speler kiezen om de bal weg te schoppen of een "fieldgoal" te maken. Druk hiervoor op de joystickknop.

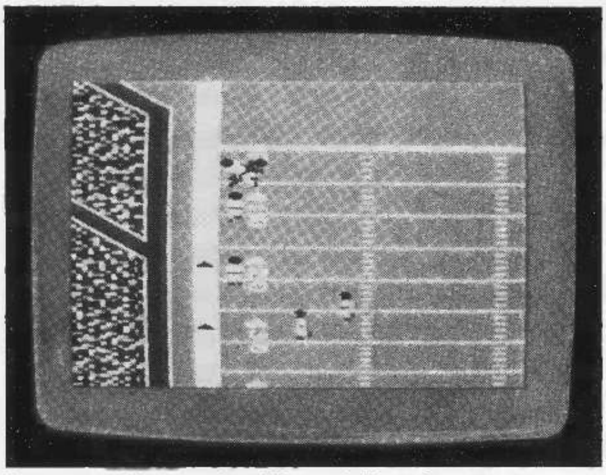
Nu verwacht de computer een tweede commando. Deze opdracht geldt voor de "tight end".

De mogelijkheden, die deze speler heeft variëren nogal. Indien men gekozen heeft voor een "I" formatie, dan heeft de speler de volgende keuzes:

De "tight end" kan links of rechts de tegenstander blokkeren. Deze opdracht wordt uitgevoerd door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.
De "tight end" kan ook gaan wandelen, zodat hij in het achterveld de bal kan vangen. Als men de joystick naar boven duwt loopt de "tight end" links naar buiten. Duwt men de joystick naar beneden dan loopt hij rechts naar buiten.
Om een duidelijk beeld te krijgen van de verschillende mogelijkheden kan men beter eerst in de "2 speler" versie de patronen uittesten.
Als men kiest voor een "slot" of een "split" formatie, dan kan men de vier volgende patronen kiezen:
1. "FLY": Linksbuiten naar het veld van de tegenstander en dus in beeld voor een "pass". De joystick moet men dan naar links drukken.
2. "HOOK": Door het midden naar rechts, wederom naar het veld van de tegenstander en in aanmerking komend voor een "pass".
3. "OUT": Links naar buiten.
4. "SLANT": Rechts naar buiten.

Heeft men bij de eerste keus voor een "kick" gekozen, dan heeft men weer vier mogelijkheden:
Door de joystick naar boven te drukken kiest men voor een "fieldgoal". De spelers nemen nu onmiddellijk hun posities in. Als de speler de vuurknop indrukt, verschijnt de bal, die dan tussen de palen door wordt geschopt. Uiteraard lukt dit niet altijd. De computer berekent de kansen in een percentage, die afhankelijk is van de afstand van de aanvaller ten opzichte van de palen.
Zo kan de speler ook kiezen voor een "fakekick". Nu doet men net alsof men een "fieldgoal" gaat maken. De bal wordt wederom gespeeld nadat de stick naar beneden is gedrukt, alleen wordt er niet geschoten, maar moet de speler de bal nu plaatsen of vooruit lopen.
Als men de joystick tot slot naar links drukt, dan stelt de formatie zich op voor een lange schop diep in het veld van de tegenstander. Drukt men de stick naar rechts, dan schopt men de bal over korte afstand. Dit kan van belang zijn als men de bal NET niet over de achterlijn van de tegenstander wil schoppen.
Als men niet heeft gekozen voor een "kick", komt boven in het beeld tenslotte nog een derde keus; namelijk die voor de "halfback" en/of "wide receiver". Dit zijn de mannen, die het meest in aanmerking komen om de bal te ontvangen van de "quarterback".
Als men de joystick naar boven beweegt en men heeft gekozen voor een "I" formatie, zal de "halfback" naar rechts lopen en verwachten, dat de "quarterback" naar hem plaatst.
Beweegt men de joystick naar beneden, dan wordt verwacht dat de "quarterback" naar links plaatst, waar ook de "halfback" dan heen zal lopen.
De "halfback" zal verwachten dat de "quarterback" naar rechts met hem meeloopt zodra de speler de joystick ook naar rechts duwt. De speler kan dan vervolgens besluiten om de bal alsnog naar de "halfback" te plaatsen of met de "quarterback" zelf de bal naar het veld van de tegenstander te lopen.
Tot slot heeft de aanvallende speler dan nog vier mogelijkheden als hij gekozen heeft voor een "slot" of een "split" formatie.
Als men de stick naar links duwt zal de "halfback" eerst door het midden bewegen om vervolgens naar links af te zwaaiden. Duwt men de stick naar rechts, dan loopt de "halfback" wederom door het midden, maar zwenkt daarna af naar rechts.
Met de stick naar boven loopt de halfback rechts naar buiten en met de stick naar beneden loopt hij links naar buiten.

Om een bal te plaatsen moet de speler de joystick naar links of naar rechts bewegen.
Hiermee geeft hij aan dat hij de bal naar de linker- of rechteraanvaller wil spelen. Vervolgens drukt hij op de vuurknop. De kwaliteit van de worp hangt af van de sterkte van het gekozen team aan het begin van het spel. Zodra de bal wordt gevangen verkleurt de ontvanger. Het is wel nodig dat de ontvanger zich nog iets verplaatst. Als de quarterback namelijk goed plaatst, dan komt de bal iets voor de aanvaller uit. De ontvanger kan op het moment dat de quaterback de bal gooit bewegen.



De aanval is op de vijf yard lijn afgestopt

Al met al zijn dit behoorlijk wat mogelijkheden en kan de speler naar eigen inzicht nog wat andere varianten bedenken.
Let vooral op de computer die als tegenstander behoorlijk dienst doet en die bij vlagen bijzonder uitgekookte "plays" forceert.
Nadat de speler een formatie heeft gekozen kan hij een bepaalde keus altijd nog ongedaan maken door op de vuurknop te drukken.
LET DUS OP DAT MEN NOOIT EEN KEUS D.M.V. DE VUURKNOP HOEFT TE BEVESTIGEN. Dit gebeurt automatisch.

Zodra de bal wordt gespeeld is het mogelijk dat de speler de bal laat vallen. Dit heet een "FUMBLE" en de computer geeft dit dan ook onmiddellijk bovenin het beeld aan. De speler moet nu razendsnel op zijn vuurknop drukken om de bal terug te winnen. Is de tegenstander sneller, dan gaat de aanval over en mag de tegenpartij aanvallen.
De aanvaller kan nu zijn spel gaan bepalen. Terwijl de aanvaller zijn "plays" ingeeft kan de verdediger zijn verweer gaan opmaken.
Zoals in ieder sportspel zijn bepaalde elementen een gok. Met American football is dat al evenzeer zo. Misschien nog wel sterker. Als de verdedigende partij namelijk het spel van de aanvaller doorziet, dan zijn de kansen op een effektieve bestrijding van de aanval 100 procent.

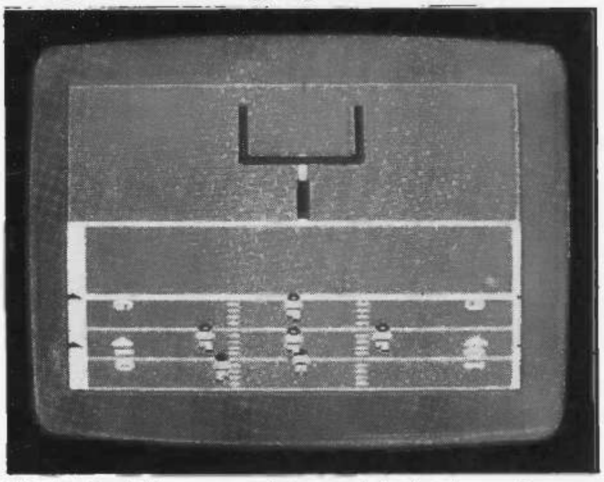
De verdediger heeft echter geen voordeel bij het bepalen van zijn posities. Hij moet zich zelfs aanpassen aan de snelheid van de tegenstander. Bij een 2-speler versie zijn snelle beslissingen van de aanvaller fataal voor de verdediger.
De computer echter neemt zijn tijd, maar is wel altijd ruim binnen de tijdslimiet van dertig seconden klaar.
LET DUS ALTIJD OP DE KLOK BOVENIN HET BEELD.
Mocht de speler toch te laat zijn met het bepalen van zijn spel, dan zal de computer een "blitz" verdediging kiezen.
De speler bepaalt nu allereerst welke posities zijn spelers zullen innemen. De vier mogelijkheden zijn:

"contain middle" = joystick omhoog
De verdediging houdt in dit geval rekening met een doorbraak door het midden.
"contain left" = joystick links
De verdedigers zullen zich concentreren op een aanval over links.
"contain right" = joystick rechts
De aanval wordt nu over rechts verwacht.
"blitz" = joystick naar beneden
De verdedigers zullen nu proberen om de quarterback in verlegenheid te brengen.

Bij deze laatste keus is het risico van een snelle afspeelbal groot en kan de aanvaller ook een behoorlijk gat slaan.
De tweede keus, die men nu kan gaan maken, is speciaal bedoeld voor de "cornerbacks". Als de joystick naar boven wordt gedrukt, zullen de "backs" naar achteren lopen en een worp trachten te onderscheppen. Men houdt dan ook rekening met een worp over een grote afstand.
Door de stick naar beneden te drukken houdt men rekening met een korte afstand (de aanval moet dan bijvoorbeeld kiezen voor een "out", "hook" of een "'slant" patroon.
Als de verdediger de joystick naar links of naar rechts beweegt zullen de "backs" de buitenste aanvallers opvangen.

Zodra de aanvaller de bal laat bewegen heeft de verdediger de vrije keus over zijn "safety". Dit kereltje staat aan het begin van iedere "play" altijd achterin het veld. Anticiperen op het spel van de aanvaller is zo een hele spannende bezigheid.

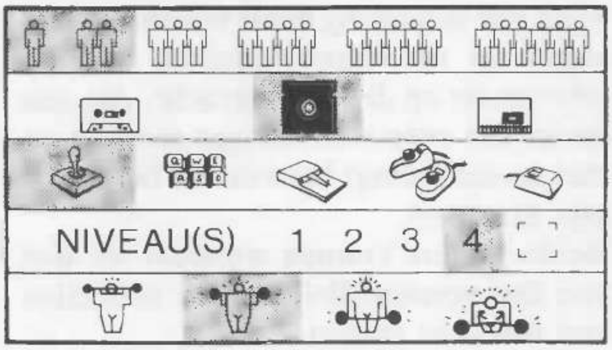
Behalve dat de speler zich tijdens ieder spel moet concentreren op de aanval of de verdediging, zijn een paar aspecten nog belangrijk om uit te proberen.
Allereerst kan de verdediging proberen de bal te onderscheppen. Soms, bij een hele slechte worp van de aanvaller, kan dit automatisch gebeuren, maar vaak moet de verdediger proberen om voor een tegenstander te gaan staan. Als de verdediger in zo'n situatie verkleurt dan weet de speler dat hij de bal heeft onderschept en kan de verdediger worden bewogen.
Een andere situatie, die in het spel regelmatig voorkomt, is het dwangspel in het achterveld (the end-zone) van de aanvaller.
Als het de verdedigers lukt om de aanvaller in dat achterveld neer te krijgen, dan verschijnt de mededeling "safety" op het scorebord. De verdedigende partij krijgt dan twee punten en de aanvaller is verplicht de bal vanaf de twintig yardslijn weg te schoppen.
De aanvaller kan de loop van de klok bepalen. Dit is vooral van belang bij het eind van de eerst helft en bij het eind van het spel.
Door de bal iedere keer over de zijlijn te lopen stopt de klok. Ook kan de aanvaller zolang mogelijk doen over het bepalen van de "plays". Uiteraard moeten de seconden die op het scorebord wegtikken nauwgezet gevolgd worden. Zo kan het spel gerekt worden waardoor de verdediger geen kans meer krijgt om een tegenpunt te scoren.

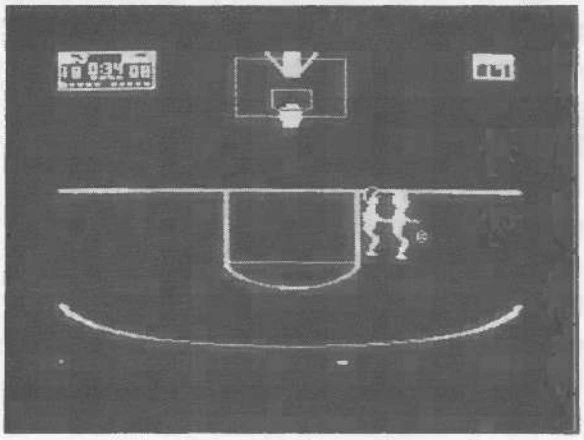


Net als bij een echt spel is het zaak om na drie keer spelen de bal zover mogelijk weg te trappen. De tegenpartij moet dan een veel grotere afstand overbruggen, dan wanneer men bepaalt om toch de vierde beurt te spelen. De kans op succes is in zo'n situatie uiterst gering.
American football is een boeiende sport die de potentie heeft om uit te groeien tot de eerste Europese sport. Hiermee wordt bedoeld dat deze sport zich weleens (met name door sateliet t.v.) over alle Europese landen in een keer zou kunnen uitzaaien.
Dit spel is zeker een promotie van de sport, ondanks dat de regels en mogelijkheden behoorlijk complex zijn. En blijkt dat de speler vast komt te zitten vraag dan een time-out aan door op de funktietoetsen <F1> <F3> te drukken.

ONE-ON-ONE

Electronic Arts — Eric Hammond — Ariolasoft





Doel

Het doel van dit spel is, binnen een van te voren vastgestelde tijdsduur, zoveel mogelijk punten te scoren in een basketbal ontmoeting tussen twee spelers. Het spel kan ook worden gespeeld totdat één van de spelers het eerst een van te voren vastgesteld aantal punten heeft gescoord.

Beschrijving

Bij het ontwikkelen van dit spel is de deskundige hulp ingeroepen van twee Amerikaanse topspelers, te weten Julius Erving (alias Dr. J) en Larry Bird. De spelers hebben zowel hun eigen sterke als zwakke punten door de programmeur aan het spel laten toevoegen. Dr. J zoekt wat sneller de aanval op en heeft een grotere sprongkracht dan Larry Bird. Larry daarentegen is groter en sterker en heeft zodoende meer mogelijkheden in de rebound. Ook zijn zijn afstandsschoten iets nauwkeuriger dan die van Dr. J. Ter vervolmaking van de nabootsing van de echte spelers is in het spel ook rekening gehouden met het scoringspercentage van de heren.
Nadat het spel is geladen kan door middel van een druk op de toets <F1> het hoofdmenu worden opgeroepen. Op dit scherm kan dan vervolgens door middel van de joystick worden gekozen voor de gewenste speelvariant. Zo bestaan er vier verschillende moeilijkheidsgraden waarop het spel kan worden gespeeld. In de eerste variant zijn de punten gemakkelijker te scoren en is de scheidsrechter niet erg gemotiveerd aan het werk. In de tweede variant wordt het scoren moeilijker en is de scheidsrechter wakker geworden. De derde mogelijkheid is het standaard spel, en is weer wat lastiger te spelen dan de twee voorgaande varianten. De laatste mogelijkheid is om op professioneel niveau te spelen. De klok die de verstreken tijd tussen twee doelpogingen bijhoudt tikt nu sneller.
Voor de mensen die minder bekend zijn met de regels van basketbal is het belangrijk te weten, dat er binnen een bepaald aantal seconden een doelpoging moet zijn gedaan. Deze tijd is in de basketbalregels over de hele wereld niet overal hetzelfde. In deze versie geldt echter een periode van 24 seconden.
Uit het menu kan ook worden gekozen

voor een spel tegen de computer (waarbij moet worden aangegeven welke rol de computer zal spelen) of voor een wedstrijd tussen twee spelers. Het kiezen uit de verschillende rubrieken kun je doen door met de joystick eerst naar de in te stellen regel te bewegen, vervolgens op de vuurknop te drukken, en tenslotte met de joystick het witte vierkant naar de gewenste variant te bewegen. Door een laatste druk op de vuurknop wordt de keuze bevestigd.
De duur van de wedstrijd kan op twee manieren worden vastgesteld. Men kan spelen tot een bepaald aantal punten (van 1 tot en met 99) of men kan gedurende een bepaalde tijd spelen. In het laatste geval duurt de wedstrijd vier perioden die ieder 2, 4, 6 of 8 echte minuten duren. Tenslotte kan nog worden ingesteld wie de bal krijgt nadat een punt is gescoord.
Nadat alles naar wens is ingesteld moet het witte vierkant naar de bovenste regel worden bewogen, en moet je nogmaals de vuurknop indrukken, waarna het vierkant naar "NEW GAME" moet worden bewogen. Als je nu nog een keer op de vuurknop drukt kan de wedstrijd beginnen.
Het beeldscherm toont nu het strijdperk. In de linker bovenhoek is het scorebord zichtbaar. Behalve de behaalde punten geeft dit bord ook de resterende speeltijd aan, met daaronder een licht gekleurde stip die de speelperiode aangeeft. Onder de namen van de spelers staat het aantal punten met daaronder nog een vijftal stippen per speler. Deze stippen wijzen, doordat ze van kleur veranderen, het aantal overtredingen aan die een speler heeft begaan. Vijf overtredingen (bij basketbal persoonlijke fouten genaamd) betekenen dat de tegenspeler twee vrije worpen krijgt te nemen. Een vrije worp die in de basket wordt geschoten levert 1 punt op, terwijl een score uit een normale worp goed is voor twee punten.
Op de voorgrond van het speelveld is een blauwe cirkel getrokken. Wanneer een speler vanachter deze lijn scoort worden 3 punten toegekend. In de rechter bovenhoek hangt een stopwatch die de reeds eerder vermelde 24-secondenregel in de gaten houdt.
Onder in beeld zie je, nadat enige tijd is gespeeld, twee langer wordende balkjes verschijnen. Deze geven de mate van vermoeidheid van de spelers aan. De mate van uitputting heeft een directe invloed op de nauwkeurigheid van de schoten en op de sprongkracht. Als een speler het even wat rustiger aandoet en niet teveel springt herwint hij langzaam zijn krachten.
Beide spelers kunnen wanneer zij snel van hun vermoeidheid willen herstellen een time-out vragen.
Hiervoor moeten zij dan wel in balbezit zijn. Dr. J doet dat door toets <J> aan te slaan, en voor Larry Bird is dit de <B> toets. Elke speler kan tijdens de wedstrijd echter maximaal drie maal een time-out vragen.
In het spel heeft de joystick verschillende functies die afhangen van de rol die je speelt. Wanneer je als aanvaller op de vuurknop drukt, en deze ingedrukt houdt, spring je omhoog. Wanneer je de vuurknop loslaat wordt de bal naar de basket gegooid. Voor het nemen van een vrije worp moet je de vuurknop enige tijd ingedrukt houden voordat je deze loslaat.
Een kort tikje op de vuurknop zorgt ervoor dat de speler zich een halve slag omdraait.
De verdediger gebruikt de joystick op een andere manier. Een druk op de vuurknop kan voor drie verschillende akties worden gebruikt. Je kunt proberen om de bal van de dribbelende speler af te nemen, je kunt een worp van de tegenstander blokkeren door op het juiste moment omhoog te springen en je kunt proberen de bal met een goed getimede sprong uit de rebound te veroveren.
Het bewegen over het veld is voor beide

partijen gelijk. Wanneer je de bal uit een rebound hebt verkregen moet je er eerst mee teruglopen tot achter de horizontale lijn in het aanvalsgebied onder de basket (de "bucket") voordat je een schot kunt wagen. Hoewel deze lijn alleen binnen de "bucket" zichtbaar is, moet je deze in gedachten doortrekken over de volle breedte van het veld. Dezelfde regel moet worden nageleefd wanneer je de bal op de tegenstander hebt veroverd binnen het aanvalsgebied.
Als je een doelpoging onderneemt moet je er ook op letten dat je de bal los hebt gelaten voordat je de vloer weer raakt. Doe je dit niet, dan resulteert dit in een overtreding wegens lopen met de bal. De scheidsrechter komt dan van links af het veld oplopen en meldt dan dat er sprake is geweest van "travelling", en de tegenstander komt in balbezit.
Er bestaan nog drie andere overtredingen in het spel. Om te beginnen het de pas af snijden van de tegenstander terwijl hij met de bal dribbelt ("reaching in"). Dit wordt net als de vorige overtreding bestraft met balverlies. Ten tweede "hacking". Dit betekent dat de verdedigende speler heeft geprobeerd de bal uit de handen van de aanvaller te slaan, maar daarbij de hand of arm heeft geraakt. Wanneer de aanvaller ondanks deze overtreding toch heeft gescoord krijgt hij 1 vrije worp toegekend. Indien er niet is gescoord ten gevolge van de persoonlijke fout dan mogen 2 vrije worpen worden genomen. De laatste fout is "offensive charging", hetgeen betekent dat de aanvaller een poging heeft ondernomen om dwars door de verdediger heen te rennen. De verdediger krijgt nu twee strafworpen te nemen. Het voordeel voor de aanvaller is echter wel dat de tijdens deze brute actie gescoorde punten geldig zijn.
In het spel zijn verder nog twee erg leuke vondsten verwerkt. Na een bal die in de basket is "gedunkt" (dat wil zeggen dat na een sprong de bal van boven af in de basket wordt gedrukt waarna de speler even aan de ring van de basket blijft hangen) bestaat de kans dat het achterbord van de basket wordt verbrijzeld door het geweld. Er komt nu een mopperende schoonmaker ten tonele die de boel opruimt. Wat ook niet onvermeld mag blijven is het feit dat briljante acties worden beloond met een herhaling daarvan.
Tijdens het spel bestaat de mogelijkheid om na het aanslaan van de toets <RESTORE> het menu op te roepen en één of meerdere wijzigingen aan te brengen in de spelvariant. Door hierna te kiezen voor "Resume game" wordt het spel hervat met de score en overgebleven tijd. De toets <CTRL> kan worden gebruikt om het spel te pauzeren en weer te hervatten. Het geluid kan desgewenst worden uitgezet met de toets <F3>.

Speeltips

Wees voorzichtig met het vragen van een time-out. Ook de andere speler maakt dan van de gelegenheid gebruik om nieuwe krachten te verzamelen.

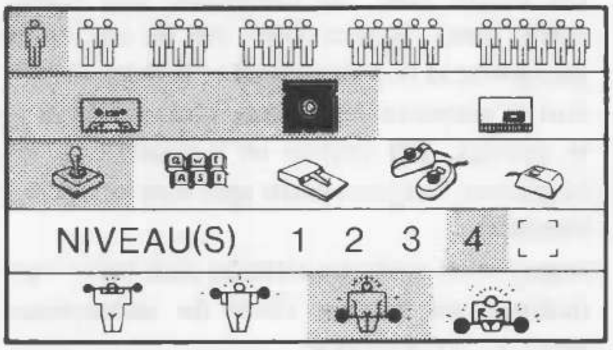
In tegenstelling tot het dagelijkse leven verdient het aanbeveling om de tegenstander zoveel mogelijk de rug toe te keren. Hierdoor wordt het lichaam tussen de bal en de andere speler geplaatst en kan de bal alleen worden veroverd door middel van een overtreding ("reaching in").

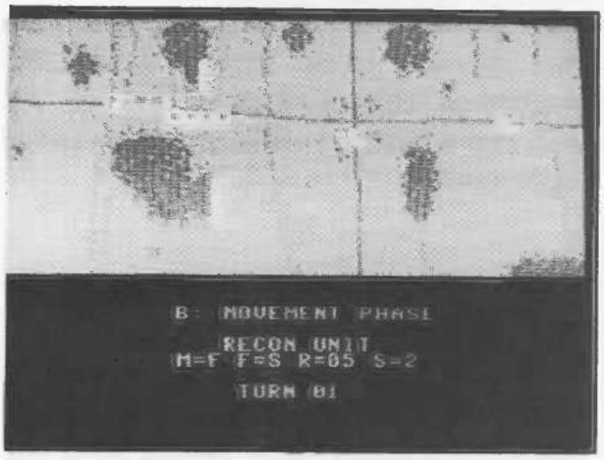
Probeer de tegenstander altijd zover mogelijk van de "bucket" vandaan te houden. Als hij van afstand schiet is de trefkans kleiner en, doordat je dichter bij de basket staat, heb je meer kans de "rebound" te winnen. Bovendien is het natuurlijk mogelijk dat hij daardoor vergeet de 24-seconden-regel te respecteren en de bal niet binnen die tijd richting basket werpt. Door deze fout kom je zelf in balbezit.

Nadat je zelf de bal naar de basket hebt geworpen moet je altijd proberen om langs de verdediger te glippen. Mocht de bal namelijk niet in de basket verdwijnen dan heb je vanuit deze positie meer kans om de "rebound" te winnen. Zolang de verdediger de bal nog niet heeft aangeraakt kun je onmiddellijk een nieuwe scoringspoging wagen, zonder eerst met de bal achter de lijn te bewegen.

OPERATION WHIRLWIND

Brøderbund | Roger Damon | Aackosoft





Doel

De speler moet de computertroepen van de kaart vegen of de stad veroveren en schoonspuiten.
Hiervoor krijgt hij op vier niveaus verschillende manschappen. Wel blijft op elk niveau het aantal stukken gelijk. Ieder stuk heeft zijn eigen specialisme en mogelijkheden.

Beschrijving

Ten behoeve van de ongeduldige lezers beginnen wij de beschrijving van dit spel met het voorstellen van de verschillende legeronderdelen. Hierdoor kun je meteen wat experimenteren met de mogelijkheden van de verschillende eenheden in Operation Whirlwind. Om alles uit het spel te halen wat erin zit, raden we uiteraard aan het hierbij niet te laten, maar verder te lezen.

Het hoofdkwartier. (Batallion Headquarters)
Dit stuk beweegt snel, is behoorlijk bewapend en kan over een afstand van 9 vakjes horizontaal, verticaal of diagonaal schieten.

Verkenners/ordonnans. (Reconnaissance unit)
De verkenners bewegen snel en ver, maar stellen weinig voor tijdens een intensief gevecht. Zij sporen de vijand op. Dit stuk schiet maar 5 vakjes ver.

Infanterie. (Infantry company)
Nadat tanks hun werk hebben gedaan kunnen de infanteristen het laatste hakwerk verrichten. Vooral in de 'assault'-fase hebben deze stukken een vernietigende werking. Ze bewegen niet ver en hun wapens hebben een reikwijdte van slechts twee vakjes.

De Genie. (Engineer company)
Bescherm dit stuk totdat alle troepen de bruggen hebben gepasseerd. Alleen de genietroepen zijn in staat de opgeblazen bruggen te herbouwen en met veel manschappen door de rivier waden is zeker niet aan te bevelen.

Deze troepen zijn traag, behoorlijk bewapend en schieten net als de infanteristen slechts twee vakjes ver.

Lichte tanks. (Light tank platoon)
Deze stukken zijn bij de eerste aanvallen zeer effectief. Ze zijn snel, behoorlijk bewapend en schieten negen vakken ver. Alleen zware tanks en artillerie zijn waardige tegenstanders.

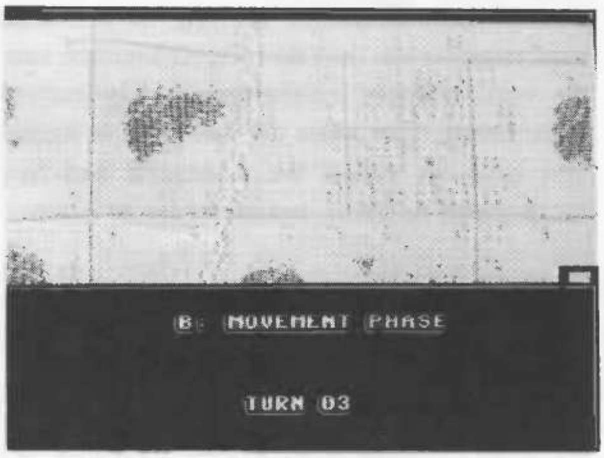
Zware tanks. (Heavy tank platoon)
Dit zijn de sterkste stukken in het veld. Zij rijden voorop, bewegen normaal en hebben een desastreus effect. Helaas heeft ook de computer enige van deze blokken staal ter beschikking. Ze vuren over een afstand van maximaal elf vakjes.

Artillerie. (Artillery battery)
Deze stukken bewegen normaal en hebben bij een niet te grote afstand van het doel dezelfde vernietigende werking als de zware tanks. Artillerie van de vijand ziet men niet, maar wordt terdege gevoeld. Deze manschappen en hun machinerie schieten veertig vakjes ver.

De computer heeft maar twee soorten manschappen die op hogere niveaus behoorlijk tegenstand bieden. Dit zijn infanteristen en tanks.
Alle informatie met betrekking tot bewegen, vuren en kracht worden door de computer opgegeven zodra de cursor over het stuk staat en de vuurknop wordt ingedrukt. Helaas is dit laatste NIET het geval in de "command-fase". Waarom dit jammer is leggen we verderop uit.

Na deze snelle introductie begrijpt iedereen, die zich aan OPERATION WHIRLWIND waagt dat snelheid, schieten en afstand tot de vijand cruciale onderdelen zijn voor dit soort spellen. Voor meer algemene informatie over historische spellen verwijzen we graag naar NATO COMMANDER.

Nadat het spelniveau is gekozen zal de speler vijf fasen doorwerken. Iedere nieuwe fase van een beurt gaat in nadat de <SPATIEBALK> is ingedrukt.
De eerste fase, de oriëntatie fase (command fase), is gecreëerd om de speler de gelegenheid te geven rond te kijken, de vijand te inspecteren en om manschappen in te graven. Dit laatste in tegenstelling tot begraven, hetgeen in dit spel niet wordt behandeld.
Ingegraven stukken kunnen zich beter verdedigen en komen door de adempauze weer op volle sterkte.
Midden in het beeld zien we een wit vierkant vakje, de cursor, die we met behulp van de joystick acht kanten uit kunnen sturen. Plaatsen we de cursor over een stuk en drukken we vervolgens op de vuurknop dan zien we dat het stuk klaar is voor de strijd. Tevens zien we in welke beurt we bezig zijn. Als we nu besluiten dat een stuk rust nodig heeft, drukken we nogmaals op de vuurknop, waarna het bericht ".....unit digging in" verschijnt. Onder het stuk verschijnt nu een bruine balk waaraan de speler altijd kan zien dat dit stuk is ingegraven.



De aanval is ingezet

Zoals we al eerder gemeld hebben, zou het heel plezierig zijn geweest als de computer ook had aangegeven welke stukken voor

ingraving in aanmerking komen. Dit kan de speler namelijk concluderen door de algemene gegevens van een stuk op te vragen. Helaas is dit nagelaten waardoor de speler nu in een eerdere fase (bijvoorbeeld na een aanval of verdediging) de stukken moet controleren. VERGEET DIT NIET, WANT VOORAL OP NIVEAU 3 MOETEN STUKKEN *REGELMATIG* RUSTEN.

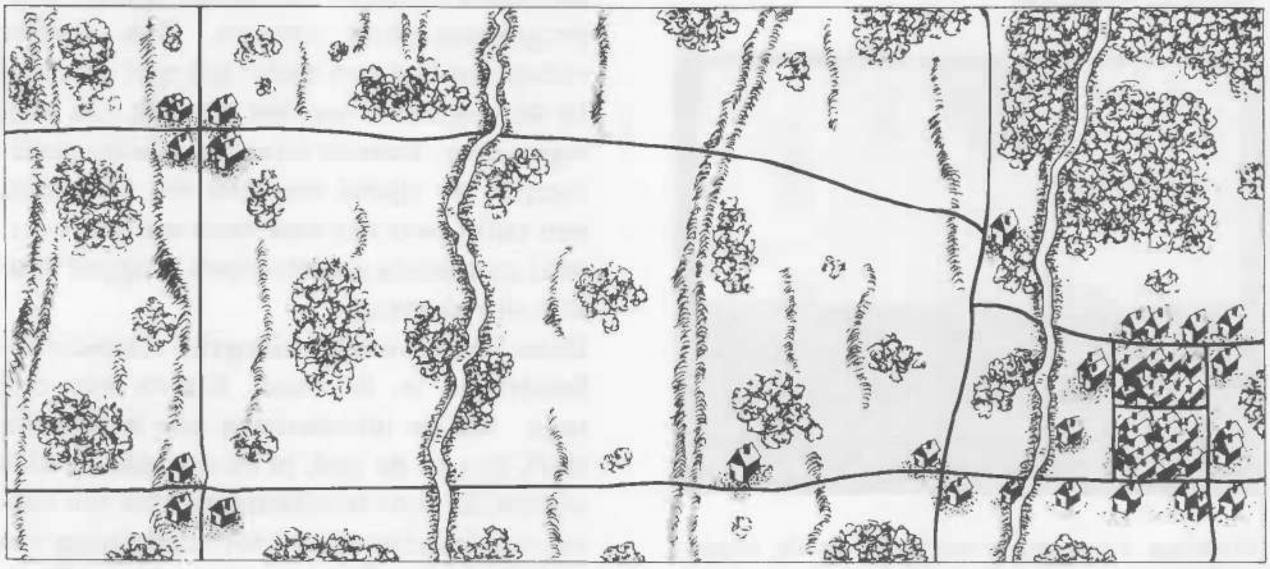
Deze fase is dus nuttig om op krachten te komen en om een overmacht beter te kunnen weerstaan.

Zodra blijkt dat de tegenstand te groot is moet de speler zijn stuk(ken) ingraven. De kans om te overleven totdat versterkingen kunnen worden aangevoerd is door deze handelswijze vijftig procent groter.

Op alle niveaus heeft de speler de volgende stukken tot zijn beschikking:

2 ordonnans stukken.
2 genie stukken
1 hoofdkwartier
2 artillerie stukken
4 zware tanks
8 lichte tanks
12 infanterie stukken

We kunnen het hele strijdtoneel bekijken door de cursor met behulp van de joystick over de kaart te verplaatsen. Hieronder is deze kaart met alle belangrijke informatie nogmaals opgenomen.



Het is waarschijnlijk dat op de hogere niveaus niet alle vijandelijke troepen vernietigd zullen worden. Onze opdracht is dus om de stad rechtsonder op de kaart te veroveren en alle vijandelijke troepen eruit te schoppen.

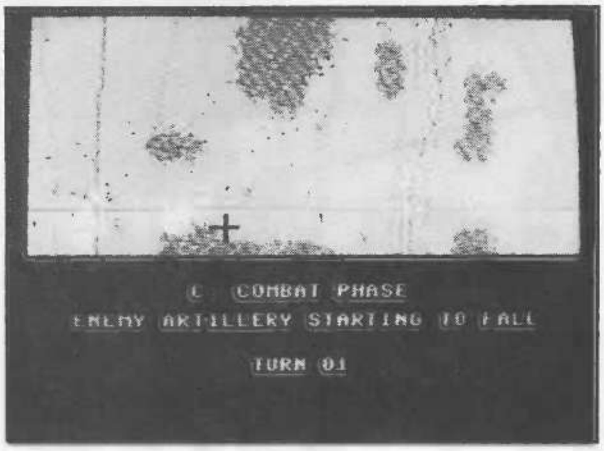
Bestudeer het terrein goed en zoek alvast naar plaatsen waar de stukken zichzelf beter kunnen beschermen tegen een aanval.

Nadat we de <SPATIEBALK> hebben ingedrukt komen we in de bewegingsfase. Alle stukken die daartoe in staat zijn kunnen nu worden verplaatst.

Inspecteer alle stukken en controleer aan de hand van de gebruiksaanwijzing of alle waarden, zoals beweging (S=langzaam, M=normaal en F=snel), vuurkracht (S=zwak, M=sterk en H=zeer sterk) en afstand (het cijfer geeft het aantal vakjes aan dat het stuk kan vuren) overeen stemmen. Tot slot heeft ieder stuk ook een graadmeter zodat de speler kan zien wanneer een stuk aan het eind van zijn krachten is. Is alleen het laatste streepje nog zichtbaar dan wordt het hoog tijd om een stuk in te graven.

Plaats de cursor, die inmiddels van kleur is veranderd, over een stuk en druk op de vuurknop. De kleur van het vakje verandert nu in lichtgroen. Als de kleur weer donker wordt, nadert het stuk de laatste

vakjes die het kan lopen. Zodra de cursor zwart is, kan het stuk niet verder bewegen. Het is onverstandig om zover te lopen; het stuk zal dan hooguit één keer kunnen schieten en bovendien niet eens nauwkeurig.
LET OP! Alle stukken hebben te maken met het verschil in terrein. Een stuk loopt sneller op de weg dan door het veld. En heel langzaam door een bos of ruw terrein. De vijand zit intussen niet stil en heeft een goed beschermde positie ingenomen. Als een stuk in de buurt van een vijandelijk stuk komt, is het mogelijk dat de tegenstander het vuur opent.
Alle stukken mogen in deze fase bewogen worden tot ze niet verder kunnen. De speler mag echter ook beslissen de stukken NIET te bewegen.

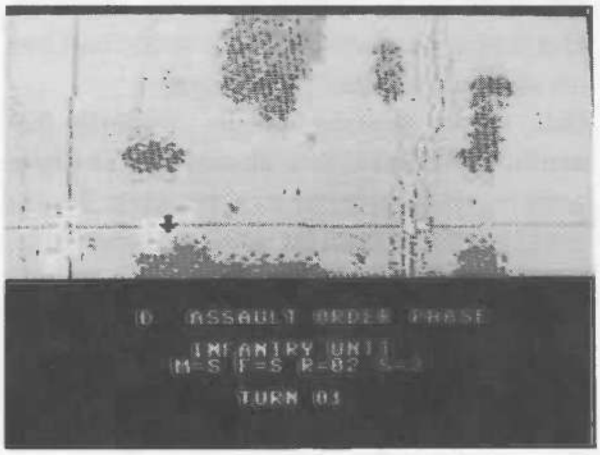


Stukken kunnen op mijnen van de tegenstander lopen. Dit kun je niet voorzien en vaak zullen stukken op deze wijze tot staan gebracht worden. Het is ons nog nooit overkomen dat een stuk ook op een mijnenveld vernietigd werd, maar dit kan blijkens de handleiding wel.
In de derde fase gaan we tot de aanval over. De herrie die de speler hoort wordt door een artillerie aanval voortgebracht. In sommige gevallen betekent dit dat een stuk door artillerie vernietigd kan worden. Dit wordt onder in het beeld aangegeven.
De cursor is nu veranderd in een kruis. Plaats het kruis over een stuk en druk op de vuurknop. Als het stuk voldoende kracht heeft om te vuren zal het kruis een witte kleur aannemen. Hierna kan het kruis verplaatst worden naar een vijandelijk stuk waarop de speler wil vuren.
Als het stuk niet kan vuren zal de computer dit onderin het scherm melden. Is het kruis op een vijand geplaatst, dan drukt de speler opnieuw de vuurknop in en zal het vuurgevecht plaatsvinden. Blijkt een stuk niet zover te kunnen schieten, dan zal de computer dit aangeven.
Voor fanatieke valsspelers hebben we in deze fase nog een tip.
Het komt voor dat een vijandelijk stuk zichzelf zo heeft beschermd, bijvoorbeeld door diep in een bos te gaan staan, dat jouw stuk niet via een directe lijn kan vuren. In dit geval kun je met het kruis "omlopen" en zal de computer het vuurgevecht alsnog accepteren. In werkelijkheid is dit natuurlijk onzin en moeten de spelers deze programmeerfout ontzien. Ook zonder valsspelen kan een speler het spel winnen.
In de volgende fase, het gevecht van man tegen man, kunnen infanteristen en genietroepen de vijand verpletteren. Ook kunnen tanks over een stuk heen walsen (overrun) en kunnen genietroepen bruggen bouwen of repareren.
Deze fase is vooral belangrijk wanneer infanteristen in de buurt komen van een tank. Als de infanteristen nog behoorlijk sterk zijn en de tank in de aanvalsfase al is afgezwakt door beschietingen kan een aanval van de infanteristen tot vernietiging van de tank leiden. Dit is een zeer bevredigende exercitie.
Plaats jouw stuk in de bewegingsfase naast dat van de vijand en val in deze fase het stuk aan door de cursor, die inmiddels in een pijl is veranderd, over jouw stuk te zetten. Druk de vuurknop in en verplaats de pijl in de richting van het stuk dat je wilt aanvallen.
Op dezelfde wijze kan een tank een tegenstander verpletteren.
Als de genietroepen een brug willen bouwen over de rivier moet dit stuk eerst naast de rivier worden geplaatst. Vervolgens plaatst de speler de pijl over het stuk en wijst hij met de pijl in de richting van de rivier waar de brug moet worden gebouwd.

Als de speler zo alle instructies heeft gegeven drukt hij op de <SPATIEBALK>. In de laatste fase van de beurt worden deze instructies dan uitgevoerd.

De computer zal nu een speelwaarde aan de speler toekennen. Deze waarde zal variëren van slecht tot perfect. De volgorde van slecht tot perfect in het Engels luidt:
QUESTIONABLE
MARGINAL
TACTICAL
STRATEGIC
BREAKTHROUGH
Nu kan de speler besluiten het spel te saven om later op dezelfde plaats verder te gaan. Druk op de <SPATIEBALK> om het spel te bewaren. Plaats nadat de computer dit vraagt een geformateerde diskette in de drive (saven kan ook op een cassette) en druk op een toets. Het spel zal nu worden opgeslagen. Later kan dit spel worden ingeladen zodra de speler het originele spel heeft opgestart. In het startmenu krijgt de speler de keus om een nieuw spel te beginnen of om een opgeslagen spel in te laden. Door een druk op de vuurknop zal een nieuw spel worden opgestart en door een druk op de <SPATIEBALK> zal een oud spel worden geladen.

Om een beter inzicht te geven in alle mogelijkheden, die zich tijdens een oefening WHIRLWIND kunnen voordoen, zullen we een kort overzicht geven van de probleemstellingen waar we mee te maken kunnen krijgen.
In de observatiefase zullen we vooral in het begin nauwelijks iets doen. De stukken zijn tenslotte op volle kracht. Wel gaan we eerst rondkijken en alle stukken inspecteren om een eerste doelstelling te kunnen bepalen.
De verschillen in gekozen niveaus zullen in eerste instantie het einddoel aangeven. Op de twee laagste niveaus zal de speler zo snel mogelijk de stad moeten zien te veroveren. Op de hoogste niveaus zal de speler de hele kaart moeten afstropen om zoveel mogelijk stukken te vernietigen. Anders zullen deze stukken later in het spel achtergebleven troepen aanvallen en afslachten om tenslotte de hoofdmacht in de rug aan te vallen. Ook zal de speler merken dat de tegenstander regelmatig versterkingen zal krijgen die onderin het beeld, dus aan de rechterkant van jouw troepen zullen verschijnen.



Het is in dit geval af te raden om direct de stad in te nemen. De versterkingen zullen zeker een tegenaanval lanceren. De overmacht aan troepen die de computer dan vergaart is te groot om effectief, zelfs onder de bescherming van de stad, te kunnen bestrijden. Als we het openingsbeeld hebben bestudeerd gaan we onze stukken bewegen. Al snel, namelijk in het dorpje op het kruispunt vóór onze troepen bovenin het beeld, ontmoeten we de eerste vijandelijke stukken. In ons geval is dat een tankeenheid. De infanteristen maken nu plaats voor de tanks, die wij vervolgens zodanig zullen plaatsen dat een effectieve beschieting mogelijk wordt gemaakt. De vijandelijke tanks staan midden op het kruispunt in het dorp. Zolang zij daar blijven staan kunnen geen van onze troepen passeren zonder behoorlijke schade op te lopen.
Zoals reeds eerder gezegd hebben we geen haast en moeten we verschanst met een beetje risico deze eerste ontmoeting tot een goed einde zien te brengen. Probeer daarom met een sterk stuk de tegenstander in te sluiten. Als het stuk twee beurten lang is beschoten, kun je in de "assault"-fase proberen een man tegen man gevecht aan

te gaan. Neem hiervoor twee sterke infanteriestukken en bestorm het dorp. Zodra de stukken naast de tanks staan kunnen ze worden beschoten.
We raden hier aan met twee infanteriestukken aan te vallen omdat, wanneer een stuk tijdelijk wordt uitgeschakeld door de beschietingen van de tanks, dit dan kan worden ingegraven. De andere infanteristen kunnen de aanval intussen afmaken. Het is niet waarschijnlijk dat beide stukken tot stoppen worden gedwongen.
Ook onze tweede divisie, onderin het beeld, zal in het eerste dorpje op het kruispunt tegenstand mogen verwachten. In ons geval gaat het om een goed verschanst infanteriestuk, dat we met beschietingen van tanks vast verzwakken om uiteindelijk een gevecht van man tegen man aan te gaan. (Wederom met twee infanteriestukken).
De andere troepen hoeven in dit geval niet te wachten en kunnen dit strijdgewoel zonder al teveel schade passeren. Loop echter niet al te snel en blijf de sterkte van de beschoten troepen volgen. Mochten bepaalde stukken toch teveel schade oplopen, stop dan met bewegen. De vijand is op dit niveau nog niet zodanig getraind dat hij een killersinstinct heeft opgebouwd. Hierdoor zal ons stuk niet langer worden beschoten. Er bestaat dan alleen nog een kleine kans dat de artilleristen een gelukstreffer lanceren. De infanteristen die de parallelweg aan het begin bezetten, moeten nu in lijn de opmars naar de eerste bossen inzetten. Zij hebben als eerste taak om alle troepen die zich niet in de buurt van de wegen ophouden uit te roeien.
In de handleiding geeft men aan dat al onze stukken voor de tiende beurt de rivier moeten hebben bereikt. Besteedt dus in eerste instantie niet teveel tijd aan troepen die jouw hoofdmacht proberen op te houden. Laat hooguit twee of drie stukken de strijd met de vijand aanbinden, behalve als het niet anders kan. En vergeet niet bijzonder zuinig op de genietroepen te zijn. Zij zullen bij de rivier tenslotte bruggen moeten bouwen, zodat de tanks kunnen oversteken.
Zodra de rivier is bereikt laat je alle stukken in ieder geval één beurt op krachten komen. De genietroepen die, mits alles naar wens is gegaan, veilig bij de rivier zijn gearriveerd kunnen nu aan de bouw van bruggen beginnen. Dit gebeurt weer in de "assault"-fase.
Nadat de bruggen zijn gebouwd kan de speler besluiten om een kleine troepenmacht in de richting van de stad te sturen. Omdat de genietroepen hun werk hebben gedaan kunnen deze stukken in ieder geval met een paar tanks die van beide divisies zijn afgesplitst de strijd aanbinden met de troepen in de stad.
Haal tijdens deze aanval geen domme dingen uit en beschiet de vijand totdat deze de aftocht blaast en drijf hem zo in het nauw. De troepen bij de rivier zullen het inmiddels wel druk hebben gekregen met de versterkingen die nu op het slagveld arriveren. Zodra de stad is ingenomen zullen geen versterkingen meer worden aangevoerd. Vergeet niet de HELE stad te doorzoeken, zodat je absoluut zeker weet dat er geen vijandelijke troepen meer verscholen zitten in uithoeken. De ontwerper van dit spel raadt ook aan de stad met een ordonnansstuk te doorzoeken. Dit gaat een stuk sneller.
We nemen nu aan dat alles volgens plan is verlopen en dat we in beurt 15 de stad hebben bezet. Laat een paar stukken achter (de genie, de ordonnans en een tank) en verdeel de andere stukken weer over de twee divisies. Breng nu alle stukken naar de andere kant van de rivier, dus aan de kant van de stad en graaf ze in.
Er bestaat een goede kans, dat vijandelijke troepen een slag met jouw stukken buiten het bord (we zien hier dus niets van) hebben gewonnen of hebben vermeden. Deze troepen zullen nu een tegenaanval inzetten met als doel de stad te heroveren.
Deze troepenmacht kan van alle kanten komen en zal dat ook graag doen. Want onderschat deze macht niet. Zes tanks en hetzelfde aantal infanteriestukken kunnen nog behoorlijk wat schade aanrichten. Zeker als de speler de achtergebleven stuk-

ken van eerdere veldslagen niet op tijd heeft kunnen terughalen. Deze stukken worden snel opgeruimd en wat er dan overblijft zal het moeten uithouden tot beurt 35.



Speeltips

Zorg dat alle of vrijwel alle troepen de rivier bereiken. Blijf dus niet met verzwakte stukken aanvallen, maar laat ze een paar beurten op krachten komen. Tenslotte heb je vooral in de eerste beurten geen haast.

Probeer voor de negende beurt alle stukken bij de rivier te hebben.

Laat de genietroepen niet aan veldslagen deelnemen totdat alle bruggen over de rivier gebouwd zijn. Zodra deze troepen toch door de vijand worden aangevallen graaf ze dan in. Mochten toch alle genietroepen worden uitgeschakeld, dan zal de computer uiteindelijk wel toelaten dat alle stukken de rivier kunnen oversteken. Dit kost echter veel tijd en zal in alle gevallen leiden tot verlies van het spel.

In verband met een snelle bruggenbouw is het aan te bevelen NOOIT troepen de plaats te laten passeren waar de genietroepen moeten bouwen. (Het kruispunt van de weg en de rivier.) Het komt maar al te vaak voor, dat zo'n stuk vastloopt op een mijnenveld of zodanig beschoten wordt dat het een aantal beurten op deze plaats blijft vaststaan. Een brug bouwen is er dan niet bij.

Mocht om welke reden ook deze situatie toch voorkomen, dan raden wij aan dat de speler zich aansluit bij de andere divisie en omloopt om de stad alsnog te bereiken.

Pas vooral op de volgorde waarin stukken moeten worden bewogen. Geef voorrang aan die stukken met een opdracht. Mocht een onbelangrijk stuk bijvoorbeeld op een weg op een mijn lopen, dan moeten alle achterop komende stukken omlopen en kunnen daardoor misschien hun stelling niet op tijd innemen.

Zodra de stad is ingenomen is het doel in principe bereikt. Door jouw hoofdkwartier te verliezen kun je alsnog ook het spel verliezen. Dit kost punten. Bescherm daarom dit stuk goed.

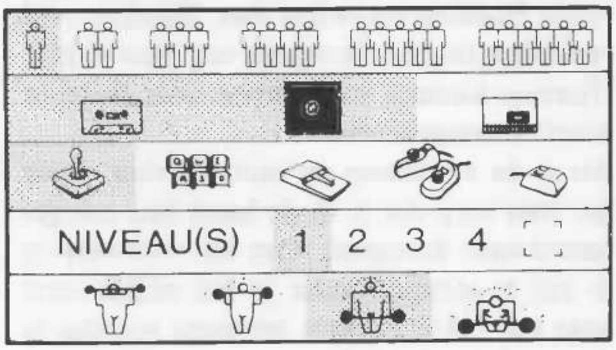
CHECKLIST

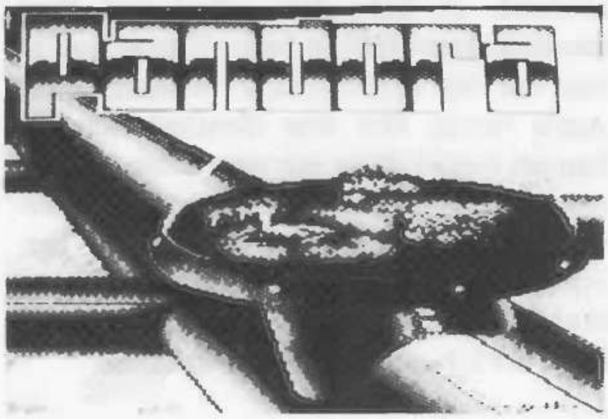
1. Controleer of de kracht van de stukken niet onder het gemiddelde komt, anders ingraven.
2. Zoek iedere beurt naar een doel, dat binnen bereik ligt zonder de einddoelstelling uit het oog te verliezen.
3. Beweeg eerst de stukken, die dit doel moeten verwezenlijken en pas dan alle anderen.
4. Houdt alle stukken zoveel mogelijk bij elkaar.
5. Bescherm Genietroepen en het Hoofdkwartier.
6. Blijf zoveel mogelijk op de weg om snelheid te maken. Alle troepen bewegen sneller op de weg.
7. Controleer de kracht van een stuk bij iedere beweging nadat het wordt aangevallen.
8. Loop nooit de volledige afstand, die een stuk mag bewegen. Vaak zal het stuk dan te moe zijn om te vuren.
9. Vuur altijd op stukken die binnen bereik liggen. Ammunitie is onbeperkt aanwezig.
10. Kies krachtige infanterietroepen om een tank in de "assault" fase te overmeesteren.
11. Beschiet eerst een stuk voordat het in een man tegen man gevecht wordt aangevallen.
12. Probeer altijd ALLE stukken heelhuids tot aan de stad te brengen.
13. Alle achtergebleven stukken moeten zo snel mogelijk, desnoods op halve kracht, voor beurt tien weer bij de hoofdmacht zijn ingelijfd anders kan de speler deze stukken afschrijven.

Operation Whirlwind is niet moeilijk qua instructies, maar wel qua uitvoering. Zowel voor beginners als doorgewinterde 'historici' is dit uitdagende spel iedere gulden (ongeveer 60) waard.

PANDORA

Firebird | Shahid Ahmad en David Eastman | HomeSoft Benelux





Doel

Pandora is de naam van een bio-computer. Het ruimtestation dat met deze computer is uitgerust, dreigt neer te storten op de Aarde. Niemand weet wat Pandora van plan is, maar het zal wel weer weinig goeds zijn. Daarom word je er op uit gestuurd om het ruimtestation te vernietigen voordat het de Aarde weet te bereiken.

Beschrijving

Lang geleden werd Pandora door een Europees research team ontwikkeld. Het ruimtestation dat met deze computer werd uitgerust, werd ook Pandora gedoopt. De computer was er één van de allernieuwste (de zevende) generatie, een zogenaamde bio-computers. Dit soort computers is in staat om kennis te vergaren en te interpreteren. Dankzij de nieuwe ervaringen kon Pandora haar eigen intelligentie steeds verder verhogen. Een echt superbrein dus. Aan boord van het ruimteschip bevond zich een bemanning die zowel uit mensen als robots bestond. Het ruimtestation Pandora was zo ontworpen dat het geschikt was voor een reis die vele generaties zou gaan duren. Het was dan ook eigenlijk eerder een complete stad dan een ruimteschip. Aan boord bevond zich alles wat noodzakelijk was om gedurende zeer lange tijd te kunnen overleven; van sport- en ontspannings accommodaties tot en met een complete tuin aan toe. De bemanningsleden waren uiteraard allemaal vegetariërs, zodat er meer dan voldoende voedsel aan boord was en kon worden gekweekt. Tijdens de tocht moest de bemanning van Pandora zoveel mogelijk verschillende grondstoffen verzamelen, zodat deze later op Aarde weer konden worden onderzocht.

Zo'n tweehonderd jaar na de lancering ging er echter iets mis. Gewetensvolle onderzoekers hadden reeds voor de lancering gezegd dat de stabiliteit van de bio-computer nog niet voldoende was getest. Indien er tijdens de lange tocht iets mis mocht gaan, dan bestond het risico dat Pandora agressieve neigingen zou gaan vertonen. Deze bedenkingen werden destijds weggewuifd omdat de lancering niet kon worden uitgesteld.

Het is jouw taak om naar het ruimtestation te gaan en ter plaatse een onderzoek in te stellen. Mocht er iets vreemds aan de hand zijn aan boord van Pandora, dan moet je zoveel mogelijk voorwerpen terugbrengen naar de Aarde en het ruimteschip opblazen. Het spel begint terwijl je net aan boord van Pandora bent aangekomen. Je merkt al snel

dat er inderdaad iets is misgegaan. Zodra je een stap vooruit zet, word je geroosterd door een laserstraal. Einde spel!
Vandaar dat we met ons hand over het hart strijken en alvast een speeltip weggeven voordat we zelfs maar begonnen zijn. Wacht rustig totdat iemand van het welkomst comité op je af komt, dan wordt deze geroosterd. Je hebt dan echter wel haar identiteitskaart (*ID*) in bezit. Hierop kun je zien dat het onfortuinlijke bemanningslid Annie heette. Met deze identiteitskaart in handen kun je alvast een paar delen van het ruimtestation onderzoeken. Meer vertellen we nog niet, behalve dan dat het spel kan worden gepauzeerd door toets <F1> in te drukken. Het spel wordt weer hervat door toets <F1> nogmaals in te drukken.

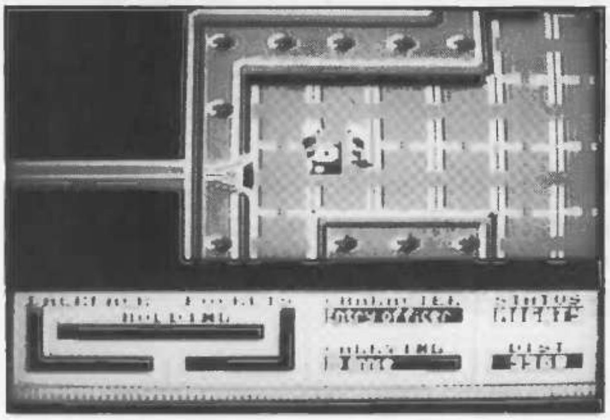
Tijdens het spel is het beeldscherm verdeeld in twee rechthoeken. Het bovenste deel van het scherm toont in vogelvlucht de omgeving waarin je bent.
Het onderste deel van het scherm biedt plaats aan de nodige informatie.
Om te beginnen zie je geheel rechtsonder een teller die in rap tempo terugloopt. Erboven staat de aanduiding *Dist*. Inderdaad, dit is de afstand die nog ligt tussen Pandora en de Aarde. Hierboven staat, onder het woord *Status*, een aanduiding voor de gezondheidstoestand waarin je verkeert. Deze kan tijdens gevechten met bewakingsrobots en andere bemanningsleden snel teruglopen. Je herstelt gedurende het spel niet meer.
Verder naar links zie je nog twee vakjes. Het bovenste heeft als opschrift *Character*. Hierin komt de naam te staan van het karakter dat bij je in de buurt komt. Onder deze naam staat het woord *Carrying*. Hieronder wordt vermeld wat het karakter bij zich heeft, dus niet de voorwerpen die je zelf draagt. Deze worden in de drie vakken geheel links getoond. De voorwerpen kun je op drie manieren bij je dragen, namelijk:
Holding = Je hebt het hieronder genoemde in handen. Je kunt slechts één voorwerp tegelijk in je handen houden.
Pocket = De voorwerpen die zich in de zakken van het ruimtepak bevinden. Er kunnen niet meer dan vier voorwerpen in de zakken worden opgeborgen.
Backpack = Dit is een uiterst modieus rugzakje waarin de wat grotere voorwerpen kunnen worden opgeborgen. Ook in de rugzak passen niet meer dan vier voorwerpen.

Om voorwerpen over te hevelen van de handen naar de zakken of de rugzak moet je eerst de <SPATIEBALK> indrukken. Het vakje *Holding* verdwijnt dan. Tegelijkertijd verschijnt dan bij de rugzak een blauwe pijl. Hiermee kunnen voorwerpen naar believen worden overgeheveld.
Als je de vuurknop nu indrukt, dan wordt het voorwerp dat je in de hand had overgeheveld naar de rugzak. Om een voorwerp in je zak te stoppen moet je het pijltje eerst naar het vakje *Pockets* bewegen voordat je de vuurknop indrukt.
Dit is het resultaat van het indrukken van de vuurknop terwijl de zakken of de rugzak nog leeg zijn. Verderop in het spel heb je waarschijnlijk al andere voorwerpen bij je. Wanneer je een voorwerp dat in de rugzak of zakken zit, aanwijst en de vuurknop indrukt, dan heb je dat in handen. Een voorwerp dat je eventueel in handen had, wordt dan automatisch opgeborgen op de plaats die in de rugzak of in de zakken is vrijgekomen.
Op dezelfde manier is het ook mogelijk om voorwerpen tussen de zakken en de rugzak te laten verhuizen.
Wanneer je klaar bent met de bagageafhandeling, dan druk je de <SPATIEBALK> nogmaals in.

Lopen doe je door de joystick in één van de vier richtingen omhoog, links, rechts of omlaag te bewegen. Wanneer je bezig bent met het manipuleren van voorwerpen tussen handen, zakken en rugzak, dan kun je niet lopen.

Tijdens de speurtocht door het ruimtestation Pandora, zul je al tamelijk snel stille getuigen vinden in de vorm van ontzielde lichamen van bemanningsleden. Deze kunnen worden gefouilleerd door er bovenop te

gaan staan en de <SPATIEBALK> in te drukken. De twee vakjes *Character* en *Carrying* worden dan vervangen door een vakje met de titel *Dead char.* Hieronder komt dan een opsomming van de voorwerpen die je op het lichaam aantreft. Indien er niets wordt vermeld, dan heeft het lichaam niets bij zich. Het oprapen van voorwerpen die aan de overledene toebehoorden gebeurt ook weer door het voorwerp met het pijltje aan te wijzen en de vuurknop in te drukken. Je houdt het dan automatisch in handen. Om het in de zakken of de rugzak op te bergen, moet je het pijltje naar het betreffende vak bewegen en op een lege regel de vuurknop indrukken. Let er op dat een voorwerp dat je in handen had wanneer je een voorwerp van een dode opraapt automatisch op het lichaam van de dode wordt geplaatst.
Als je klaar bent met het fouilleren van het ex bemanningslid, dan druk je de <SPATIEBALK> weer in, zodat je de ontdekkingstocht kunt voortzetten.



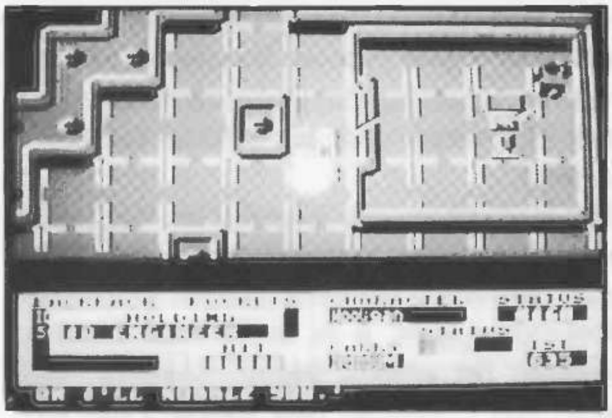
Het begin van het spel

Oplettende lezers hebben al kunnen concluderen dat je ook in gevecht kunt raken met bemanningsleden en bewakingsrobots. Dit gebeurt wanneer je een robot of een bemanningslid tegen het lijf loopt. (Niet elke ontmoeting hoeft echter in een gevecht te resulteren.)
Als je gedwongen wordt om op de vuist te gaan, dan is er geen ontsnapping meer mogelijk. Het is een gevecht op leven of dood. Tijdens het handgemeen verschijnen twee extra vakjes in beeld. Rechtsonder in het *"Pocket"* vak verschijnt een vakje met de titel *Hit.* In dit vakje verschijnen een aantal vierkantjes. De eerste drie vierkantjes zijn geel, de laatste twee vierkantjes zijn blauw. Het is nu uiteraard de bedoeling om de vuurknop in te drukken op het beste moment. Dit moment ligt precies tussen het vol raken van het laatste gele vierkantje en het verschijnen van het eerste lichtblauwe vierkantje. Als je te lang wacht met het indrukken van de vuurknop sla je niet, maar moet je zelf een opdoffer incasseren. Als je de koelbloedigheid aan de dag legt om te wachten totdat het laatste gele balkje zo groot mogelijk is, dan heeft jouw klap het meeste effect.
Boven het tweede vakje, dat rechtsonder in beeld verschijnt, staat de aanduiding *Status.* Daaronder staat een energiebalk die de gezondheidstoestand van de tegenstander weergeeft. Als de balk geheel is verdwenen, dan is de vijand gedood. De voorwerpen die deze eventueel bij zich had kunnen dan worden afgenomen door het lichaam te onderzoeken.
Het is overigens ook mogelijk om wapens te gebruiken tijdens een gevecht. Deze moet je dan natuurlijk wel eerst hebben gevonden. Bovendien moet je ze in de hand houden voordat het gevecht begint. Sommige wapens zijn effectiever dan andere. (Vuurwapens kunnen niet worden gebruikt tijdens een lijf-aanlijf gevecht.)
Afhankelijk van de tegenstander, zijn meer treffers (met vuisten of een wapen) noodzakelijk voordat deze zich gewonnen geeft. Soms zullen tegenstanders ook gewapend zijn, zodat een gevecht bij voorbaat vaak hopeloos is. Dit zul je in de praktijk al snel ervaren.

Niet elke ontmoeting met een ander bemanningslid hoeft uit te monden in een verbeten strijd. Wanneer zowel jij als de tegenstander geen wapen in handen heeft, dan zal het gelukkig niet snel tot een gevecht hoeven te komen. (Dit laatste geldt vaak niet wanneer je door een bewakingsrobot wordt onderschept.)
Als je een ander bemanningslid van Pandora ongewapend tegen het lijf loopt, dan is de kans groot dat deze je om een bepaald voor-

werp vraagt. Dit zie je in de vorm van een ''scrollende'' boodschap onder in beeld. Indien je dit voorwerp bij je hebt, dan neem je dit in handen en je geeft het aan de ander door de vuurknop in te drukken als je vlak bij hem, haar of het staat. Het juiste voorwerp bij de juiste persoon levert dan een ander voorwerp of nuttige informatie op.

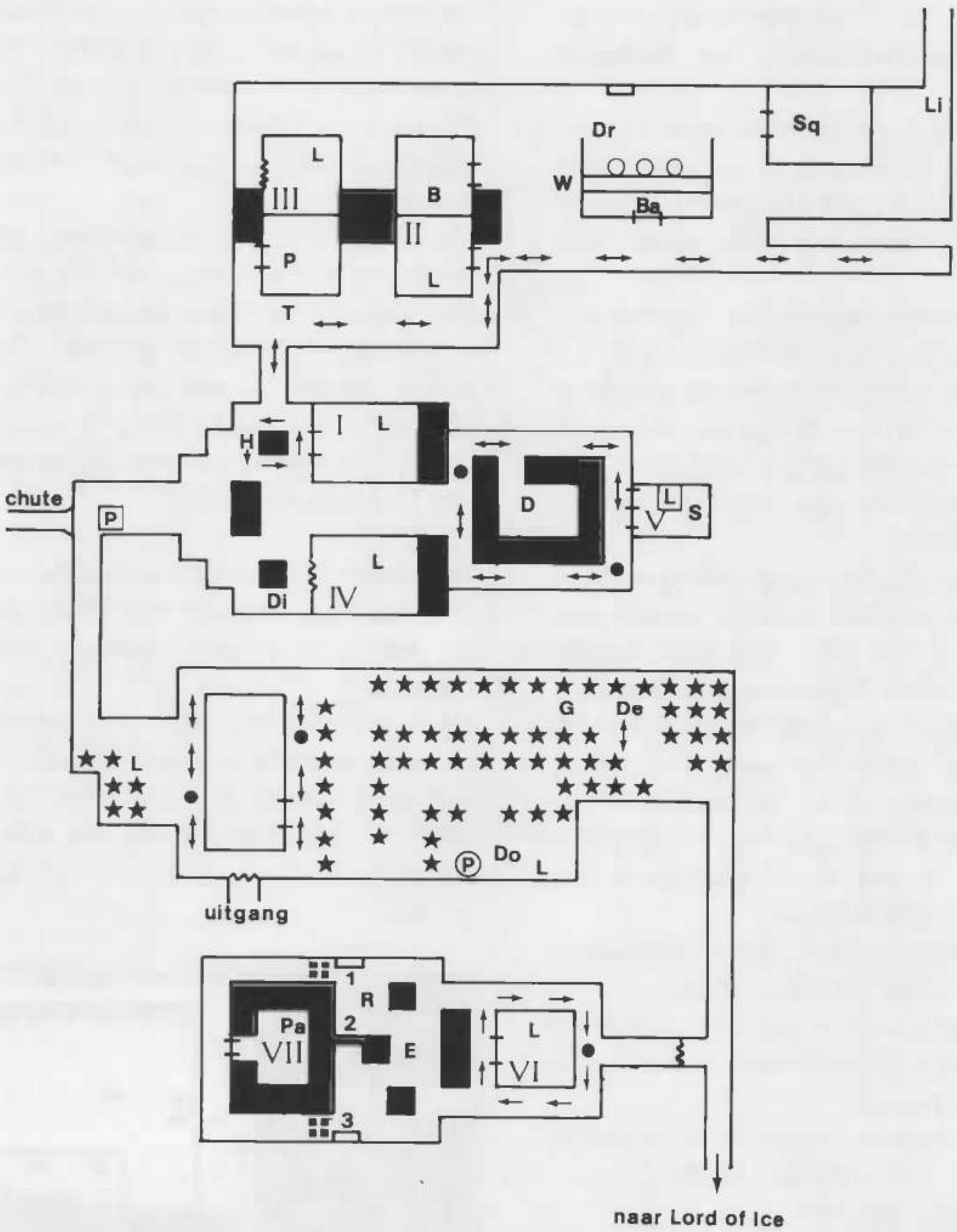
Een andere manier om informatie te vergaren is het gebruik van de computer terminals die je in diverse vertrekken ziet staan. Om de terminals te gebruiken, moet je een identiteitsbewijs in handen hebben en tegen de terminal aanlopen. Wanneer je weer wegloopt of de vuurknop indrukt, wordt de verbinding automatisch verbroken.



Gevecht met een hooligan

In sommige vertrekken kun je ook voorwerpen tegenkomen die op tafeltjes liggen. Deze kunnen worden opgeraapt door tegen het tafeltje aan te lopen terwijl je niets in handen hebt. Als het voorwerp inderdaad kan worden meegenomen, dan raap je het automatisch op. Indien je met het voorwerp in handen nogmaals tegen het tafeltje aanloopt, dan wordt het weer neergelegd. Op sommige plaatsen is het ook mogelijk om voorwerpen die je ergens anders hebt gevonden of hebt gekregen neer te leggen, waardoor ze worden gebruikt.
Voor het behalen van de hoogst mogelijke score is het noodzakelijk dat je zoveel mogelijk voorwerpen naar de ontsnappingscapsule (de *shuttle*) overbrengt. Om dit te bewerkstelligen moet je naar de vrachtsluis lopen. Deze vind je vlak bij de plaats waar het spel begint in de linker wand. Neem dan het voorwerp dat je in de *shuttle* wilt leggen in handen, ga voor de pijp staan en druk op de vuurknop. Houdt er echter wel rekening mee dat je één bepaald identiteitsbewijs bij je moet hebben om Pandora te kunnen verlaten. Bovendien zul je ook de uitgang moeten hebben opgespoord voordat het ruimtestation tegen de Aarde te pletter slaat.

Wanneer je de huidige poging om de Aarde te redden wilt opgeven, dan druk je de <RESTORE> toets even in. Je kunt dan opnieuw beginnen.



- P = Start
- → = Route bewakers e.d.
- H = Hooligan
- T = Thief
- Li = Lord of Ice
- L = Lichaam
- S = Security officer
- B = Bank manager
- P = Priest
- D = Defense officer
- ● = Droid
- ★ = Plant
- Dr = Drunk
- Ba = Barman
- Sq = Squash player
- W = Wackobrain
- Di = Diabetic
- Do = Doctor
- G = Gardener
- L = Laser rifle
- (P) = Pulse laser
- Pa = Pandora
- ⌇ = Krachtveld
- E = Engineer
- 1 = SDI 1
- 2 = SDI 2
- 3 = SDI 3
- ■■ = Versperring
- De = Deathfly
- R = Robodroid

Speeltips

Verroer geen vin in het ruimtestation voordat je het identiteitsbewijs van Annie in handen hebt.

Heb je eenmaal een identiteitsbewijs, voorkom dan dat je door de dief (*thief*) wordt onderschept. Hij steelt alle identiteitsbewijzen die je bij je hebt. Een zekere dood wacht je dan.

Het ruimtestation bestaat uit vier verschillende delen. Voor elk deel heb je een bepaald identiteitsbewijs nodig aangezien je voor het betreden van deze gebieden een bepaalde *security clearance* nodig hebt. Een identiteitsbewijs van een hogere groep mag natuurlijk ook.

De meeste vertrekken zijn uitgerust met een eenvoudige schuifdeur die vanzelf open gaat wanneer je ervoor staat. Sommige vertrekken worden echter afgesloten door een energieveld. Voor het passeren hiervan heb je het correcte identiteitsbewijs nodig. Een hogere *security clearance* helpt hier niet.

Probeer zoveel mogelijk om gevechten te voorkomen. In een aantal gevallen is hier echter geen ontkomen aan.

De eindwaardering die je krijgt wanneer je het ruimtestation Pandora levend weet te verlaten is afhankelijk van de hoeveelheid voorwerpen die je aan boord van de *shuttle* weet mee te nemen.

De uitgang kun je vinden in het tuincentrum van het ruimtestation, bij de grote letter "P" die je daar ziet.

Je hebt echter wel een bepaald identiteitsbewijs nodig om hier ongeschonden doorheen te komen.

Bemanningsleden hebben soms meer voorwerpen bij zich dan op het eerste gezicht lijkt. Deze voorwerpen kun je pas zien nadat ze zijn gedood.

Met het laserpistool kun je slechts een beperkt aantal malen gebruiken, dus gebruik het verstandig.

Om Pandora te verlaten hoef je slechts één bemanningslid en één andere tegenstander te doden. Welke dat zijn verklappen we pas in de complete oplossing, die hieronder volgt.

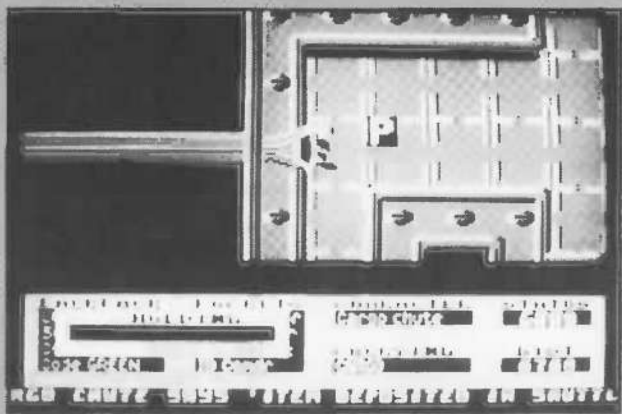
De meeste bemanningsleden en bewakingsrobots volgen een vast traject. Leer deze herkennen om er heelhuids langs te komen.

Op de kaart hebben we hun traject, waar mogelijk, aangegeven door middel van pijltjes.

Op de kaart hebben we trouwens niet alles aangegeven. Wel hebben we alle noodzakelijke gegevens voor het ontsnappen van het ruimtestation Pandora gegeven. Op deze manier hopen we onze lezers zoveel mogelijk bij te staan zonder alle geheimen prijs te geven. Zodoende kan men zelf ook nog het één en ander ontdekken.

Hieronder geven we de complete oplossing van Pandora. Lees dus niet verder wanneer je het spel zonder verdere hulp wilt oplossen!!

Deze oplossing leidt niet tot de perfecte score omdat je niet alle voorwerpen die je in het spel kunt vinden dan wel veroveren verzamelt. We geven echter wel een manier om Pandora te vernietigen en de Aarde te redden.



De "chute"

Wacht om te beginnen totdat je het identiteitsbewijs van Annie in handen hebt en zij gedood is. Loop dan naar kamer 1 en pas op voor de *hooligan*. Pak het identiteitsbewijs van de *engineer* en de *sonic driver*. Loop hierna weer naar buiten. Ontwijk opnieuw de *hooligan* en loop naar het noorden. Op een gegeven moment worden de gangen van het ruimtestation blauw. Aan het einde van

de gang loop je iets naar rechts en je loopt naar boven in de inham tussen de kamers 2 en 3. Hier ben je veilig voor de dief die in dit gedeelte van het ruimtestation rondwaart. Wacht totdat de dief naar rechts rent en loop dan achter hem aan. Ga naar boven en betreedt kamer 2. Steel het identiteitsbewijs van de *Lt. Commander*. Loop vervolgens naar kamer vier. Zorg ervoor dat je het identiteitsbewijs van de *Lt commander* in handen hebt. Je kunt dan ongestoord door het krachtveld lopen. In de hoek ligt het ontzielde lichaam van de commandant. Pak zijn identiteitsbewijs en de groene en blauwe code. Neem het identiteitsbewijs van de *Lt commander* weer in de hand om deze kamer te kunnen verlaten.

Ga weer terug naar de plaats waar je het spel bent begonnen en loop door naar kamer 6. Pak, voordat je door het krachtveld dat deze kamer afsluit heen loopt, de identiteitskaart van de *Commander*. Op het lichaam dat je in deze kamer ziet liggen kun je een diskette vinden. Raap deze floppy op en verlaat de kamer weer met de *Commander ID* in je hand.

Nu ga je op pad naar kamer 7. In deze kamer tref je een beveiligingsbeambte aan. Deze zul je moeten doden. Berg hiertoe het identiteitsbewijs op en ga op de vuist. Nadat je de strijd in jouw voordeel hebt beslecht pak je het lasergeweer dat op de tafel ligt. Berg dit op in de rugzak en neem de *Commander ID* weer in handen. Loop vervolgens de kamer weer uit en ga naar kamer 8 in het tuincomplex. Nadat je in de tuinen de tuinman (*Gardener*) hebt gezien, moet je even pauzeren om het lasergeweer in de hand te nemen. Iets verderop kom je oog in oog met een *Death fly*. Doodt deze door hem 4 maal te beschieten met het lasergeweer. Pas op dat je de tuinman niet raakt. Doe je dit wel, dan heeft het lasergeweer niet meer voldoende vermogen om de *Death fly* te doden.

Nadat de *Death fly* is gedood vervolg je je tocht door de gangen op weg naar kamer 8. Halverwege deze gang zie je weer een krachtveld aan de linkerkant. Pak, voor je hier doorheen loopt, het *Engineer ID* in je hand. Na het passeren van het krachtveld moet je het *Engineer ID* verruilen voor het *Commander ID*. Loop dan naar links en betreedt kamer 8. Hier ligt het stoffelijk overschot van de *AWOL officer*. (*AWOL* is overigens de afkorting voor *A*bsent *Wi*th*O*ut *L*eave, oftewel ongeoorloofd afwezig.)

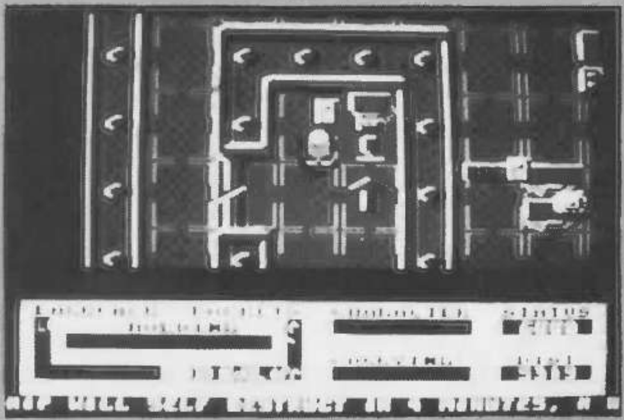
Loop hierna verder naar links totdat je de *Robo mechanic* ziet. Deze maakt je dan duidelijk dat hij een flexibel stuk gereedschap nodig heeft. Pak de *sonic driver* uit de rugzak en overhandig deze aan de technische robot door de vuurknop in te drukken. Als deze handeling correct is uitgevoerd, krijg je in ruil de *Code red*.

Hiermee loop je door naar links boven. Hier zie je vier kleine vierkantjes met daarnaast de aanduiding ''SDI 1''. Loop tegen deze mededeling aan en *Code red* wordt hier achtergelaten. Verder omlaag zie je een plaats met ''SDI 2''. Hier laat je op dezelfde manier als hierboven beschreven *Code green* achter.

Wandel nu verder naar beneden totdat je bij ''SDI 3'' bent gekomen. Plaats hier *Code blue* en de vierkantjes die je de doorgang versperden verdwijnen. Je kunt hierdoor naar kamer 9 lopen. In dit vertrek staat de boosdoener, de biocomputer Pandora. Pak de *Floppy disk* in je handen en loop naar Pandora. Als de diskette is ingevoerd, zie je een mededeling waarin je duidelijk wordt gemaakt dat het ruimtestation zichzelf over 4 minuten zal opblazen.

Verlaat de kamer waarin Pandora staat en neem de *Commander ID* weer in je hand. Loop terug naar het krachtveld waardoor je dit deel van het ruimtestation bent binnengekomen. Verruil de *Commander ID* voor de *Engineer ID* en loop door het krachtveld naar buiten. Als je buiten bent aangekomen pak je het *Commander ID* weer.

Hiermee loop je naar het tuincentrum. Vlak onder de ''P'' zie je weer een krachtveld. Voordat je hier doorheen probeert te lopen,

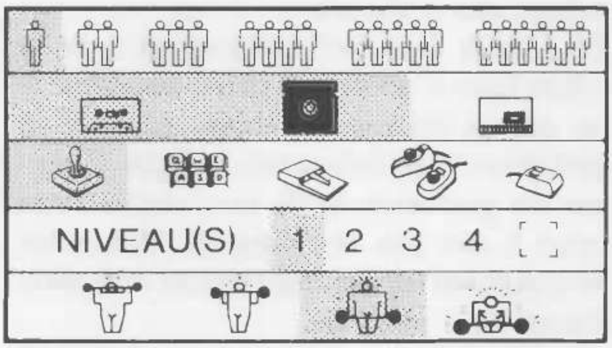


Pandora blaast zichzelf na 4 minuten op

neem je de *AWOL ID* ter hand.
Het spel is hiermee afgelopen. De score is echter afhankelijk van de hoeveelheid voorwerpen die je tijdens het spel in de *chute* hebt geworpen.

PAPERBOY

Elite Systems | Neil A. Bate, Chris Harvey | Home Software Benelux





Doel

In het spel *Paperboy* is het de bedoeling om kranten te bezorgen in een typisch Amerikaanse voorstad. In deze krantenwijk zul je zeer goed moeten blijven opletten, want het gevaar kan bij elke volgende woning op de loer liggen.

Beschrijving

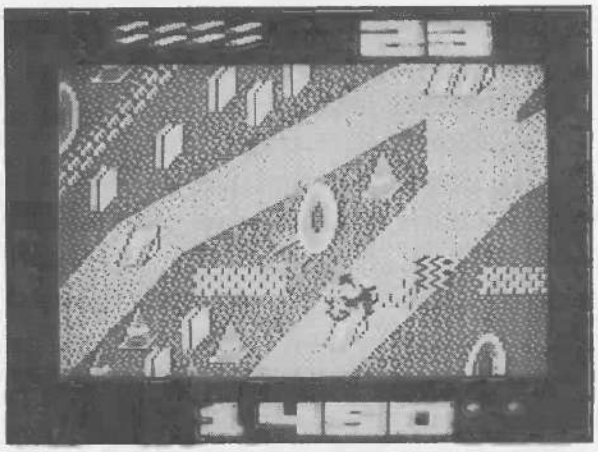
Paperboy is de zoveelste conversie van een arcade-spel door Elite. Het spel werd voor de hallen vervaardigd door Atari Games Inc.
Oplettende lezers van *Het Zwaardere Werk* zullen de namen van beide programmeurs misschien bekend voorkomen.
Neil A.Bates is namelijk de programmeur van het spel *Airwolf,* terwijl Chris Harvey verantwoordelijk is voor *Bomb Jack.*
Het verhaal dat aan *Paperboy* ten grondslag ligt is uitermate eenvoudig. Je speelt de rol van een Amerikaanse scholier die wat geld probeert bij te verdienen met een krantenwijk. Hij heeft een wijk gekregen in zo'n typisch Amerikaanse voorstad, die bestaat uit een lange rij vrijstaande woningen.
Ook de wijze van het bezorgen van de kranten gebeurt op uiterst Amerikaanse wijze. Je zult het vast en zeker wel eens hebben gezien in de één of andere speelfilm of TV-serie. Al fietsend worden de kranten de tuin van de abonnee in geslingerd.
De woningen van de lezers van de krant zijn te herkennen aan de groene brievenbus met het opschrift *SUN,* die in de tuin staat.
Nat uurlijk is niet iedereen in de straat geabonneerd op het plaatselijke nieuwsblad.

Maandag is je eerste werkdag. Gewapend met acht kranten bereid je jezelf voor op het werk dat je te wachten staat. Een korte blik op het beeldscherm leert je dat dit de volgende informatie biedt:
Linksboven zie je het aantal kranten dat je nog bij je hebt, met daarnaast het aantal punten dat je hebt verdiend voor het toebrengen van schade aan de huizen van nietlezers. Aan het einde van de dag wordt dit aantal vermenigvuldigd met 100 en bij de behaalde score geteld.
Onder in beeld kun je zien hoeveel punten je hebt verzameld. Rechts van het puntentotaal wordt door middel van petjes aangegeven hoeveel levens je nog over hebt.
Doordat de fietser zich alleen in de rechter benedenhoek van het beeldscherm kan bewegen is de speelruimte helaas nogal klein. Hierdoor is het tamelijk moeilijk om op tijd te reageren op het naderende gevaar. Weliswaar is het mogelijk om hier en daar bij een

oprit de stoep op te rijden, maar ook de trottoirs worden onveilig gemaakt door allerlei obstakels. Kortom, je zult heel wat in je mars moeten hebben om niet vroegtijdig op non-actief te worden gesteld wegens gebrek aan lezers en/of levens.

Zoals we reeds eerder vermeldden, liggen talloze gevaren op de loer om de krantenjongen uit te schakelen. De gevaarlijke situaties die je zoal zult tegenkomen worden bijvoorbeeld gevormd door dronken nozems, mensen op skateboards, auto's, radiografisch bestuurde autootjes, op hol geslagen autobanden en vervelende kinderen in C5's (het electrisch aangedreven wagentje van Sir Clive Sinclair). Ook moet je uitkijken voor dolle honden die de straat onveilig maken. Voorts moet je oppassen dat je niet tegen de stoeprand aan fietst, of in een rooster terecht komt. Een ontmoeting met al deze obstakels kost je een leven.
De besturing van de fiets is eenvoudig. Je verhoogt de snelheid door de joystick naar voren te duwen. Vaart minderen doe je door de joystick naar achteren te trekken. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, kun je sturen. Om een krant te gooien druk je op de vuurknop.

Hier en daar zul je een stapel kranten zien liggen. Deze kun je oppakken door er overheen te rijden. Zo'n nieuw voorraadje kranten is uiterst welkom. Je verdient namelijk niet alleen punten door het bezorgen van kranten bij de abonnees, maar ook door het aanrichten van schade bij mensen die zo onverstandig waren om geen abonnement te nemen.
Het bezorgen van kranten kan op twee manieren gebeuren. Ten eerste kun je de krant in de richting van de voordeur smijten. Wanneer je de krant daarentegen precies in de groene brievenbus weet te mikken, levert dit extra punten op. Het gevaar bestaat daarbij dan wel dat je per ongeluk een ruit van een lezer stuksmijt. Dit heeft dan vervelende gevolgen, in de vorm van een opzegging.
Wanneer je er niet in slaagt een krant bij een abonnee te bezorgen zal deze zeker zijn abonnement opzeggen.
Zodra de laatste lezer dit heeft gedaan, zijn er geen kranten meer te bezorgen, waarna je wordt ontslagen.
Slaag je er echter in om alle abonnees van een krant te voorzien, dan word je beloond met een extra abonnee.
Bij de huizen waar geen lezers van *The Sun* wonen, moet je proberen zoveel mogelijk schade aan te richten.
Dit kun je doen door de kranten door de ruiten heen te gooien, ze in het fonteintje in de tuin te laten terechtkomen of door de grafstenen in de tuin te beschadigen. (Waarom die grafstenen in de voortuintjes staan moet je ons ook niet vragen!). Ook is het mogelijk om bij sommige huizen de buitenlantaarns te vernielen.
Aan het einde van de straat, die uit 20 huizen bestaat, krijg je tenslotte nog de kans om een hindernisbaan te nemen. Op deze baan kun je de nodige extra punten scoren door de schietschijven en de kegels te raken met kranten. Wanneer je op de hindernisbaan ten val komt, kost dit geen leven. De bonusronde is dan echter wel afgelopen.
Voordat de krant van de volgende dag moet worden bezorgd, krijg je een plattegrond van de straat te zien.
Hierop wordt aangegeven bij welke huizen je het leesvoer moet bezorgen. De huizen van de abonnees worden in geel weergegeven, terwijl de huizen van niet-lezers in zwart worden getoond. Zodoende kun je jezelf vast een beetje voorbereiden op de distributie van de kranten.



De hindernisbaan

Speeltips

Wees extra voorzichtig wanneer je in de buurt bent van een huis van een lezer. Indien je namelijk tegen de grond wordt gewerkt voordat je een krant hebt kunnen bezorgen, start het spel een klein stukje verderop.
Hierdoor kun je geen krant meer bij de bestaande abonnee afleveren, zodat je weer een opzegging hebt verdiend.
De man die, bij het eerste huis, woest met zijn vuisten zwaait is totaal ongevaarlijk.
Vanaf de tweede dag verschijnt bij het tweede huis een blauwe man die plotseling de straat oversteekt. Minder dus vaart en laat hem voorgaan. Op de latere niveaus zul je meerdere blauwe mannen bij dit huis tegenkomen.
Na het tweede huis moet je onmiddellijk de stoep oprijden, anders word je verpletterd door een tegemoetkomende auto. Minder vaart en laat de C5 passeren voordat je verder rijdt.
Voor het vierde huis rolt een autoband heen en weer. Wanneer je het goed uitkient kun je, achter de autoband aan, de stapel kranten oppakken. Hierna moet je de stoep weer verlaten. Pas hierbij op dat je niet in een rooster terechtkomt. Blijf op de rijweg zoveel mogelijk aan de linkerzijde, want er komt opeens een autoband aanrollen.
Bij het zesde huis moet je oppassen voor een radiografisch bestuurd autootje. Op latere niveaus worden dit zelfs meerdere wagentjes.
De volgende hindernis bestaat uit één of meerdere honden die proberen je te grazen te nemen. Rijdt aan de rechterkant van de straat.
Bij het achtste huis moet je oppassen voor een autoband die heen en weer rolt.
Na de tiende woning kom je bij een kruispunt aan. Je kunt dit met volle snelheid passeren als je een waaghals bent. Het is echter veiliger om even te wachten tot de motorfiets van links naar rechts en van rechts naar links is voorbij gereden. Blijf na de kruising niet te dicht langs de stoeprand rijden, want vlak na de kruising ligt een rooster in de goot.
Op de hogere niveaus worden de gevaren nog talrijker. Zo zullen je bijvoorbeeld twee serveersters op skateboards met volle vaart tegemoet komen rijden. Ook zul je bij het laatste huis oog in oog komen te staan met de man met de zeis.

Pas ervoor op dat je niet meer dan 99 bonuspunten bij elkaar speelt voor aangerichte beschadigingen. Doe je dit wel dan zul je zien dat de teller weer naar nul springt en van voren af aan gaat tellen.
Wanneer je zin hebt in een forse bonus, moet je de volgende truc uithalen. Verzamel eerst drie bonuspunten. Gooi vervolgens een ruit bij een abonnee kapot. Als het goed is, staat de bonusteller hierna op 99. Richt verder nergens schade meer aan. Bezorg alleen de kranten op de juiste adressen. Wanneer je de rest van je route zonder kleerscheuren hebt afgelegd, krijg je een bonus van 9.900 punten.
N.B. Ook het raken van mens, dier en andere bewegende voorwerpen levert bonuspunten op.

We hebben ook nog een listing. Voordat je enthousiast begint te tikken, is het goed om te weten dat deze pokes uitsluitend werken bij de cassetteversie van het spel.

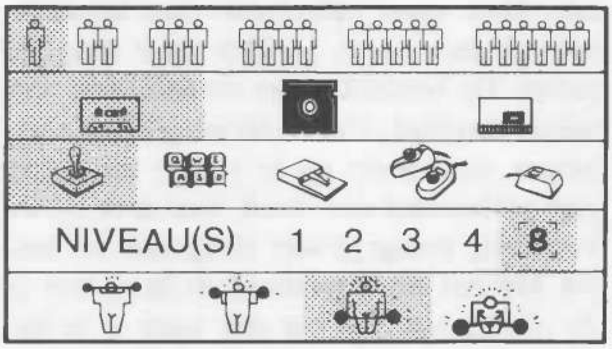
```
1 READ Z:POKE20100+A,Z:A=A+1:IF
  Z THEN 10
2 DATA 169,4,141,49,8,185,149,78,153,52,
  4,136,208,2 47,76,13,8,169,96
3 DATA 141,166,41
4 DATA 141,107,40
5 DATA 76,52,8,0
```

Nadat deze korte listing is ingetikt, tik je "RUN", gevolgd door <RETURN>.
De loader van de cassette wordt dan geladen, waarna de computer zichzelf reset. Tik vervolgens in: "POKE 1012,78:RUN" en <RETURN>.
De rest van het spel wordt nu geladen. Wanneer dit is gebeurd, kun je normaal spelen, echter zonder dat je levens verliest en dat de voorraad kranten opraakt.

PARADROID

P

Hewson Consultants | Andrew Braybrook | Aackosoft



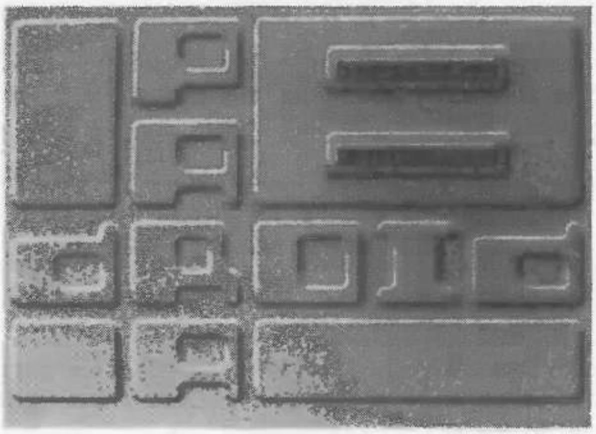
Doel

In het spel *"Paradroid"* moet je proberen te voorkomen dat een achttal ruimteschepen in handen van de vijand valt. Aan boord van deze schepen dolen allerlei robots rond. Wanneer deze door de vijand veroverd worden, zullen deze gebruikt worden in hun strijd tegen de mensheid.

Beschrijving

Paradroid is een goed voorbeeld van een spel dat dermate aansloeg dat het de voorloper werd van een geheel nieuwe trend. Had het spel *"Shadowfire"* een hele reeks via *"icons"* bediende nazaten, *Paradroid* is verantwoordelijk voor het in zwang raken van het verschijnsel *"Metallic Bas-Reliëf"*. Met behulp van dit soort graphics wordt een tamelijk natuurgetrouwe illusie van diepte geschapen.

Het scenario van Paradroid is simpel. Een vloot Robo Freighters is op weg naar het systeem Beta Ceti uit koers geraakt en in een asteroïdengordel terecht gekomen. Door de binnen deze gordel heersende hoge straling sloegen de robots aan boord van de ruimteschepen op hol. De dolgedraaide robots hebben alle bemanningsleden van vlees en bloed omgebracht. Volgens de laatste berichten hebben zich acht ruimteschepen uit



het convooi losgemaakt. Deze acht zweven nu in de richting van een vijandelijk sterrenstelsel. Mochten zij dit sterrenstelsel bereiken, dan zullen de schepen door de vijand worden geënterd. De moordzuchtige robots zullen dan zonder enige twijfel worden ingezet in de strijd tegen de mensheid. De enige kans om de robots onschadelijk te maken is met behulp van een op afstand bestuurbare robot. Uiteraard ben jij de enige die deze robot kunt bedienen.

Deze robot wordt een *"Influence device"* genoemd. Dit *"Influence device"* is inmiddels naar één van de ruimteschepen geteleporteerd. Het kan korte tijd in de eigen energiebehoefte voorzien en het beschikt over een licht laserwapen. Hiermee kunnen andere robots worden vernietigd.

Her en der aan boord van de ruimteschepen kun je liften en terminals vinden. De liften brengen je naar andere etages, de terminals kunnen worden geraadpleegd voor allerlei informatie.

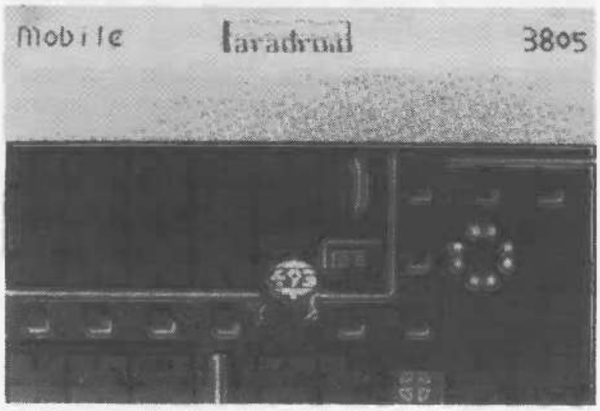
Op sommige plaatsen, herkenbaar aan een aantal ronddraaiende bollen, kun je energie bijladen wanneer dat nodig is. Dit kost echter wel punten. De nog resterende hoeveelheid energie wordt op een originele wijze zichtbaar gemaakt. Hoe minder energie een robot nog ter beschikking staat, des te lang-

zamer draait hij rond zijn as. De snelheid waarmee hij zich voortbeweegt is dus geen maatstaf voor de resterende energie. Wanneer de energie practisch geheel is verbruikt wordt dat kenbaar gemaakt door een geluidssignaal. Bovendien gaat de robot knipperen.

Het influence device waarover je beschikt biedt een aantal mogelijkheden. Je kunt met deze robot zowel bewegen als schieten. Na een schot duurt het echter even voordat weer voldoende energie is opgebouwd voor het volgende schot. In het algemeen geldt dat een hoger geklasseerde robot meerdere malen moet worden geraakt. Het is ook mogelijk om vanuit stilstand te schieten. Vuur hiervoor een schot af en houdt de vuurknop ingedrukt terwijl je de stuurknuppel loslaat. De door jou bestuurde robot wordt dan wit. Zodra je de joystick beweegt zal een schot in die richting worden afgevuurd.

Een andere mogelijkheid om de robots te vernietigen is om deze een paar maal te rammen. Dit kost je echter wel de nodige energie.

Voor het bedienen van de liften en terminals moet je bewegingloos boven het betreffende vak hangen. Hoe liften en terminals er uitzien kun je zien op de foto.



Midden boven een terminal en middenonder een lift

Zodra je een lift in werking stelt krijg je een zijaanblik van het ruimteschip te zien. De verdieping waar je op dat ogenblik bent wordt hierop gekleurd. Het naar boven of beneden bewegen van de joystick laat de lift naar een andere etage gaan. Wanneer je op de vuurknop drukt, verlaat je de lift op de gekozen etage.

De terminal kun je gebruiken voor het verkrijgen van allerlei informatie.

Het bovenste symbool hervat het spel. Het hieronder afgebeelde symbool biedt toegang tot de databank. In deze databank zijn alle belangrijke gegevens over de verschillende soorten robotten opgeslagen. Door de joystick naar beneden en boven te bewegen laat je de verschillende typen de revue passeren. Voor meer informatie over bepaalde soorten duw je de joystick naar links of rechts. De bestanden van de databank zijn echter beveiligd. Het is niet mogelijk om gegevens van robots op te vragen die hoger zijn geklasseerd dan jezelf. Een druk op de vuurknop brengt je weer terug naar het menu. Met het derde symbool uit de rij kun je de plattegrond van het dek waar je je bevindt opvragen.

Het onderste symbool tenslotte, toont een dwarsdoorsnede van het ruimteschip.

Alle verschillende soorten robots zijn herkenbaar aan een uit drie cijfers bestaand typenummer. Hoe hoger dit nummer, des te krachtiger is de robot. Het *Influence device* draagt als typenummer 001. De commandorobot is er een van typenummer 999.

Het eerste cijfer van dit nummer is een aanduiding van de klasse waartoe een robot behoort. De laatste twee cijfers geven de rang van de robot aan.

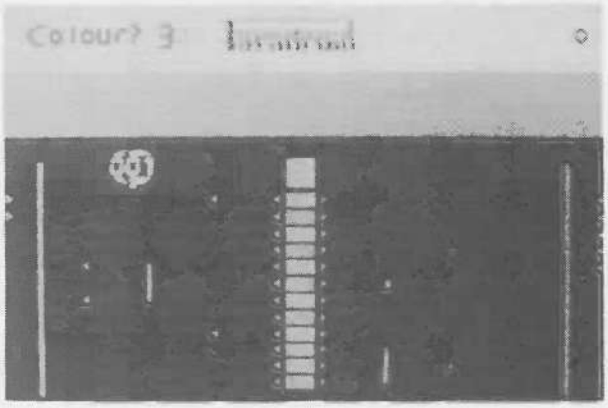
De verschillende rangen zijn:

0 = Influence robot
1 = Disposal robot (schoonmakers)
2 = Servant robot (bedienend personeel)
3 = Messenger robot (Boodschappers)
4 = Maintenance robot (Monteurs)
5 = Crew robot (Bemanningsleden)
6 = Sentinel robot (Bewakingsdienst)
7 = Battle robot (Vechters)
8 = Security robot (Veiligheidsdienst)
9 = Command robot (Gezagvoerder)

De influence robot maakt natuurlijk weinig kans tegen de robots uit de hogere categorieën. Niet alleen beschikken sommige robots uit hogere klassen over veel krachtiger wapens, ook de energie van de influence robot loopt snel terug. Een aantal robots kan

een schokgolf *(DISRUPTOR BEAM)* verspreiden die de meeste robots binnen gezichtsafstand vernietigt. Het begrip gezichtsafstand dient hier trouwens letterlijk te worden genomen. De robot die je bestuurt is niet in staat om door muren en deuren heen te kijken. Ook kan hij niet om een hoekje heen kijken. Als een andere robot achter een pilaar staat blijft hij dus onzichtbaar.

Door zijn bijzondere vorm kan de influence robot echter over elke andere robot worden heengeplaatst. Hierdoor neemt hij alle functies van zijn gastheer over. Dit duurt echter niet zo lang. De overgenomen robot verzet zich namelijk hevig tegen de vreemde invloeden. Door deze strijd raken de circuits van de gecontroleerde robot oververhit. Uiteindelijk zal deze zichzelf opblazen, waardoor het influence device een andere drager moet opzoeken.



Een poging om een robot over te nemen

Het overnemen van een andere robot is een spel op zich. Om te beginnen moet je de vuurknop indrukken terwijl je stilstaat. Linksboven in beeld verschijnt dan de tekst *"TRANSFERRING"*. Houdt de vuurknop ingedrukt en ram de robot die je wilt gaan controleren. In beeld verschijnt dan een afbeelding van een uit twaalf segmenten bestaande chip. Links in beeld zie je de robot die je op dit moment controleert en rechts de nieuw over te nemen robot. Bovenaan de chip zie je een gekleurd vierkant. De kleur van dit vierkant geeft aan wie de macht over de chip heeft veroverd. Naar de verschillende segmenten van de chip voeren allerlei verbindingen, waarvan sommige zich splitsen, samen komen, of gewoon doodlopen.

Het is nu de bedoeling om minstens zeven van de segmenten in jouw eigen kleur te laten veranderen door er een signaal naar toe te voeren.

Dit doe je door met de joystick het kleine driehoekje naar een bepaalde verbinding te bewegen en op de vuurknop te drukken. De verbindingen die naar de chip lopen zijn links en rechts niet gelijk. Vaak zal de ene kant meer mogelijkheden bieden dan de andere. Wanneer je van kant wilt verwisselen beweeg je de joystick naar rechts of links. Na een druk op de vuurknop begint de strijd om de chip in volle hevigheid. Wacht echter niet te lang met het indrukken van de vuurknop, want de tijd loopt gewoon door. Hoe hoger het serienummer van een robot, des te meer pulsen kan deze door het circuit sturen. Het aantal beschikbare pulsen wordt door kleine driehoekjes aan de zijkant van het beeldscherm aangegeven.

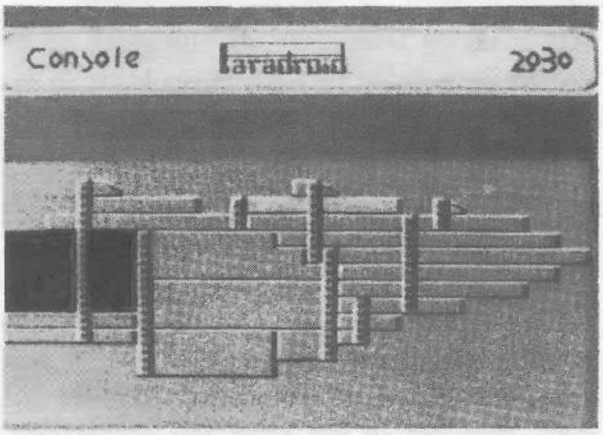
In sommige gevallen is halverwege de verbinding een klein vierkantje aangebracht in de kleur van de tegenstander.

Wanneer je een puls door deze verbinding zendt neemt het segment van de chip dat door deze puls geraakt wordt de kleur van de tegenstander aan. Een andere afwijking in de verbindingen kan worden gevormd door een naar rechts wijzend driehoekje. Deze driehoekjes versterken het signaal en zenden dit langer door. Het is dus van belang om niet alleen snel, maar ook weloverwogen en nauwkeurig te werk te gaan.

Mocht je er niet in slagen de andere robot over te nemen, dan wordt de robot die jij bestuurt vernietigd.

Je bedient dan weer de influence robot. Bovendien wordt een aantal punten van je score afgetrokken. Wanneer het niet lukt de influence robot een andere robot te laten overnemen, eindigt het spel.

Als een infiltratie wel lukt wordt de robot die je daarvoor bestuurde automatisch vernietigd. Als alle robots op een dek naar de schroothoop zijn gezonden gaat vanzelf het licht uit op dat dek.



Een dwarsdoorsnede van het ruimteschip

PUNTENTELLING

Het opblazen van een robot levert 25x het nummer op van de klasse waartoe deze behoorde. Voor het vernietigen van de commandant (typenummer 999) zelfs 250 punten.

Stukrammen van een robot is goed voor 10x de klasse.

Type 999 levert 100 punten op.

Voor het overnemen van de macht over een robot worden de punten net zo vastgesteld als voor het opblazen.

Wanneer je niet de controle over een robot weet te krijgen worden punten afgetrokken. Hiervoor wordt 10x de klasse, of 100 punten voor typenummer 999, in mindering gebracht.

Het bijladen van energie kost ook strafpunten. Om precies te zijn 5 per seconde.

Ieder dek dat robotvrij wordt gemaakt is goed voor een bonus van 500 punten, terwijl het schoonmaken van een compleet ruimteschip recht geeft op maar liefst 2000 bonuspunten.

Speeltips

In onderstaande tabel kun je voor alle in het spel voorkomende robots de belangrijkste informatie aflezen.

Ter toelichting: Onder het hoofdje "pulsen" staat het aantal pulsen dat een robot tijdens de *"TRANSFER"* fase kan uitzenden. Onder de kop "immuun" hebben we opgenomen of een robot immuun is voor schokgolven. De gebruikte afkortingen in de kolom "snelheid" zijn: L=langzaam, S=snel, M=middelmatig. Ook combinaties zijn in dit geval mogelijk. De overige aanduidingen spreken voor zichzelf.

Type	Wapen	Pulsen	Immuun	Snelheid
001	lichte laser	3	nee	M
123	geen	5	nee	M
139	geen	5	nee	M
247	geen	6	nee	M
249	geen	6	nee	M
296	geen	6	nee	M
302	geen	7	nee	S
329	geen	7	nee	M
420	geen	8	ja	L/M
476	enkele laser	8	nee	M/S
493	geen	8	nee	M
516	geen	9	nee	M
571	geen	9	nee	M
598	geen	9	nee	M
614	enkele laser	10	nee	L/M
615	enkele laser	10	nee	M
629	dubbele laser	10	nee	M
711	schokgolf	11	ja	M/S
742	schokgolf	11	ja	M/S
751	zware laser	11	nee	M
821	zware dubbele laser	12	nee	S
834	zware laser	12	nee	M
883	zeer zware laser	12	nee	L/M
999	zware dubbele laser	13	ja	M

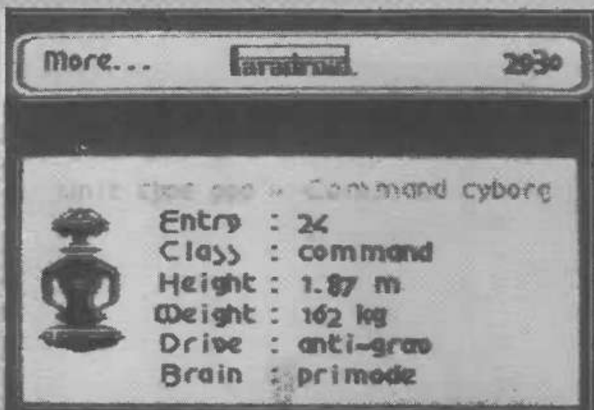
Op de brug *(BRIDGE)* van een ruimteschip zul je veel robots aantreffen die met een schokgolf-wapen zijn uitgerust. Bezoek de brug daarom alleen met een robot van type 420, 711, 742 of 999.

Het controleren van robots kun je het beste langzaam opbouwen. Het met een robot uit de eerste klasse overnemen van de commandorobot is zo goed als onmogelijk.

De robots met typenummer 500 en hoger verbruiken hun energie sneller dan de lager geklasseerde robots. Hoe hoger het nummer, des te sneller zijn ze opgebrand.

Wanneer je door een lange gang loopt, kan het verstandig zijn een schot te lossen, ook als je geen vijanden ziet.

De kans bestaat dat er een andere robot op je af komt en dat deze dan meteeen geraakt wordt.



De grote baas

Wanneer je een robot opblaast moet je oppassen voor de explosie. Het aanraken van de wrakstukken kost ook energie.

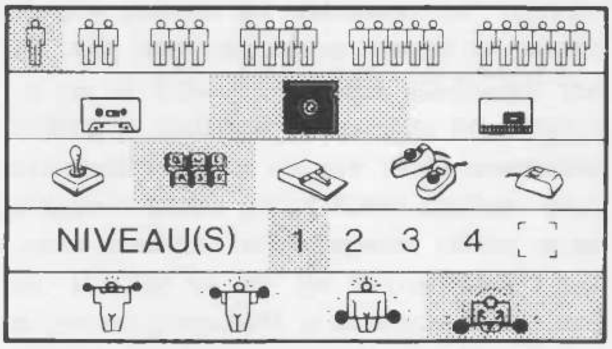
Wanneer je een robot opblaast terwijl een andere er vlak bij is, is de kans zeer groot, dat deze ook wordt opgeblazen.

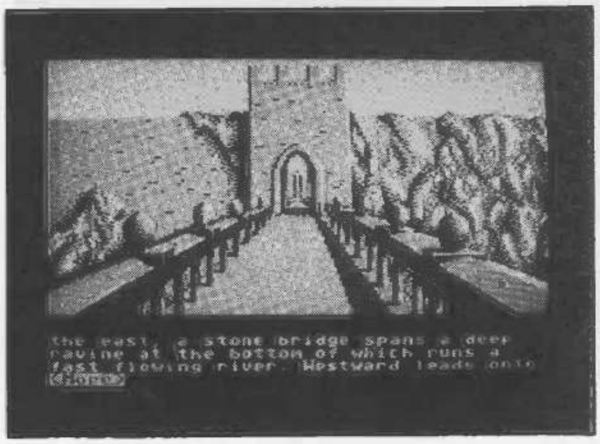
Tijdens de fase van het spel waarin je de controle over een robot wilt krijgen, moet je

goed op je tellen passen.
Kijk snel of er segmenten van de chip zijn die je tegenstander niet kan bereiken en zorg dat deze eerst in jouw eigen kleur veranderen. Dit lijkt natuurlijk een heel overbodige tip, maar in de hitte van de strijd zijn er veel spelers die deze kans voor open doel missen.
Probeer een ruimteschip geheel te voltooien terwijl je een goede, sterke robot bestuurt. Deze robot neem je namelijk mee naar het volgende schip.
Als je een robot bestuurt die schokgolven verspreidt, kan het natuurlijk gebeuren dat een aangevallen robot immuun is voor deze golven. Ram deze robot dan om hem te vernietigen. Een andere mogelijkheid is om de controle erover te winnen.
Een robot van type nummer 476 is door zijn goede bewapening een zeer nuttig instrument.
De meest waardevolle robot is echter een exemplaar van type 821. Deze zijn snel en zwaar bewapend.
De commandant (type 999) raakt zeer snel uitgeput. Ruil hem zo snel mogelijk in voor een ander exemplaar. Je hoeft hierbij geen genoegen te nemen met de eerste de beste.
Als je het spel goed speelt kan je deze robot elke andere laten controleren.
Vernietig niet alle robots met een laag serienummer op de verschillende dekken. Houdt deze achter de hand om in noodgevallen over te kunnen nemen.

PAWN, THE

Rainbird | Magnetic Scrolls | Ariolasoft





Doel

In dit avontuur moet je het doel van het spel zelf ontdekken. De opdracht wordt duidelijk door alle personen, objecten en plekken die je tegenkomt goed te onderzoeken.

Beschrijving

Het avontuur speelt zich af in Kerovnia. Op het moment dat je door een magische kracht in het avontuur gestort bent heerst in Kerovnia grote politieke onrust. Een aantal personen strijdt om de macht. In de eerste plaats is er natuurlijk koning Erik, de huidige monarch van het land.
Hij houdt zich voornamelijk bezig met genieten van het leven. Grote feesten en bachanalen financiert hij, zoals ook in ons meer bekende landen gebruikelijk is, uit de belastinggelden. Jarenlang is de koninklijke familie verstoken gebleken van een redelijke kijk op de werkelijkheid en omgeven door duistere lieden, al dan niet in het bezit van gaven die ze gebruikten om hun zakken te spekken. Veel macht vergaarden ze tot hun grote ontevredenheid niet. De monarchie is niet overmatig populair.
De tweede persoon, die aast op een regententitel is de magiër Kronos. Hij bezit door zijn grote deskundigheid op het gebied van magie al zeer veel macht, maar heeft nog nooit een land bestuurd. Hij heeft al een aantal - helaas mislukte - pogingen ondernomen koning Erik van de troon te stoten. Ook Kronos zal geen middel onbenut laten om heer en meester van Kerovnia te worden.
De derde persoon, die meer zeggenschap op bestuurlijk gebied wenst, is Gringo Baconburger. Van hem is weinig bekend. Wat hij kan en wil is onduidelijk. Vast staat dat hij tegen Erik en tegen de zwarte magie van Kronos is.
Teneinde de huidige politieke onrust enigszins te sussen heeft Erik verkiezingen uitgeschreven. Het land is dan ook bezaaid met aanplakbiljetten van belangrijke politieke leiders. Vlak voordat de verkiezingen plaatsvinden wordt een hoogtepunt in de ontwikkelingen bereikt, doordat koning Erik besluit zijn leger in te zetten om de verkiezingen naar zijn zin te laten verlopen. Bloed wordt vergoten, dwergen mishandeld en huizen verbrand.
De situatie in Kerovnia is hopeloos. De verkiezingen dreigen een farce te worden. Gringo Baconburger, bij mensen het messt bekend vanwege zijn portret op verkiezingsposters, besluit het lot van Kerovnia in eigen hand te nemen.
In zijn denkstoel probeert hij het probleem van een koning die te decadent is om te rege-

ren en een volk dat te stom is om daar zelf wat aan te doen, op te lossen. Onder het genot van een pijp dringt het tot Gringo door dat de koning in feite een nitwit is, die meestal doet wat hem gezegd wordt. Het echte probleem van Kerovnia is Kronos!



The Pawn

Iedere tot nu toe bedachte oplossing, die het probleem van zijn dwergen uit de weg zou kunnen ruimen, dient rekening te houden met de aanwezigheid van Kronos. De afwezigheid van Kronos, zo peinst Gringo verder, zal Kerovnia ten goede komen! Een Kerovnia zonder Kronos zou zowel voor de kleine als voor de grote mensen een vrijer bestaan betekenen. Het is toch te gek dat zijn volk onderdrukt wordt door de grillen van Kronos, terwijl die de werkelijke macht over het land nog probeert te grijpen. Gringo beseft dat Kronos uit de weg geruimd moet worden. Hij beseft ook dat uit niets ooit mag blijken dat de dwergen deze aanslag hebben voorbereid. Iemand anders moet het karwei opknappen. Maar waar vind je nu iemand die zo'n gevaarlijke klus op zou willen knappen? Gringo denkt, maar niets wil zijn kleine dwergen hersenpan te binnen schieten. Nu hij niet bij machte is op normale wijze een oplossing te bedenken besluit Gringo gebruik te maken van zijn paranormale gaven. Gringo beschikt - evenals Kronos - over bovennatuurlijke krachten, die hij in uiterste nood inzet ten behoeve van goede doelen.

Gringo slaakt een zucht van verlichting en verdwijnt het bos in om de benodigde kruiden, bloemen en stenen te zoeken. Voordat Gringo alle benodigdheden heeft vergaard gaat een volle dag voorbij.

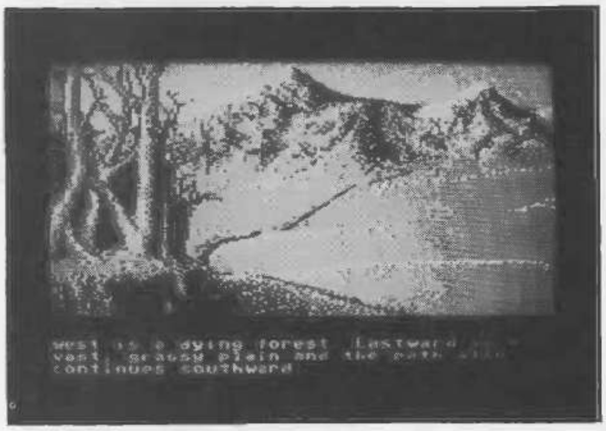
Nog 's nachts gaat hij naar zijn laboratorium. Daar ontsteekt hij het vuur en legt de kruiden en bloemen op de werkbank. Dan gaat hij aan het werk. Van de bloemen maakt hij verschillende soorten wierook en de kruiden transformeert hij tot een elixer. Hij plaatst de wierook in potten en steekt het aan. Daarna plaatst hij de elixer in een magische cirkel, steekt de rode kaarsen aan en pakt een rotskristal. De wierook vult de kamer en Gringo projecteert zijn geest in het rotskristal. Het kristal heeft de eigenschap zicht te geven in werelden in andere dimensies. Dáár was het waar Gringo zijn hulp vandaan wilde halen. Onder Gringo's ogen tollen verschillende werelden rond, maar nergens ziet hij iets of iemand die bruikbaar voor hem is. Plotseling ziet hij in een wereld met donkere stofwolken, vreemde luchten en rare mechanische toestellen de man. Gringo neemt goed in zich op waar deze wereld in tijd en ruimte is en welke woonplaats en gewoonten de man heeft die hij op het oog heeft. Daarna trekt hij zijn geest terug uit het kristal en gaat slapen.

De volgende dag na het ontbijt zit Gringo weer in zijn denkstoel. Hij vraagt zich af hoe je iemand, die geen enkele band met je heeft, zo ver krijgt dat hij je uit een netelige situatie helpt. "Een band", denkt Gringo, "Een band, dat is het! Een band, waardoor hij niet anders kan!" Gringo ziet de magische band van Krynex voor zich. Als je die om hebt, word je in de wereld, waar je op dat moment bent, vastgehouden en kun je bepaalde magische velden en gebieden niet betreden. Alleen een extreem krachtige tovenaar kan de band verwijderen. De wereld, waar de man op dit moment woont, ziet er niet naar uit dat deze kennis beschikbaar is. Gringo besluit de armband te voorschijn te halen. Hij is verborgen in de diepste kelder van zijn huis in een loden kist. Voorzichtig draagt Gringo het kistje naar boven. Het lood neutraliseert de werking van de armband, mits de armband daar geheel door omsloten is. Gringo stopt de kist in zijn rugzak en vertrekt naar zijn laboratorium. Weer steekt hij de wierook aan en pakt zijn

kristal. Met de kristal in zijn hand stapt hij in zijn magische cirkel en onsteekt de rode kaarsen. Het elixer staat al klaar in de cirkel. Aan de rand van de cirkel staat een gouden beker, gevuld met een rokende vloeistof. Weer vult het vertrek zich met de wierook. Gringo pakt het elixer en drinkt tot er geen druppel meer over is. Dan begint hij te zingen, terwijl hij het kristal voor de ogen houdt: ''Smig, de heerser van de zesde dimensie, kom en ik geef U Migruul...''. Dit herhaalt hij drie keer: ''Smig of Atta, Smiggiri eg''. Nadat hij de laatste zin heeft uitgesproken verandert het licht in de kamer in een felle rode gloed. In het rood tekent zich iets donkers af dat langzaam nadert: Smig verschijnnt in de gedaante van een reusachtige arend met rode veren. ''waar is de Miguul, Gringo?'' krast de arend.
Gringo wijst op de gouden beker. ''Wat wil je er voor in de plaats, Gringo?'' ''Een mens, Smig, een mens maar niet van deze wereld. '' ''Dat is geen probleem, Gringo. Laat me zien waar het is.'' Gringo concentreert zich en het beeld van de mechanische wereld verschijnt in het kristal. Even later verschijnt ook de man, waar Gringo zijn oog op heeft laten vallen. ''Dit is hem, zegt Gringo en laat Smig het beeld zien. ''Goed, Gringo, zegt Smig, ''Nu eerst de Miguul. Daarna transporteer ik jou naar je doel en breng jullie beiden weer terug. '' ''Exit Tera Oga'', zegt Gringo en schuift de beker met Migruul de cirkel uit. Smig gaat naast de beker staan, steekt zijn snavel erin en slobbert de beker leeg. ''Ahhh!'', zegt hij als hij klaar is. ''Ik voel me veel beter''. Zijn veren zijn nu smaragdgroen. ''Kom Gringo'', zegt Smig, ''Het is mijn beurt op zijn schouder. '' De wereld vervaagt om Gringo en rode cirkels spannen om zijn ogen. De cirkels vervagen en Gringo ziet zijn man. Hij loopt erop af, passeert hem en geeft hem een enorme klap op het achterhoofd. Hij vangt hem op en zegt tegen Smig: ''Breng ons naar het grintpad.''
''Waarom ook niet?'', zegt Smig en even later staat Gringo met de man in zijn armen op het grintpad. Voorzichtig legt Gringo de man neer, opent zijn rugzak en pakt het loden kistje. Het zilver van de armband fonkelt in de vroege morgenzon. Gringo pakt de band en sluit hem om de pols van de bewusteloze man. Daarna loopt hij fluitend het grintpad af. Op dit punt begint het avontuur....

Om het gebied te verkennen moet je met behulp van het toetsenbord aangeven waar je naar toe wilt gaan. Je kunt alle windrichtingen als richting aangeven. Het programma is zo geïnstrueerd, dat je zowel volledige zinnen (bijvoorbeeld ''GO WEST'', woorden (bijvoorbeeld ''NORTH'', ''NORTH-EAST'') als afkortingen kunt gebruiken (<N>, ''NE'', <E>, ''SE'', <S>, ''SW'', <W>, ''NW''). Soms is de omgeving nogal bergachtig, zodat je alleen door te klimmen of dalen verder kunt. Gebruik dan de termen ''UP'', ''DOWN'', of de afkortingen <U> en <D>.
Vooral in het begin zul je vaak niet weten op welke wijze je een bepaalde plek weer kunt verlaten. Geef dan het commando ''EXIT''. Er verschijnt dan een lijst met mogelijke uitgangen van de plek, waar je je bevindt.
Wanneer je een willekeurige richting hebt aangegeven, verschijnt op het scherm een beschrijving van de plek waar je bent. Van een aantal plekken is een illustratie beschikbaar. Deze beslaat bijna het hele scherm. Het nadeel hiervan is, dat je daardoor de tekstuele beschrijving van de omgeving niet in zijn geheel kunt zien.
De nogal grote (en niet altijd even mooi uitgevoerde) illustraties nemen daarnaast nogal veel geheugenruimte in beslag, zodat het spel wat vertraagd gespeeld moet worden.
Je kunt dit euvel verhelpen door de plaatjes niet te laten verschijnen met ''GRAPHICS OFF'' of door een verkleinde afbeelding van de plaatjes in de rechter bovenhoek van het scherm te laten verschijnen met ''GRAPHICS BRIEF''. Wanneer je je later bedenkt kun je met ''GRAPHICS NORMAL'' of ''GRAPHICS ON'' de afbeeldingen weer laten verschijnen.
Op de bovenste regel van het scherm staat vermeld op welke locatie je je bevindt, het aantal punten dat je gescoord hebt en het

aantal handelingen, dat je hebt verricht. Het maximale puntenaantal is 350. Wanneer je dit aantal bijna hebt bereikt en nog niet weet wat het doel van het spel is, ben je te beklagen. De kans is dan groot dat je tot in lengte der dagen rond blijft dolen in Kerovnia.



Vergezicht

Je kunt tijdens het spel een aantal handelingen verrichten.
Je kunt bijvoorbeeld een hut binnengaan met de opdracht "ENTER HUT", "WALK INTO HUT" of "GO INTO HUT". Je kunt gaan zitten, mits je de plek waarop je wilt gaan zitten aangeeft (bijvoorbeeld "SIT ON THE CHAIR", "SIT ON CHAIR", "GO ON CHAIR", "GO CHAIR". Als je weer op wilt staan kun je kiezen uit de commando's "GET UP", "GET OFF THE CHAIR", "STAND UP", "GO EXIT" of "GET UP OFF THE BEAUTIFUL RED LEATHER CHAIR".
Nadat je het spel een tijdje gespeeld hebt, zul je merken dat je vooral geïnteresseerd raakt in zo kort mogelijke commando's. Van een aantal nogal veel voorkomende woorden, is het gebruik van de eerste letter voldoende om het programma duidelijk te maken wat je wilt. Naast de acht windrichtingen betreft dit de volgende woorden.
"DROP" of <D> = laten vallen
"GET" of <G> = pakken, nemen
"INVENTORY" of <I> = commando om de lijst van bezittingen op het scherm te doen verschijnen.
"LOOK" of <L> = kijken, bekijken
"WITH" of <WI> = met
"OUT" of <O> = naar buiten gaan
"FROM" of <F> = van
Als je een object, bijvoorbeeld een boom, wat beter wilt bekijken geef je de opdracht "LOOK AT TREE" of "EXAMINE TREE". Zie je iets, bijvoorbeeld een mes, dat de moeite van het meenemen waard is, dan geef je de opdracht "GET KNIFE", "TAKE KNIFE" of "PICK UP KNIFE".
Soms wil je wel drie dingen tegelijk meenemen, bijvoorbeeld een mes, een steen en een touw. Je kunt de hele lijst objecten in één zin aangeven.
Wanneer verschillende objecten van één soort in een ruimte liggen, bijvoorbeeld een rood, een blauw en een zwart mes, dan moet je het door jou gewenste mes nader specificeren. (b.v. "TAKE RED KNIFE"). Met "TAKE KNIVES" kun je de drie messen tegelijkertijd pakken.
Wanneer je nalaat dit te doen krijg je na het commando "TAKE KNIFE" de vraag "WHICH KNIFE" op het scherm. Je kunt dan het antwoord "THE RED ONE", "RED" of "TAKE RED KNIFE" geven.

Je kunt voorwerpen ook weer neerleggen ("PUT DOWN") of laten vallen ("DROP"). Met de opdracht "DROP ALL" laat je alle voorwerpen, die je bij je draagt, vallen. Gebruik het commando "DROP" niet wanneer je iets breekbaars neer wilt leggen. Het valt dan namelijk kapot.
Met "TAKE ALL" raap je alles wat voor het oprapen ligt weer op. Je kunt een beperkt aantal objecten dragen. Het programma geeft vanzelf wel aan wanneer je te zwaar beladen bent. Naast iets pakken en weer neerleggen kun je ook iets opeten door "EAT" in te toetsen. Voorts kun je iemand iets geven met de opdracht "GIVE....object....TO....persoon" .
Ook kun je proberen een vermoedelijke vijand te doden met de opdracht "KILL...persoon" . Beter is het natuurlijk in dit soort gevallen een wapen te gebruiken, bijvoorbeeld het mes "KILL PERSON WITH KNIFE" of "USE KNIFE TO KILL PERSON".
Sommige objecten kun je niet meenemen,

maar wel verplaatsen.
Dit doe je door te duwen ''PUSH'', trekken ''PULL'', verplaatsen ''MOVE'' of verwijderen ''REMOVE''.
Kledingstukken kun je uittrekken ''TAKE OFF'' en weer aandoen ''PUT ON'' of ''WEAR''. Deuren kun je openen ''OPEN DOOR'' en weer sluiten ''CLOSE DOOR'', maar soms moet je ze eerst van het slot halen met een sleutel ''UNLOCK DOOR WITH KEY''.
Wanneer je een bewoond huis wilt betreden is het beleefd eerst aan te kloppen ''KNOCK AT THE DOOR''.
In zeer rotsige gebieden zul je moeten klimmen ''CLIMB'' en soms is het erg handig om dingen aan elkaar vast te maken ''FIX A AND B TOGETHER WITH C''.
Met de meeste levende wezens, die je op je pad ontmoet, kun je tot op zekere hoogte communiceren. Je kunt iemand om informatie vragen, bijvoorbeeld ''ASK ERIC ABOUT THE KNIFE'' of ''ASK ERIK 'WHERE IS THE KNIFE?'''. Je kunt iemand iets zeggen, bijvoorbeeld ''SAY TO ERIK 'LOOK AT MY KNIFE.''' of ''SAY 'LOOK AT MY KNIFE''' of ''ERIK, LOOK AT MY KNIFE''.
Aan de antwoorden, die je krijgt zie je vanzelf wel of het zinvol is de communicatie voort te zetten.
De woordenschat van het programma is uiteraard beperkt. Wanneer je een woord gebruikt, dat niet in het programma staat, krijg je het antwoord 'I don't understand ....woord...'.
Probeer dan een andere formulering te vinden voor hetgeen je wenst.
Evenals vele andere avonturen bevat The Pawn een aantal gevaren die tot je dood zullen leiden. Het verdient daarom ook aanbeveling het spel regelmatig te saven met het commando ''SAVE''. Het programma instrueert je wel wat je verder moet doen. Voorts is het aan te bevelen niet de originele diskette, maar een kopie te gebruiken tijdens het spelen. Op de eerste diskette van The Pawn staat een kopiëerprogramma. Zet dit in werking met het commando LOAD ''PCOPY'', 8. Type daarna ''RUN'' in en druk vervolgens op <RETURN>. Het programma vertelt je wanneer je de diskettes moet wisselen. Overigens moet het feit dat het kopiëren van een spel zo makkelijk gaat je wel aan het denken zetten. De auteur heeft zijn spel tegen zwartspelers beschermd door te pas en te onpas tijdens het spel wachtwoorden uit het bij het spel geleverde boek te vragen.
Je krijgt drie kansen om het juiste woord in te toetsen.
Lukt je dit niet, dan is het spel dood en kun je het niet verder spelen.
Laten we na deze algemene instructies eens een kijkje nemen in Kerovnia. Zoals gezegd sta je bij het begin van het spel op een pad. Ten oosten van dit pad ligt een grote grasvlakte. Wanneer je deze betreedt zul je al gauw Kronos ontmoeten. Hij komt aanzweven op een rond stenen platform en biedt je een verzegelde brief aan, die je bij Erik moet bezorgen. Je kunt niet veel vragen aan hem stellen, omdat hij op zijn platform weer snel weg zal suizen. Als je hem op het juiste moment de juiste vraag stelt kan hij je bij de oplossing van je probleem behulpzaam zijn.
Een tweede persoon, die op de grasvlakte vertoeft is Honest John. Hij staat met zijn paard en wagen vol nuttige waar te wachten op klandizie. Kijk goed wat hij te bieden heeft.
Sommige artikelen zijn onontbeerlijk voor het welslagen van je reis. Bedenk wel dat winkeldiefstallen in Kerovnia niet mogelijk zijn.
Ga je nog verder naar het oosten, dan kom je op een stenen brug uit, die naar de paleistuin leidt. In deze tuin staat een schuurtje, waarin zich verschillende gereedschappen bevinden die je onderweg zult kunnen gebruiken. Onderzoek alles in de schuur en de tuin goed.
Vaak liggen bruikbare dingen ergens op of onder verstopt. In de oosthoek van de paleistuin bevindt zich de poort die naar het kasteel van Erik leidt. Natuurlijk houden twee wachters hier de wacht.
Je kunt ze passeren, maar agressiviteit wordt zeer rancuneus bestraft.

Ten westen van het pad ligt een bos. Twee plekken zijn belangrijk voor het avontuur; de open plek (forest clearing) en de holle boom. Wanneer je de holle boom beklimt kom je, mits je de sleutel van de houten deur hebt gevonden in een boomhut. De losse planken op de grond vormen de toegang tot de onderaardse verblijven van de dwergen. Je kunt deze alleen betreden wanneer je licht hebt gevonden. Licht is één van de meest essentiële bezittingen, die je nodig zult hebben op je reis. Probeer dit dan ook eerst te vinden.

De verbannen dwergen blijken een vrij complete stad onder de grond te hebben gemaakt. Er is een woning, waar je een aantal belangrijke objecten zult vinden. Er is een loodmijn, die via een lift te bereiken is. Kenmerkend voor mijnen is het instortingsgevaar. Bescherm je hiertegen door een mijnwerkershelm op je hoofd te zettem. Voorts is er een ruimte, waar duidelijke sporen van een verkiezingscampagne te zien zijn.

Ten noorden van het bos ligt een heuvelachtig gebied. Op de grootste heuvel staat een hut, waar de guru woont. De guru is je goed gezind. Hij is de enige, die je kan helpen licht te vinden. Zolang hij echter je polsband ziet, neemt hij je niet serieus. Probeer deze voor hem verborgen te houden en luister goed naar wat de guru zegt.

Wanneer je terugkeert naar het pad, en dit in noordelijke richting afloopt, kom je aan de voet van een gebied vol steile bergen. Een groot rotsblok blokkeert je weg. Je zult dit moeten verwijderen. Een hark en een schoffel kunnen je hierbij van dienst zijn. Wanneer het je gelukt is het rotsblok te verwijderen zie je een smal bergpad, dat naar de met ijs bedekte top van één van de hoogste bergen leidt.

Midden op het ijsplateau staat een ijstoren die bewaakt wordt door een sneeuwman. Het is een vriendelijk ogende man, die niet bereid lijkt je te laten passeren. Met enige inventiviteit zal het je toch lukken de toren te betreden.

In de toren vind je weer enige nuttige attributen. Boven in de torenkamer is de prinses opgesloten. Wanneer je haar bereikt hebt, volgt zij je overal op je pad. Zowel de prinses als koning Erik zullen je eeuwig dankbaar zijn als je haar uit de toren bevrijdt. Je zult zelf moeten beslissen of het al dan niet verstandig is de koning een dienst te bewijzen.

Halverwege het bergpad, dat naar het ijsplateau leidt, is de ingang van een grot. Ook de grot zul je pas kunnen betreden wanneer je licht hebt gevonden. De grot bestaat uit een lange gang, die steeds smaller wordt. Aan het einde van de gang bevindt zich een gat, waardoor je naar beneden kun klimmen. Je komt dan in een kleine grot, die het kruispunt vormt van drie wegen. De gang naar het zuiden leidt naar de crème-kleurige deuren. Deze worden pas geopend als je je polsband hebt verwijderd.

De gang naar het oosten leidt naar de lavarivier. Door in de schacht naar boven te kruipen kun je een extra sleutel vinden. Deze sleutel past op twee sloten. Het nadeel van de sleutel is dat hij verdwijnt zodra je hem gebruikt hebt.



Oog in oog met de duivel

Overweeg de verschillende gebruiksmogelijkheden zorgvuldig.

De gang naar het noorden leidt naar de alchemisten. De alchemisten versperren de weg naar de touwbrug. Je kunt ze verwijderen door ze hun zin te geven: ze hebben honger en zijn daarnaast gek op lood.

Via het laboratorium van de alchemisten kun je naar de voorraadkamer gaan, waar je verschillende nuttige zaken mee kunt nemen, of je weg vervolgen naar het noord-

westen. Je komt dan in een gang, die naar de touwbrug leidt. Aan het einde van de brug leidt de noordwestelijke route naar de draak en de noordoostelijke route leidt naar de kamer met de papieren muur.
De draak, het huisdier van Kronos, is een overzadigbaar monster. Hij is altijd hongerig en houdt van mensenvlees.
Alleen door de bijziende draak duidelijk op andere eetbare wezens te wijzen kun je hem passeren. Je komt dan bij Kronos. Wanneer je niet hebt gedaan wat hij van je verlangde, smijt hij je terug naar de grot. Wanneer je zijn wensen wel hebt vervuld heeft hij iets anders voor je in petto. Het is overigens ook mogelijk Kronos te doden. Je kunt zo'n machtige magiër natuurlijk niet alleen doden. Je hebt hulp nodig van iemand, die machtiger is dan Kronos.
Wanneer je Kronos hebt gedood, heb je de beschikking over zijn platform. Ook jij kunt je hiermee verplaatsen. Dit kost wel wat moeite. Je zult merken dat het platform nogal eenkennig is, en je - zolang je niet echt lijkt op Kronos - eraf blijft gooien.
De kamer met de papieren muur vormt de toegang tot de hel.
Om de hel te kunnen bereiken moet je een gat in de muur maken en aan een touw naar beneden klimmen. Zorg ervoor dat het touw goed vastzit, want anders overleef je de afdaling niet makkelijk.
De ingang van de hel bestaat uit dubbele deuren. Achter de deuren staat een portier, die in staat en bereid is de deuren voor je te openen. De man is helaas van mening dat beleefdheid geen grenzen kent en komt pas in actie wanneer je de klopper talloze malen hebt gebruikt. Ook nadat hij de deuren geopend heeft blijft hij een man van de oude stempel; hij is van mening dat portieren een fooitje moeten hebben voor hun ondankbare werkzaamheden.
Wanneer het je is gelukt de portier te passeren, kun je de verschillende ruimtes van de hel nader onderzoeken. Er is een annexe, waar ene Jerry Lee Lewis in het zweet van zijn en jouw aanschijn luidkeels liederen staat te brullen. Een goede daad levert - zoals je zult merken - zelfs in de hel punten op.
Voorts bevat de hel een ronde kamer, een spiegelkamer, en een grot waar monsters met smaak mensenlijken oppeuzelen. De hoofden, naar het schijnt een delicatesse, bewaren zij in de ijskast voor een feestelijke aangelegenheid. In de meest oostelijke uithoek van de hel woont de duivel. Hij ziet er op het eerste gezicht wat vervaarlijk uit, maar dat valt bij nader inzien wel mee. Je kunt met hem communiceren. Hij is zelfs bereid je te helpen, maar in de hel is het al net als overal: voor wat hoort wat.

Een persoon, die nog niet ter sprake is gekomen, heeft geen vaste woon- of verblijfplaats: de avonturier op zijn paard zonder benen. Je komt hem af en toe tegen op de grasvlakte, in de bergen en op het ijsplateau. Kronos ziet hem liever dood dan levend. De avonturier is tot de tanden gewapend en kan besluiten je te doden. Wees in ieder geval op je hoede voor hem.

Speeltips

1. Hoe kom je aan licht?
De guru zorgt ervoor dat je licht zult vinden op de boomstronk in de open plek in het bos. Het is een zakje met kleurige stenen, die licht zullen geven, wanneer je de kleuren mixt. In ruil daarvoor wil hij dat je eerst zijn kommetje vult met verse sneeuw van het ijsplateau en het dan weer aan hem geeft. Met de guru is niets te beginnen zolang hij je polsbandje kan zien. Trek daarom je T-shirt uit en leg dat over je polsband wanneer je bij de guru bent.

2. Wat moet je doen in de paleistuin?
Neem het bankbiljet van 1 ferg mee, dat in de fontein ligt.
De cocosmat met het opschrift 'welcome' bedekt twee sleutels: een metalen en een houten sleutel. Met de metalen sleutel kun je de schuurdeur van het slot halen, zodat je naar binnen kunt. In de schuur vind je wat gereedschap: een hark, een schoffel en een klein schepje. Neem dit mee; je zult het kunnen gebruiken. Onder de werkbank staat een pot, die je mee moet nemen. Je moet de plant ergens anders planten.
De wachters kun je passeren door ze de brief, die je van Kronos hebt gekregen, te overhandigen.

3. Wat doe je met Kronos?
Kronos, de zwarte magiër, overhandigt je aan het begin van het spel een verzegelde brief. Pak deze brief aan en vraag onmiddellijk hoe het zit met die polsband. Hij geeft je dan een kist, waarmee je naar zijn zeggen eerst de avonturier moet doden. Daarna zal hij je met de polsband helpen. Geloof niet alles wat hij zegt, maar neem de kist wel aan. De kist zorgt er namelijk voor dat de derde sleutel die je nodig hebt op een plek komt te liggen waar jij hem kunt vinden.

4. Wat heb je aan Honest John?
Bij Honest John kun je een aantal zaken kopen: mondvoorraad, whisky, water, bier en een zilveren harnas. De enige manier om deze artikelen te kopen is door contante betaling. Geld kun je vinden in de fontein van de paleistuin en onder de kussens van de bank in het huis van de dwergen.

5. Hoe kom je in de holle boom?
Klim eerst in de boom en ontsluit het slot van de houten deur met de houten sleutel, die je in de paleistuin gevonden hebt. Ga dan naar binnen, doe de deur achter je dicht en til dan de losse plank op. Als je licht hebt, kun je nu naar beneden, naar de ondergrondse woonplaats van de dwergen.

6. Hoe werkt de lift naar de loodmijn?
De lift werkt als een normale lift: als je op het knopje drukt komt hij eraan. Kijk of de deuren goed gesloten zijn. Als de deuren open zijn werkt de lift niet.
Wacht tot de lift gearriveerd is. De deuren van de liftschacht hebben geen veiligheidsslot. Je kunt ze ook openen als de lift er nog niet is en zodoende in de schacht te pletter vallen.
Als alles goed is gegaan vind je een touw in de lift. Neem dit mee. De mijn bereik je door de liftdeuren weer te sluiten en op de tweede knop te drukken. Als je de lift wilt verlaten moet je beslist een mijnwerkershelm dragen, omdat je anders gedood zult worden door het vallende puin. De gele mijnwerkershelm vind je in de woonkamer van de dwergen.
Het lood kun je pakken met het tuinschepje.

7. Hoe verwijder je de rotsblokken?
Bind de hark en de schoffel aan elkaar vast met je T-shirt.
Rol de blokken dan opzij.

8. Hoe passeer je de alchemisten?
Geef ze de rijst, die je bij de guru hebt meegenomen en het lood uit de loodmijn.

9. Hoe lees je de oude boeken?
De boeken kun je lezen door er een spreuk op los te laten.

10. Hoe kun je stemmen?
Onder het vloerkleed van het kantoor, waar het hoofdkwartier van de verkiezingscampagne van Gringo heeft gezeteld, bevindt zich een safe. Je kunt de safe openen met de sleutel, die je onder het standbeeld van een sleutel hebt gevonden. Dit standbeeld bevindt zich ten noorden van de lavarivier. Wanneer je de safe hebt geopend verdwijnt de sleutel. In eerste instantie lijkt de safe leeg te zijn.
Doorzoek de safe goed. Je zult dan een stembiljet vinden.
Breng dan je stem uit in het stemlokaal. In het stemlokaal bevinden zich twee stembussen: een kleine en een grote. Door het biljet in de ene bus te werpen stem je voor Gringo en door je stem in de andere bus te werpen stem je tegen Gringo. Je ziet aan het stijgen of dalen van je totale puntenaantal wel wat de juiste keuze in dit geval is.

11. Hoe passeer je de sneeuwman?
Je kunt de sneeuwman passeren door hem te smelten met je licht. Wanneer je in de ijstoren bent kun je met behulp van de spijkerschoenen, die je op de begane grond vindt, de ijstrap beklimmen. Eenmaal boven gekomen zul je een deur zien, die toegang geeft tot de torenkamer waar de prinses opgesloten zit. Ook deze deur is te openen met de sleutel, die je onder het standbeeld gevonden hebt.
Wanneer je de deur eenmaal geopend hebt, verdwijnt de sleutel en kun je niet meer stemmen. Stemmen blijkt van meer belang te zijn dan het redden van de prinses. Laat het goede mens dus rustig zitten.

12. Hoe vind je de derde sleutel?
Wanneer je de kist, die Kronos je geeft nadat je hem over de polsband hebt ondervraagd, hebt aangepakt, wordt een sleutel onder het standbeeld met de sleutel geplaatst. Je bereikt dit standbeeld door via de grot naar de lavarivier te gaan. Daar aangekomen leg je al je spullen neer en klim je in een schacht naar boven. Je komt dan op een open plek, die door een wankel muurtje van een snel stromende rivier is gescheiden. Als je dit muurtje omduwt, word je met het water naar beneden gesleurd, en kom je terecht in de gang ten westen van de lavarivier. Ga nu terug naar de lavarivier. Ten noorden hiervan bevindt zich een grot, die door de stroom van de rivier is vrijgekomen. Middenin de grot staat het standbeeld met de sleutel. Duw het beeld opzij en kijk in de afdruk van het standbeeld. De derde sleutel ligt voor het oprapen.

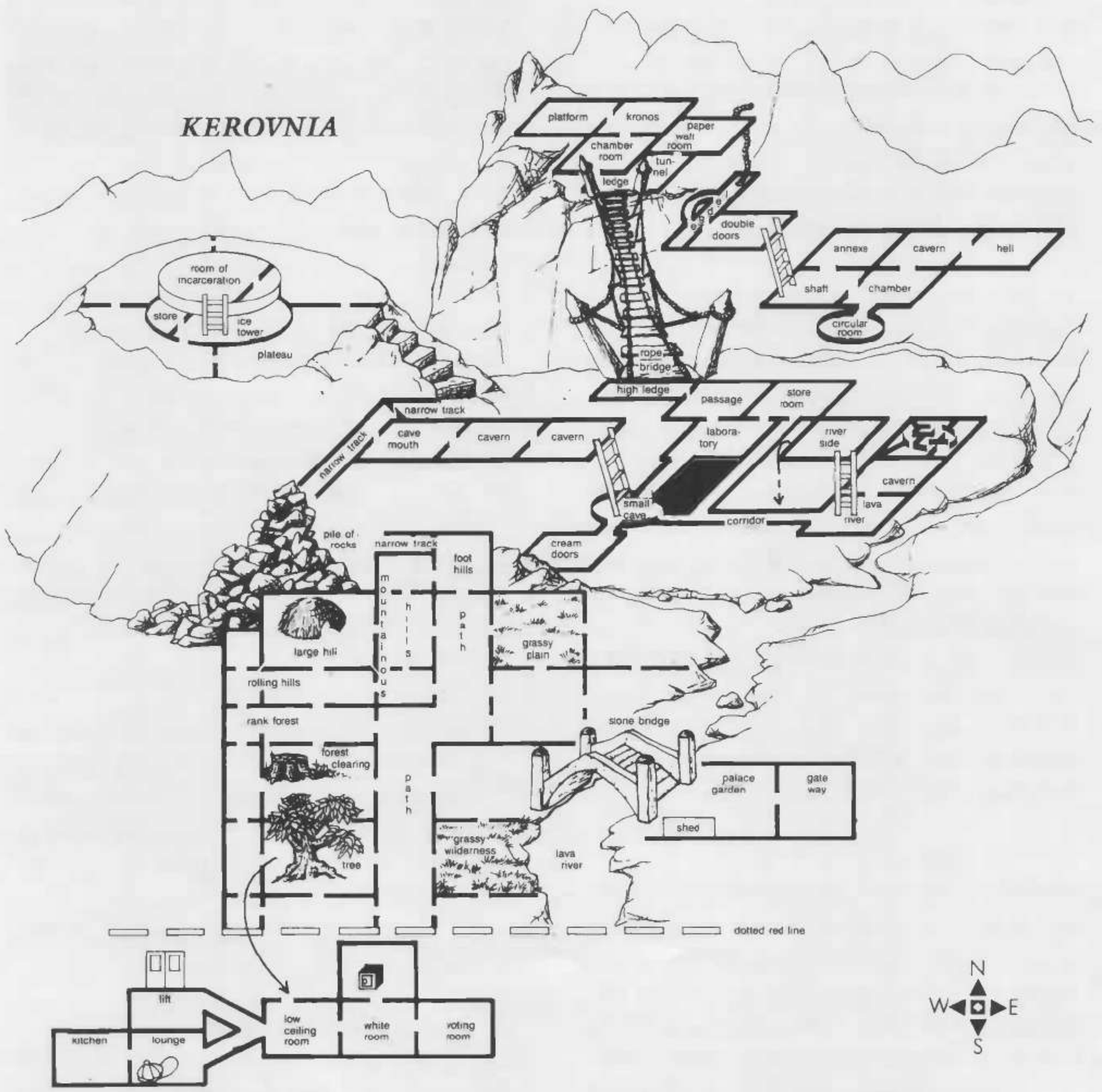
13. Hoe passeer je de papieren muur?
Maak met behulp van het tuinschepje een gat in de papieren muur. Maak dan de kast open. In de kast bevindt zich een stevige haak. Maak het touw, dat je in de lift naar de loodmijn hebt gevonden vast aan de haak. Klim dan, terwijl je het touw stevig vasthoudt, voorzichtig door het gat naar beneden.

14. Hoe passeer je de dubbele deuren?
Klop herhaaldelijk met de klopper op de deuren. Zolang de portier nonsens uit blijft kramen moet je met de klopper op de deur blijven kloppen. Wanneer de portier de deuren heeft geopend laat hij je passeren mits je hem een fles whisky geeft. Alcoholisten blijken overigens vrij vaak in de hel te vertoeven. Ook Jerry Lee Lewis stelt prijs op een koud biertje.

15. Wat doe je met de duivel?
De duivel is de enige persoon, die je van je polsband kan verlossen. Vraag hem naar de polsband en hij zal je een fles vergif geven. Door dit gif naar Kronos te gooien kun je hem doden. De ziel van Kronos moet je opzuigen met de aerosoul.
Breng de aerosoul naar de duivel en hij zal je polsband doen verdwijnen.

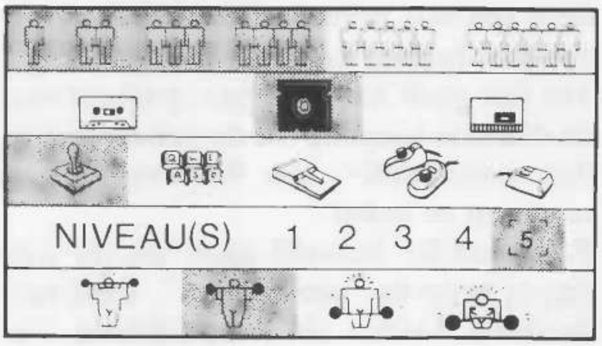
16. Hoe passeer je de draak?
Schijn met je licht op de schaduwen in het donkere verblijf van de draak. Wijs daarna nogmaals met je licht op de schaduwen. De

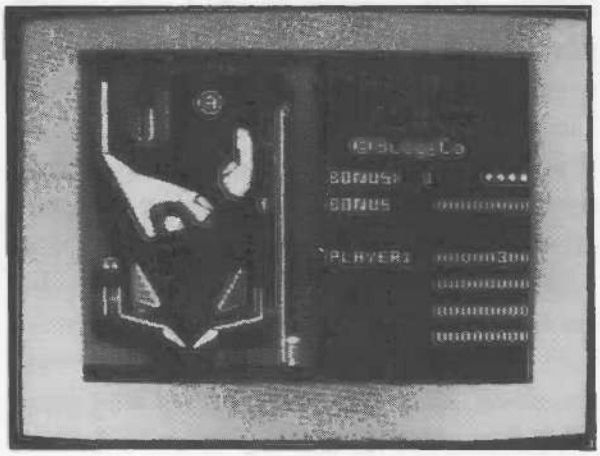
draak ziet dan dat de schaduwen heerlijke hobbits zijn. Terwijl de draak de hobbits oppeuzelt kun jij hem passeren.
Achter de draak bevindt zich de woning van Kronos. Je kunt deze woning niet weer via de draak verlaten, omdat hij je dan alsnog zal opeten. Je kunt op twee manieren wegkomen: een woedende Kronos smijt je terug naar een plek waar de avonturier rondwaart, of je bent Kronos te snel af en doodt hem eerst. Als hij dood is kun je gebruik maken van zijn platform. Het platform is als een enorme weegschaal. Het werkt alleen wanneer je precies hetzelfde gewicht als Kronos hebt. Probeer dus één en ander uit. Als je het goede gewicht gevonden hebt, verplaatst het platform je naar de ronde kamer, vlakbij de duivel. Ga naar hem toe en geef hem de ziel van Kronos, die je met de aerosoul hebt opgezogen. Hij bevrijdt je van je polsband. Nu ben je in staat de laatste ruimten van het avontuur te onderzoeken: de kamer die achter de crème-kleurige deuren ligt en het gebied achter de rode lijn.



PINBALL CONSTRUCTION SET

Electronic Arts | Bill Budge | Ariolasoft





Doel

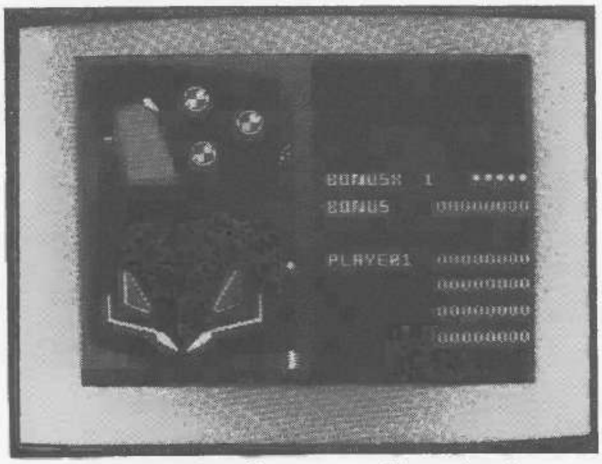
Met behulp van dit programma kun je je eigen flipperkasten ontwerpen. Met behulp van de joystick kunnen de verschillende onderdelen uit een soort gereedschapskist worden gehaald, en vervolgens ergens op de flippertafel worden aangebracht.

Beschrijving

In de grijze oudheid, voordat er zelfs maar sprake was van Space Invaders, moesten de mensen zich noodgedwongen vermaken met flipperkasten. Het kon uiteraard niet uitblijven dat dit onschuldige vermaak ook zijn opwachting zou maken op het beeldscherm. In 1983 was het zover met dit programma.
Pinball Construction Set is een soort meccanodoos waarmee men zelf flipperkasten kan ontwerpen en bouwen.
Nadat het programma is geladen, word je geconfronteerd met aan de linkerzijde van het beeld een lege flippertafel, en rechts de zogenaamde "ikonen". Dit zijn symbolische voorstellingen van de objecten en de te gebruiken functies. Ongeveer 4/5 deel van deze "gereedschapskist" wordt in beslag genomen door de diverse onderdelen, die de ontwerper ter beschikking staan.
De ikonen in de uiterste rechterkolom stellen de commando's voor. De onderdelen zijn van links naar rechts, op de bovenste rij: kleine en grote flippers (waarmee de bal in het spel gehouden moet worden) en de bal zelf.
Op de tweede regel zijn verschillende "veelhoeken" aangebracht, waarover later meer.
De derde rij wordt gevormd door de verschillende bumpers (paddestoelen).
De volgende rij wordt in beslag genomen door twee "slingshots". Deze hebben als eigenschap dat ze de bal wegschieten wanneer deze de langste zijde raakt, en aan de twee korte zijden als stootkussen werken. Daarnaast twee "kickers", die de bal wegschieten als deze het uiteinde daarvan raakt. Het laatste voorwerp van deze rij is de veer waarmee de bal in het spel wordt gebracht, de "launcher".
De rij daaronder herbergt de doelen, die omver moeten worden geschoten ("drop targets"), en een poortje met daar tussenin een beweegbaar doel ("spinner") dat, nadat de bal hierdoor is gespeeld, gaat draaien. Zolang het doel draait worden punten gescoord.

Onder de "spinner" ligt een magneet. Hiermee wordt de baan van de bal afgebogen. Links hiervan de "ball eater". Rolt de bal hier overheen, dan is hij uit het spel verdwenen. Weer iets verder naar links ligt de "ball hopper", die de eerste twee ballen vasthoudt die hierin vallen. Zodra de derde bal erin wordt geschoten, worden alle ballen tegelijk op de arme speler losgelaten.
De rij hieronder bestaat uit "lanes" in drie verschillende formaten, waarmee de bal gedwongen kan worden een bepaalde route te volgen, en twee paar "gates". Dit zijn een soort hekken die de bal naar één richting laten passeren. Het eerste paar laat ballen naar boven toe door, maar stopt ballen op weg naar beneden. Het tweede paar laat ballen door van links naar rechts, respectievelijk van rechts naar links.
Op de onderste rij tenslotte, vinden we drie "rollovers". Deze verhogen de score wanneer een bal er over heen rolt. Daarnaast liggen nog 6 "knife edge targets". Dit zijn de doelen die op riskante posities worden geplaatst. Als de bal deze niet goed raakt resulteert dit in de meeste gevallen in het verlies van de bal.
De commando's in de meest rechtse kolom, zijn van boven naar beneden: het handje dat door middel van de joystick over het scherm kan worden bewogen om onderdelen uit de gereedschapskist naar het speelbord te brengen of om de commando's te laten uitvoeren. De volgende drie (pijltje, schaar en hamer) zullen verderop worden behandeld bij de uitleg over de "veelhoeken".
Vervolgens de verfkwast, waarmee de onderdelen van het spel in één van de drie daaronder aangegeven kleuren kunnen worden geschilderd. De kleine flipper met daarboven een bal is het commando dat moet worden gegeven wanneer men een zojuist ontworpen creatie wil testen op speelbaarheid. Het vergrootglas wordt gebruikt voor het fijnere schilderwerk. De cirkel daaronder stelt de wereld voor. Met dit commando kunnen de snelheid van de bal, de zwaartekracht en de veerkracht van de paddestoelen worden veranderd.
Het op één na laatste commando wordt gebruikt om de waarde van de doelen en de bonussen te wijzigen. Voorts kunnen hiermee de geluidseffecten worden gewijzigd, en kunnen bepaalde doelen met elkaar worden verbonden, zodat deze speciale bonussen opleveren. Ook op deze functie komen wij later terug.
Tot slot geeft het onderste symbool van de diskette toegang tot de verschillende disk commando's om flipperkasten te saven en te laden.
Zoals eerder beloofd gaan we nu wat dieper in op de "veelhoeken". Deze onderdelen bieden de mogelijkheid om hun vorm en afmeting volledig naar eigen inzicht aan te passen.
Om dit te bereiken moet je een van deze vormen op de flippertafel leggen. Dit doe je door het handje er naar toe te bewegen, de vuurknop op de joystick ingedrukt te houden, en het onderdeel vervolgens weg te slepen. Als het op de gewenste plaats ligt, laat je de vuurknop los. Vervolgens breng je de hand terug naar de commando kolom, en kiest voor de schaar, de hamer of het pijltje.
We gaan er hier even van uit dat de vierkante vorm op het bord is geplaatst. Met de schaar kun je, door die op een van de hoeken te plaatsen en de vuurknop in te drukken, de hoek verwijderen. Hierdoor ontstaat een driehoek. Met de hamer kan tussen twee bestaande punten een nieuw hoekpunt worden aangebracht. Tenslotte kan met de pijl de vorm worden veranderd door een punt naar één kant op te rekken. Zorg er wel voor dat twee vormen elkaar niet overlappen, want anders gaat de bal vreemde kuren vertonen.
De verticale en diagonale lijnen in de gereedschapskist zijn ook "veelhoeken". De overige onderdelen uit de kist worden op gelijke wijze als de veelhoe-

ken aangesleept.
De kant-en-klare onderdelen van het flipperspel kunnen niet in hun geheel een andere kleur worden gegeven met de kwast. Hiervoor is het gebruik van het vergrootglas nodig. Nadat het handje naar dit symbool is bewogen verschijnt, na een druk op de vuurknop, in de linker bovenhoek van het bord een vierkant. Het handje verandert nu in een kwast, en hiermee kan het vierkant worden verplaatst.
Rechts onder is inmiddels een grote rechthoek verschenen. Het bovenste deel hiervan is een zeven maal vergrootte weergave van het gebied waarop het kleine vierkant zich bevindt. Met de kwast kunnen de verschillende kleuren worden gekozen, en door op de vuurknop te drukken kunnen stip voor stip versieringen worden aangebracht. Door het ingedrukt houden van de knop kunnen eerder geschilderde punten weer worden uitgewist. Het vergrootglas kan ook worden gebruikt om in het grote vlak aan de rechter kant bijvoorbeeld de naam van de nieuwe flipperkast te schilderen.



Een voorbeeld van een flipperkast

Door de kwast bij het commando "quit" te plaatsen keert men terug naar de gereedschapskist. Met het symbool dat onder het vergrootglas is afgebeeld kunnen de snelheid van de bal, het gewicht van de bal en de veerkracht van de paddestoelen en "slingshots" naar keuze worden ingesteld.

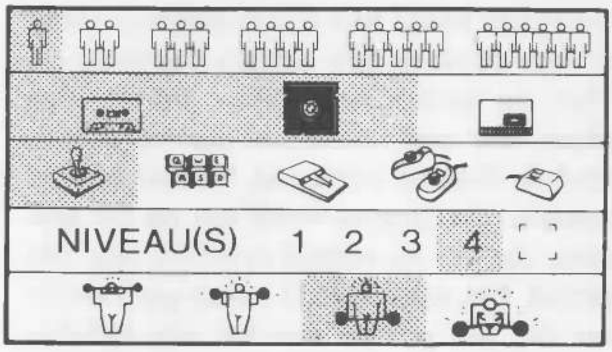
Het volgende commando is bedoeld om de geluidseffecten en de score voor ieder onderdeel van het spel te bepalen. Ook kunnen bepaalde doelen ("drop targets") met elkaar worden verbonden, zodat deze in combinatie met elkaar een extra bonus geven.
Om te controleren welk geluid een bepaald onderdeel maakt als dit wordt geraakt, beweeg je de hand er naar toe, en drukt vervolgens op de vuurknop. Het geluidseffect is nu hoorbaar, terwijl ook de score voor dat onderdeel wordt aangegeven. Twee witte rechthoeken lichten bij de betreffende waarden op. Om deze te wijzigen hoeft alleen maar de hand naar de nieuwe waarde te worden bewogen, en op de vuurknop te worden gedrukt.
Ook is het mogelijk om aan te geven welke onderdelen eventueel een bonus opleveren. Hiervoor moet de hand een van de "AND gates" aanwijzen, die links van de puntenscores te zien zijn. Er kunnen maximaal drie doelen met hetzelfde "AND gate" symbool worden verbonden. Dit gebeurt met behulp van de schroevedraaier. Wijs hiermee eerst naar het symbool, en ga er dan mee naar het doel dat geraakt moet worden om een bonus te verdienen. Druk dan nogmaals op de vuurknop.
Wanneer meerdere doelen moeten worden geraakt voor een bonus, dan moeten deze met het zelfde symbool worden verbonden. Om een gemaakte verbinding te verwijderen gebruik je de tang. Tenslotte geef je het aantal bonuspunten voor de doelen aan. Wanneer meerdere doelen met elkaar verbonden zijn, worden ze verlicht als ze zijn geraakt. Zodra het laatste hiermee verbonden doel is geraakt wordt de bonus uitgekeerd, en gaan de lampjes uit. In een spel voor meerdere spelers wordt dit voor elke speler afzonderlijk bijgehouden.
Met behulp van de disk commando's kunnen de ontworpen flipperkasten worden gesaved en geladen. Als er een

nieuwe diskette gebruikt wordt, kan deze ook vanuit dit scherm worden geformateerd.
Een andere mogelijkheid is het maken van een spel dat ook gespeeld kan worden door iemand die niet in het bezit is van Pinball Construction Set. Hiervoor kies je de optie "make game".
Nadat het gewenste flipperspel is geladen kan dit worden gespeeld door de hand naar "play game" te bewegen, en op de vuurknop te drukken.

Wanneer een ontwerp wordt gesaved met "save game" biedt één diskette plaats aan veertig ontwerpen. Een spel dat is geschapen met "make game" is ruim tien maal zo omvangrijk, omdat dan ook een deel van het hoofdprogramma moet worden gesaved.
Op de diskette staan vijf speelklare demonstratiespellen, die met "load game" vanuit dit scherm kunnen worden geladen.
De namen van deze spellen zijn "demo1" tot en met "demo5".
Let er op dat je geen spatie tussen het woord demo en het cijfer tikt. De demo's zijn ook uitstekend geschikt om inspiratie op te doen voor eigen ontwerpen. Ook kunnen alle commando's er op worden losgelaten, zodat je kunt leren hoe bijvoorbeeld bruikbare schema's voor de bonuspunten kunnen worden gemaakt.
Om vanuit een spel naar de gereedschapskist terug te keren druk je <F1> in.
In de Commodore 64 versie kan ook nog worden geëxperimenteerd met "Hi-res" en "Multi-color" graphics. Dit kun je doen door <F4> in te drukken.
Vanuit de "multi-color" optie kunnen door het meerdere malen indrukken van de <F3> toets verschillende kleurencombinaties worden gemaakt voor de veelhoeken en de verfkleuren.
De flippers tenslotte worden met een joystick bediend. Naar rechts bewegen om de rechter flipper te gebruiken. Voor de linker flipper kun je de joystick naar links bewegen, of op de vuurknop drukken.

PIRATES!

MicroProse Software — Sid Meier — HomeSoft Benelux





Doel

In Pirates! voer je het bevel over een haast voortdurend wisselend aantal schepen en bemanningsleden. Je patrouilleert in de Caraïbische Zee, de Golf van Mexico en de Atlantische Oceaan. Het hangt van de gekozen nationaliteit, maar meer nog van de instelling van de speler, af wat hij tijdens zijn tochten onderneemt. Zo kan men kan besluiten om als piraat alles te roven wat los en vast zit, terwijl men ook als gezagsgetrouwe schipper de orde kan proberen te handhaven in het gebied. Twee andere aantrekkelijke mogelijkheden om het kapitaal aanzienlijk uit te breiden zijn het opsporen van schatten en het veroveren van twee speciale vloten, de Treasure Fleet en de Silver Train.

Het is zelfs mogelijk om jezelf alleen met de handel in waardevolle goederen bezig te houden. Kortom, voor elck wat wils in Pirates!

Welke strategie je ook kiest, je moet er altijd voor zorgen zoveel mogelijk goud en landgoederen te verzamelen, zodat je na de onvermijdelijke pensionering nog een aangenaam leven kunt leiden.

Beschrijving

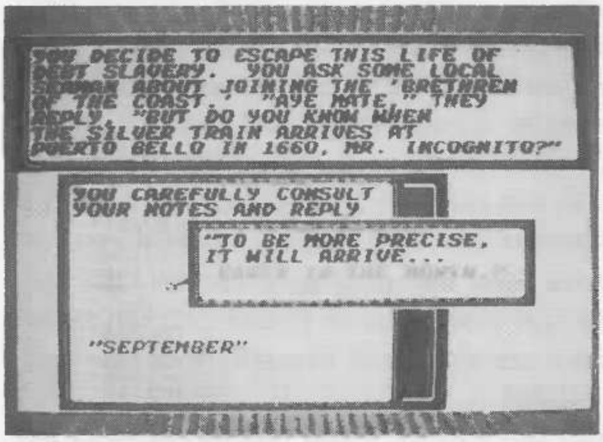
Alle spel-enthousiasten kennen het Amerikaanse softwarehuis MicroProse natuurlijk als leverancier van spellen waarin vliegen en schieten centraal staan. Titels als Gunship, F-15 Strike Eagle, Silent Service, Solo Flight en, op het gebied van wargames, Nato Commander dienen zich al snel aan.

Ditmaal heeft men het echter (letterlijk) over een andere boeg gegooid. Het nieuwste produkt van MicroProse is namelijk een - in onze ogen zeer geslaagde - combinatie van een roleplaying game (rollenspel) een avontuur, een actie-, een strategisch- en een handelsspel.

Het spel Pirates! speelt zich af tussen ongeveer 1560 en 1700 na Christus in het Caraïbische gebied. Deze periode werd niet alleen in het gebied waarin Pirates! zich afspeelt, maar ook in Europa, gekenmerkt door tijden van grote onrust. De precieze aard en omvang van deze onrusten verschilt enigszins naargelang de gekozen periode. We zullen hier dieper op ingaan bij het bespreken van de verschillende scenario's waaruit men in Pirates! kan kiezen.

Als basis principe geldt echter bij elk scenario dat Spanje reeds vaste voet heeft gezet in Zuid- en Midden Amerika, terwijl Frankrijk, Engeland en (in de meeste scenario's) Nederland proberen een zo groot mogelijke vinger in de pap te krijgen door het vestigen van zoveel mogelijk koloniën. Afhankelijk

van het gekozen tijdperk is Spanje van zeer machtig tot militair danig verzwakt. Daarnaast kan men er ook nog voor kiezen om één van de zes beschikbare historische:expedities, waarin men in de voetsporen (of beter gezegd het kielzog) van een beroemde bevelhebber treedt en moet proberen de prestaties van hem te evenaren, of zo mogelijk te verbeteren.
Door deze grote verscheidenheid aan mogelijkheden staat het spel Pirates! borg voor zeer veel uren spelplezier. Je moet echter wel bereid zijn daar de nodige tijd voor uit te trekken. Zelfs de ''korte'' historische expedities kunnen meerdere uren in beslag nemen. Gelukkig heeft men bij MicroProse echter gezorgd voor een mogelijkheid om het spel te saven. Het, vanaf het prille begin tot aan de pensionering, uitspelen van een normaal scenario duurt namelijk toch al gauw enige dagen.



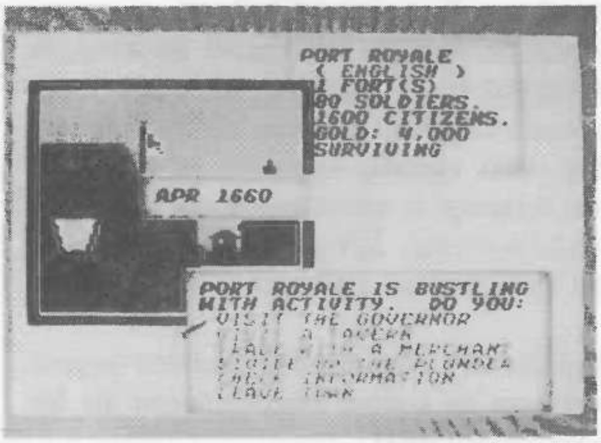
Beantwoord de vraag om het spel te beginnen

Het beginnen met Pirates! is niet moeilijk, aangezien het spel voor het grootste deel menu-gestuurd is. Het selecteren van een bepaald onderdeel uit een menu gebeurt door het kleine zwaard op het beeldscherm op de gewenste optie te plaatsen. De keuzemogelijkheid zal dan zwart aan- en uit knipperen. Door op de vuurknop te drukken wordt de keuze ingevoerd.
De joystick besturing is tijdens het spelen van Pirates! niet bij elk onderdeel van het spel gelijk, maar de te gebruiken joystick commando's zal men al snel terdege onder de knie hebben. Dit moet ook wel wanneer men zich wil verzekeren van een vette bankrekening en een lang en gezond leven. Het is overigens niet mogelijk om te overlijden in het spel. Men kan echter wel schipbreuk lijden of gevangen genomen worden. In beide gevallen is men voor een aantal maanden speeltijd uitgeschakeld. In deze kostbare tijd kan men niets anders:doen dan lijdzaam wachten op de bevrijding door een paar oude kameraden. Je begint dan weer met één schip en een handjevol bemanningsleden opnieuw. Alle goederen en goud die je aan boord had zijn verdwenen, zodat je weer opnieuw zult moeten beginnen.
Voor de goeden orde willen wij op deze plaats nog even vermelden dat wij uitsluitend de diskette versie van Pirates! hebben getoetst. De cassette versie was op het moment dat we dit verhaal schreven nog niet gereed. Het was echter al wel zo goed als zeker dat, ten gevolge van het vele bijladen van programma onderdelen, de cassette versie een aantal grafische mogelijkheden zou moeten ontberen. Bovendien, met de cassette versie van het MicroProse spel Gunship nog vers in het geheugen, lijkt ons het spelen van de cassette versie van Pirates! een ware bezoeking.

Nadat het spel is geladen, krijgt men het eerste keuze menu voorgeschoteld. Hieruit kan men kiezen uit drie onderdelen. Om te beginnen kan men een nieuw spel beginnen (start a new carreer?). Ten tweede kan men een eerder gesaved spel hervatten (continue a saved game?). De derde mogelijkheid is het naspelen van een beroemde expeditie (command a famous expedition?).
Kiest men hier voor ''start a new carreer'', dan krijgt men een sub-menuutje te zien. Hieruit moet men vervolgens kiezen of men al dan niet in een bepaalde periode in de geschiedenis wil spelen. (Deze keuzemogelijkheid moet men niet verwarren met het naspelen van een beroemde expeditie.)
Wanneer men hier afziet van het spelen in een bepaalde tijd, zal men in het standaard scenario terechtkomen, hetgeen is:aan te raden voor beginnende spelers. Dit scenario speelt zich dan af tijdens de hoogtijdagen van de piraterij in 1660 (The buccaneer heroes).

Kiest men wel voor een bepaalde periode, dan krijgt men een lijstje te zien waaruit men uit zes verschillende tijdperken kan kiezen. Op de verschillende tijdperken komen we, net als op de historische expedities, nog terug.
Ongeacht welke periode men kiest, moet men vervolgens bepalen welke nationaliteit men wil bezitten, namelijk Engels, Frans, Spaans of Nederlands. De gekozen nationaliteit hoeft nog niet automatisch te betekenen dat men trouw is aan de eigen regering. Men kan gedurende het gehele spel zelf bepalen wiens schepen en steden men wil plunderen. Beginnende spelers wordt aangeraden om voor de Engelse nationaliteit te opteren.
Na het aannemen van een nationaliteit krijgt men de gelegenheid om een naam in te tikken, die niet langer mag zijn dan negen tekens. Tikfouten kun je corrigeren met de <INST/DEL> toets. De naam wordt ingevoerd door de <RETURN> toets in te drukken.
Vervolgens kan men de gewenste moeilijkheidsgraad instellen. Dit zijn, in oplopende moeilijkheidsgraad:
Apprentice (leerling)
Journeyman (knecht)
Adventurer (huurling)
Swashbuckler (piraat)
Deze moeilijkheidsgraad is niet alleen van invloed op de hoeveelheid hulp die man van de overige bemanningsleden krijgt, maar ook van het winstaandeel aan het einde van de reis. Hoe meer men de hulp van bekwame officieren moet inroepen, des te minder bedraagt jouw aandeel van de buit.:Een vakman is nu eenmaal duurder dan een ongeschoolde leerling.

De laatste keuze die men moet maken voordat men daadwerkelijk aan het spel kan beginnen is die van één bijzondere bekwaamheid (special ability). De talenten kunnen liggen op het vlak van:
Skill at fencing (zwaardvechten). Maakt je meer alert en doeltreffend tijdens de talrijke duels die je zult moeten uitvechten.
Skill at navigation (navigeren). Zorgt ervoor dat je beter kunt bepalen waar je jezelf bevindt in de onmetelijke watervlakten.



In Port Royale

Skill at gunnery (kanonneren). Tijdens zeeslagen richten jouw boordkanonnen meer schade aan.
Wit and charm (innemendheid). Zorgt ervoor dat je makkelijker kunt praten met gouverneurs en andere hooggeplaatste lieden.
Skill at medicine (geneeskunde). Kennis van medicijnen staan borg voor een sneller herstel na verwondingen.

Na deze laatste keuze uit het eerste menu wordt een volgend deel van het spel ingeladen.
In beeld wordt dan een passend stukje tekst geprojecteerd, afhankelijk van de gemaakte keuzen. Het draait er echter altijd op uit dat je besluit het zeegat te kiezen. Voordat je echter kunt vertrekken, zul je een vraag van (toekomstige bemanningsleden) moeten beantwoorden. Dit vormt een onderdeel van de inmiddels bekende wijze waarop Micro-Prose haar produkten beveiligd tegen illegaal kopiëren. Zo kan men bijvoorbeeld worden gevraagd naar de aankomsttijd van de:"Silver train" in Panama in het jaar 1660. Je kijkt dan in de handleiding van het spel en je ziet op pagina 40 een lijstje met de betreffende data. In bovengenoemd voorbeeld selecteert men dus de maand juli. Nog niet tevreden, wordt gevraagd of je iets preciezer kunt zijn, waarna je invoert: het einde van de maand.
Voordat je het bevel kunt voeren over een schip, zul je de huidige kapitein moeten ver-

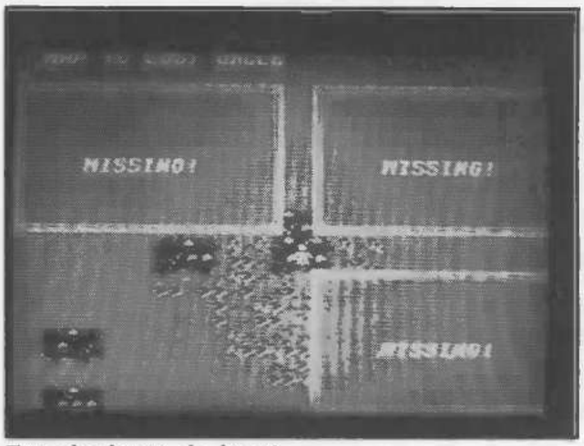
slaan in een zwaardduel. Pas als dit gelukt is, mag je de diskette omdraaien, waarna Pirates! is volle hevigheid losbarst.
Mocht je de verkeerde datum invoeren als antwoord op de vraag, dan zal je geen lange carrière als piraat zijn beschoren. Alle landen staan vijandig tegenover je, zodat het niet mogelijk is nieuw personeel te recruteren in de steden. Je kunt dan maar het beste het spel opnieuw opstarten.

Voordat we verder gaan behandelen we eerst nog even de andere mogelijkheden die het hoofdmenu biedt.
Zo kan men een eerder gesaved spel inladen door de optie ''continue a saved game'' te kiezen. De speler wordt dan gevraagd om de save diskette in de diskdrive te plaatsen en op de vuurknop te drukken. Vervolgens wordt de inhoudsopgave van deze save diskette getoond. Daarna kan men één van de vier gesavede spellen selecteren.
De laatste keuze geldt het aanvoeren van een beroemde expeditie. Op de achtergronden van deze expedities komen we verderop nog uitgebreid terug.

Schermen:

Het eerste onderdeel waarin je jezelf zult moeten bekwamen is het zwaardvechten. Dit is namelijk het meest wezenlijke element van het spel. Zonder training op dit gebied, is het in veruit de meeste gevallen niet mogelijk om steden en schepen te veroveren. De te gebruiken joystick commando's zijn gelukkig niet moeilijk.
Tijdens de duels sta jij altijd aan de rechterzijde van het scherm en jouw tegenstander aan de linkerzijde. Met uitzondering van het allereerste duel, waarin je het leiderschap van de huidige kapitein betwist, mag je voordat het gevecht begint een favoriet wapen kiezen. Het arsenaal bestaat uit een korte sabel (een cutlass), een degen (longsword) en een lange degen (rapier). Deze wapens hebben allemaal een verschillende lengte en effectiviteit. De hardste klappen deel je uit met een cutlass (goed voor beginners dus). Minder schade brengt een longsword toe, maar dit heeft weer het voordeel dat het een grotere reikwijdte heeft. Een rapier wordt niet zozeer gebruikt om te slaan als wel om mee te prikken. Het is het langste van de drie beschikbare wapens, maar de toegebrachte schade is het kleinst. Hierdoor zal men de tegenstander vaker moeten raken om hem uit te schakelen.
In het bovenste deel van het beeldscherm vindt het duel plaats. Het onderste gedeelte biedt informatie over het verloop van het gevecht. De twee zaken die hier van belang zijn, zijn het aantal resterende manschappen en hun moreel.
Het moreel is echter van veel meer belang dan het aantal vechtenden.
De manier waarop men de joystick gebruikt tijdens een duel is:ongeacht het gekozen wapen identiek. Men kan de vijand op zes verschillende manieren te lijf gaan. De aanvalstactieken kunnen in twee groepen worden ondergebracht. Men kan steken en slaan. Zowel steken als slaan kan gebeuren op drie verschillende hoogte, namelijk naar het hoofd, naar het lichaam of naar de benen. Beweeg hiervoor de joystick achtereenvolgens links omhoog, naar links en naar linksonder. Je steekt wanneer je de vuurknop niet indrukt en je slaat indien je de vuurknop ingedrukt houdt.
Het verschil tussen slaan en steken is tweeledig. Ten eerste is de toegebrachte schade bij een treffer twee maal zo groot wanneer men slaat. Ten tweede heeft men bij het slaan een groter bereik dan bij het steken.
Je kunt jezelf ook op drie verschillende hoogten verdedigen tegen aanvallen van de tegenstander. Wanneer je de joystick omhoog duwt, bescherm je het hoofd. Trek je de joystick naar achteren, dan worden de benen verdedigd. Als je de joystick in de middelste stand laat staan, dan wordt automatisch het lichaam gedekt.
Mocht de grond je te heet onder de voeten zijn geworden dan kun je besluiten jezelf terug te trekken. Niet echt heldhaftig, maar toch altijd nog beter dan gevangen genomen te worden natuurlijk. Tijdens het terug trekken kun je jezelf ook weer op drie hoogten

verdedigen. Duw hiervoor de joystick naar rechtsboven (hoofd verdedigen), naar rechts (lichaam beschermen) of naar rechtsonder (benen dekken).
De sleutel tot succesvol duelleren is het volgen van de juiste tactiek. Hiervoor moet je vier dingen goed in de gaten houden. Ten eerste nemen de verschillende aanvalsbewegingen een verschillende hoeveelheid tijd in beslag. Ten tweede:beschikt de tegenstander ook over drie verschillende wapens. Het derde punt is minstens zo belangrijk. Je moet namelijk op tijd het soort aanval van de vijand herkennen en hiernaar handelen. Het vierde element dat van belang is, is het moreel van jouw eigen partij en dat van de tegenstander.
Laten we beginnen met de verschillende aanvalsmogelijkheden. Slaan met een wapen (dus met ingedrukte vuurknop aanvallen) duurt langer dan steken. De aanvallen zijn, van snel naar traag:
steken naar de benen, steken naar het lichaam, steken naar het hoofd, slaan naar de benen, slaan naar het lichaam en slaan naar het hoofd.
Stem de aanvalsmethode af op de actie van de vijand voor het beste resultaat.
Het tweede belangrijke punt is het weten welk wapen de tegenstander in zijn handen heeft. Dit is niet aan het wapen zelf te zien, maar aan de kleur van het shirt van de opponent. Een geel hemd duidt aan dat je tegenover iemand met een ''cutlass'' staat. De piraat die een oranje shirt draagt, hanteert een ''longsword''. Een groen hemd, tenslotte, betekent een tegenstander die met een rapier is uitgerust.
De derde belangrijke factor om overeind te blijven in de gevechten is het herkennen van de aanvals manoeuvres van de tegenstrever. Het herkennen van de hoogte waarop de aanval gaat plaatsvinden is het eenvoudigst. Een aanval naar jouw benen wordt altijd ingezet met een naar beneden wijzend zwaard. Bij een aanval naar jouw lichaam is de uitgangspositie van het wapen horizontaal naar achteren wijzend. Een aanval naar het hoofd begint altijd met een schuin omhoog wijzend zwaard.:
Het herkennen van een slag of een steek is wat moeilijker onder de knie te krijgen. Hiervoor kun je echter het beste op de voeten van de opponent letten. De aanval wordt namelijk pas uitgevoerd wanneer de tegenstander met zijn volle gewicht op het rechter been staat. Ongeacht de hoogte van de aanval is de punt van het wapen iets naar achteren gericht voordat de beslissende slag wordt uitgedeeld. Wanneer de punt van het zwaard in jouw richting wijst zal je jezelf moeten verdedigen tegen een steek beweging.
Het vierde punt van belang is het moreel. Naarmate je de vijand vaker hebt geraakt en dus erger hebt verwondt, zal de stemming in het vijandelijke kamp omslaan. Wanneer jij echter geraakt wordt, is dat slecht voor de instelling van jouw eigen manschappen. De aanduidingen voor het moreel zijn (van hoog naar laag):
Wild! (door het dolle heen), Strong (sterk), Firm (vastberaden), Angry (kwaad), Shaken (geschokt) en Panic (paniek).
Deze aanduidingen zijn steeds paarsgewijs gekoppeld. Als de ene partij ''Wild!'' is, verkeert de ander partij automatisch in ''Panic''. ''Strong'' staat tegenover ''Shaken'' en ''Firm'' tegenover ''Angry''. Zodra één der partijen in paniek is, is de volgende treffer meestal voldoende om de aanvoerder op de knieën te dwingen. Blijf dan een heer en stop met vechten.
Het moreel heeft ook invloed op de verliezen aan manschappen bij beide partijen. Hoe sterker het moreel van een partij is, des te grotere klappen brengt deze toe aan de tegenstanders.



Een deel van de kaart

Het is echter mogelijk (maar wel moeilijk) om geheel alleen een overmacht van 100 mannen te verslaan. Je hoeft namelijk slechts de aanvoerder uit te schakelen.:

Rondvaren en zeeslagen

Je zult verreweg de meeste tijd doorbrengen op zee. Hier loeren uiteraard de nodige gevaren. Om te beginnen moet je proberen niet te verdwalen, of op een koraalrif te pletter te slaan. Voorts moet je te allen tijde zijn voorbereid op het leveren van een zeeslag met meer of minder sterke tegenstanders. Ook moet je goed letten op de windrichting en -kracht. Tenslotte moet je in de gaten houden of je zonder gevaar bepaalde havens kunt binnenvaren.

Voor het navigeren staan je verschillende hulpmiddelen ter beschikking. Om te beginnen natuurlijk de kaart die wij hebben bijgevoegd. Hierbij dient meteen te worden opgemerkt dat niet alle steden die hierop vermeld staan in elk scenario ook voorkomen. Sommige steden zijn bijvoorbeeld in latere scenario's reeds in verval geraakt en door de bewoners verlaten. Andere steden zijn pas op een later tijdstip gesticht.

Een tweede hulpmiddel is de zogenaamde ''astrolabe'' (een hoekmeter om de hoogte van de sterren of de zon te meten). Het bedieningsgemak van het astrolabium is afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad. Voor een gebruiksaanwijzing van dit instrument verwijzen we naar het hoofdstuk ''Informatie opvragen''. Belangrijk is het echter om goed te kunnen inschatten, rekening houdend met de windkracht en -richting, hoe ver je inmiddels bent gevaren. Dit vereist tamelijk veel oefening en een gedegen kennis van de zeeën. Met het astrolabium kan namelijk alleen een breedtegraad (lattitude):worden bepaald. De lengtegraad (longtitude) kan alleen door middel van een schatting worden benaderd. Op de lagere niveaus heeft men echter de beschikking over kundig personeel die deze schatting uiterst nauwkeurig weten te maken.

De windrichting en -kracht is af te lezen aan de hand van de wolken die je regelmatig over het beeldscherm ziet waaien.Als stelregel kun je hier echter aanhouden dat de wind in het Caraïbische gebied meestal van oost naar west waait. Zodra je in de Atlantische Oceaan bent aangeland, zal de wind meestal gunstiger staan om naar het oosten terug te zeilen.

Het gevaar van koraalriffen is relatief. Kleine schepen met weinig diepgang kunnen er ongestoord overheen varen. Alleen de grotere schepen slaan erop te pletter. De koraalriffen worden aangegeven door middel van witte vlekken in het water. Je zult deze riffen vooral aantreffen rond de Bahama's.

Om het schip te besturen hoef je alleen maar de joystick naar links of naar rechts te duwen, afhankelijk van de richting waarin je de neus van het vaartuig wilt laten wijzen.

Van tijd tot tijd zul je door de uitkijk in het kraaiennest worden gewaarschuwd dat hij een ander schip waarneemt (''The lookout reports a sail on the horizon''). Je kunt dan besluiten om een nader onderzoek in te stellen (''investigate'') of om door te varen (''continue voyage''). Wanneer je voor de laatste mogelijkheid kiest, is het zo goed als zeker dat je een eventuele vijand ontloopt. Dit is echter nooit voor 100% zeker. Je kunt namelijk te maken hebben met een wel zeer vastberaden kapitein, een zogenaamde ''piratehunter'', die besluit de jacht in te zetten.

Wanneer je een nader onderzoek instelt, betekent dat dat je:in de richting van het andere schip vaart. Je ziet dan het hele schip in beeld, met daarnaast de vermelding wat voor soort schip het is. Ook nu weer kun je besluiten om door te varen (''sail away'') of de identiteit van het schip nog nauwkeuriger vast te stellen (''investigate'').

Mocht je kiezen voor ''investigate'' dan nader je het andere schip nog meer en kun je de landskleuren waarnemen. Je kunt dan uit drie mogelijkheden kiezen, te weten:

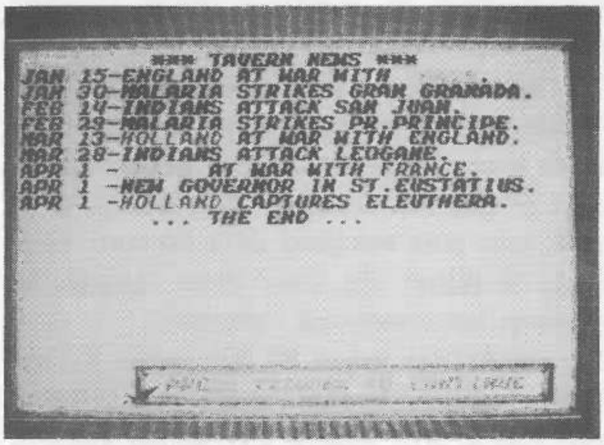
Het inzetten van de aanval (''close for battle''), het benaderen van het schip om het laatste nieuws uit te wisselen (''hail for news'') of gewoon door te varen (''sail away'').

Voor deze beslissing is het van belang om te

weten of het schip jou vijandig gestemd is of niet. Hoe je hier achter komt, leggen we uit in het hoofdstuk ''Informatie opvragen''.
Als het andere schip niet onder leiding staat van een piraat of een piraten-jager, kun je alsnog gewoon doorvaren.
Besluit je echter om tot de aanval over te gaan, dan zal je een zeeslag moeten voeren. Indien jouw vloot uit slechts één schip bestaat, dan voer je tijdens de strijd automatisch het commando over dat schip. Bestaat jouw vloot daarentegen uit meerdere schepen, dan moet je eerst een vlaggeschip selecteren. Dit doe je vanuit het menu dat je dan te zien krijgt. Elk schip wordt hierin genoemd, eventueel met de vermelding dat het in een eerder gevecht reeds schade heeft opgelopen. Achter de aanduiding van het type schip staat dan de opmerking ''Damgd'' (damaged).
De verschillende soorten schepen hebben duidelijk afwijkende eigenschappen; niet alleen wat de capaciteit betreft, maar ook op het gebied van de besturing. Zie voor meer informatie hierover het hoofdstuk ''Scheepstypes''.:
Nadat je hebt besloten de strijd aan te gaan en eventueel een vlaggeschip hebt geselecteerd, wordt een nieuw stukje van het programma ingeladen. Zodra dit is gebeurd, zie je het strijdtoneel op het beeldscherm. Het grootste gedeelte van het beeldscherm is gereserveerd voor de twee schepen en de zee die hen omringt. Onder in beeld zie je allerlei gegevens die van belang zijn voor het gevecht. De bovenste regel van dit informatieblok geeft aan vanuit welke richting de wind blaast, benevens een aanduiding van de kracht ervan. Als extra hulpmiddel voor de windrichting zie je langs de rand van het beeldscherm een witte letter ''W'' staan. Deze geeft aan vanuit welke hoek de wind waait.
De ruimte daaronder is verdeeld in twee blokken, die elk de informatie van één schip bevatten. Het linker blok is voor jouw eigen schip, terwijl de gegevens omtrent het vijandelijke schip in het rechter blok zijn ondergebracht.
Om te beginnen wordt het type schip genoemd, met daarachter de huidige snelheid van het vaartuig. De aanduiding van het type schip heeft overigens dezelfde kleur als jouw schip, zodat je bij het begin van de slag jouw eigen schip makkelijk kunt herkennen.
De regel hieronder vermeldt het aantal kanonnen dat je kunt inzetten en het aantal manschappen.
Nog een regel lager wordt een schade rapport bijgehouden voor beide schepen. De onderste regel wordt gebruikt voor het geven van twee soorten informatie. Ten eerste kun je hier zien of de kanonnen geladen zijn (guns loaded), of dat de bemanning nog druk bezig is om ze vuurklaar te maken (reloading). Ook kan het gebeuren dat hier een vermelding:komt te staan over het gevoerde zeil. Je kunt namelijk onder vol zeil (full sails) of met gestreken zeilen (battle sails) varen.
De besturing van het schip tijdens een zeeslag is ook nu weer naar links en naar rechts met de joystick. e kunt de zeilen laten hijsen door de joystick omhoog te duwen. Wanneer je de joystick naar beneden trekt, worden de zeilen gestreken. Het afvuren van de kanonnen vindt plaats als je de vuurknop indrukt.
De schade die de schepen tijdens de wederzijdse beschietingen oplopen hoeft niet direct fataal te zijn. De uitwerking van het kanonvuur is echter wel evenredig aan het aantal kanonnen dat wordt afgevuurd. Ook zal een klein schip sneller tot zinken worden gebracht dan bijvoorbeeld een fregat.
Bij het aangaan van de strijd zijn de zeilen van jouw schip altijd gestreken en de kanonnen geladen. Het laden van de kanonnen na het eerste salvo kost, net als het hijsen of strijken van de zeilen, de nodige tijd. Bovendien kan de bemanning slechts één taak tegelijk uitvoeren. Wanneer ze met de zeilen bezig zijn kunnen ze geen kanonnen laden. Het is nooit aan te raden om het schip van de tegenstander de grond in te boren. Het is veel lucratiever om het te enteren. Dit doe je door het vaartuig eerst te rammen. Wat hierna gebeurt is onder andere afhankelijk van

de schade die je het vijandelijke schip hebt toegebracht en de verhouding in manschappen aan beide zijden.
Meestal zul je de kapitein van het vijandige schip in een zwaardgevecht moeten uitschakelen. Soms echter is het andere schip dermate zwaar beschadigd, of is jouw overmacht dermate groot, dat de kapitein zich overgeeft. De overgave wordt:duidelijk gemaakt door het hijsen van de witte vlag en het strijken van de landskleuren (''Captain they've struck their colors'').
Nadat je het duel hebt gewonnen, of wanneer de tegenpartij zich had overgegeven, heb je de keuze of je het schip wilt behouden of wilt laten zinken. In beide gevallen mag je de aanwezige buit de jouw noemen, op voorwaarde dat je voldoende laadruimte hebt om alle goederen, voedsel en kanonnen over te hevelen. Voordat je de beslissing neemt om het schip mee te nemen of te laten zinken, wordt opgegeven hoeveel ruimte je nog in het ruim over hebt. Kies je dan voor de optie ''Yes, send a prize crew'', dan neem je het schip onder je hoede. Na het selecteren van ''No, plunder and sink her'' steek je het schip in brand.
Ongeacht de gemaakte keuze wordt nu vermeld of er, en zo ja hoeveel, goud je hebt veroverd. Hieronder staat informatie omtrent de andere goederen die zich aan boord van beide schepen bevinden en de ruimte die je nog over hebt voor het verstouwen van de oorlogsbuit. Achter deze benamingen zie je twee kolommen met getallen. In de linker kolom zie je de hoeveelheden die je zelf aan boord hebt, terwijl in de rechter kolom het tonnage aan goederen staat dat nog aan boord is van het zojuist veroverde schip. Om de diverse onderdelen van de lading over te hevelen naar het eigen schip, moet je de cursor, in de vorm van een klein zwaard, op de betreffende regel plaatsen. Wanneer je nu de joystick naar links duwt worden goederen van het buitgemaakte schip naar jouw eigen vloot overgeheveld. De spullen die je niet meeneemt worden automatisch overboord gegooid als je weer verder vaart.:
Je kunt ook bepaalde goederen overboord zetten om die te vervangen door andere goederen. Duw hiervoor de joystick naar rechts. Wanneer je bijvoorbeeld erg veel eten aan boord hebt en je bent bijna bij een haven waarvan je weet dat ze een goede prijs betalen voor bijvoorbeeld tabak, dan zou je kunnen besluiten om het grootste deel van het eten weg te gooien en zoveel mogelijk tabak mee te nemen. Dit kun je dan in de stad weer verkopen tegen een goede prijs.
Nadat het overladen van de goederen is geschiedt, druk je op de vuurknop. Vaak biedt een aantal van de bemanningsleden van het vijandelijke schip zijn diensten aan. Je kunt deze manschappen inlijven of ze op het zinkende schip achterlaten als haaienvoer.
Het verslaan van piraten of piraten-jagers levert nog een extra bonus op. Je kunt ze namelijk gevangen nemen teneinde ze aan de plaatselijke gouverneur uit te leveren. Je kunt echter ook in ruil voor hun vrijheid informatie vragen over de verblijfplaats van de ''Treasure Fleet'' of de ''Silver Train''.
Het verslaan van de vijandelijk kapitein (tijdens een zwaardgevecht of door zijn schip naar de kelder te jagen) is één manier waarop het gevecht kan eindigen. Een minder fortuinlijke afloop is het wanneer jouw eigen schip tot zinken wordt gebracht, of wanneer je tijdens het duel wordt verslagen. Als jouw vlaggeschip wordt vernietigd hoeft dat echter niet onmiddellijk rampzalige gevolgen te hebben. Als je nog meerdere schepen in de vloot hebt, gaat het spel gewoon verder. Je bent dan alleen de nodige manschappen, goud en goederen kwijt geraakt. Wanneer het echter jouw laatste of enige schip was, of wanneer je tot overgave wordt gedwongen:in het duel, dan word je gevangen genomen. Je verspeelt dan kostbare maanden voordat je wordt bevrijd.
De derde mogelijke uitkomst van een zeeslag is onbeslist. Dit kan gebeuren wanneer de schepen lange tijd om elkaar heen draaien zonder elkaar te enteren. Zodra de avond valt kan het door jou aangevallen schip een veilig heenkomen zoeken in de duisternis. Het is ook mogelijk dat de afstand tussen beide schepen te groot wordt. In dat geval ontkomt de vijand. Je kunt natuurlijk ook zelf het hazepad kiezen. Als

jouw vloot uit meerdere schepen bestaat, loop je echter wel het risico dat een achterblijver uit jouw vloot door de vijand wordt buitgemaakt. Dit lot valt altijd het langzaamste schip uit jouw vloot ten deel. Aangezien de grootste schepen meestal het traagste zijn, kan dit een gevoelige aderlating betekenen.



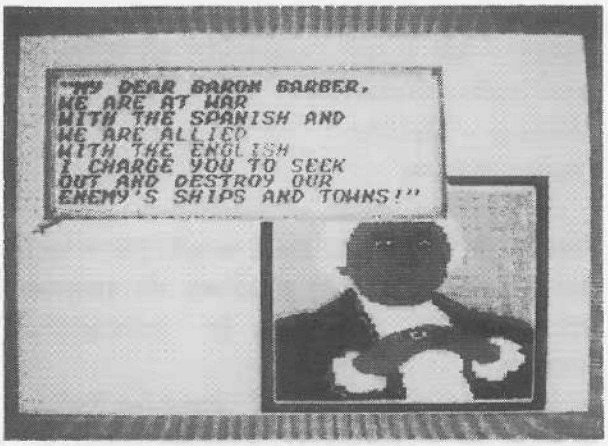
De laatste roddels

Informatie opvragen

Zolang je niet in een gevecht bent verwikkeld. kun je op elk gewenst ogenblik meer informatie opvragen over allerlei onderwerpen. Dit doe je door op de vuurknop te drukken. In beeld verschijnt dan een nieuw menu dat uit een aantal onderdelen bestaat. Bovenin dit menu wordt de datum en het jaartal genoemd. De zeven overige onderdelen zijn:

Continue travels
Party status
Personal status
Ship's log:
Maps
Cities
Take sun sight

De eerste keuze laat je weer terugkeren naar het spel.
Wanneer je de tweede keuze (party status) selecteert, vraag je informatie op omtrent de bemanning van de vloot. Behalve de omvang van de lading aan voedsel, goederen en kanonnen, zie je hier ook het aantal bemanningsleden (crew) waarover je kunt beschikken. Een uitermate belangrijk gegeven uit dit overzicht is de mate van tevredenheid van de matrozen. Hun gemoedstoestand loopt van ''happy'' (gelukkig), via ''pleased'' (tevreden) en ''unhappy'' (ongelukkig) tot angry'' (kwaad).
De reden voor deze veranderende gemoedstoestanden ligt in het feit dat de bemanningsleden geen gage krijgen. Hun inkomsten zijn uitsluitend afhankelijk van het buitgemaakte goud, dat aan het einde van de expeditie eerlijk wordt verdeeld. Kortom, hoe meer goudstukken je hebt veroverd, des te gelukkiger is de bemanning. Wanneer de reis echter langer gaat duren zal hun geduld afnemen waardoor ze steeds ongelukkiger worden. Uiteindelijk kan dit leiden tot een muiterij op volle zee en/of het deserteren van een aantal manschappen tijdens een bezoek aan een havenstad. Ook de grootte van de bemanning is van invloed op hun humeur. Hoe meer mannen er namelijk aan boord zijn, des te kleiner wordt het winstaandeel voor ieder van hun. Het is dus zaak om een goede balans te vinden tussen het aantal manschappen, de duur van de reis en de vergaarde rijkdommen.
Behalve deze gegevens vermeldt dit beeldscherm de samenstelling van de vloot, alsmede eventueel gevangen:genomen piraten en piraten-jagers.



Op bezoek bij de gouverneur

Het volgende onderdeel uit dit lijstje geeft en overzicht van de persoonlijke status. Achtereenvolgens worden de verhoudingen met de verschillende landen gemeld. Dit kunnen verworven rangen zijn of een meer of mindere vijandige houding van dat land tegenover jou. Deze aanduidingen staan tussen haakjes achter de naam van het be-

treffende land. Een land kan zich ronduit vijandig tegen je opstellen (''hostile''), of op zijn hoede zijn (''wary''). Ook kun je een vrijbrief hebben gekregen om piraten uit te schakelen (''letter of marque''). De aanduiding ''no title'' betekent dat het betreffende land niet vijandig tegenover je staat, maar dat je nog geen onderscheidingen hebt verdient.
De benoemingen en onderscheidingen die je in de wacht kunt slepen zijn afhankelijke van de geleverde prestaties voor het land dat de titel toekent. De beschikbare rangen zijn (van laag naar hoog):

Ensign - De laagste rang in de marine, een vaandrig
Captain - Kapitein van een schip
Major - Majoor aan het hoofd van een compagnie
Colonel - Kolonel aan het hoofd van een regiment
Admiral - Admiraal aan het hoofd van een vloot

Hierna zijn de legerrangen uitgeput, zodat de overheid gedwongen is om over te gaan tot het verlenen van adellijke titels. Dit zijn (weer van laag naar hoog):

Baron - De laagst mogelijke adellijke titel:îCount - Graaf
Marquis - Markies
Duke - Hertog

Onder dit lijstje met titels wordt jouw leeftijd genoemd, met daarachter de gezondheidstoestand waarin je momenteel verkeert.
Achter het woord ''wealth'' staat het bedrag aan goudstukken dat je inmiddels bij elkaar hebt geroofd.
De laatste regel in dit venster vermeldt hoeveel land je in ruil voor bewezen diensten van de verschillende gouverneurs hebt gekregen.
Het laatste gegeven heeft betrekking op de reputatie die je hebt verworven. Deze reputatie kan zijn (weer van laag naar hoog):
Promising (veelbelovend)
Well-known (bekend)
Infamous (berucht)
Famous (beroemd)

In het logboek (ship's log) kun je nog eens een overzicht opvragen van de door jou verrichte heldendaden.
De optie ''maps'' maakt het mogelijk om schatkaarten te bekijken. Deze kaarten moet je dan echter wel eerst in je bezit hebben natuurlijk. Je kunt deze kaarten soms kopen van wat onbetrouwbare figuren die je in de kroeg tegen het lijf kunt lopen. Wanneer je meerdere kaarten bezit, kun je deze stuk voor stuk bekijken door de vuurknop in te drukken. Zie voor meer informatie hierover het hoofdstuk ''Steden''
De voorlaatste keuze uit het menu is ''cities''. Wanneer je:deze optie kiest, krijg je een lijst te zien waarin alle steden worden genoemd. Door middel van een kleurcodering van de namen kun je in één oogopslag zien tot welk land de steden behoren. Rood staat voor een stad in Engelse handen, groen voor een Nederlandse kolonie, blauwe steden staan onder Franse controle en turquiose gekleurde steden behoren toe aan de Spanjaarden.
Wanneer de naam van een stad in geel wordt weergegeven wil dat zeggen dat er geen nadere informatie over die stad bekend is.
Vanuit deze lijst kan men informatie opvragen over de steden, zolang deze niet in geel zijn weergegeven. Deze informatie behelst, behalve de nationaliteit, ook informatie omtrent het aantal forten dat de stad bewaakt, het aantal soldaten dat de stad verdedigt, het aantal burgers dat er woont en de aanwezige goudvoorraden. Het overzicht wordt afgesloten door een aanduiding voor de economische toestand van de stad. Zie voor dit laatste onderdeel het hoofdstuk ''steden''.
Dit informatiescherm kun je weer verlaten door het zwaardje op het woord (done) te plaatsen en op de vuurknop te drukken.
Het laatste onderdeel uit dit menu is de mogelijkheid om het astrolabium te gebruiken voor het bepalen van jouw positie (''take sun sight'').

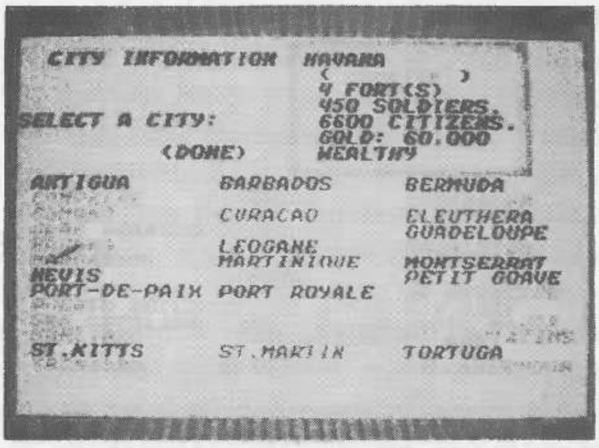
Nadat je deze optie hebt geselecteerd, zie je een beeld van de horizon. In de lucht beweegt de zon van links naar rechts, terwijl ongeveer in het midden van het beeld een soort stok zichtbaar is. Dit is het astrolabium. Het is nu de bedoeling dat je de zon volgt met het instrument. Beweeg hiervoor de joystick naar links of naar rechts. Zodra de zon zijn hoogste punt heeft bereikt, moet je met het plankje dat boven op de:stok is bevestigd, de onderkant van de zon raken. Onderin beeld kun je dan de breedtegraad (Lattitude) aflezen. Op de lagere niveaus vertelt een officier je ook op welke lengtegraad (Longtitude) je je bevindt. Druk na het "schieten" van de zon op de vuurknop om het keuze menu weer op te roepen. Het is trouwens mogelijk dat het gebruik van het instrument bemoeilijkt wordt door dichte bewolking. Dit is geen "bug" in het programma. Wanneer het zwaar bewolkt is kun je de zon nu eenmaal niet zien.

Vaste grond onder de voeten

Nadat je een tijdje hebt rondgevaren, kun je op elke gewenste plaats aan land gaan. Dit doe je door het schip waarover je het commando voert op het strand aan de grond te zetten, of een haven te laten binnenvaren. Hier doen zich twee belangrijke verschillen voor. We zullen beginnen met een landing op een verlaten strandje.

Zodra het schip is afgemeerd, stapt de voltallige bemanning aan land. De bemanningsleden worden gesymboliseerd door een kring van kleine zwarte figuurtjes. Hun aantal is niet van invloed op de grootte van de groep. Eenmaal aan land kun je heen en weer lopen door uitgestrekte moerassen en bossen. Dit lopen doe je door de joystick in de gewenste richting te duwen. Ook nu weer kun je, door de vuurknop in te drukken, het menu oproepen waaruit je nadere informatie kunt opvragen. Dit menu is echter uitgebreid met een extra optie, namelijk "search". Dor het selecteren van dit commando laat je de manschappen een speurtocht uitvoeren naar een verborgen schat:of een vermist familielid. Het zoeken heeft uitsluitend zin wanneer je een (fragment) van een schatkaart in je bezit hebt. Wanneer je deze kaart niet hebt, verspil je alleen maar drie dagen zonder iets te vinden. Ditzelfde gebeurt ook als je niet op exact de juiste plaats gaat zoeken. Wanneer je de speurtocht op de juiste locatie laat uitvoeren, zul je de gezochte schat of het familielid vinden. (Zie voor meer informatie op dit gebied het hoofdstuk "Schatzoeken".)

Wanneer je besluit om weer aan boord te gaan, moet je teruglopen naar de plaats waar je de schepen hebt afgemeerd. e loopt dan op de plaats waar je het schip ziet het water in. Druk de joystick in de richting waarin je wilt uitvaren en je kiest weer het ruime sop.



Informatie over steden opvragen

Het is natuurlijk ook mogelijk om een haven binnen te varen. Op het moment dat je de stad genaderd bent, verschijnt boven in beeld een berichtje waarin wordt vermeld bij welke stad je bent aangeland, of de stad al dan niet wordt beschermd door één of meerdere forten en welke landsvlag boven de stad wappert. Bovendien verschijnt een nieuw keuzemenu waaruit je uit vier mogelijkheden kunt kiezen. Dit zijn achtereenvolgens:

Sail into harbour - Zeil de haven binnen.

Attack town - Val de stad aan.

Sneak into town - Sluip stiekem de stad binnen.

Leave town - Zeil weg zonder de haven binnen te varen.

Voor de overzichtelijkheid zullen we de keuzemogelijkheden uit dit menu in omgekeer-

de volgorde behandelen. We beginnen dus met de optie ''Leave town''. Deze keuze maak je wanneer je:besluit om toch maar door te varen zonder de stad te bezoeken. Het motief van deze handelwijze kan bijvoorbeeld zijn dat je verdwaald was en je alleen maar wilde weten waar je precies uithangt. Een andere beweegreden zou kunnen zijn dat de verwachte ''Silver Train'' of ''Treasure Fleet'' inmiddels weer is vertrokken, zodat het aanvallen van die stad wat minder lucratief is geworden.
Wanneer je een vijandig gezinde stad binnen wilt sluipen, bijvoorbeeld om met de plaatselijke gouverneur te onderhandelen over gratie, kies je voor ''Sneak into town''. Dit houdt in dat je de vloot ergens in een baai verstopt en met een handjevol trouwe aanhangers de stad binnensluipt. Dit zal niet altijd lukken. Als je teveel schepen of steden in de nabije omgeving hebt geplunderd, loop je het risico dat je door een bewaker wordt herkend. Je zult deze dan in een duel moeten verslaan. Als je wint, sta je weer buiten de stad. Delf je in deze strijd echter het onderspit, dan word je gearresteerd en verlies je weer enige maanden.
Als je de stad binnen bent krijg je een nieuw menu te zien, hetzelfde menu krijg je ook te zien wanneer je de stad openlijk binnen vaart. Alleen zijn in het eerste geval niet alle opties mogelijk. Dit komt omdat je, wanneer je de stad binnen sluipt, alle buit in het schip achterlaat, waardoor deze natuurlijk niet verdeeld kan worden.
Een ander nadeel is dat je in de café's geen manschappen kunt aanwerven.
''Attack town'' selecteer je om een stad aan te vallen. Deze keuze kan tot verschillende situaties leiden, afhankelijk van het feit of de stad al dan niet door een fort wordt beschermd. Indien de stad niet door een fort wordt verdedigd,:dan vallen jouw mannen onmiddellijk de stad binnen. Na een overwinning in een duel met de soldaten van de stad, beginnen jouw troepen de stad leeg te plunderen. Behalve goudstukken, kun je ook verschillende goederen en kanonnen buitmaken. De bemanning kan echter nooit méér dragen dan waarvoor laadruimte is in de schepen. Indien jouw overmacht groot genoeg was, zal de huidige gouverneur vluchten. Het is dan jouw taak om een nieuwe gouverneur te installeren.
In het geval dat de stad door één of meerdere forten wordt bewaakt, zul je eerst een zeeslag moeten leveren. Nadat je besloten hebt welk schip als vlaggeschip dienst doet, krijg je een overzicht van het strijdtoneel. Behalve een stuk kustlijn waarlangs de stad ligt, zie je jouw eigen schip en een fort. Onder in beeld verschijnt weer de nodige informatie omtrent jouw vlaggeschip en het fort. De indeling van deze gegevens is gelijk aan het overzicht dat je tijdens zeeslagen te zien krijgt. Het is nu de bedoeling om het kanonvuur vanuit het fort zo goed en zo kwaad mogelijk te ontwijken en het schip zo dicht mogelijk bij het fort aan land te zetten. Na deze landing bestormen de manschappen het fort en er volgt weer een zwaard duel. Na een succesvol verlopen strijd krijg je weer de gelegenheid om de stad leeg te roven.
De laatste keuze uit dit menu ''Sail into harbour'' selecteer je wanneer je een vriendschappelijke stad wilt binnenvaren. Dit hoeft niet altijd een stad te zijn waarin de gouverneur van dezelfde nationaliteit is als de jouwe. Hij kan zelfs een land vertegenwoordigen waarmee jouw land in oorlog is. Zolang je persoonlijk op goede voet staat met de gouverneur word je als vriend ontvangen. Daarentegen is het ook mogelijk dat je jezelf dermate hebt misdragen tegen schepen en steden van:jouw eigen nationaliteit, dat het fort van een ''vriendschappelijke'' stad het vuur opent.
In de stad aangekomen, krijg je weer een nieuw menu. Hieruit kun je de volgende keuzen maken:

Visit the governor - Bezoek de gouverneur
Visit a tavern - Bezoek een herberg
Trade with a merchant - Drijf handel met een koopman
Divide up the plunder - Verdeel de buit
Check information - Controleer de informatie
Leave town - Verlaat de stad weer

Laten we de verschillende onderdelen uit dit menu nader beschouwen.
''Visit the governor'' resulteert in een bezoek aan de gouverneur. Wat hier gebeurt is afhankelijk van een aantal factoren. Wanneer je op visite gaat bij een gouverneur van jouw eigen land, brengt hij je op de hoogte van de laatste politieke ontwikkelingen, zoals oorlogen en bondgenootschappen. Wanneer je de vijand voldoende verliezen hebt toegebracht, in de vorm van het leeg plunderen van schepen en/of steden, is de kans groot dat je bevorderd wordt. Bovendien is het mogelijk dat je een stuk land krijgt toegekend. Mocht je hier en daar een vijandige gouverneur hebben verjaagd, dan is de kans op promotie natuurlijk aanmerkelijk hoger geworden. Als jouw daden de gouverneur tot grote tevredenheid stemmen, zou je wel eens kunnen worden uitgenodigd voor het diner. Hier ontmoet je dan de dochter van de regent. Deze is altijd reeds verloofd, maar er bestaat toch een kansje dat zij door jouw charmes wordt overmand. Je kunt dan kiezen voor het maken van een gezellig praatje:(''Make pleasant conversation'') of, wanneer je erg overmoedig bent, een huwelijksaanzoek (''Propose marriage''). Een goed gesprek kan ertoe leiden dat de gouverneursdochter zwicht voor jouw charmes en belooft om informatie voor je te verzamelen. Bij een volgend bezoek licht zij je dan in omtrent de verblijfplaats van de ''Silver Train'' en de ''Treasure Fleet''.
Een aanzoek heeft in de meeste gevallen slechts kans op succes wanneer jouw rang minimaal gelijk is aan de rang van haar huidige verloofde. In dat geval moet je beslissen of je een duel tegen die verloofde wilt uitvechten, of dat je bij nader inzicht toch maar afziet van het huwelijksaanzoek.
Een andere mogelijke gebeurtenis tijdens een bezoekje aan de gouverneur is een ontmoeting met een hoog geplaatst persoon. Deze vertelt je dan waar je een edelman kunt vinden die over meer informatie beschikt omtrent de verblijfplaats van een reeds lang vermist familielid.

Zolang je in een stad bent, kun je het spel saven. Hiervoor dien je een aparte diskette te gebruiken. Op deze diskette is ruimte voor het opslaan van vier verschillende situaties. Voordat je echter op deze diskette kunt saven dient deze vanuit het Pirates! programma te zijn geformateerd. Het is niet mogelijk om een op een andere manier geformateerde diskette te gebruiken. Om het spel te saven moet je eerst uit het menu de keuze ''check information'' activeren. Je krijgt dan weer het menu te zien waaruit je kunt aangeven waarover je meer informatie wilt hebben. Als laatste optie staat in dit menu ''save game'' Kies dit en je krijgt een nieuw menu in beeld. Voordat je de eerste spelsituatie kunt saven moet je hieruit de optie ''format game save disk'' selecteren.



Ontmoeting op volle zee

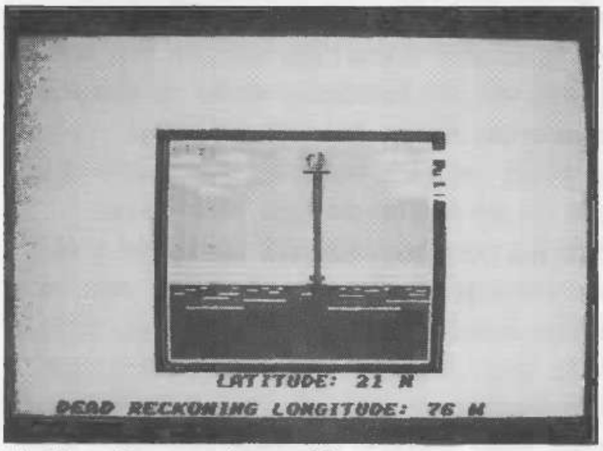
Het programma vraagt dan om een nieuwe diskette die geformateerd moet worden. Schuif deze in de diskdrive en druk op de vuurknop. Nadat de diskette is geformateerd, kun je hier het eerste spel op saven. Je kunt hierbij kiezen op welke positie je deze situatie wilt opslaan door ''save as game'' 1, 2, 3 of 4 te selecteren.
Op deze zelfde diskette kun je later, na de pensionering ook de behaalde score opslaan in de lijst met topscores.

De overige keuzen uit dit menu zullen we toelichten in het hoofdstuk ''In de stad''.

Het is ook mogelijk om steden vanaf land aan te vallen. Hiervoor wandel je met jouw troepen in de richting van de stad. Zodra je deze hebt bereikt krijg je een soortgelijk menu te zien als wanneer je een stad vanaf

zee nadert. Alleen is de eerste keuze nu ''march into town'' in plaats van ''sail into harbour''. Een ander verschil is de manier waarop je de stad aanvalt. Je moet nu namelijk een veldslag leveren met de vijandelijke troepenmacht. De manier waarop dit gebeurt, wijkt nogal af van de manier waarop de rest van het spel gespeeld wordt.
In beeld zie je de stad, omringd door een stuk land en, bij kuststeden, een stuk zee. Jouw troepenmacht wordt voorgesteld door twee of drie groepen zwarte figuurtjes, ergens buiten de stad. De troepen van de vijand worden als rode figuurtjes weergegeven. Het fort dat je moet innemen is ook rood gekleurd. Onderin beeld staat weer de nodige informatie ten aanzien van de strijdende partijen. Het linker blokje vertelt:je hoeveel manschappen de groep die je momenteel commandeert telt en hoeveel musketten deze groep bij zich heeft. Daaronder staat het moreel van die groep vermeld. De laatste informatie die je nodig hebt om effectief strijd te voeren is het soort terrein waarin de bestuurde groep zich bevindt. Dit wordt door middel van een symbooltje in het groene vakje naast de letters ''Ter:'' weergegeven. De verschillende terreinsoorten zijn: vlak land (egaal groen), bos (een boompje), moeras (gele planten), stad (een huisje) en zee (blauw).
Het besturen van de troepen wijkt aanzienlijk af van het besturen van een schip.
Je voert nu het commando over één groep piraten. Door het indrukken van de vuurknop wordt er niet geschoten, maar neem je het bevel over een andere groep piraten over. De groep die je bestuurt wordt in zwart weergegeven, terwijl de andere groep(en) grijs gekleurd is. Zolang je de vuurknop ingedrukt houdt, beveel je al jouw troepen tegelijk.
Net als jij, beschikt de vijand over meerdere groepen. Behalve uit voetvolk, kan het vijandelijke leger ook bestaan uit cavalerie en een marinevloot. Cavalerie kan alleen op de been worden gebracht door de wat grotere en rijkere steden, terwijl alleen kustplaatsen over een vloot kan beschikken. De kracht van een eenheid cavalerie ligt voornamelijk in de snelheid. Ze stormen in de richting van jouw troepen om deze een beslissende slag toe te brengen, voordat ze het fort kunnen bereiken. In bossen en steden kunnen ze echter minder goed uit de voeten.
Door middel van schepen kan de vijand snel troepen verplaatsen langs de kust en ze verderop aan land zetten.:îHet blokje dat informatie geeft over de vijandelijke troepen, geeft uitsluitend informatie omtrent de dichtstbijzijnde groep militairen. Het is dus niet de totale troepenmacht van de vijand.
De terreinsoort is van invloed op het verloop van de strijd. Zodra een groep de vlakte verlaat worden hun bewegingen vertraagd. Bossen en steden hebben een tweeledig effect. Op de eerste plaats worden de troepen die in een bos of in een stad staan aan het zicht van de tegenstander onttrokken. Op de tweede plaats bieden deze beide terreinsoorten dekking tegen vijandelijk musketvuur. Hierdoor zal een groep die zich in een bos of in een stad bevindt minder zware verliezen lijden. Deze voordelen gelden niet alleen voor jouw troepen, maar ook voor de vijand. Vijandelijke troepen kun je echter ook niet op het beeldscherm zien zolang ze zich in een bos of in de stad bevinden.
Het eigenlijke gevecht wordt op twee manieren geleverd. Wanneer beide troepenmachten met elkaar in contact komen, zullen ze een lijf-aan-lijf gevecht voeren. Deze schermutselingen gaan gewoon door terwijl je verder optrekt. De musketten kunnen daarentegen alleen worden afgevuurd wanneer de troepen stil staan. Dit gebeurt dan automatisch zodra de vijandelijke troepen binnen schootsafstand zijn gekomen. Je hoeft dus niet de vuurknop in te drukken.
Het moreel van de groep wordt sterk beïnvloed door het aantal verliezen dat die groep heeft geleden. Zodra de leden van een groep in paniek zijn, vluchten ze. Als je ze op tijd uit de strijd terug trekt, kunnen ze even op adem komen. Hierdoor wordt hun moreel weer opgevijzeld.
Als je er in slaagt één of meerdere groepen naar het fort te:laten oprukken, wordt dit bestormd. Er volgt dan weer een duel met

de aanvoerder van de verdedigers. Wanneer je dit duel wint, kun je de stad weer leeg plunderen. Verlies je deze beslissende strijd, dan word je gevangen genomen.



Het bepalen van de positie

In de stad

Zodra je een stad hebt betreden krijg je een menu voorgeschoteld. Eén van de opties hieruit hebben we al besproken in het hoofdstuk ''Vaste grond onder de voeten''. Er waren echter nog een aantal andere mogelijkheden.

Om te beginnen kun je een herberg binnen lopen (visit a tavern). Hier kun je nieuwe manschappen recruteren, wanneer je een goede reputatie hebt opgebouwd. Ook is een herberg de aangewezen plaats om de laatste roddels te horen. Soms komt er ook een wat duister figuur naar je toe die je een schatkaart (of een deel daarvan) wil verkopen.

De volgende keuze is ''trade with a merchant''. Deze optie luidt een bezoekje aan een handelaar in. Wanneer je meer dan één schip hebt, zal hij eerst vragen of je schepen wilt verkopen. Wil je dit inderdaad, dan wijs je het schip aan dat je van de hand wil doen. Na een druk op de vuurknop is het betreffende vaartuig van eigenaar verwisseld. Als je niet bent geïnteresseerd in het verkopen van schepen, dan antwoord je ''No thanks''. Mochten jouw schepen eventueel averij hebben opgelopen, dan kun je deze nu laten herstellen. De prijs van de reparatie is afhankelijk van de opgelopen schade. Als je alle schepen hebt laten oplappen, of wanneer de schepen nog onbeschadigd waren, kom je in de winkel terecht.

In een ''venster'' staat onder andere een prijslijst voor de verschillende artikelen. Op de eerste regel (onder jouw naam) staat vermeld hoeveel goud jij en de handelaren hebben. Het overhevelen van goederen gaat op dezelfde manier als het inkopen van voorraden. Je plaatst het zwaard op de regel waarop het artikel staat dat je wilt verkopen en je beweegt de joystick naar rechts.

Het verkopen van goederen gaat net zolang door totdat de schepen leeg zijn, of totdat de handelaar geen goudstukken meer heeft. Wanneer je schepen hebt verkocht, kan het gebeuren dat je meer lading hebt dan ruimte in de resterende schepen. In dat geval staat er een negatief getal achter de woorden ''space in hold''. Er zit dan niets anders op dan het teveel aan vracht overboord te zetten voordat je weer uitvaart. Je verlaat dit beeldscherm door de vuurknop in te drukken.

De volgende optie uit het menu is ''Divide up the plunder''. Dit is het moment waarop de bemanningsleden hebben gewacht. Na een lange tocht wordt de buit dan eindelijk verdeeld. Na het verdelen van de buit gaan de bemanningsleden de stad op stelten zetten. Het gevolg hiervan is dat jouw troepenmacht uiteen valt en op één na alle schepen worden verkocht. Ook de lading en de kanonnen worden van de hand gedaan. Je moet dan weer van voren af aan een groep mannen bij elkaar krijgen en schepen veroveren.

Het uitrusten van een schip neemt ongeveer drie á vier maanden in beslag. Vanwege de ingrijpende gevolgen van deze beslissing moet je deze keuze herbevestigen.

Het verdelen van de buit gebeurt via een vaste verdeelsleutel. Dit om te voorkomen dat een doortrapte kapitein eerst alle bemanningsleden zou opofferen om al het goud voor zichzelf te houden. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad krijgt de kapitein de volgende hoeveelheden goud uitgekeerd:

Apprentice - 5%
Journeyman - 10%
Adventurer - 15%
Swashbuckler - 20%

De rest van het goud wordt, na aftrek van 10% voor de geldschieters van de expeditie, gelijkelijk verdeeld onder de bemanningsleden. Hoe hoger het aandeel voor de bemanningsleden is, des te verheugder zijn zij. Tevreden bemanningsleden zijn van belang voor het aanwerven van recruten voor een volgende expeditie.
Na het verdelen van de buit kun je uit een nieuw menu drie opties kiezen. Het zijn:
''Plan another expedition''. Het schip wordt opnieuw uitgerust en je kunt weer opnieuw uitvaren op zoek naar buit en roem.
''Retire from privateering''. Deze keuze geeft te kennen dat je de tijd rijp vindt geworden om met pensioen te gaan. Deze keuze moet je voor de zekerheid nog eens bevestigen. Blijf je bij het genomen besluit, dan moet je de diskette omdraaien en op de vuurknop drukken. Vervolgens wordt jouw carrière geëvalueerd. Hierna kun je beslissen of je rustig wilt blijven rentenieren (''remain in retirement'') of dat je nog een paar jaar wilt doorgaan (''return to the pirate life'').
De laatste keuze uit dit sub-menuutje luidt: ''Advance to ....level''. (Op de plaats van de puntjes staat dan het volgende speelniveau.)

Na het selecteren van de optie ''check information'' kun je weer dezelfde informatie opvragen die we reeds hebben behandeld in het hoofdstuk ''Informatie opvragen''.
''Leave town'' tenslotte heeft tot gevolg dat je de stad weer verlaat.

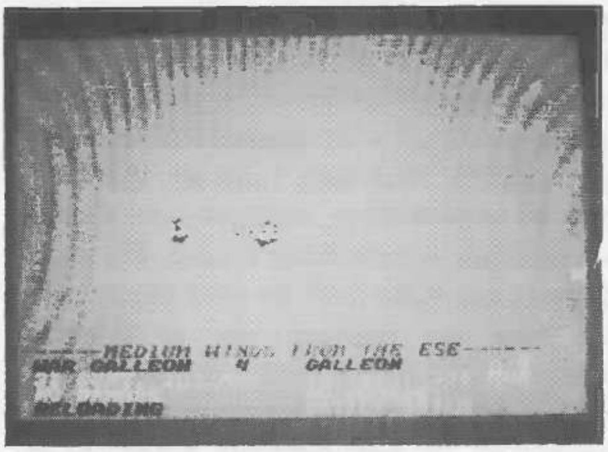
Schatzoeken.
Wanneer je een (fragment van een) kaart in handen hebt, kun je proberen de schat op te sporen. Een succesvolle schatzoeker moet echter over een gedegen kennis van het gebied waarin Pirates! zich afspeelt hebben. Zo maar op goed geluk gaan graven is tijdverspilling. Het kan gebeuren dat je een stuk van een schatkaart hebt gekocht waar je totaal niets mee kunt beginnen. Verspil dan geen tijd aan het verder speuren naar de schat. Op een gegeven moment zul je weer in een herberg terechtkomen waar je een aanvullend stuk van de kaart kunt kopen.
Voor het opsporen van vermiste familieleden heb je ook een kaart nodig. Een deel van deze kaart krijg je als je de edelman die informatie heeft over de verblijfplaats van een familielid in een duel verslaat. Het lokaliseren van het familielid werkt op dezelfde manier als het zoeken van schatten.
In beide gevallen moet de groep aan land zijn en op precies de juist plek staan.
Aan het opsporen van een familielid is nog een extraatje verbonden. Je krijgt dan namelijk een deel van een kaart waarop de locatie staat aangegeven van een Inca schat. Het vinden van deze schat levert in één klap maar liefst 100.000 goudstukken op.

Politiek en economie.
Politiek speelt een belangrijke rol tussen de landen. Net zo belangrijk is economie.
Politieke overwegingen staan aan de basis van een besluit om een ander land de oorlog te verklaren of juist om vrede te sluiten. Jouw eigen daden zijn van invloed op de houding die de gouverneurs van de verschillende naties tegenover jou innemen. Het moge duidelijk zijn dat een gouverneur niet al te vriendelijk zal zijn wanneer je regelmatig schepen en steden aanvalt die toebehoren aan het land dat hij vertegenwoordigt. Val je daarentegen landen aan waarmee het land van die gouverneur toevallig ook in oorlog verkeert, dan stemt dat hem gunstig.
Het beste kunnen we deze samenhang van factoren uitleggen aan de hand van een voorbeeld. We gaan er dan van uit dat je de Engelse nationaliteit hebt. Wanneer je nu steden en schepen van bijvoorbeeld Nederland plundert, dat heeft dan tot gevolg dat de Nederlandse gouverneurs niet al te vriendelijk zullen zijn. Verkeert Frankrijk nu in staat van oorlog met Nederland, dan kun je van Franse zijde uiteraard wel rekenen op veel begrip voor jouw daden.
In het geval dat Frankrijk en Nederland een verbond hebben gesloten worden de zaken weer wat anders. Aanvallen op de bezittingen van één van beide landen zullen door beide landen als hoogst verwerpelijk wor-

den beschouwd.
Wanneer Engeland in oorlog is met een ander land, hoeft dat nog niet automatisch te betekenen dat je dat land moet lastig vallen. Het is namelijk best mogelijk dat je persoonlijk op zeer goede voet staat met dat betreffende land. Je zult dan moeten beslissen of je de Engelse belangen zo goed mogelijk behartigt, of dat je je goede relatie met het andere land op het spel moet zetten.

Op het economische vlak wijzigen de omstandigheden ook voortdurend. Wanneer je uit het informatie menu inlichtingen vraagt over de steden, dan zie als laatste gegeven een woord staan. Dit geeft de economische situatie weer. De mogelijkheden hier zijn:

Wealthy (rijk). Deze steden bieden hoge prijzen voor goederen die je verkoopt. Wanneer deze steden door Spanje worden beheerst, dan zullen ze echter geen handel drijven met tegenstanders van Spanje.
Prosperous (welvarend). Dit zijn ook rijke steden waar goede prijzen gelden. Spaanse steden zullen meestal echter wel bereid zijn om met piraten te handelen.
Surviving (overlevend). Dit zijn arme steden, die redelijke prijzen hanteren voor goederen. Vanwege de grote armoede in deze steden zal het meestal weinig moeite opleveren om goederen te verkopen.
Struggling (strijdend om het voortbestaan). Deze steden hebben erg veel moeite om het hoofd boven water te houden. De prijzen zijn er erg laag. Je zult het wel zeer bont moeten hebben gemaakt wanneer de kooplui geen handel met je willen drijven.
Het peil waarop de economie zich bevindt, verandert onder invloed van factoren van buitenaf.
Eén van die factoren is gewoon de tijd. Naarmate een stad langer bestaat is de kans groot dat deze meer bevolking aantrekt en dat daardoor een levendiger handel ontstaat.
Een andere manier waarop de economie wordt gesteund is door de handel die tussen handelslieden en smokkelaars plaats vindt. De welvaart wordt geschaad wanneer veel schepen voor de kust van die stad door piraten worden leeggeroofd. Hierdoor bereiken te weinig handelsgoederen de stad, waardoor er minder winst gemaakt kan worden.
Ook kan de economie door vier belangrijke gebeurtenissen worden opgekrikt of juist ontregeld. Deze feiten zijn dermate doorslaggevend op de economie en de overige levensomstandigheden in de stad dat ze worden gemeld in herbergen en door opvarenden van andere schepen.
Deze verschillende voorvallen zijn:



Momentopmane van een zeeslag

''Goldmines'' (goudmijnen). In de buurt van een bepaalde stad is een goudmijn ontdekt. Het gevolg hiervan is dat de economie een sterke injectie krijgt. De invloed van de mijn is meestal maar van korte duur.
''Indian attacks'' (aanval door Indianen). Dergelijke aanvallen zijn altijd gericht tegen de militairen. Hun aantal wordt sterk uitgedund, terwijl de burgerbevolking wordt gespaard. De rijkdommen van de steden blijven onaangeroerd.
''Malaria''. Een dergelijke epidemie heeft tot gevolg dat zowel de burgerbevolking als de soldaten die de stad moeten beschermen, in grote aantallen overlijden. De goudvoorraad van de stad vermindert daardoor uiteraard niet.
''Pirate raid'' (overval door piraten). Dit heeft tot gevolg dat de piraten al het goud dat ze konden vinden uit de steden weghalen.

Nadat een stad door één van deze rampen wordt getroffen kun je tijdelijk geen informatie meer krijgen over die stad. Je zult de

stad dan eerst moeten bezoeken, of informatie moeten kopen in een herberg. Hetzelfde geldt wanneer in een stad een nieuwe gouverneur wordt benoemd.

Scheepstypen
De zeeën in het Caraïbisch gebied worden bevaren door verschillende soorten schepen. In het spel Pirates! bestaan er negen verschillende soorten. Deze typen hebben afwijkende karakteristieken. De afwijkingen uiten zich in een kleinere aantal bemanningsleden, minder laadruimte, een hogere topsnelheid en nog wat andere details. Ook is het belangrijk onder welke hoek de wind moet waaien voor het behalen van de hoogste snelheid. Hieronder volgt een overzicht van de verschillende scheepstypen. Onder de optimale windrichting hebben wij weergegeven uit welke hoek de wind moet waaien voor het bereiken van de hoogste snelheid. Wij zijn er hierbij van uit gegaan dat de richting waarin het schip vaart altijd noordelijk is. Een optimale windrichting zuid-west betekent dus dat de wind schuin van achteren moet komen.

Barque (bark):
Zijn het beste handelbaar in een rustige zee. Bij een sterke wind willen ze nogal eens in problemen raken. Het manoeuvreren van een bark is niet al te moeilijk. Een groot voordeel van een bark is dat het schip met riemen is uitgerust, zodat het recht tegen de wind in kan roeien.
Topsnelheid: 9-12 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 16
Maximale bemanning: 128
Laadruimte: 60 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 4-6
Gangbare bemanning: 12-36
Optimale windrichting: zuid-oost-oost of zuid-west-west

Cargo Fluyt (Vrachtschip)
Van oorsprong Nederlands schip dat voornamelijk werd gebruikt voor het vervoeren van vracht. Ze zijn zo ontworpen door die zuinige Hollanders dat er maar zeer weinig bemanningsleden nodig zijn om ze te besturen. Des te meer vracht kon men meenenemen, zodat de winst per reis hoger werd. De schepen zijn door hun afmetingen niet erg wendbaar, zodat ze niet al te goed voor de dag komen in een zeeslag.
Topsnelheid: 9-12 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 20
Maximale bemanning: 160
Laadruimte: 80 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 4-12
Gangbare bemanning: 12-24
Optimale windrichting: zuid-zuid-oost of zuid-zuid-west

Fast Galleon (snel galjoen):
Eigenlijk een opgevoerde versie van het normale (Spaanse) galjoen. Het schip werd ontworpen in Noord-Europa. Door de vorm van het schip iets te veranderen werd bereikt dat het sneller was in een lichte wind. Het schip is iets kleiner dan een Spaans galjoen. Tegen de wind invaren is haast onmogelijk. Het schip is echter goed wendbaar.
Topsnelheid: 9-12 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 28
Maximale bemanning: 224
Laadruimte: 120 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 24
Gangbare bemanning: 215
Optimale windrichting: zuid-west of zuid-oost, dan wel
zuid-zuid-west of zuid-zuid-oost

Frigate (Fregat)
Deze schepen zijn tamelijk wendbaar en snel. De bemanning is meestal goed getraind en voorbereid op gevechten. Vooral als het schip wordt bemand door piraten of piraten-jagers zijn ze moeilijk te verslaan. De schepen zijn sterk omdat ze zijn ontworpen voor het leveren van zeeslagen.
Topsnelheid: 9-12 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 28
Maximale bemanning: 224
Laadruimte: 120 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 26-28
Gangbare bemanning: 190
Optimale windrichting: zuid-west of zuid-oost, dan wel
zuid-zuid-west of zuid-zuid-oost

Galleon (Galjoen)
Het grootste type schip dat je zult tegenkomen. De afmetingen hebben een nadelige invloed op de wendbaarheid van het vaartuig. Tegen de wind indraaien kun je wel vergeten. Het schip is echter zeer sterk. Dankzij het grote aantal kanonnen is het toch een tegenstander waarvoor je moet oppassen.
Topsnelheid: 7-15 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 36
Maximale bemanning: 288
Laadruimte: 160 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 20-24
Gangbare bemanning: 275
Optimale windrichting: zuid-west of zuid-oost

Merchantman (Koopvaardijschip)
Een koopvaardijschip beschikt over een grote laadruimte en maar weinig bemanningsleden. Het is niet al te wendbaar. Een dergelijk schip vormt vaak een grote kluif wanneer je het verovert. Blijf echter op je hoede want ze zijn vaak omgebouwd om dienst te doen als piratenschip. Ze zijn dan levensgevaarlijk.
Topsnelheid: 9-12 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 24
Maximale bemanning: 198
Laadruimte: 100 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 6-12
Gangbare bemanning: 20-45
Optimale windrichting: zuid-west of zuid-oost

Pinnace (Sloep):
Dit is het kleinste schip dat deze wateren bevaart. Het is een zeer snel en uiterst wendbaar vaartuig. Ook wanneer het tegen de wind in vaart kan het een hoge snelheid bereiken.
Topsnelheid: 9-10 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 8
Maximale bemanning: 64
Laadruimte: 20 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 2-4
Gangbare bemanning: 8-12
Optimale windrichting: west of oost, dan wel zuid-west-west of zuid-oost-oost

Sloop (Sloep)
Eigenlijk de opvolger van de Pinnace. Het is ook een Nederlands ontwerp. Het is een snel en wendbaar schip. Het kan tegen de wind invaren, eventueel met behulp van roeiriemen. In sterke wind is een sloep echter langzamer dan een groot schip.
Topsnelheid: 9-10 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 12
Maximale bemanning: 96
Laadruimte: 40 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 4-6
Gangbare bemanning: 8-12
Optimale windrichting: zuid-oost of zuid-west, dan wel
zuid-oost-oost of zuid-west-west

War Galleon (Oorlogsschip)
Dit soort schepen wordt doorgaans bemand door goed getrainde militairen. Je zult van goede huize moeten komen wil je een:ontmoeting met een War Galleon overleven, laat staan winnen. De schepen zijn door hun grootte weinig wendbaar.
Topsnelheid: 7-15 leagues
Maximaal aantal kanonnen: 32
Maximale bemanning: 256
Laadruimte: 140 ton
Gangbaar aantal kanonnen: 28-32
Gangbare bemanning: 250
Optimale windrichting: zuid-oost of zuid-west, dan wel
zuid-zuid-oost of zuid-zuid-west



Een gevangen piraat geeft soms waardevolle informatie

Steden
Hieronder volgt een lijst met de lengte- en breedte graden van alle steden en sommige andere belangrijke locaties in het spel.

Antigua: 21N, 62W
Barbados: 18N, 59W
Belize: 21N, 88W
Bermuda: 30N, 65W
Borburata: 16N, 67W
Campeche: 23N, 90W
Caracas: 16N, 66W
Cartagena: 16N, 75W
Coro: 17N, 78W
Cumana: 16N, 64W
Curaçao: 17N, 69W:
Eleuthera: 26N, 76W
Florida Channel: 26N, 80W
Florida Keys: 26N, 81W
Gibraltar: 15N, 71W
Gran Granada: 17N, 86W
Grand Bahama: 28N, 79W
Grenada: 17N, 61W
Guadeloupe: 20N, 61W
Havana: 25N, 82W
Isabella: 23N, 71W
La Vega: 23N, 71W
Leogane: 22N, 73W
Maracaibo: 16N, 72W
Margarita: 17N, 63W
Martinique: 19N, 61W
Montserrat: 21N, 62W
Nassau: 26N, 77W
Nevis: 21N, 63W
Nombre de Dios: 15N, 79W
Panama: 15N, 80W
Petit Goave: 22N, 73W
Port-de-Paix: 23N, 73W
Port Royale: 21N, 77W
Providence: 18N, 79W
Puerto Bello: 15N, 80W
Puerto Cabello: 16N, 68W
Puerto Principe: 24N, 78W
Rio de la Hacha: 17N, 73W
Saint Kitts: 21N, 63W
Saint Thome: 15N, 61W
Sainte Augustine: 30N, 81W
Sainte Chrisptophe: 21N, 63W
San Juan: 22N, 66W
Santa Catalina: 18N, 79W
Santa Domingo: 22N, 70W
Santa Lucia: 19N, 61W
Santa Marta: 17N, 74W
Santiago: 23N, 76W
Santiago de la Vega: 21N, 77W
Sint Eustatius: 21N, 63W
Sint Maarten: 22N, 63W
Tortuga: 23N, 73W
Trinidad: 16N, 61W
Vera Cruz: 23N, 96W
Villa Hermosa: 22N, 93W
Yaguana: 22N, 72W

Tijdperken

In dit hoofdstuk zullen we de verschillende tijdperken waarin je Pirates! kunt spelen nader toelichten. We zullen waar nodig en/of nuttig ook wat dieper ingaan op de achtergronden. Deze tijdperken kunnen worden geselecteerd door bij het opstarten van het spel de vraag: ''Do you wish to select a special historical period?'' met ja te beantwoorden. In beeld verschijnt dan een rijtje met mogelijke tijdperken.
Het zijn achtereenvolgens:
1560-1600 (The silver empire)
1600-1620 (Merchants & smugglers)
1620-1640 (The new colonists)
1640-1660 (War for profit)
1660-1680 (The buccaneer heroes)
1680-1700 (Pirats' sunset)



Het vijandige schip is leeggeplunderd

1560-1600 The silver empire
In deze periode beleeft het Spaanse rijk het hoogtepunt van deze eeuw. Spanje beschikt over een schier onuitputtelijke goud- en zilver voorraad. Het zal echter niet meer lang duren voordat het tij gaat keren. Nederland, toen nog een kolonie van Spanje, komt in opstand. Frankrijk heeft altijd al vijandig tegenover Spanje gestaan en ook in Engeland begint een duidelijke afkeer van Spanje

te groeien. Op enkele Franse (St. Augustine, Grand Bahama en Florida Keys) en Engelse (Eleuthera en Nassau) koloniën na, zijn alle steden in handen van de Spanjaarden. Hierdoor ben je haast gedwongen om op vreedzame wijze handel te drijven met de Spanjaarden of om uiterst agressief te werk te gaan en zoveel mogelijk van hun steden te plunderen.
Wat je ook doet, het is zeer belangrijk om de Fransen te vriend te houden. Zij zijn namelijk de enigen die een vriendschappelijke gouverneur hebben. Deze zetelt in de stad St. Augustine. Alleen bij hem kun je promoties en land krijgen. Als je heel braaf bent kun je ook in sommige Spaanse steden door de plaatselijke gouverneur worden onderscheiden.
Het belangrijkste tijdens deze expeditie is de stemming van de bemanningsleden goed in de gaten te houden. Wacht zo lang mogelijk met het verdelen van de buit. Het zal namelijk niet meevallen om weer een volwaardige vloot samen te stellen.

1600-1620 Merchants & Smugglers
Het verval van het Spaanse rijk is langzaam ingezet. Zowel in economisch als militair opzicht begint Spanje verzwakt te raken. Door talloze epidemieën is de bevolking in het Caraïbische gebied behoorlijk uitgedund. Engeland en Frankrijk ontwikkelen zichzelf daarentegen goed. Beide landen zijn uit op een goede verhouding met Spanje. Men is echter wel op zoek naar nieuwe koloniën. Nederland heeft inmiddels de opstand tegen het Spaanse gezag gewonnen. Nu het in Nederland weer vrede is, wordt het land steeds rijker. Nederland ontwikkeld zich in deze periode tot een belangrijk handelsland. Aangezien de Nederlanders voorlopig meer oog hebben voor "de Oost" zijn ze nog niet sterk vertegenwoordigd in het Caraïbisch gebied.
Frankrijk heeft de steden Eleuthera en Grand Bahama in handen, terwijl Engeland Grenada en Santa Lucia in handen heeft. De overige steden worden door de Spanjaarden bestuurd.
Door de verbeterende verhoudingen in Europa wordt het klimaat voor piraten wat ongunstiger. Ook in dit scenario moet je zorgvuldig afwegen of je op vreedzame manier wilt handelen of dat je jezelf wilt proberen te verrijken door middel van plunderingen.

1620-1640 The new colonists
In Europa is een bloedige godsdienstoorlog uitgebroken tussen de Protestanten en de Katholieken. Inmiddels zet het verval van de Spaanse koloniën verder door. In militair opzicht staat Spanje uiterst zwak in het Caraïbisch gebied. Ook economisch gaat het ze niet voor de wind. Nederland is de onbetwiste leider op het gebied van de koopvaardij. Men vindt:daar dat het tijd is geworden hun aandacht te verleggen naar het Caraïbisch gebied. In Frankrijk dreigt een nieuwe burgeroorlog uit te breken tussen de Hugenoten en de Katholieke regering. Engeland is druk bezig zijn macht in het Caraïbisch gebied uit te breiden.
Nederland heeft inmiddels een paar steden in handen gekregen. Het zijn: Curaçao, Grand Bahama en de Florida Keys. Frankrijk probeert met de moed der wanhoop St. Chrisptophe en Tortuge te behouden. Engeland heeft inmiddels de touwtjes in handen in de steden Barbados, Providence, Nevis en Eleuthera. De andere steden worden nog steeds beheerst door Spanje.
De oorlog in Europa wordt door de piraten met beide handen aangegrepen als excuus voor hun plunderingen. Voor een zeerover met de Nederlandse nationaliteit is het belangrijk om goede betrekkingen te onderhouden met Franse en Engelse gouverneurs, vanwege het tekort aan bases.
Spaanse piraten kunnen het beste goede vriendjes blijven met Frankrijk, Engeland en Nederland.

1640-1660 War for profit
Door de godsdienstoorlog in Europa zijn in Nederland en Frankrijk grote problemen ontstaan. Hongersnood en pest epidemieën zijn aan de orde van de dag. Engeland heeft de dans ontsprongen, maar staat aan de vooravond van een burgeroorlog. Spanje

heeft echter nog meer te klagen dan Engeland, Nederland en Frankrijk samen. Spanje is straatarm geworden en heeft bovendien in toenemende mate te kampen opstanden in de overzeese koloniën. De Nederlanders verdienen inmiddels fortuinen aan de handel in goederen.
Het verval van het Spaanse rijk is ook te zien aan het:groeiend aantal koloniën van andere landen. Engeland bestuurt inmiddels de steden Antigua, Barbados, Bermuda, Eleuthera, Nevis en St. Kitts.
Frankrijk heeft de touwtjes stevig in handen in Florida Keys, Guadeloupe, Martinique, Petit Goave en Tortuga.
Nederland zwaait momenteel de scepter in Curaçao, St. Martin en St. Eustatius. De andere steden zijn nog is Spaanse handen. Hoe lang dat nog zal voortduren is echter de grote vraag.

In deze woelige tijden is Spanje meestal wel in oorlog verwikkeld met één van de andere landen. Door de zwakke militaire positie van de Spanjaarden is dit een uitstekende periode om links en rechts aan het plunderen te slaan.

1660-1680 The buccaneer heroes
Met Spanje gaat het nog steeds bergafwaarts. De seniele koning Philip de Vierde wordt opgevolgd door de vier-jarige kleuter Carlos de Tweede. Dankzij de verhoogde activiteiten in de zilvermijnen, en de daarmee gepaard gaande extra inkomsten, in het Caraïbisch gebied, klautert Spanje weer langzaam omhoog uit het diepe dal. Engeland vecht een aantal oorlogen uit met Nederland. Frankrijk wordt inmiddels geregeerd door koning Lodewijk de Veertiende (oftewel de ''zonnekoning''). Door zijn agressieve houding verkeert Frankrijk haast constant in oorlog met Engeland, Nederland en Spanje. Er worden met de regelmaat van de klok bondgenootschappen gesloten die net zo makkelijk weer worden verbroken.
De steden die onder Engels gezag staan zijn: Antigua, Barbados, Bermuda, Eleuthera, Montserrat, Nevis, Port Royale en St. Kitts.
Frankrijk heeft een gouverneur benoemd in: Leogane, Martinique, Petit Goave, Port-de-Paix en Tortuge.
In de steden Curaçao, St. Martin en St. Eustatius zetelt een Nederlandse gouverneur.
De overig steden zijn nog steeds in handen van de Spanjaarden.
De vele oorlogen in Europa zorgen voor een welkom advies om er maar wat op los te plunderen.
Deze periode wordt automatisch gekozen wanneer je bij het opstarten van het spel afziet van het spelen in een bepaalde historische periode.

1680-1700 Pirats' sunset
De politieke situatie in Europa is nog steeds zeer ondoorzichtig. Bondgenootschappen zijn meestal geen lang leven beschoren, ondanks het feit dat ze vaak worden gesloten. Men heeft in Europa echter wel een les getrokken uit het verleden. De piraterij zoals die in het Caraïbische gebied heeft gewoed, is zeer schadelijk voor de economische ontwikkeling. Doordat de verschillende landen grotere en machtiger vloten hebben gebouwd, kunnen zij een groot deel van hun aandacht besteden aan het bestrijden van de piraterij. Het enig land dat vanaf 1684 nog enig begrip voor de zeerovers kan opbrengen is Frankrijk.
Het ziet er naar uit dat de vrijgevochten zeelieden zich meer en meer zullen moeten gaan concentreren op het verhandelen van smokkelwaar en het aanvallen van die landen waarmee men op dat moment toevallig in oorlog is.
In deze periode heeft Engeland vestigingen in Antigua, Barbados, Belize, Bermuda, Eleuthera, Montserrat, Nassau, Nevis, Port Royale en St. Kitts.
Frankrijk is vertegenwoordigd in Guadeloupe, Leogane, Martinique, Petit Goave, Port-de-Paix en Tortuga.
Nederland moet zich tevreden stellen met bases is Curaçao, St. Eustatius en St. Martin.
De overige steden zijn in Spaanse handen.
Het leven wordt de piraten in deze periode

niet gemakkelijk gemaakt, ongeacht hun nationaliteit.



Het logboek

Beroemde expedities

Het is ook mogelijk om zes beroemde expedities uit verschillende perioden nog eens opnieuw te beleven. Tijdens deze tochten moet je proberen om de prestaties van een illustere voorganger te evenaren en waar mogelijk te verbeteren.

Wanneer je een dergelijke expeditie wilt naspelen, moet je dit in het hoofdmenu aangeven. Er zal dan een lijstje in beeld verschijnen waaruit je de gewenste expeditie kunt selecteren. De mogelijkheden zijn hier:

Battle of San Juan de Ulua (John Hawkins, 1569)
The Silver Train Ambush (Francis Drake, 1573)
The Treasure Fleet (Piet Heijn, 1628)
The Sack of Maracaibo (l'Ollonais, 1666)
The king's pirate (Henry Morgan, 1671)
The last expedition (Baron de Pointis, 1697)

De moeilijkheidsgraad van deze expedities varieert van zeer makkelijk tot uiterst moeilijk. Bij de bespreking van deze expedities hebben wij de moeilijkheidsgraad ervan aangegeven.

Battle of San Juan de Ulua, 1569

In dit scenario speel je de rol van de Engelse kapitein John Hawkins. Spanje voert momenteel oorlog tegen zowel Engeland als Frankrijk.

John Hawkins staat aan het hoofd van een machtige vloot. Eén van de problemen is het feit dat de kwaliteit van de schepen wat te wensen overlaat. Je beschikt namelijk over een niet al te wendbaar galjoen, een koopvaardijschip en vier "pinnaces". Een bijkomend probleem is dat de ruim 400-koppige bemanning ontevreden is. Je zult dus snel tot actie moeten overgaan om te voorkomen dat de bemanning aan het muiten slaat. De vloot is niet sterk genoeg om de rijkste Spaanse steden te overmeesteren, dus je staat aan het begin van een moeizame tocht. Dit is een tamelijk moeilijk scenario.

In werkelijkheid werden de troepen van John Hawkins door de Spanjaarden weggevaagd in de haven van San Juan de Ulua, gelegen op een klein eilandje voor Vera Cruz. Met slechts 15 man wist Hawkins terug te keren naar Engeland.

The Silver Train ambush, 1573

In dit scenario speel je de rol van Francis Drake. Spanje is in oorlog met Engeland. Met een zeer kleine vloot (een pinnace en een handelsschip, bemand door 73 zeelieden) moet je proberen om de Silver Train te overmeesteren. Slechts iemand die net zo onbesuisd te werk gaat als Drake heeft enige kans op succes. Probeer de vijandelijk schepen zo snel:mogelijk in handen te krijgen door aan te sturen op een zwaard duel met de vijandelijke gezagvoerder. Ronsel dan zoveel mogelijk zeelieden uit de overwonnen bemanningen.

In werkelijkheid begon Drake vrijwel onmiddellijk met het veroveren van Nombre de Dios, waar hij een fortuin aan zilver buit maakte. In maart 1593 keerde hij na wat omzwervingen terug naar Nombre de Dios waar hij uiteindelijk de Silver Train veroverde. Hij had zoveel zilver buit gemaakt dat hij een deel van de schatten moest achterlaten. Hij had gewoon te weinig laadruimte in de schepen om alles mee te nemen.

Dit is een zeer moeilijk scenario.

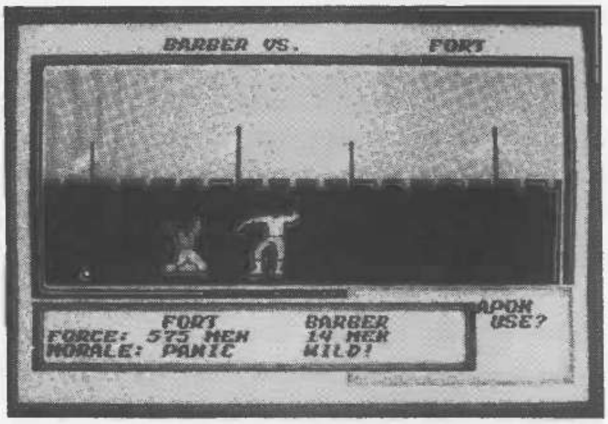
The Treasure Fleet, 1628

In dit scenario speelt onze nationale held Piet Heijn de hoofdrol. In deze periode zijn zowel Engeland, Frankrijk als Nederland in oorlog met Spanje. Nederland heeft een

bondgenootschap met Engeland. Aan het hoofd van een machtige vloot (vier snelle galjoenen en twee sloepen, bemand door 700 zeelieden) moet je proberen de Spaanse Treasure Fleet te veroveren. Het is al wat laat in het jaar geworden, dus je mag geen moment verspillen. Speur de Treasure Fleet op voor de kust van Havanna of in het Florida Channel.
In werkelijkheid kwam Piet Heijn in 1628 aan bij Havanna. Daar ontdekte hij de Treasure Fleet. Van de veertig tot vijftig schepen veroverde hij er onmiddellijk negen. De overigen vluchtten in alle richtingen. Twee schepen liepen aan de grond op een rif. Piet Heijn stevende op deze schepen af en zette zijn eigen vlaggeschip aan de grond. Op deze wijze veroverde hij een schip met maar liefst 46 ton zilver aan boord. Aldus legde hij de basis voor een nieuwe:tophit.
Dit is een tamelijk eenvoudig scenario.

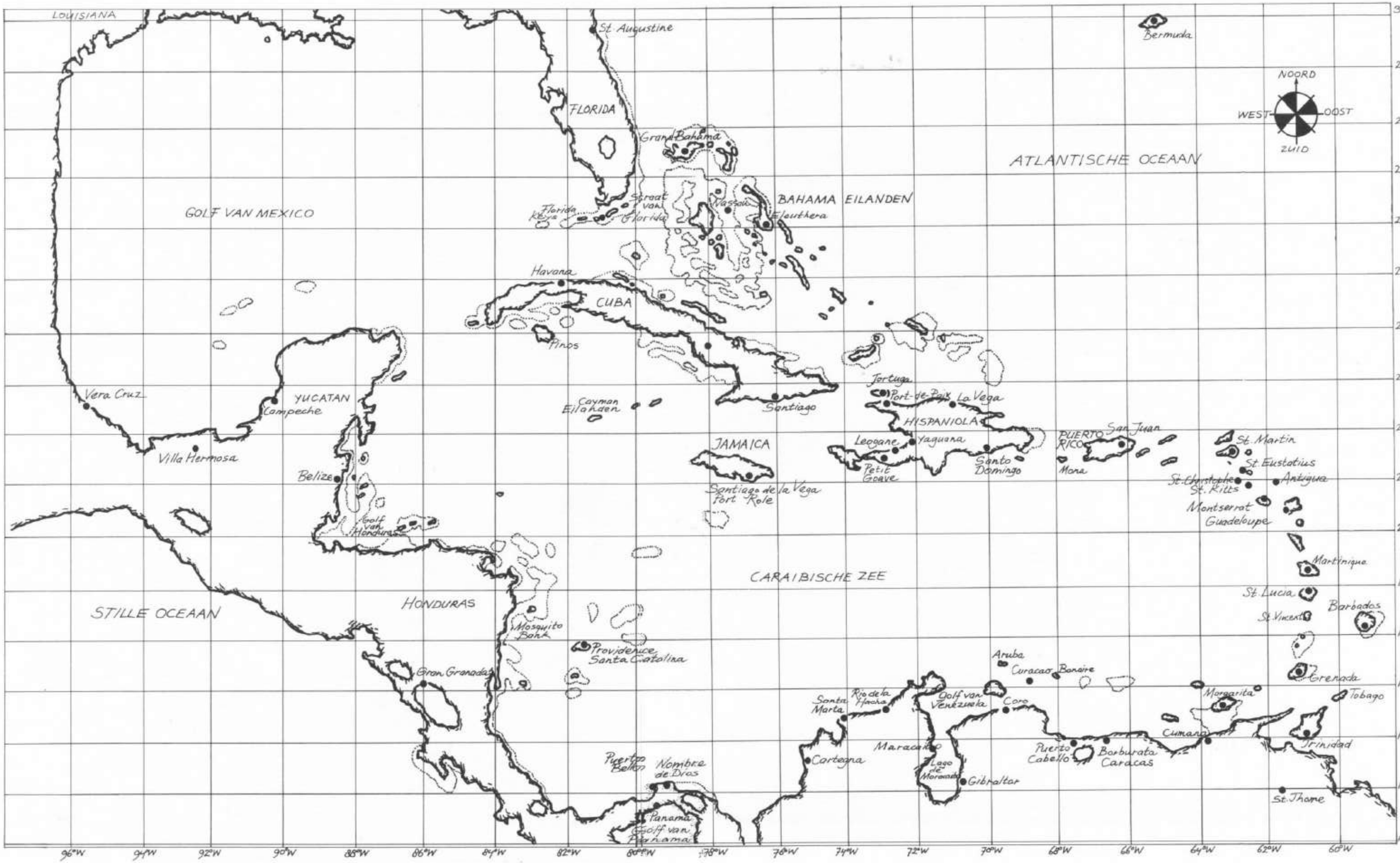
The sack of Maracaibo, 1666
Frankrijk voert oorlog tegen Engeland en Spanje. Nederland is de bondgenoot van Frankrijk. Bovendien zijn Nederland en Engeland met elkaar in oorlog. Tegen deze historische achtergrond zag Jean-David Nau (die naar de bijnaam de l'Ollonais luisterde) zijn kans schoon. Aan het hoofd van vijf pinnaces, een sloep en 400 man zette hij koers naar het Caraïbisch gebied. De vloot is, door de samenstelling ervan, beter geschikt voor het aanvallen van steden dan voor het leveren van zeeslagen. Vanwege het geringe succes tijdens deze expeditie staan de manschappen op het punt om te muiten. Eén teleurstellende buit kan de druppel zijn die de emmer doet overlopen.
In werkelijkheid plunderde de bloeddorstige piraat l'Ollonais eerst de stad Maracaibo. De buit viel echter tegen. Daarop nam hij Gibraltar in. Zes maanden later arriveerde hij in Tortuga als een rijk man. Hij was echter nog niet tevreden en hij ondernam nieuwe rooftochten. Tijdens deze plunderingen vond hij zo weinig buit, dat de schepen uit zijn vloot weg voeren. Hij bleef alleen achter met een handjevol manschappen. Uitgehongerd spoelden zij aan land. Om aan eten te komen besloot l'Ollonais om de binnenlanden in te trekken en indianen dorpen te overvallen. Dit werd echter zijn laatste tocht. Hij werd door de indianen verwondt met giftige pijlen en tenslotte doodgeknuppeld.
Dit is een tamelijk eenvoudig scenario.

The king's pirate, 1671
Henry Morgan voert het bevel over een grote vloot, bestaande uit een fregat, twee koopvaardijschepen, een bark, twee sloepen en een pinnace. De bemanning telt 600 koppen.
Spanje verkeert in staat van oorlog met Engeland en Frankrijk.
Met de machtige vloot, die zowel geschikt is voor zeeslagen als het aanvallen van steden, zijn de vooruitzichten op succes rooskleurig.
Dit scenario lijkt op het eerste gezicht bedrieglijk eenvoudig. Je zult echter de nodige moeilijkheden moeten overwinnen om voldoende voedsel en buit te vinden.
In werkelijkheid zette Henry Morgan eerst koers naar de stad Tortuga. Hier, en in andere plaatsen in de buurt, verzamelde hij een troepenmacht van meer dan 2000 man om zich heen. Het was zijn bedoeling om Panama te plunderen. Na een lange, spannende strijd overwon hij uiteindelijk de Spaanse troepenmacht. De buit viel echter tegen omdat de meeste rijke Spanjaarden het hazenpad hadden gekozen.
Dit is een erg eenvoudig scenario.



Zelfs tegen een overweldigende overmacht hoef je niet kansloos te zijn

The last expedition, 1697
Frankrijk voert oorlog tegen Spanje en En-



LOUISIANA
St. Augustine
Bermuda
NOORD
WEST
OOST
ZUID
FLORIDA
Grand Bahama
ATLANTISCHE OCEAAN
GOLF VAN MEXICO
Florida Keys
Straat van Florida
Nassau
BAHAMA EILANDEN
Eleuthera
Havana
CUBA
Pinos
Tortuga
Port-de-Paix
La Vega
Vera Cruz
YUCATAN
Campeche
Cayman Eilanden
Santiago
HISPANIOLA
PUERTO RICO
San Juan
St. Martin
JAMAICA
Leogane
Yaguana
Villa Hermosa
Belize
Petit Goave
Santo Domingo
Mona
St. Eustatius
St. Christophe
St. Kitts
Antigua
Santiago de la Vega
Port Role
Montserrat
Guadeloupe
Golf van Honduras
Martinique
CARAIBISCHE ZEE
St. Lucia
HONDURAS
Barbados
STILLE OCEAAN
St. Vincent
Mosquito Bank
Providence
Santa Catolina
Aruba
Curacao
Bonaire
Gran Granada
Grenada
Tobago
Santa Marta
Rio de la Hacha
Golf van Venezuela
Coro
Margarita
Cumana
Maracaibo
Trinidad
Puerto Bello
Nombre de Dios
Cartagena
Puerto Cabello
Borburata
Caracas
Lago de Maracaibo
Gibraltar
St. Thome
Panama
Golf van Panama
30°N
29°N
28°N
27°N
26°N
25°N
24°N
23°N
22°N
21°N
20°N
19°N
18°N
17°N
16°N
15°N
14°N
96°W
94°W
92°W
90°W
88°W
86°W
84°W
82°W
80°W
78°W
76°W
74°W
72°W
70°W
68°W
66°W
64°W
62°W
60°W

geland. De Franse Baron de Pointis voert het bevel over vijf fregatten, een sloep en 1200 manschappen. Deze troepenmacht is overweldigend genoeg om zonder al te veel moeite elke stad die je maar wilt te veroveren. De vraag is echter of je alle buitgemaakte schatten wel kunt vervoeren. Terecht adviseert de handleiding om bij dit scenario de hoogste moeilijkheidsgraad (swashbuckler) te kiezen.
In werkelijkheid had de Franse economie zwaar te lijden onder de lasten van het oorlog voeren tegen zowel Spanje als Engeland. Het reisdoel van Baron Pointis was de stad Cartagena. Wanneer hij erin zou slagen deze stad te plunderen, zouden gelijktijdig twee doelen zijn bereikt. Niet alleen zou hij de Spanjaarden een zware klap toebrengen, maar met de buit, die waarschijnlijk zeer aanzienlijk zou zijn, kon de oorlog van Frankrijk verder worden gefinancierd. Na een wekenlange beschieting van de forten die Cartagena moesten beschermen, gaf de commandant van de stad zich over. De buit bedroeg het, zelfs voor die tijd, ongelooflijke bedrag van 20 miljoen ponden. De expeditie liep nog bijna verkeerd af toen de vloot van Baron de Pointis door de Engelse vloot ten zuiden van Jamaica werd onderschept. Onder dekking van de invallende duisternis wist de baron echter te ontsnappen.
Dit is een zeer eenvoudig scenario

Speeltips

Zolang je het informatie menu in beeld hebt, is het spel gepauzeerd. Je kunt het spel overigens ook pauzeren door de <SPATIEBALK> in te drukken. De rand van het scherm wordt dan rood. Om verder te spelen moet je de <SPATIEBALK> opnieuw indrukken.

Als speciaal talent kun je aan het begin van het spel het beste "skill at fencing" kiezen.

Het is aan te raden om voordat je met het spel Pirates! begint, de te volgen strategie te bepalen. Wil je proberen rijk te worden aan de handel in smokkelwaar, of wil je zoveel mogelijk plunderen.

Aan het handelen is het nadeel verbonden dat je meer moeite zult moeten doen voor het vergaren van roem en rijkdom. Plunderen heeft echter weer als nadeel dat je goed moet weten wie je tegen je in het harnas jaagt.

Het is meestal verstandig om jouw strooftochten te concentreren op één land. Hierdoor heb je het voordeel dat je in de havens van de andere landen zonder problemen nieuwe bemanningsleden kunt aanwerven, kunt handelen etc. Het is zelfs mogelijk om door meerdere landen beloond te worden door middel van adellijke titels en land.

Onervaren spelers kunnen het beste kiezen voor de Engelse nationaliteit en zich vervolgens concentreren op het aanvallen van Spaanse steden en schepen. Op deze wijze probeer je de andere drie landen te vriend te houden. Het is hierbij niets strikt noodzakelijk om de wensen van jouw eigen moederland trouw op te volgen.

Wanneer je een piratenschip overmeestert, biedt de zeerover je aan informatie omtrent de verblijfplaats van de Treasure Fleet of de Silver Train te verstrekken in ruil voor zijn vrijheid. Onze ervaring is, dat het verstandiger is om een piraat gevangen te nemen wanneer hij een nationaliteit bezit van een land waarmee je op goede voet staat. Je kunt hem dan later uitleveren aan de gouverneur van dat land.

Als je met het land waaruit de piraat afkomstig is in oorlog bent, kun je hem vragen naar de verblijfplaats van één van de vloten. De kans bestaat echter dat je niet al te veel aan die informatie zult hebben. Het zal blijken dat de zeerover niet altijd juist is geïnformeerd. Bovendien kan het gebeuren dat de Silver Train in Peru is, of de Treasure Fleet in Spanje. In beide gevallen zijn ze niet bereikbaar voor je.

Als je hebt gekozen voor een carrière als piraat, mag je niet al te passief zijn. Op de eerste plaats zal de bemanning dan sneller gaan muiten, bij gebrek aan buit. Ten tweede doet het jouw reputatie weinig goed indien je niet zoveel schatten buitmaakt.

In het begin van het spel, uitgaande van het feit dat je aan het plunderen slaat, kun je het beste informatie over de steden opvragen. Zoek dan naar steden die niet door een fort worden verdedigd. Dit zijn meestal willige prooien.

Om de gouverneur uit een stad te verjagen moet de troepenmacht waarmee je de stad uiteindelijk hebt ingenomen ongeveer 10 tot 15 procent van de burger bevolking bedragen. Naarmate de bevolking groter is, wordt het percentage ook iets hoger.

Stel na het vluchten van de gouverneur een nieuwe regeerder aan van de nationaliteit waarbij je het liefst een wit voetje haalt. Politieke overwegingen spelen hierbij uiteraard een belangrijke rol.

Onervaren spelers kunnen voor het uitvechten van een duel het beste kiezen voor de "cutlass". Dit wapen berokkent de tegenstander het meeste letsel.

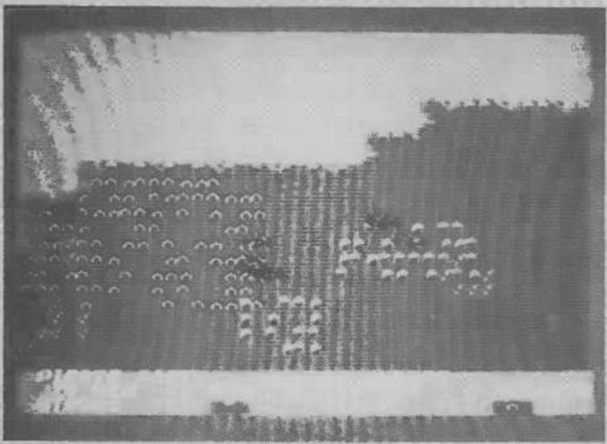
De meeste kapiteins van koopvaardijschepen gebruiken een "cutlass". Tegen de meeste andere tegenstanders is een "Longsword" aan te raden.

Tijdens het duel is het verstandig om, wanneer je even een afwachtende houding inneemt, je benen te dekken tegen uitvallen van de tegenstander. Aanvallen in deze richting zijn namelijk het snelste.

Wanneer je een snelle overwinning moet boeken tegenover een kapitein die aan het hoofd staat van een grotere bemanning als

jijzelf, kun je het beste een "cutlass" kiezen.
Wanneer je handel drijft met een koopman, kun je het beste niet meteen schepen verkopen je loopt dan het risico dat je te weinig laadruimte overhoudt en dat de koopman niet voldoende goud in voorraad heeft om jouw overtollige lading te kopen. Je bent dan gedwongen het teveel aan goederen overboord te zetten.
Het is wel mogelijk om eerst zoveel mogelijk lading te verkopen en onmiddellijk daarna terug te keren naar de handelaar. Hij vraagt dan opnieuw of je schepen wilt verkopen. Zelfs wanneer hij geen goudstukken meer heeft, kun je dan toch de overtollige schepen verkopen.
Je kunt alleen manschappen recruteren tijdens het eerste bezoek aan de havenkroeg. De tweede en volgende keer melden zich geen nieuwe zeelui meer aan. Dit komt omdat ze niet graag aan boord stappen bij een kapitein die alcoholist is.
Wees in gebieden met koraalriffen op je hoede voor opstekende stormen. Wanneer je in zo'n storm terechtkomt, is het gevaar dat één of meerdere van jouw schepen te pletter slaat verre van denkbeeldig. Dreig je toch dor een storm te worden overvallen, dan kun je (indien dit mogelijk is) het beste aan land gaan en wachten totdat de bui is overgedreven.
De windkracht is afhankelijk van de afstand tussen jouw schip en centrum van de storm.
Voordat je besluit een haven binnen te varen of een stad in te wandelen, moet je controleren hoe de houding van dat land tegenover jezelf is. Dit doe je door vanuit het informatie menu de "personal status" te bekijken. Wanneer de houding van dat land "hostile" is, vraag je om moeilijkheden. Is het land "wary", dan kun je rustig de stad bezoeken, op voorwaarde dat je jezelf niet al te zeer hebt misdragen tegen andere onderdanen van dat land. Vooral niet in de directe omgeving van de stad die je wilt bezoeken.
De Treasure Fleet kun je ook wel eens onderscheppen wanneer je op het juiste moment op de juiste plaats in het Florida Channel bent. Het tijdstip en de plaats waarop dit gebeurt, is niet te voorspellen. Het is een kwestie van geluk.
Ook zou het mogelijk moeten zijn om de Silver Train te onderscheppen wanneer deze over land onderweg is naar Cartagena, Puerto Bello of Nombre de Dios. Ons is dit echter nog niet gelukt.
Wanneer je een stad vanaf de zee aanvalt, moet je zorgvuldig een vlaggeschip kiezen. Voor het maken van een verantwoorde keus moet je factoren als windsterkte en -richting en aantal verdedigende militairen laten meespelen. Kies dan een schip dat de beste verhouding heeft tussen snelheid en maximaal aantal bemanningsleden. Zeil naar het fort in die richting die je het meeste snelheid geeft. Zodra het fort een salvo afvuurt, wijzig je de koers van het schip. Na een beetje oefenen kun je op die manier het kanonvuur ontwijken. Na de landing nemen alleen de manschappen die aan boord waren van het vlaggeschip deel aan de bestorming van het fort. Het is daarom onverstandig om een fort aan te vallen met een te klein schip.
Bij een zeegevecht geldt dat je het beste een vlaggeschip kunt kiezen dat net zo snel, liever nog sneller, is dan het schip dat je aanvalt.
Voor het bedienen van een kanon tijdens een zeeslag zijn vier mannen nodig.
Wanneer je een zeeslag voert met volle zeilen, kun je weliswaar een hogere snelheid ontwikkelen, maar daar staat tegenover dat de kans op averij groter is.
De snelheid waarmee de kanonnen worden herladen is afhankelijk van de kwaliteit van de bemanning en hun moreel. Normaal gesproken kun je er van uit gaan dat de bemanning van een piratenschip de kanonnen sneller herlaadt dan de opvarenden van een koopvaardijschip.
Ieder schip dat je hebt veroverd, moet door acht man worden bestuurd. Dit houdt automatisch in dat je tijdens zeeslagen minder personeel beschikbaar hebt voor het vlaggeschip.

waar beschadigde en grote schepen zijn traag. Ze houden bovendien de hele vloot op.



Het begin van de veldslag om Havana

Probeer tijdens een zeeslag eerst tegen de wind in te sturen. Dit heeft het voordeel dat je het andere schip kan met wind mee kunt aanvallen door te zig-zaggen en de kanonnen te laten bulderen.

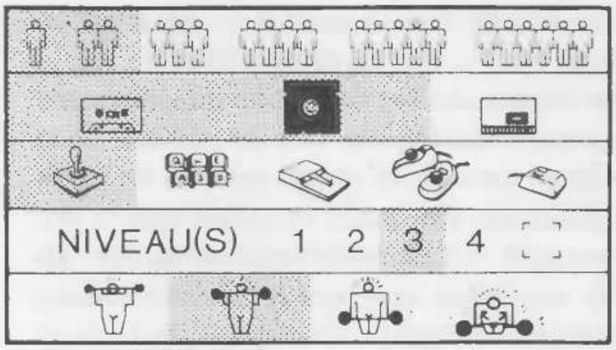
Hou in de maanden van juni tot en met november rekening met plotseling opstekende orkanen in het Caraïbisch gebied.
Bij een aanval van een fort vanaf land is de terreinsoort in veruit de meeste gevallen van doorslaggevende invloed. Gezien de verschillende terreinsoorten is het van belang dat je een stad vanuit de juiste richting aanvalt. Kies altijd die richting waarin je het meeste bos en moeras kunt vinden.
Aan het begin van een veldslag kun je het beste één of meerdere groepjes verstoppen in een bos. Offer vervolgens ,de kleinste groep op door deze in open terrein te plaatsen. Nadat de aandacht van de vijand is getrokken, lok je hem zover mogelijk weg van de stad. Het liefste natuurlijk totdat hij in een moeras is terecht gekomen. Met de resterende groepen val je dan de stad binnen. Hierdoor zal de vijand in de meeste gevallen niet voldoende tijd hebben om de stad te verdedigen tegen jouw beslissende aanval.
Mocht de veldslag slecht verlopen, dan kun je jezelf altijd nog terugtrekken door de manschappen het beeldscherm uit te laten lopen.
Tijdens een veldslag is het troepen verlies aanmerkelijk hoger dan tijdens een zeeslag, of het vanaf zee aanvallen van een fort.
Probeer een gouverneur te benoemen op zowel het westelijk als het oostelijk deel van het continent. Dit voor het geval dat een aanval op een andere stad zo slecht verloopt dat je als enige overblijft. Het is dan niet mogelijk om nieuwe troepen te werven in de steden van de vijand. Op het moment dat je alleen aan boord van het schip stapt, krijg je de mededeling dat het schip verloren is gegaan wegens gebrek aan manschappen. Hierdoor lijd je schipbreuk, waarna je op een verlaten eiland aanspoelt. Je bent dan alle verworven schatten en goederen kwijt en bovendien duurt het een paar maanden voordat je door vrienden bent gevonden. Heb je daarentegen een gouverneur benoemd in een stad die je lopend kunt bereiken, dan kun je daar meestal nieuwe bemanningsleden ronselen. Hiermee loop je dan weer terug naar het schip, en je hebt de situatie gered. Het is dan zelfs mogelijk om een schip dat ergens op het strand ligt vanuit een stad te laten repareren!
Ga niet al te vaak naar een gouverneur toe. Hoe groter je heldendaden zijn na het laatste bezoek aan een gouverneur, des te meer land krijg je bij een promotie.
Een carrière op zee duurt ongeveer vijf tot tien jaar, afhankelijk van het aantal malen dat je gewond bent geraakt.:Wanneer je het advies krijgt om met pensioen te gaan, moet je niet te lang wachten met het opvolgen van deze raad. Het wordt anders steeds moeilijker om nieuwe manschappen aan te werven.
Save het spel regelmatig, vooral na een leuke promotie of het buitmaken van een .grote schat.
Als je een familielid hebt opgespoord, krijg je een gedeelte van een kaart waarop de vindplaats van een grote Inca schat vermeld is. Meestal biedt deze kaart slechts weinig houvast bij het opsporen van deze schat. Bij ieder volgend familielid dat je opspoort wordt de kaart aangevuld. Wij hebben ech-

ter gemerkt dat de kaart die je van een familielid krijgt, random bepaalt wordt. De volgende manier van saven is daarom eigenlijk een beetje valsspelen. Zodra je weet waar je een familielid kunt vinden, moet je het spel saven. Spoor dan het vermiste familielid op en bestudeer het fragment van de kaart dat je krijgt. Wanneer je geen idee hebt waar de Inca schat begraven ligt, zet je de computer uit en laad je het spel opnieuw. Laadt vervolgens de gesavede situatie in en redt het familielid opnieuw. Herhaal deze handelwijze net zolang totdat je een gedeelte van een kaart krijgt waarvan je wel weet waar dit ligt. Op deze manier kun je in totaal vier Inca-schatten van ieder 100.000 goudstukken opsporen.
Trouw niet te vroeg met een dochter van een gouverneur. Je hebt er veel meer aan om een uitgebreid netwerk van informanten op te bouwen. Mocht je met alle geweld willen trouwen, dan kan dat vlak voordat je met pensioen gaat nog.

Ondanks het feit dat je niet meer goud krijgt bij het verdelen van de buit wanneer de resterende groep manschappen klein is, is het toch verstandig om deze groep zo klein mogelijk te laten zijn. Hoe kleiner de groep is, des te groter is hun aandeel in de buit. Het directe gevolg hiervan is dat ze erg blij zijn met hun inkomsten. Daardoor zal het minder moeite kosten om nieuwe bemanningsleden te werven voor een volgende expeditie.
Val dus voor het verdelen van de buit een grote stad aan vanaf land. Wanneer het grootste deel van de bemanning is afgeslacht vlucht je met het selecte gezelschap in veiligheid.
Het is ook raadzaam een groot deel van de bemanning op te offeren wanneer de troepen ontevreden beginnen te worden.
De stad Cartagena kun je beste vanaf land aanvallen, en wel vanuit oostelijke richting. Door de ligging in een baai is het zo goed als onmogelijk het fort met een schip te bereiken. Er zijn te veel plekken waar jouw schip in een luwte van de wind komt te liggen.
Houdt pen en papier bij de hand wanneer je Pirates! speelt en maak aantekeningen. Het is namelijk erg eenvoudig om in het heetst van de strijd te vergeten welke tactiek je nu eigenlijk had uitgestippeld. Probeer de verleiding te weerstaan om toch nog dat ene schip aan te vallen wanneer je op weg bent naar een stad waar de Silver Train of de Treasure Fleet wel eens zou kunnen zijn. Het voeren van een gevecht kost de nodige tijd, waardoor het zou kunnen gebeuren dat de vloot reeds is uitgevaren wanneer je in de stad aankomt.

Epyx

Home Software Benelux





Doel

Het kan nauwelijks simpeler. In dit spel moet je namelijk proberen om als eerste de finishlijn te passeren. Indien je een compleet formule-1 seizoen afwerkt moet je proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen om de titel in de wacht te slepen.

Beschrijving

Pitstop II was één van de eerste spellen die gebruik maakten van een in tweeën gedeeld beeldscherm. Beide delen van het scherm tonen onafhankelijk van elkaar verschillende informatie tijdens het spel. Het eerste spel dat van deze techniek gebruik maakte was *Spy vs. spy*.
Dat deze methode ook uitstekend werkt bij een racespel is afdoende bewezen door de makers van *Pitstop II*.
Het spel ziet er grafisch zeer acceptabel uit en de atmosfeer die geschapen wordt is in staat voor een verhoogde adrenaline produktie te zorgen; vooral wanneer twee spelers het tegen elkaar opnemen in een directe confrontatie. Bovendien biedt het spel voldoende varianten om het tot een echte topper onder de racespellen te maken.
Nadat het spel is geladen krijg je allereerst de keuze of je het spel tegen de computer of tegen iemand anders wilt spelen. Dit selecteer je door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.
Om een andere keuzemogelijkheid te activeren, beweeg je de joystick omlaag of omhoog. Je kunt op deze wijze aangeven op welk circuit je wilt gaan racen, hoeveel ronden de race moet duren en op welk speelniveau je de wedstrijd wilt rijden.
Bij de mogelijke circuits gaat de keuze tussen zes verschillende circuits. Het is ook mogelijk om een seizoen vol te maken op alle zes circuits. Het aantal te verrijden ronden is drie, zes of negen.
Als moeilijkheidsgraden moet je een keuze maken tussen *rookie* (beginner), *semi-pro* of *pro*. Nadat alles naar wens is ingesteld selecteer je de optie *start the race*. Beide spelers wordt nu gevraagd hun naam in te tikken, gevolgd door <RETURN>. De te gebruiken naam mag niet langer zijn dat 16 lettertekens. Indien je het spel tijdens dezelfde zitting reeds eerder hebt gespeeld, voldoet het om <RETURN> aan te slaan, waarna de vorige namen opnieuw worden gebruikt door het programma.

Het is dan bijna tijd om van start te gaan. Beide spelers drukken op de vuurknop, zodat het aftellen kan beginnen. Onthoudt hierbij dat speler 1 in de bovenste helft van

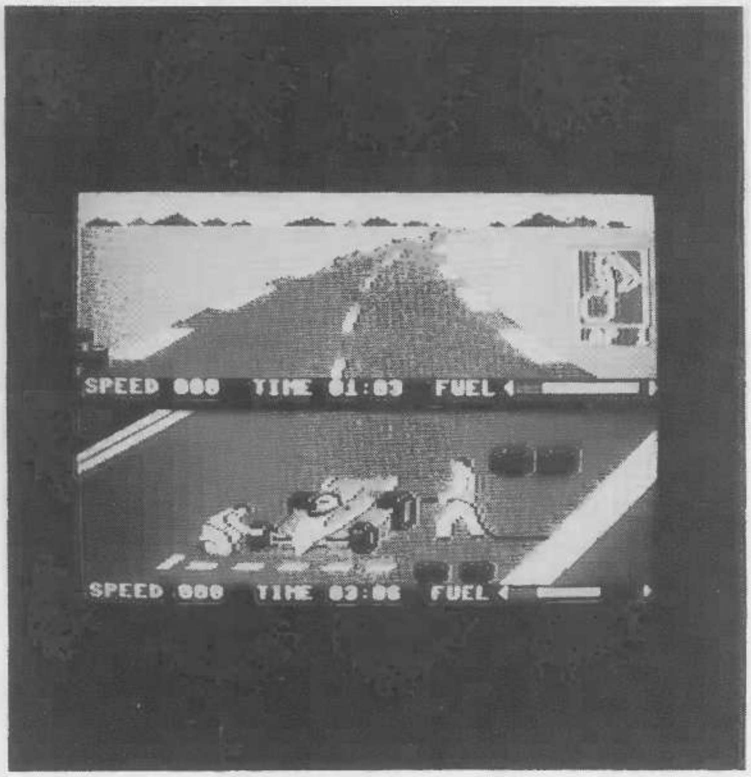
het scherm rijdt in de rode auto. Speler 2 (of de computertegenstander) gebruikt de onderste beeldhelft en rijdt in de blauwe wagen. Onder iedere schermhelft krijg je van links naar rechts de volgende informatie: Snelheid, verstreken tijd sinds het startschot en de resterende brandstof. Rechts in beeld zie je een overzicht van het circuit waarop de race plaats vindt, met daaronder het nummer van de huidige ronde. Op dit overzicht wordt door middel van een knipperende stip aangegeven waar jouw auto zich bevindt. Een dwarsstreepje markeert de plaats van de finishlijn en de pits.
De besturing van de wagen is uitermate eenvoudig; naar links en rechts om te sturen, naar voren om gas te geven en naar achteren om te remmen. De wagens beschikken ook nog over een speciale *turbo-boost.* Deze schakel je in door op de vuurknop te drukken. Het effect daarvan is dat je pijlsnel accellereert. Er kleeft echter (uiteraard, zouden we haast willen opmerken) een nadeel aan het gebruik van de *turbo-boost.* Het brandstof-verbruik wordt stukken hoger. Zowel voor het gas geven als voor het gebruik van de *turbo-boost* geldt dat de snelheid lager wordt wanneer je de joystick loslaat.

Tijdens de race moet je op een aantal zaken letten. Op de eerste plaats moet je natuurlijk de tegenstander in de gaten houden. Wanneer deze je voorbij komt stuiven, zie je hem in hoog tempo uit beeld verdwijnen. Een ander punt van attentie is het brandstofverbruik. Het is namelijk uiterst slordig wanneer je halverwege de wedstrijd zonder benzine komt te zitten. Tenslotte moet je op de slijtage van de banden letten. De slijtage wordt veroorzaakt door het raken van de rood-witte *curbstones* en het botsen tegen andere bolides. De mate van slijtage is af te lezen aan een gekleurd vlakje bovenop de banden. Een nieuwe band is egaal zwart van kleur. Naarmate de schade aan de banden groter wordt, verandert de kleur achtereenvolgens in donker blauw, rose, groen, rood, geel en wit. Zodra een band wit is geworden is de volgende schok voldoende om een klapband te veroorzaken. De auto slipt dan en komt in de berm tot stilstand. Voor de rijder die dit overkomt is de race afgelopen. Hij kan alleen nog maar toekijken hoe de tegenstander hem met hoge snelheid passeert op weg naar de overwinning. Wanneer beide spelers een klapband oplopen is het spel afgelopen.
De banden kunnen echter worden gewisseld in de *pits,* waar je ook brandstof kunt tanken. Om dit te doen moet je de *pits* inrijden. Deze vind je vlak na de finishlijn. Ze zijn te herkennen aan het feit dat op die plaats drie rijbanen verschijnen. Om de *pits* binnen te rijden, stuur je de wagen gewoon de derde rijbaan op. Het beeld verandert dan in een overzicht van de onderhoudsploeg. Net als bij een echte race wordt de overwinning voor een belangrijk deel bepaald door de efficiëntie van de monteurs. Iedere seconde die je in de *pits* doorbrengt vergroot de voorsprong van detegenstanders. Vandaar dat het hier zaak is om zo snel en nauwkeurig mogelijk te werk te gaan, zeker tegen een computer tegenstander.
Zolang je in de *pits* staat, kun je een cursor, in de vorm van een klein wit stuurwiel, over het beeldscherm verplaatsen. Het onderhoudsteam bestaat uit twee leden. De monteur in de witte overall staat al klaar om de tank vol te gooien, terwijl de in het blauw geklede medewerker in dienst is genomen om de banden te verwisselen. Je bedient de beide monteurs door ze met het stuurtje aan te wijzen en op de vuurknop te drukken. Hierna kun je ze bewegen. Om te tanken laat je de man die de slang in zijn handen heeft naar de auto toe lopen. Wanneer hij deze voldoende is genaderd, zal het tanken automatisch plaatsvinden. De hoeveelheid brandstof die hij in de wagen gooit moet je echter wel goed in het oog houden. Wanneer de tank te vol wordt, barst deze. Hij moet dan weer opnieuw worden gevuld, hetgeen kostbare tijd verspilt. Zodra de tank vol is, beweeg je de monteur weer naar rechts. Je geeft de controle over een monteur op wanneer je nogmaals op de vuurknop drukt. Het witte stuurwiel verschijnt dan weer in beeld.

Om banden te wisselen moet je de andere monteur activeren. Laat hem naar de beschadigde band lopen. Wanneer hij op de juiste plaats staat, zal hij zich bukken en de band demonteren. Laat hem dan naar rechts lopen naar de stapel nieuwe banden. Je hoort een geluidssignaal, ten teken dat hij een nieuwe band heeft gepakt. Beweeg hem dan weer naar de auto toe en de nieuwe band wordt gemonteerd. Je kunt de banden wisselen terwijl de tank wordt gevuld. Zodoende bespaar je tijd. Het is overigens niet nodig om alle beschadigde banden te verwisselen.

Nadat alle noodzakelijke werkzaamheden zijn uitgevoerd, plaats je het stuurwiel op de helm van de coureur en druk je op de vuurknop. De wagen verlaat dan weer de *pits* en verschijnt op het circuit, waarna de race verder kan gaan.

De noodzaak om banden te wisselen en brandstof te tanken is één van de elementen die dit spel zo aantrekkelijk maken. Vooral tijdens de langere races moet je jezelf constant afvragen of je nu de *pits* binnen zal rijden of dat je dit nog een ronde zal uitstellen. De sleutel tot het succes ligt voor een belangrijk deel in het maken van een *pitstop* op het juiste moment en het snel uitvoeren van de benodigde handelingen.



Speeltips

Wanneer je tegen de computer speelt, is de computer ontegenzeggelijk in het voordeel tijdens een *pitstop*. Het bandenwisselen en tanken gebeurt met een feilloze precisie en snelheid. Dit voordeel wordt gelukkig enigszins teniet gedaan door het feit dat de bolide van de speler een hogere snelheid kan bereiken. De computer-gestuurde wagen heeft namelijk een topsnelheid van 240 mijl/per uur, terwijl de door een mens bestuurde auto een snelheid van 251 mijl/per uur kan bereiken.

Op het laagste speelniveau heeft de auto voldoende brandstof om drie ronden te kunnen uitrijden, zelfs als je vrijwel continue gebruik maakt van de *turbo-boost*. Op het circuit van Sebring in de Verenigde Staten is de beschikbare hoeveelheid brandstof exact genoeg.

Wanneer je een hogere moeilijkheidsgraad kiest, verbruikt de auto meer brandstof en zullen de banden sneller slijten. Het is daarom aan te raden om het verwisselen van banden en het bijtanken van de wagen goed te oefenen, zeker wanneer je tegen de computer speelt. Ongeveer eens in de dertig seconden verschijnt een tegenstander op het circuit. De lastigst te passeren tegenstanders zijn die in oranje en grijze auto's. De oranje auto's hebben de neiging om van rijbaan te wisselen wanneer je ze net wilt inhalen. De grijze wagens blijven meestal in het midden van de weg rijden, zodat ze moeilijk voorbij te steken zijn. Soms proberen ze je zelfs de berm in te rijden.

Over het algemeen kun je het beste achter een auto van een tegenstander blijven hangen totdat je een gaatje ziet. Geef dan vol gas en gebruik de *turbo-boost*.

Hou tijdens de race de plattegrond met een half oog in de gaten. Zodoende zul je minder snel verrast worden door een scherpe bocht. Het is in dit verband goed te weten dat op de circuits Rouen les Essarts en Vallelunga de auto's tegen de wijzers van de klok in wordt verreden. Op de andere circuits wordt met de wijzers van de klok mee gereden.

De beeldschermhelft van de tegenstander kun je ook gebruiken om er zelf voordeel uit te halen. Wanneer je een voorsprong hebt, kun je af en toe een blik werpen op de andere helft van het beeldscherm; het kan dan dienst doen als een achteruitkijkspiegel.

Heb je daarentegen een lichte achterstand opgelopen, dan kun je op de andere helft van het beeld zo'n beetje zien welke auto's je spoedig tegen zult komen. Hierdoor kun je jezelf alvast wat voorbereiden op de dingen die komen gaan.

Rijdt zoveel mogelijk in het midden van de rijbaan. Je hebt dan meer gelegenheid om uit te wijken en om een bocht aan te sturen.

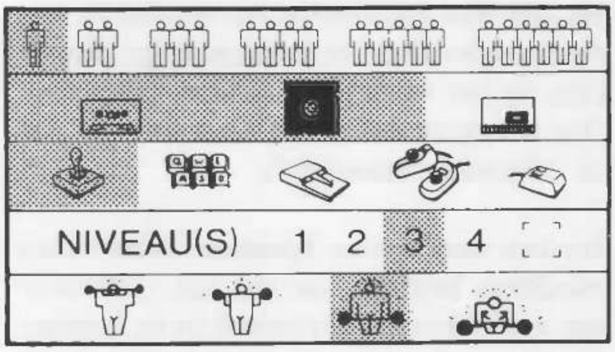
De computer is, zeker op het laagste niveau, een voorzichtige coureur. In de meeste gevallen zal deze de *pits* binnenrijden wanneer hij in het begin van de race schade aan de banden heeft opgelopen. Van deze wetenschap kun je natuurlijk gebruik maken door zelf voor de schade aan zijn banden te zorgen.

Wanneer je tegen de computer speelt kun je op een nog gemenere manier een voorsprong creëren. Zodra het startsein klinkt, geef je vol gas (zonder de *turbo-boost* te gebruiken). Je accellereert dan net zo snel als de computer-auto. Stuur naar links en de banden van de tegenstander zullen dan snel beschadigd raken. De jouwe uiteraard ook. De computer auto zal meteen een *pitstop* maken. Dit voorbeeld volg je. Je hebt nu echter het voordeel dat jij de banden aan de linkerzijde van de auto moet wisselen. De computer moet de banden aan de rechterzijde van de auto wisselen. Dit betekent een grotere loopafstand voor de monteur en tijdwinst voor jou.

Een soortgelijke tactiek kun je ook (helaas slechts éénmaal) toepassen tegen een minder ervaren menselijke tegenstander. De kans is namelijk groot dat je hem de *pits* in snijdt. Jouw tegenstander zal dan hoogstwaarschijnlijk even in paniek raken, en jij hebt een ardige voorsprong genomen wanneer hij de *pits* weer verlaat.

PLATOON

Ocean | Zach Townsend | HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel moet men trachten een peloton van vijf jonge recruten door vijandelijk gebied in Vietnam te loodsen. De oorlogszone bestaat uit zes verschillende sectoren. In iedere sector wordt het gaandeweg moeilijker om te overleven.

Beschrijving

De ontwerpers van het spel "Platoon" moeten in genialiteit weinig onderdoen voor de regisseur van de gelijknamige film.
Het spel bestaat uit zes verschillende delen die zo spannend en kundig zijn uitgevoerd dat we iedereen aanraden om de handen goed in te wrijven met talkpoeder en een valiumtabletje te slikken alvorens het spel te laden! In de doos vindt men ook een cassette met de hit "Tracks of my tears" van Smokey Robinson, een poster en een foto van het peloton uit de film. Wat ons betreft verdient de firma Ocean behalve veel geld ook een dikke pluim voor deze verzorgde uitgave!

De Jungle
Na het laden (ja, we laten er ditmaal geen gras over groeien) moet men een peloton van vijf jonge recruten door de jungle leiden op zoek naar een kist explosieven die door een andere recruut ergens in de wildernis werd achtergelaten. Als men de kist met explosieven gevonden heeft moet men de brug oversteken om het dorp te bereiken. De explosieven worden automatisch geplaatst en tot ontploffing gebracht als het peloton over de brug loopt. Na deze noodzakelijke daad van sabotage moet men het dorp vinden. Daar moet men de hutten doorzoeken naar twee voorwerpen die onontbeerlijk zijn voor het volgende deel van de missie: een toorts en kaart. In een van de hutten vindt men een valluik dat toegang geeft tot een onderaards netwerk van tunnels.
Tijdens de tocht door de jungle wordt het peloton voortdurend bedreigd door gewapende patrouilles, sluipschutters, guerilla's die als rijpe appels uit de boom vallen en zogenaamde booby traps (schijnbaar onschuldige draden die verbonden zijn met explosieven). Voedsel, munitie en medische voorraden die de guerilla's hebben achtergelaten, kan men oppikken en gebruiken. Een goede pelotonscommandant zal de gevonden voorraden natuurlijk zo eerlijk mogelijk verdelen. De voorraden worden opgeraapt (en dus gebruikt) door de recruut die je op dat moment bestuurd.
Alvorens we de overige commando's nader toelichten, raden we aan om de muziek van

het spel uit te schakelen door de <O> toets in te drukken. De muziek heeft namelijk de nogal vervelende bijwerking om de geluidseffecten bijna volledig uit te schakelen en een spel als ''Platoon'' is zonder gekreun, geratel van machinegeweren en ontploffingen te vergelijken met brood zonder beleg. Als men toch de muziek prefereert, volstaat het om de <M> toets in te drukken. Om het spel af te breken, moet men de <RUN/STOP> toets indrukken.



Advertentie voor de video van Platoon

In het spel bestuurt men steeds één man tegelijk door middel van de joystick. De recruut die men op pad wil sturen kan men selecteren door een van de functietoetsen (<F1>, <F3>, <F5> of <F7>) in te drukken, de rang en het nummer van de uitverkorene wit te laten oplichten door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen en vervolgens de vuurknop in te drukken. Deze optie kan eveneens gebruikt worden om een pauze in te lassen en om het aantal verwondingen van iedere recruut te controleren.
Onderaan het scherm, naast *Status* verschijnt het nummer van de recruut die men bestuurt. De voorraad munitie waarover een recruut beschikt, wordt door middel van granaten en patronen onder de *Ammo* indicator aangegeven. De kogelinslagen in de rechterbenedenhoek van het scherm tonen het aantal opgelopen verwondingen *(Hits)*. Iedere recruut kan maximaal drie verwondingen oplopen, die vierde is fataal. Een recruut die het ongeluk heeft om te struikelen over een Booby trap zal het niet meer kunnen navertellen. Zo'n onvoorzichtigheid wordt meteen afgestraft met vier verwondingen.
De *Morale* balk is een collectieve indicator die het moreel van het peloton aangeeft. Het moreel van de groep vermindert als één der recruten een verwonding oploopt, of een onschuldige Vietnamese dorpeling doodt. Zodra het laatste rode restje van de moreel balk verdwenen is, wordt de groep als niet langer operationeel beschouwd en eindigt het spel. Het verzamelen van voedsel en medische voorraden heeft een gunstige uitwerking op het moreel van de manschappen.
Om de recruut te bevelen beschikt men over de volgende commando's.

Joystick naar boven: Springen. Naar boven wandelen, betreden van een hut, onderzoeken van objecten (uitsluitend in de hutten).
Joystick naar links of naar rechts: Loop naar links of naar rechts.
Joystick naar beneden: Bukken. Naar beneden wandelen, verlaat een hut.
Vuurknop: Gebruik het machinegeweer.
<SPATIEBALK>: Gooi een granaat.

De score die men in het eerste deel van dit spel kan behalen is afhankelijk van het aantal vijandelijke manschappen dat men doodt, de booby-traps die men onschadelijk maakt (door middel van granaten), het verzamelen van nuttige voorwerpen en het opblazen van de brug. Voor iedere recruut die het eerste deel van de missie overleeft, wordt men beloond met een belangrijke hoeveelheid bonuspunten.

De tunnels

Nadat men het valluik in een van de hutten heeft gevonden, biedt één van de recruten zich aan als vrijwilliger om de trap af te dalen. De overige recruten blijven achter in het dorp. De trap leidt naar een ondergronds netwerk van gangen. Gelukkig beschikt men over een kaart, die aan de rechterkant van het scherm verschijnt, en over een toorts.
De exacte locatie van de recruut, en de richting waarin hij kijkt, wordt op de kaart aangegeven door middel van een pijl. De tunnels worden bevolkt door guerilla's die

meestal plots vanachter een hoek te voorschijn springen.
Sommigen hebben de nare gewoonte om onder water te zwemmen en onverwachts op te duiken met de bedoeling onze jonge held aan flarden te rijten. Ook vindt men in de tunnels een aantal kamers waarin waardevolle voorwerpen liggen opgeslagen zoals medicijn voorraden (om verwondingen te helen) en munitie. Essentiëel voor de volgende etappe in het spel is het vinden van twee dozen Flares (lichtfakkels) en een kompas. Zodra men de lichtfakkels en het kompas gevonden heeft, worden deze artikelen onderaan het scherm getoond.
De kamers kunnen bewaakt worden door guerilla's en sommige dozen zijn beveiligd door middel van booby-traps.

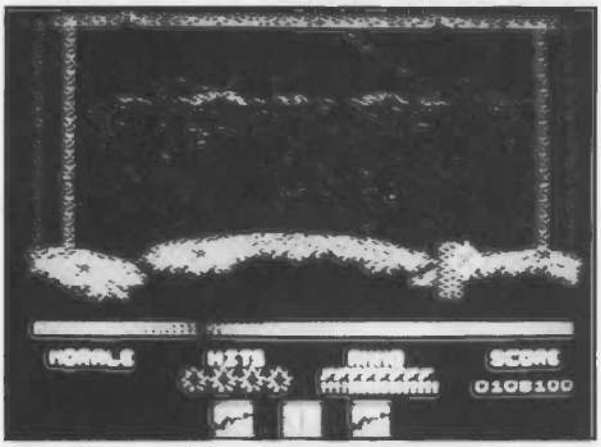
In de tunnels beschikt men over de volgende commando's.

Joystick naar boven:
Bestuur de recruut voorwaarts. Zodra men een guerilla ontwaart, wordt het vizier geactiveerd. Hiermee kan men op de aanvaller richten door de joystick naar links, rechts, boven of onder te bewegen. Als men de aanvaller in het vizier heeft, moet men de vuurknop indrukken om het machinegeweer zijn dodelijke lading te laten uitbraken!
Het vizier verschijnt eveneens als men een kamer betreedt en wordt dan gebruikt om kisten, meubilair en laden te onderzoeken door het vizier op het gewenste object te richten en de vuurknop in te drukken. Waardevolle voorwerpen worden dan automatisch meegenomen. Om een kamer te verlaten, moet men het vizier op *Exit* (uitgang) plaatsen en de vuurknop indrukken. Om de tunnels te verlaten moet men een kamer vinden waar een ladder staat, het vizier op de ladder richten en de vuurknop indrukken.

Joystick naar beneden: Richten van het vizier.
Joystick naar links: Draai de recruut of het vizier naar links.
Joystick naar rechts: Draai de recruut of het vizier naar rechts.
Vuurknop: Gebruik het machinegeweer of onderzoek een object.

In de tunnels behaalt men punten door aanvallers te elimineren, nuttige voorwerpen te verzamelen en de uitgang te vinden.

Het schuttersputje
Nadat de recruut de tunnels via een ladder verlaten heeft, komt hij terecht in een schuttersputje. De nacht is inmiddels gevallen, hij is moe, onbekend met het terrein en heeft geen weet van zijn exacte locatie. Daarom besluit de jonge ijzervreter de nacht in het schuttersputje door te brengen totdat hij opdracht krijgt om verder te trekken.



Je zult vannacht weinig slapen

Jammer genoeg hebben de guerilla's een sterk vermoeden omtrent de verblijfplaats van de recruut en ze zullen dan ook geen moment aarzelen om hem als een vos uit zijn hol te jagen. De recruut is gewapend met zijn machinegeweer en een voorraad lichtfakkels waarmee hij de hemel net lang genoeg kan verlichten om de silhouetten van de guerilla's te ontwaren. Of de jonge held de dageraad haalt is nog maar de vraag; zijn munitie is beperkt, evenals zijn voorraad lichtfakkels...
De recruut kan het zich niet veroorloven om een guerilla te missen daar ieder salvo zijn locatie verraadt.

Door middel van de joystick kan men het vizier richten en om het machinegeweer zijn dodelijke stacatto te laten uitbraken moet men de vuurknop indrukken. Lichtfakkels kan men afschieten door het vizier op het

pistool in de rechterbenedenhoek van het scherm te plaatsen en de vuurknop in te drukken. De voorraad munitie en lichtfakkels waarover men beschikt wordt onder de *Ammo* indicator aangegeven.

De score in het schuttersputje is afhankelijk van het aantal guerilla's die niet zullen navertellen hoe de onderkant van het gras er uitziet.

De jungle II
Na een slapeloze nacht vol verschrikkingen gaat de recruut op zoek naar sergeant Elias, zijn peloton leider. Maar in plaats van sergeant Elias te vinden, ontmoet hij sergeant Barnes die hem meedeelt dat Elias gesneuveld is. Niet lang daarna echter ziet de recruut hoe sergeant Elias voor zijn leven loopt om te ontkomen aan een groep guerilla's die hem genadeloos achtervolgen. De jacht eindigt in het voordeel van de achtervolgers en vanaf een afstand ziet de recruut hoe sergeant Elias wordt neergemaaid door de guerilla's. De sergeant laat het leven en de recruut verliest zijn laatste restje onschuld nu hij beseft dat sergeant Barnes indirect verantwoordelijk is voor de dood van Elias door hem hulp te hebben geweigerd. Tijd om de afschuwelijke gebeurtenis te verwerken wordt de recruut echter niet gegund. Via de radio verneemt hij van de generaal dat er een luchtaanval gepland is om 10.00 uur. De recruut bevindt zich in de sectie van de jungle die over twee minuten met napalm gebombardeerd zal worden en waar zich meer guerilla's dan wilde dieren schuilhouden...

Twee minuten resten de recruut om een veilige plek te bereiken. Het kompas in de rechterbovenhoek geeft de richting aan waarin de recruut zich verplaatst. De recruut moet in noordelijke richting blijven lopen. Het scherm toont steeds dat deel van de jungle waarin de recruut zich bevindt. Leidt de recruut naar de bovenkant van het scherm en tracht het vijandelijke vuur, de sluipschutters, de mijnen en alle overige obstakels te ontwijken. Er zijn meerdere routes door de jungle; sommige routes zullen de recruut in staat stellen om de plaats van bestemming tijdig te bereiken, andere routes niet...



Overleven valt niet mee in dit deel van de jungle

Door de joystick, naar boven, beneden, links of rechts te bewegen, verplaatst men de recruut in de respectievelijke richtingen. Het machinegeweer spuwt dood en verderf door de vuurknop in te drukken.

In het voorlaatste deel van de missie verdient men punten door guerilla's naar de wereld te sturen waarvan nooit iemand is teruggekeerd.

Het schuttersputje II
Op de plaats van bestemming, treft de recruut sergeant Barnes aan, verscholen in een schuttersputje. Barnes realiseert zich dat de recruut hem verantwoordelijk stelt voor de dood van sergeant Elias en ziet zijn kans schoon om een lastige getuige uit de weg te ruimen. Vanuit het schuttersputje bedient hij het machinegeweer met één hand om tegelijkertijd granaten te kunnen werpen, als ware het rotte eieren na een teleurstellende voorstelling. Gedreven door de dood van sergeant Elias en het oprukkende bombardement met napalm handelt de recruut op de enige wijze die passend is onder die omstandigheden. Onverschrokken stormt hij voorwaarts om een kist met granaten te bemachtigen, daar Barnes te goed verscholen zit om hem met het machinegeweer neer te maaien.
Tegelijkertijd beseft de recruut dat hij de lafhartige sergeant zo snel mogelijk uit zijn hol moet jagen om zelf dekking te zoeken

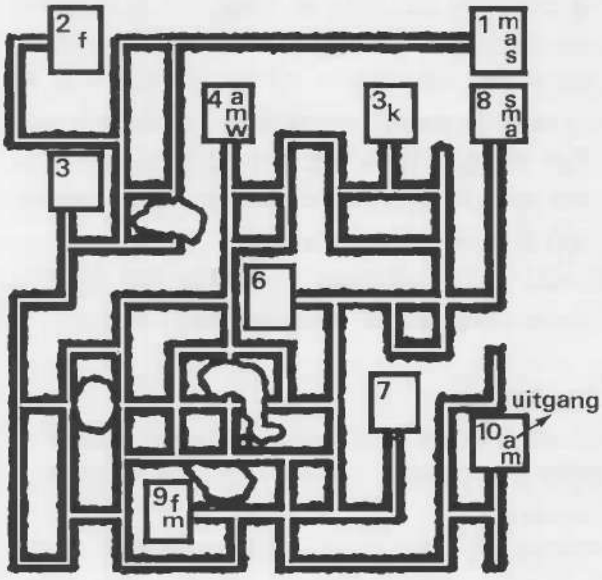
en het napalm bombardement te overleven...

In dit deel van het spel moet de recruut eerst de kist met granaten bemachtigen. Vervolgens moet hij Barnes met vijf directe treffers uitschakelen.

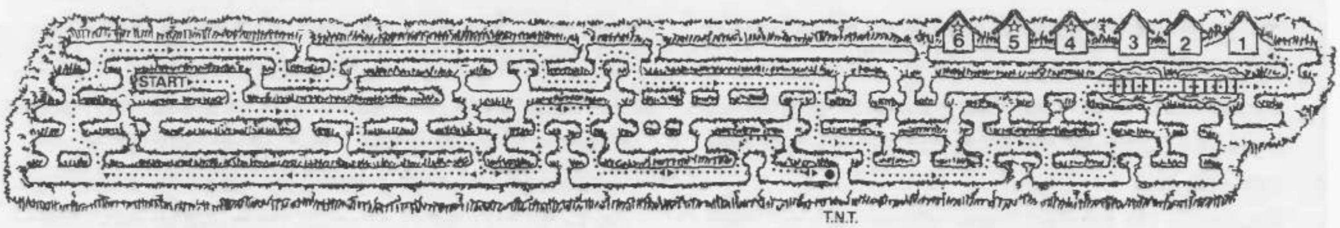
Door de joystick te bewegen, verplaatst men de recruut in de respectievelijke richtingen.

De granaten kan men werpen door de vuurknop in te drukken.

Iedere treffer op het schuttersputje waarin Barnes verscholen zit, levert punten op. Indien de recruut dit avontuur overleeft (moeilijk, maar niet onmogelijk) wordt men beloond met een flink aantal bonuspunten (en decoraties natuurlijk). Succes!



a = ammo (munitie)
f = flares (fakkels)
k = kompas
m = medical (medicamenten)
s = suplies (voorraden)



Speeltips

De jungle

Let goed op in de jungle. Soms laat een doodgeschoten guerilla een pakketje geneesmiddelen achter. Dit gebeurt meestal achter je rug, draai jezelf dan snel om en probeer het te pakken. Als je inmiddels al zover bent doorgerend dat het pakketje uit beeld is verdwenen, hoef je niet meer terug te keren. De geneesmiddelen zijn dan reeds als sneeuw voor de zon verdwenen.
Houdt goed in de gaten dat je het pakketje geneesmiddelen door die soldaat laat oppakken die er het slechtst aan toe is. Dit is niet alleen goed voor die soldaat, maar ook voor het moreel van de groep.
In de jungle moet men zoveel mogelijk in beweging blijven, niet voor de conditie - die is al optimaal - maar wel om de aanvallers zo weinig mogelijk kansen te bieden.
Kijk uit voor guerilla's die uit de bomen vallen of plotseling uit een kuil opdoemen. Deze laatste kan men beter ontwijken door er overheen te springen dan ze uit te schakelen met granaten.
Kogels kan men ontwijken door te bukken of te springen.
Als je op het punt staat om voedsel of medicijnen op te pikken moet je deze moreelversterkende en wondenhelende goederen overlaten aan de recruut die er het slechtst aan toe is.
Vernietig de booby-traps alleen als ze vlak voor een doorgang boven de grond gespannen zijn (met een granaat), in de overige gevallen is het beter om er overheen te springen.
Een recruut die twee of meer verwondingen heeft opgelopen kan men het beste door een andere recruut vervangen zodat zoveel mogelijk pelotonsleden het eerste deel van de missie overleven.
In de meeste gevallen kan men de guerilla's ontlopen door een ander deel van de jungle binnen te wandelen.
Maak gebruik van de bijgeleverde kaart om de weg door de jungle te vinden op zoek naar de explosieven (TNT), de brug en het dorp. Als men de brug niet opblaast, wordt het peloton uitgeroeid door een soldaat met een vlammenwerper!
Vermijd het om onschuldige dorpelingen om het leven te brengen. Zo'n verwerpelijke daad pleegt een aanslag op het moreel van het peloton.
In het dorp moet je de eerste drie hutten voorbijlopen. In de vierde hut vind je de kaart van de ondergrondse tunnels. Schiet de guerilla die zich in deze hut verschuilt, meteen dood nadat je de hut hebt betreden. Doorzoek vervolgens de laatste hut (hut 6) en pak de toorts die zich naast de zak met rijst bevindt (gebruik het zoek commando niet voor de zak met rijst want deze is beveiligd met een booby-trap).
Loop vervolgens naar de vijfde hut waar je de toegang tot de tunnels kunt vinden.

De tunnels

In de tunnels zwemmen of lopen geen dorpelingen rond, schiet dus op alles wat beweegt.
Doorzoek alle kamers en onthoudt welke kisten beveiligd zijn met booby-traps.
Maak gebruik van de bijgeleverde kaart. De kamers die je moet bezoeken zijn achtereenvolgens: kamer 2, kamer 5, kamer 9 en kamer 10 om te ontsnappen. In kamer 2 vind je lichtfakkels (schiet de guerilla meteen dood). Het kompas vind je in kamer 5. In kamer 9 staat nog een kist met lichtfakkels en in kamer 10 vind je de trap die je naar het schuttersputje voert. De overige kamers moet je alleen bezoeken indien de recruut gewond is of te weinig munitie bezit.

Het schuttersputje

Bespaar op de munitievoorraad door regelmatig lichtfakkels af te schieten en spring zo spaarzaam mogelijk om met het overhalen van de trekker.

De jungle II

De volgende route is volgens ons de kortste: links, rechts, links, rechts, links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, rechts en links.
Vaak is het mogelijk en tevens noodzakelijk

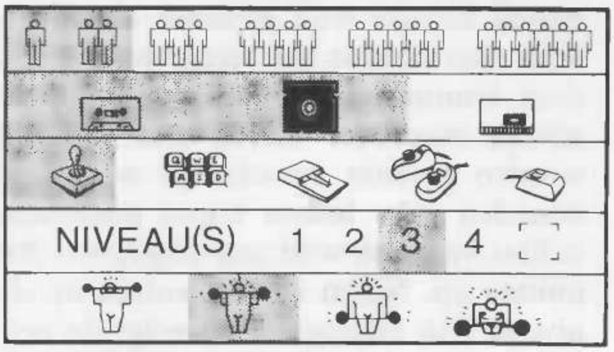
om naar de bovenkant van het scherm te stormen alvorens de guerilla's de tijd krijgen om te verschijnen.

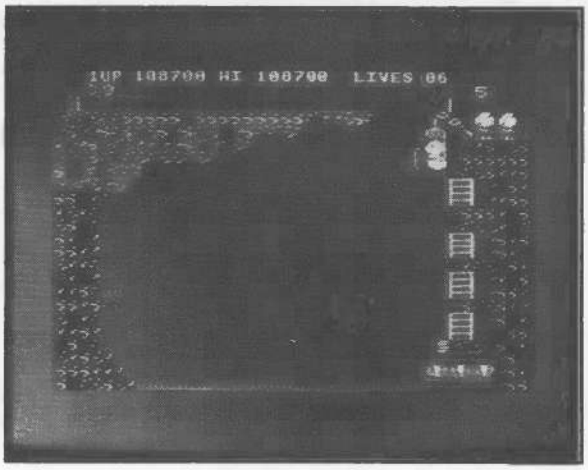
Laat het machinegeweer zonder ophouden doorratelen, je hebt meer munitie dan tijd!

Het schuttersputje
Blijf bewegen en loop meteen naar de kist met granaten.
Nader het schuttersputje en blijf op dezelfde hoogte van links naar rechts bewegen zodra je de eerste treffer geplaatst hebt.
Meer tips hebben we helaas niet...

POOYAN

Datasoft — Scott Spanburg — Home Soft Benelux





Doel

Het spel draait om het beschermen van een familie biggen tegen de niet aflatende aanvallen van een aantal hongerige wolven. De biggetjes hebben hun oudste broertje aangewezen om hun woning te verdedigen.

Beschrijving

Na het laden van het spel wordt dit gestart door middel van de toets <F7> of door het indrukken van de vuurknop op de joystick. Met de toets <F3> kan men kiezen of men met 1 of 2 spelers wil spelen. Als door 2 spelers wordt gespeeld dienen echter wel 2 joysticks te zijn aangesloten. Het is natuurlijk mogelijk het spel te pauzeren door middel van de <SPATIEBALK> en daarna de joystick om te pluggen maar dat deze handeling ten koste gaat van de concentratie lijkt onvermijdelijk. Iedere speler begint met 4 levens en voor iedere 100.000 punten krijgt hij een extra leven. Door middel van de toets <F7> kan het spel worden herstart wanneer men zich in een hopeloze positie bevindt. Tijdens het spel wordt een alleraardigst melodietje gespeeld, maar dit kan gelukkig ook worden uitgezet door de toets <S> aan te slaan. Nogmaals deze toets indrukken laat de muziek weer verdergaan.

Tot voor kort leefde de biggenfamilie onbezorgd in hun uit vier etages bestaande hol. Door honger gedreven is echter een kolonie wolven op het spoor van hun huisje gekomen. In allerijl hebben de biggetjes een verdedigingswerk aangelegd. Boven op de heuvel waarin ze wonen is een mandje gebouwd dat door twee familieleden met een lier naar boven en naar beneden bewogen kan worden. De oudste big heeft de taak op zich genomen de aanval van de wolven af te slaan. Hij is hiertoe uitgerust met pijl en boog. De voorraad pijlen is onuitputtelijk. Het mandje wordt bestuurd door de joystick naar voren en naar achteren te bewegen. Het afschieten van een pijl gebeurt door op de vuurknop te drukken. De wolven komen meestal in groepjes van vier links het beeld binnen marcheren. Op niveau 1 laten ze zich hangend aan een ballon van de overhangende rotspunt naar beneden vallen en moet je de ballonnen kapot schieten. De wolven hebben een

schild bij zich waardoor ze ongevoelig zijn voor de pijlen. Als een ballon is stukgeschoten komt de wolf op onzachte wijze in aanraking met de bodem en overlijdt hij aan de gevolgen van de val. In totaal moeten in de eerste fase van het spel 32 wolven worden uitgeschakeld. Het laten knallen van een ballon door middel van een pijl levert 200 punten op. Op gezette tijden verschijnt boven het mandje een stuk vlees. Wanneer je dit pakt kun je het naar de wolven toewerpen. In tegenstelling tot de pijlen kunnen met het stuk vlees meerdere wolven tegelijk worden verslagen. Doordat ze zijn uitgehongerd vergeten ze het touwtje van de ballon vast te houden en wanneer het stuk vlees een ballon of een wolf raakt vallen ze naar beneden. De eerste wolf levert ook nu weer 200 punten op, maar voor de tweede, derde en vierde wolf verdient men respectievelijk 400, 800 en 1600 punten. De wolven zijn echter niet weerloos tegen de pijlenregen. Tijdens hun afdaling gooien ze met stenen naar de big in het mandje. Wanneer deze wordt geraakt valt hij naar beneden hetgeen het verlies van een leven betekent. De stenen kunnen door middel van een pijl of een stuk vlees worden vernietigd en leveren 200 punten op. Wanneer een wolf veilig landt, klimt hij via de ladder naar één van de vier etages en blijft daar staan wachten. Vanaf dat moment is het levensgevaarlijk om met het mandje voor zijn gezicht te blijven hangen, want hij kan plotseling zijn snuit uitsteken en je uit de mand duwen. Als alle vier etages door wolven worden bezet is het bewegen van het mandje een zeer riskante zaak geworden. Nadat alle wolven zijn gedood wordt het spel vervolgd op niveau twee. Hier moeten de wolven worden belet om per ballon naar boven te zweven want als zeven wolven boven zijn aangeland zijn ze samen sterk genoeg om een groot rotsblok naar beneden te schuiven dat dan op het hoofd van het arme biggetje terecht komt. Ook op dit niveau verschijnen regelmatig stukken vlees. Ballonnen die opstijgen zonder wolf eronder kunnen ook worden neergeschoten en leveren 50 punten op. Wanneer je met vlees gaat gooien moet je wel opletten dat dit niet tegen een ballon zonder wolf eronder aanvliegt, want dan stuitert het terug en mist zijn doel. Sommige ballonnen moeten op dit niveau meerdere malen met een pijl worden geraakt voordat de wolf naar beneden valt. Iedere kapot geschoten ballon waar een wolf aan hing levert 200 punten op. Nadat alle 40 wolven op dit niveau zijn uitgeschakeld volgt de eerste bonusronde. In deze ronde heeft men uitsluitend de beschikking over stukken vlees waarmee de opstijgende wolven moeten worden bekogeld. Het spel gaat hierna verder met niveau drie, en dit is dan weer praktisch hetzelfde als niveau één. De enige verschillen zijn dat nu 40 wolven moeten worden gedood en dat de wolven meer stenen naar je toe gooien. Een ander belangrijk verschil is dat de wolven nu hun schild gebruiken om de pijlen af te weren zodat meerdere pijlen op hen moeten worden afgevuurd voordat ze te pletter vallen. Op het volgende niveau moet de wolven weer worden belet om naar boven te zweven. Hierna volgt wederom een bonusronde. In de tweede bonusronde moeten de tomaten die de wolven naar het biggetje toegooien kapot worden geschoten. Waarschijnlijk gooien ze hiermee omdat ze het einde van de biggetjes reeds voelen naderen en visioenen hebben van gebraden speenvarkens compleet met tomaten in hun mond. Na deze bonusronde doorloopt het spel verder steeds dezelfde cyclus.

Speeltips

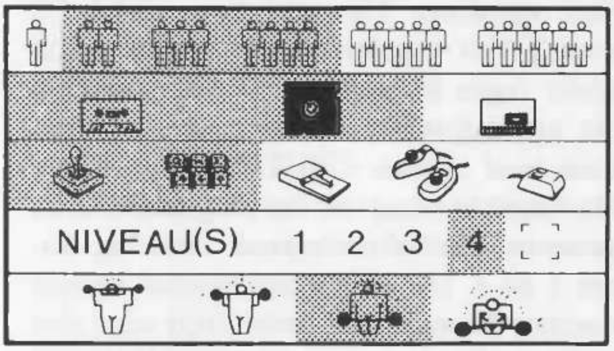
Probeer met hetzelfde stuk vlees zoveel mogelijk wolven tegelijk uit te schakelen omdat het puntentotaal dan snel oploopt.

Wees ondanks de ongelimiteerde hoeveelheid pijlen toch zuinig met het gebruik ervan. Wanneer namelijk twee pijlen tegelijk op het scherm zichtbaar zijn kan pas weer worden geschoten nadat beide verdwenen zijn.

Pak op de niveaus waarin de wolven aan de ballonnen naar boven zweven niet meteen het vlees. Er komen namelijk meestal eerst een aantal ballonnen naar boven waaraan niets hangt. Deze kunnen met pijlen kapot worden geschoten en leveren 50 punten op. Pak het vlees pas wanneer meerdere wolven op weg naar boven zijn.

POWERPLAY

Arcana Software Design | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Powerplay* moeten de spelers proberen om hun tegenstander(s) te verslaan in een strijd op leven of dood. De strijd wordt beslist door het, in de kortst mogelijke tijd, geven van het juiste antwoord op een gestelde vraag. De vragen zijn verdeeld over verschillende onderwerpen en elk onderwerp kent vragen van vier verschillende moeilijkheidsgraden.

Beschrijving

Powerplay speelt zich af op de top van de berg Olympus. Iedereen die tijdens de geschiedenislessen niet heeft zitten slapen weet ongetwijfeld dat deze berg de woonplaats was van de goden uit de Griekse mythologie. Anders dan bijvoorbeeld de christenen, vereerde het Griekse volk meerdere goden, met Zeus als oppergod. Zeus was de zoon van Cronos, welke door Zeus van zijn troon werd gestoten. Samen met zijn broers Poseidon en Pluto splitste Zeus het nieuw verworven rijk op in drie elementen. Poseidon werd de heerser der zee, Pluto kreeg het beheer over de onderwereld en Zeus eigende zichzelf het beheer over de hemelen toe. Hierdoor verwierf Zeus de macht over alle andere goden en de gave om rampspoed en geluk over de volkeren te laten neerdalen. Dankzij zijn grote wijsheid maakte Zeus (bijna) nooit misbruik van zijn verregaande macht.

Dat niet alle goden met hun macht niet altijd raad wisten, blijkt uit de vele mythen die over de conflicten, die regelmatig tussen de bewoners van de Olympus de kop opstaken, bestaan. Het is weer eens hommeles in het hemelse rijk en Zeus is het nu zat. Hij zint op een manier om de twisten tussen de verschillende goden nu voorgoed te beëindigen. Na lang nadenken ontwerpt hij een spel dat hij *"Powerplay"* doopt. Het spel wordt gespeeld in de tempel van Apollo, de zoon van Zeus. Op een soort schaakbord dat uit 64 velden in vijf verschillende kleuren bestaat, staan de vertegenwoordigers van de strijdende partijen tegenover elkaar opgesteld. (De hogere machten kunnen natuurlijk niet riskeren dat ze zelf gewond raken!) Door nu vragen goed te beantwoorden kunnen de deelnemers aan het spel hun soldaten wijzer en daardoor machtiger laten worden. De laatst overgebleven partij is de winnaar van de machtsstrijd.

In feite is het spel *Powerplay* niets anders dan een soort quiz, waarin de deelnemers moeten tonen over een gedegen algemene ontwikkeling te beschikken. Dat dit soort

spellen van Engelse bodem meestal niet erg succesvol zijn in Nederland is te begrijpen. Ten eerste beheerst niet iedereen de Engelse taal even goed en ten tweede zijn er meestal veel vragen die specifiek op de Engelse (of de Amerikaanse) samenleving zijn toegespitst. Zo zal het bijvoorbeeld weinig Nederlanders (of andere niet-Britten) interesseren waaruit het ontbijt van Prins Charles bestaat.
Deze beperking van de mogelijke speelvreugde wordt echter in *Powerplay* gecompenseerd doordat het mogelijk is om zelf een set vragen en bijbehorende antwoorden op te slaan. Dit is één reden waarom we hebben gemeend dat *Powerplay* een plaatsje verdient in *Het Zwaardere Werk*. De andere reden is het feit dat *Powerplay* uitermate speelbaar is en voor menige uurtjes (leerzame) ontspanning kan zorgen.
We zullen eerst behandelen hoe het spel moet worden gespeeld, en daarna gaan we dieper in op de mogelijkheid om zelf vragen op te slaan. Voor de goede orde merken wij hier nog even op dat we uitsluitend de cassetteversie van *Powerplay* bespreken, maar we hebben alle reden om aan te nemen dat de diskette-versie van het spel hier niet wezenlijk van afwijkt.

Wij raden aan om, bij het gebruik van de cassetteversie van het spel, de bandteller van de cassetterecorder op nul te zetten voordat je het laden begint.
Nadat het spel is geladen, verschijnt het titelscherm in beeld en worden de verschillende partijen voorgesteld. Noteer dan even de stand van de bandteller, aangezien dit in de toekomst tijd kan besparen.
Voordat het eigenlijke spel kan beginnen moet de set vragen nog worden ingeladen. Op de cassette staan drie sets, met elk zo'n 700 vragen. Op de eerste kant van de cassette vind je "QUIZ1", terwijl op kant twee "QUIZ2" en "QUIZ3" staan. Ook voor deze twee sets vragen geldt dat je hiervan de stand van de bandteller moet noteren. Dit is noodzakelijk wanneer je de laatste twee sets vragen wilt inladen. Laten we er voor het gemak maar even vanuit gaan dat je de eerste set vragen wilt inladen.
Om te beginnen druk je toets <L> in. Hierna vraagt het programma om de naam van de vragenset die je wilt inladen. Tik dan in "QUIZ1" (zonder spatie) en druk op <RETURN>. Na korte tijd zijn de vragen ingeladen en verschijnt de mededeling dat je de <SPATIEBALK> moet indrukken om het spel te starten. Nadat je dit hebt gedaan moet je invoeren hoeveel spelers aan *Powerplay* meedoen. Het spel kan uitsluitend door 2, 3 of 4 spelers worden gespeeld. Eén speler tegen de computer is niet mogelijk. Na het indrukken van de gewenste cijfertoets hoef je geen <RETURN> te geven. De volgende vraag van het programma is de gewenste moeilijkheidsgraad. Deze ligt tussen 1 en 4. De moeilijkheidsgraad bepaalt hoelang de maximale bedenktijd voor elke vraag is. Bij de laagste moeilijkheidsgraad (1) is dit 10 seconden. Op niveau heb je nog maar 2½ seconden de tijd voor het kiezen van het correcte antwoord.
Tenslotte dient voor elke speler nog te worden aangegeven hoe hij (of zij natuurlijk) het spel wil besturen. De keuze kun je hierbij laten vallen op joystick 1, joystick 2 of het toetsenbord. Het is hierbij overigens mogelijk om meerdere spelers met bijvoorbeeld joystick 1 uit te rusten. Pas wanneer er een situatie ontstaat waarin deze spelers een onderlinge confrontatie moeten uitvechten, wordt één van beide spelers verplicht het toetsenbord te gebruiken. Hierover, en over het gebruik van het toetsenbord, later meer.

Het veranderen van de besturingsmethode gebeurt per speler door het indrukken van de <SPATIEBALK> totdat de gewenste methode wordt aangegeven. Druk vervolgens op de <RETURN> toets voor spelers twee, drie en vier. Nadat alles naar wens is ingesteld, druk je op toets <-fa--fa-> (het pijltje naar links, linksboven op het toetsenbord) om het spel te beginnen.
Hierna verschijnt dan de binnenplaats van de tempel in beeld. Afhankelijk van het aantal spelers zie je nu een aantal poppetjes in de hoeken van het speelveld staan.
Bij twee spelers staat aan de onder- en bo-

venzijde van het veld een uit vier mannen bestaand groepje. Indien het spel door drie of vier spelers wordt gespeeld, beschikt elke god over slechts twee soldaten.
De deelnemers aan deze ultieme quiz krijgen nu om beurten de kans om een vraag correct te beantwoorden. Voordat je de vraag te zien krijgt, moet je echter eerst een soldaat selecteren die je, na het correct beantwoorden van de vraag, naar een aangrenzend vak wilt sturen. Zoals reeds eerder gezegd, zijn alle vragen onderverdeeld in vier categorieën. De kleur van het veld waarop de soldaat staat die je wilt verplaatsen, correspondeert met het onderwerp van de vraag; en wel volgens onderstaande codering.

General knowlegde	Blauw
Science and technology	Groen
Sports and leisure	Rood
History and geography	Geel

De soldaat die na een goed gegeven antwoord verplaatst kan worden is duidelijk te onderscheiden van de rest omdat hij al ongeduldig op en neer staat te springen. Je kunt een andere soldaat selecteren door de joystick omhoog of omlaag te bewegen, dan wel door de <SPATIEBALK> in te drukken. Wanneer je de vuurknop of de <RETURN> toets indrukt, verschijnt de vraag in beeld. Direct daaronder zie je vier mogelijke antwoorden, waarvan er slechts één correct is. Je geeft aan wat volgens jou het juiste antwoord is door de joystick in de richting te bewegen waar het juiste antwoord staat.
Wanneer je het toetsenbord hebt geselecteerd als bedieningsmethode van het spel, dan gelden de volgende toetsen:

Links	<CURSOR LINKS> + <SHIFT>
Rechts	<CURSOR RECHTS>
Omhoog	<CURSOR OMHOOG> + <SHIFT>
Omlaag	<CURSOR OMLAAG>

Bij een fout antwoord, of na te lang treuzelen, is de beurt voorbij en mag de volgende speler een soldaat (en dus het onderwerp van de vraag) aanwijzen en proberen het goede antwoord te geven.
Bij een goed antwoord word je gevraagd naar welk aangrenzend vak de soldaat moet worden verplaatst. Dit geef je aan door de joystick in de gewenste richting te bewegen en op de vuurknop te drukken. Het is niet mogelijk om naar een vak te gaan dat reeds door een eigen soldaat wordt bezet. Ook kun je het speelveld niet verlaten. Je kunt echter wel om een vak strijden dat reeds door een tegenstander bezet wordt gehouden. Wanneer deze situatie zich voordoet, dan moeten beide spelers een directe confrontatie met elkaar uitvechten. Hiervoor wordt een willekeurig onderwerp gekozen door de computer. Het is nu de bedoeling dat je als eerste het correcte antwoord geeft. Aangezien in sommige gevallen de te gebruiken toetsen voor het beantwoorden van de vragen afwijken van de standaard toetsen, en gezien het grote belang van deze confrontaties, komen we hierop later nog uitgebreid terug.

Indien je het spel via het toetsenbord bestuurt, dien je voor het verplaatsen van de speelstukken de volgende toetsen te gebruiken:

Vooruit	<N>
Achteruit	<J>
Rechts	<C>
Rechts vooruit	<Z>
Rechts achteruit	<K>
Links	<X>
Links vooruit	<M>
Links achteruit	<A>

(Voorwaar, misschien niet de meest voor de hand liggende toetsen, maar je hebt voor het verplaatsen van het speelstuk gelukkig alle tijd.)

Afhankelijk van de verbruikte bedenktijd verdien je met een correct antwoord ook nog een aantal punten. Deze punten zijn op hun beurt weer van belang voor het, door

middel van een aantal mutaties, opbouwen van de kennis en kracht van de soldaat.
Het zal je waarschijnlijk al zijn opgevallen dat de informatie links- en rechtsonder in het beeldscherm verandert wanneer je een ander speelstuk selecteert. Linksonder in beeld staan onder elkaar twee (Engelse) woorden in Griekse letters. Bovenaan staat *"Player"* gevolgd door het nummer van de speler. Daaronder staat *"Piece"*, waarmee het nummer van het speelstuk wordt aangeduid. Deze aanduidingen zijn puur informatief en hebben verder geen belangrijke betekenis.
Rechtsonderaan staat echter het woord *"Wisdom"*, hetgeen een veel belangrijker gegeven is. Aan het begin van het spel staat onder dit woord slechts één getal (van 1 tot en met 4). Dit geeft de klasse van het speelfiguur aan. Hoe hoger het getal, des te sterker is het figuur en des te moeilijker is de te beantwoorden vraag. De mogelijke figuren zijn:

1 Hercules
2 Cyclops
3 Minotaur
4 Satyr

(Deze namen zie je overigens pas terug bij het zelf samenstellen van vragen.)

Na het goed beantwoorden van de eerste vraag verschijnt rechts van de klasse aanduiding een tweede getal. Hiermee wordt de wijsheid van het figuur aangeduid. Zodra dit getal hoger is dan 25, wordt men in de gelegenheid gesteld om het figuur te muteren naar een hogere klasse. Je accepteert dit aanbod door op de vuurknop, dan wel op de <SPATIEBALK> te drukken. Na het muteren, worden 25 punten van de wijsheid afgetrokken. Wanneer je de mutatie nog even wilt uitstellen, verplaats je het figuur gewoon naar het gewenste vak.

Behalve de vakken in de vier reeds eerder genoemde kleuren, zijn op het speelveld ook nog vier lichtgroene vakken zichtbaar. Dit zijn zogenaamde teleporteervelden. Wanneer een speelfiguur hier op landt, dan kan hij naar elk van de andere vier vakken worden geteleporteerd. Hij zal echter nooit in een vak terecht kunnen komen waar reeds een ander stuk staat. Het is wel mogelijk dat het figuur weer in hetzelfde teleporteervak opduikt. Wanneer een figuur in een teleporteervak staat, wordt het soort vraag dat wordt gesteld willekeurig bepaald door de computer.

Dan zijn we nu aanbeland bij een belangrijk deel van *Powerplay*, te weten de directe confrontaties en de invloed van de mutatieklassen tijdens deze gevechten.
De confrontatie wordt aangegaan door het willen verplaatsen van een eigen stuk naar een vak dat reeds door een tegenstander wordt bezet. Het onderwerp van de gestelde vraag wordt nu willekeurig door de computer bepaald, maar de moeilijkheidsgraad ervan is altijd afgestemd op de speler met de grootste kracht (het linker cijfer in het vakje *"Wisdom"*). Voordat de vraag gesteld wordt, geeft de computer voor beide tegenstanders aan op welke manier de vraag moet worden beantwoord, te weten via joystick 1 of 2, dan wel toetsenbord 1 of 2.
Het gaat er nu om om als eerste het juiste antwoord op de gestelde vraag te kiezen. Wanneer beide spelers het spel via het toetsenbord bedienen gelden de volgende toetsen:

Speler (keyboard) 1

Links	<CURSOR LINKS> + <SHIFT>
Rechts	<CURSOR RECHTS>
Omhoog	<CURSOR OMHOOG> + <SHIFT>
Omlaag	<CURSOR OMLAAG>

Speler (keyboard) 2

Links	<T>
Rechts	<Y>
Omhoog	<6>
Omlaag	<G>

De uitkomst van een confrontatie is afhankelijk van de kracht (het linker cijfer in het

vakje *"Wisdom"*) van beide spelers. De verliezende speler wordt in elk geval gedegradeerd naar een lager kracht niveau. Indien zijn niveau reeds 1 was, dan wordt het stuk van het bord verwijderd. Was de kracht hoger dan 1, dan wordt dit getal met 1 verlaagd. Hij krijgt dan echter niet de 25 wijsheidspunten terug die nodig waren voor het muteren. Mocht een aangevallen stuk worden geëlimineerd, dan neemt de aanvaller de vrijgekomen plaats in.
De speler die als laatste een stuk op het bord heeft staan wint de machtsstrijd.

Voordat we uitleggen hoe de eigen vragensets moeten worden geprogrammeerd, vertellen we nog even dat de muziek en de geluidseffecten op elk gewenst moment kunnen worden uitgeschakeld door toets <Q> in te drukken. Je schakelt het geluid weer in door het indrukken van toets <S>.

Het opslaan van eigen vragen.
Hiervoor moet je om te beginnen de *"compiler"* laden, die aan het begin van kant twee van de cassette staat. Nadat dit is gebeurd, vraagt het programma je welke set vragen je wilt veranderen. Als je reeds een set hebt vragen hebt opgeslagen - en je wilt hierin wijzigingen aanbrengen - dan tik je de naam in waaronder deze set is gesaved, en je drukt vervolgens op <RETURN>. Om een geheel nieuwe set te maken, voer je niets is, maar je drukt gewoon op de <RETURN> toets, waarna de *"editor"* wordt ingeschakeld.
In dit scherm dien je alle vragen die je wilt opslaan in te voeren door het invullen van een aantal vakken.
Hiervoor maakt het programma gebruik van een uiterst simpel soort tekstverwerkingsprogrammaatje dat slechts binnen het huidige vak werkzaam is.
Met behulp van de <CURSOR OMLAAG> toets kan de cursor (in de vorm van een dun liggend streepje) naar het volgende vak worden verplaatst.
Het eerste vak is *"Topic"*. Hierin wordt door middel van de cijfers 1 tot en met 4 een bepaald onderwerp aangegeven. Dit onderwerp is gekoppeld aan de kleur van de vakken op het speelbord, te weten:

<1> blauw (blue)
<2> rood (red)
<3> groen (green)
<4> geel (yellow)

Naast het *"Topic"* vak staat het vakje waarin een moeilijkheidsgraad aan de vraag kan worden toegekend. Deze moeilijkheidsgraad is niet gekoppeld aan de hoeveelheid bedenktijd die men heeft, maar aan de mutatievorm van het speelfiguur dat de vraag krijgt voorgeschoteld. Ook hier moet een cijfer tussen 1 en 4 worden ingevuld, hetwelk overeenstemt met de volgende mutatie vormen:

<1> Hercules
<2> Cyclops
<3> Minotaur
<4> Satyr

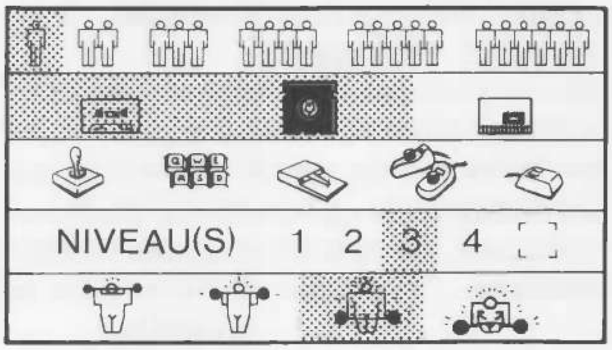
Nadat je de cursor hebt verplaatst naar het vak naast het opschrift *"Title"*, verschijnt in dat vak automatisch de naam van de oorspronkelijke (Engels-talige) categorie. Deze kan echter naar believen worden gewijzigd. Door het indrukken van de toets <INST/DEL> wordt het teken links van de cursor gewist. Een letter tussenvoegen gebeurt op de plaats waar de cursor zich bevindt. Helaas moet deze handeling steeds worden herhaald wanneer je de namen van de verschillende categorieën wilt veranderen. Het is dus aan te raden om korte titels te gebruiken.
Onmiddellijk onder de categorie staat een getal waarmee het nummer van de vraag wordt aangeduid. Dit getal kun je niet zelf wijzigen. De nummering begint automatisch opnieuw bij 1 wanneer je een nieuw onderwerp (*"Topic"*) of moeilijkheidsgraad (*"Level"*) kiest. Vooral dit laatste gegeven kan gemakkelijk voor verwarring zorgen. Wij waren althans even bang dat alle door ons ingevoerde vragen spoorloos waren verdwenen na het kiezen van een andere moei-

lijkheidsgraad. Dit bleek gelukkig al snel op een misverstand te berusten.
In het grootste vak is ruimte voor een vraag van maximaal twee regels tekst. Tik hier de vraag in die bij het betreffende onderwerp en (zeer belangrijk) de moeilijkheidsgraad moet worden gesteld.
Wanneer de vraag te lang is, dan zal een kort geluidssignaal weerklinken. Er zit dan niets anders op dan de vraagstelling korter te maken, of - wanneer dit echt niet mogelijk is - deze geheel te wissen.
Je hoeft er niet op te letten of een woord nog wel in zijn geheel op de eerste regel past. Zolang er geen spatie wordt gebruikt, zal een woord dat te lang is automatisch in zijn geheel naar de tweede regel worden verplaatst.
Zodra de vraag is ingevoerd en de cursor uit het betreffende vak wordt verplaatst, wordt de ingevoerde regel binnen het vak gecentreerd. Hierdoor kun je precies zien hoe de vraag later tijdens het spel op het scherm wordt getoond.

Het volgende vakje dat moet worden ingevuld is *"Answers"*. Hierin moet je de letter <A>, <B>, <C> of <D> invoeren. Deze letter verwijst naar de volgende vier vakken en geeft aan welk antwoord correct is.
Het bovenste van de vier vakken wordt aangeduid met <A> en het onderste met <D>. Elke andere letter in het vakje *"Answer"* wordt genegeerd.
Vervolgens tik je vier mogelijk antwoorden in in de vier onderste vakjes. De keuzemogelijkheden uit de eerste twee vakjes worden respectievelijk links en rechts getoond tijdens het spel, terwijl de twee onderste vakken respectievelijk boven en onder zichtbaar zullen worden.
Nadat alle gegevens voor de eerste vraag zijn ingevoerd, kun je deze in het geheugen opslaan door de toetsen <CTRL> en <N> in te drukken. Per categorie en moeilijkheidsgraad kun je heen en weer bladeren door de toetsen <CTRL> en <P> (previous = vorige) of <CTRL> en <N> (next = volgende) in te drukken.
Het opslaan van de vragen gebeurt door de toetsen <CTRL> en <X> (voor eXit) in te drukken. Dit laatste kan echter pas nadat voor *elke* categorie in *elke* moeilijkheidsgraad een vraag is ingevoerd.
Het programma vraagt dan om een naam voor de set vragen die je wilt opslaan. Tik deze in en druk op <RETURN>. Vergeet niet om een naam in te vullen voordat je op <RETURN> drukt. Doe je dit namelijk niet, dan keert het programma weer terug naar de *"editor"*. Alle ingevoerde vragen zijn dan uit het geheugen gewist!
Je kunt de opgeslagen set vragen later inladen wanneer je het spel wilt spelen of deze naderhand nog wilt veranderen, dan wel uitbreiden.
Het is helaas (?) niet mogelijk om de drie bestaande sets vragen te veranderen of met behulp van de *"editor"* te bekijken.

PSI-5 TRADING COMPANY

Accolade — Mike Lorenzen — Aackosoft





Doel

De speler is in dit spel als kapitein in dienst van de Psi-5 handelsmaatschappij. Als gezagvoerder moet hij een lading uitkiezen, de bemanning samenstellen en een route uitstippelen. Daarnaast moet hij het contact met de verschillende afdelingen onderhouden, instructies geven en zorgen dat de lading op tijd op de plaats van bestemming aankomt.

Beschrijving

Accolade begint zo langzamerhand een aardige reputatie op te bouwen in de spellenwereld door software te produceren die uitblinkt in graphics en speelbaarheid. Psi-5 vormt hierop geen uitzondering. Het ruimteavontuur speelt zich af in de 35ste eeuw. Piraten en andere nazaten van onze oude vertrouwde criminelen beheersen het Parvin grensgebied, waardoor de bevoorrading steeds moeilijker en riskanter wordt. Als kapitein van een handelsschip, in dienst van Psi-5, moet men alles in het werk stellen om de lading op tijd af te leveren. In de praktijk kan men slechts uit drie verschillende bestemmingen en ladingen een keuze maken. Dit betekent echter niet dat het een spel is dat men na een week in de kast gooit. Integendeel, het spel heeft veel boeiende details en is voldoende moeilijk om de aandacht van de speler enige maanden vast te houden. Na die tijd zal men zich er regelmatig op betrappen het spel op gezegende dagen nog eens uit de kast te halen om een volgende missie te volbrengen met een andere bemanning.

Het samenstellen van een bemanning met hun verschillende karakters is wat ons betreft het leukste onderdeel van het spel. Bij de cassetteversie kan men kiezen uit een volledige missie, waarbij men de lading kan kiezen en een bemanning samenstellen, of men kan drie verschillende missies laden waarbij de bemanning van te voren werd samengesteld. Als men in het bezit is van de cassetteversie raden we aan om de tellerstanden te noteren zodat men het spel makkelijker kan herladen en opnieuw beginnen.

Bij diskette-versie speelt men steeds het hele spel. Een eventuele joystick hoort thuis in de tweede poort. Als men niet in het bezit is van een joystick, moet men de eerste letter van een commando of een nummer intikken om de gewenste instructie uit te voeren. Desgewenst kan men een bepaald commando laten oplichten door middel van de toetsen <F5> Links en <F7> Rechts. De instructie wordt ingevoerd door het aanslaan van <F1> of <RETURN>. Diegenen die wel

een joystick gebruiken kunnen een commando geven door de gewenste instructie te laten oplichten door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en daarna de vuurknop in te drukken om het commando daadwerkelijk uit te voeren. Door de <COMMODORE LOGO> toets in te drukken, ongeveer een minuut te wachten na het laden, of geen aktie te ondernemen tijdens het samenstellen van de bemanning, start een demo van het spel. Om de demo te onderbreken volstaat het een willekeurige toets in te drukken of de joystick te bewegen.

Na het laden verschijnt een keurige brief van de handelsmaatschappij op het scherm die de nodige instructies bevat. De kapitein van het vrachtschip wordt aangemaand zo snel mogelijk te vertrekken gezien het bederfelijke karakter van de lading.

De laatste rapporten van de geheime dienst spreken van een toenemende piraterij in het Parvin grensgebied. Onder de brief ziet men de drie verschillende bestemmingen en ladingen waaruit men een keuze kan maken. De beloning, 12, 30 of 50 miljoen dollar, is afhankelijk van de gekozen lading en bestemming. De beloning staat in verhouding tot het gevaar. Hoe hoger de beloning des te riskanter wordt de reis. Op het scherm worden de verschillende ladingen en bestemmingen als volgt weergegeven;

Destination (bestemming)	Cargo (lading)	Distance (afstand)	Reward (beloning)
1 Kozzar-7	Nucliarc	120 parsecs	$ 12M
2 Zippo-Aga	Grananas	208 parsecs	$ 30M
3 Splyteux	Prebliks	300 parsecs	$ 50M

Om een lading te kiezen moet men de gekleurde balk op de gewenste optie plaatsen met de joystick en de vuurknop indrukken. Een andere mogelijkheid is het cijfer van de bestemming op het toetsenbord in te drukken.

Rekening houdend met de complexiteit van het spel kan men het beste beginnen met de eerste bestemming. Zodra men die keuze gemaakt heeft moet men een bemanning samenstellen. Dit onderdeel van het spel mag men geenszins onderschatten want een slechte personeelskeuze kan een vroegtijdig einde van de missie tot gevolg hebben.

Bovendien mag men niet vergeten dat het inhumaan is om iemand in de ruimte de deur te wijzen.

Gelukkig werden de 30 verschillende kandidaten zorgvuldig getraind.

Voor iedere afdeling kan men een keuze maken uit 6 potentiële ondergeschikten. De keur aan bemanningsleden bestaat uit menselijken, buitenaardsen en robotten, de zogenaamde ''Vacdroids''.

De zes werkzoekenden voor een bepaalde afdeling worden op het scherm getoond. Na het kiezen van een sollicitant verschijnt een curriculum vitae op het scherm. Onderaan het scherm kan men uit twee opties kiezen:

Welcome ... to the crew (Welkom ... tot de bemanning).

Exit. (Afgekeurd).

Door de rood oplichtende balk over de gewenste optie te plaatsen met de joystick en de vuurknop in te drukken, of door de eerste letter van <W>elcome of <E>xit in te drukken, neemt men een persoon al dan niet in dienst.

Als men eenmaal een bemanning heeft samengesteld uit de keur van kandidaten voor de 5 verschillende afdelingen kan men de bemanning verwelkomen aan boord van het schip: <A>ccept final crew, of men kan een andere bemanning samenstellen met de instructie: <R>eselect crew.

Als men tevreden is over het personeel en men kiest de eerste optie bevindt men zich even later aan boord van het ruimteschip dat voorlopig nog in een baan om de planeet draait. In de brief, die onderaan het scherm verschijnt, verwelkomt Admiraal Lorenzen de kapitein en verzekert hem dat het ruimteschip over voldoende brandstof, voedsel en voorraden beschikt om de missie te volbrengen. Het personeel is inmiddels aan boord en de bemanning wacht op het bevel om te vertrekken.

Na een druk op de vuurknop of een willekeurige toets stort men zich in het avontuur.

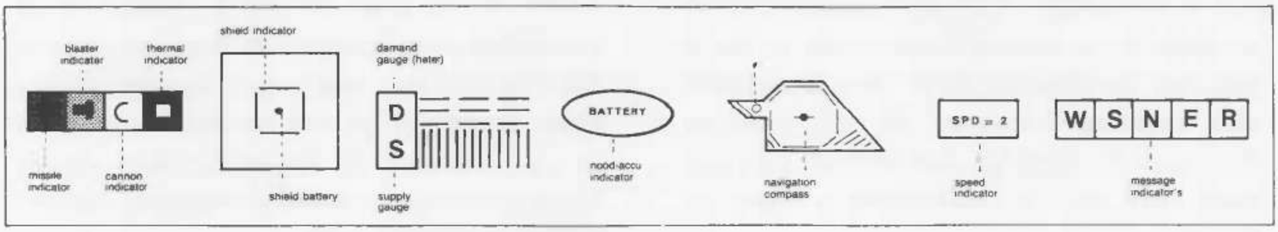
Als men de <RUN/STOP> toets indrukt kan men het spel pauzeren. Maak vooral tijdens de eerste oefenspelletjes veelvuldig ge-

bruik van deze mogelijkheid. Om verder te spelen volstaat het de joystick te bewegen, de vuurknop in te drukken, of een willekeurige toets aan te slaan.

Even later zit men als kapitein achter de communicatie console. Het rechterscherm is het communicatiescherm tussen de kapitein en de bemanningsleden. Het linkerscherm geeft een uitzicht op de ruimte vanuit het schip. Onder deze twee schermen bevindt zich een aantal waardevolle instrumenten die we eerst even nader toelichten.
Aan de linkerkant van het scherm ziet men 4 gekleurde vierkantjes die als waarschuwingslampjes van de verschillende wapens fungeren.

de schilden die de nodige energie moet leveren om deze intact te houden. De letter D, rechts naast de rechthoek staat voor (D)emand en de balk die zich naast deze letter van links naar rechts beweegt toont het totale energieverbruik aan. De letter S, staat voor (S)upply en de vericale witte streepjes naast deze letter geven de resterende energievoorraad aan . Als de reserve accu wordt ingeschakeld verschijnt de afkorting (BATT) even later naast de Supply meter. Zodra de Scannerafdeling wat te melden heeft gaat een lampje branden aan de linkerkant van het kompas. Het Navigatie kompas is de vijfhoek die half onder het rechterscherm geplaatst is. Midden in het kompas ziet men een mini-ruimteschip. Links naast het kom-

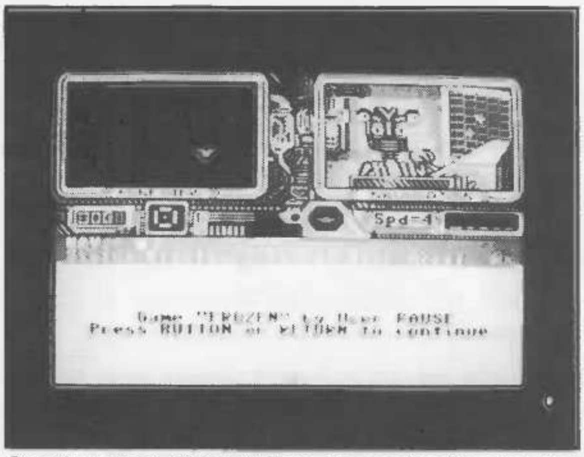
Instrumentarium



Blauw = Missiles Geel = Cannons
Paars = Blasters Rood = Thermos.

Zodra één of meerdere lampjes grijs van kleur worden betekent dit dat de energietoevoer onvoldoende is waardoor het desbetreffende wapen slechts de helft van zijn normale vuurkracht kan leveren. Een defect aan het wapen of het onvermogen om voldoende energie te leveren kunnen hier de oorzaak van zijn. Uitgedoofde lampjes wijzen op de noodzakelijkheid het wapen te herstellen.
In de rechthoek rechts van de waarschuwingslampjes voor wapens ziet men 4 witte lijntjes die de toestand van de verdedigingsschilden symboliseren. Als een van de witte lijntjes niet zichtbaar is betekent dit dat het desbetreffende schild niet is aangesloten of dat het schild defect is.
Een rood lijntje betekent dat het schild nog maar de helft van zijn verdedigingscapaciteit kan leveren.
Het witte stipje in het midden van de rechthoek is het controlelampje van de accu van

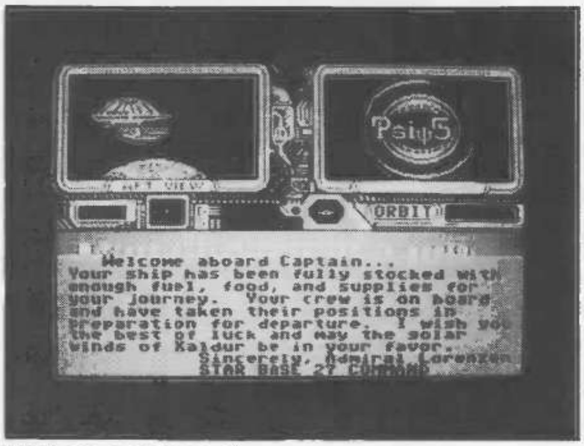
pas vinden we de snelheidsmeter die de snelheid van het schip aangeeft. Links naast de snelheidsmeter bevinden zich de communicatie waarschuwingslampjes van de 5 afdelingen die gaan branden zodra een bepaalde afdeling contact zoekt met de kapitein.
(W)eapon Wapen
(S)canner Scanner
(N)avigation Navigatie
(E)ngeneering Machinekamer
(R)epair Reparatie



Overleg met KLG-7A van de navigatie afdeling

Onder de instrumenten bevindt zich een blauwe communicatiebalk met de volgende afkortingen:
Ack, Weap, Scan, Nav, Eng, Rep, Quit.
<Ack>nowledge (bericht van ontvangst).
Na het kiezen van dit commando verschijnen de volgende opties op de blauwe communicatie balk:
Acknowledge
? Weap, Scan, Nav, Eng, Rep, Clr, Auto
Met het pijltje <←> keert men altijd terug naar een vorig menu of naar het hoofdmenu. Dit pijltje heeft dus steeds dezelfde functie in tegenstelling tot andere commando's. Met de <INST/DEL> maakt men het laatst gegeven commando ongedaan. Hetzelfde resultaat bereikt men door de joystick naar boven te duwen en de vuurknop in te drukken. Om een afdeling meteen te verlaten en onmiddellijk terug te keren naar het hoofdmenu moet men de joystick naar beneden duwen en de vuurknop indrukken. Als men het toetsenbord gebruikt moet men de <CLR/HOME> toets indrukken.
<?>
Na het kiezen van het vraagteken verschijnen berichten van een of meerdere afdelingen op het scherm. Telkens als men het vraagteken kiest met de joystick of het toetsenbord, in welke afdeling dan ook, verschijnt een bericht, totdat alle afdelingen hun informatie hebben doorgespeeld.
<Weap>, <Scan>, <Nav>, <Eng>, <Rep>
Als men een van deze opties kiest ontvant men een bericht van een bepaalde afdeling.
<Clr>
Dooft alle communicatie waarschuwingslampjes zonder dat de berichten beantwoord worden.
<Auto>
Deze optie maakt het mogelijk de berichten van alle afdelingen automatisch te laten beantwoorden door de computer. Een mogelijkheid die uitstekende dienst kan bewijzen als men in een gevecht met meerdere piraten verwikkeld is waardoor men aandacht kan besteden aan afdelingen die op urgente orders wachten.

Nadat men de <Auto> optie gekozen heeft kan men het apparaat al dan niet in werking stellen,
<Enabled> = Aansluiten/
<Disabled> = Afsluiten.



Welkom aan boord

Laten we nu eens een kijkje nemen in de verschillende afdelingen, te beginnen met de Scannerafdeling omdat men dan een duidelijker inzicht krijgt van de werkzaamheden en rapporten in de wapenafdeling. Op de Scannerafdeling worden onbekende ruimtetuigen geïdentificeerd.
<Scan>ning
Nadat men deze optie gekozen heeft verschijnen de volgende mogelijkheden op de blauwe communicatie balk:
SCAN.
Status Display ? Cancel Rank Examine
<Status>
Deze optie werkt als een soort radarscherm waarop onbekende ruimteschepen het eerst gesignaleerd worden. Niet alle informatie over een schip is meteen beschikbaar en het kan dan ook even duren voordat het onderzoek is afgerond. Het scherm ziet er ongeveer zo uit:
SCANNING STATUS REPORT (rapport van de scannerafdeling)
ID Class Typ L Po Cargo = 100%
I Unknown frd Y Fo
(ID) : Alle onbekende ruimteschepen krijgen een identificatieletter van de scannerafdeling, die daarna gebruikt wordt om orders aan de wapenafdeling te geven. Na het gebruik van het <Examine> commando (waar we later nog op terugkomen) verschijnt het volgende symbool voor de iden-

tificatieletter: ".))" Dit symbool betekent dat het onbekende schip onderzocht wordt. Als de wapenafdeling vuurorders ontvangen heeft voor een bepaald ruimteschip ziet men dit symbool voor de identificatieletter "(.)"

(Class) : Onder de Class (klasse) verschijnt de naam van het ras waartoe het schip behoort. Zolang de scannerafdeling niet klaar is met zijn werk is het ras onbekend (unknown).

(Typ)e : De afkoring "frd" (friend) onder de afkorting "Typ" betekent dat het schip voorlopig niet vijandig gezind is.
Zodra het woord "foe" verschijnt heeft men met een aanvallend schip te maken en moet men snel orders verstrekken aan de wapenafdeling.

(L)ock : Alvorens men via de wapenafdeling vuurorders kan geven moet de scannerafdeling een lock (slot) op de positie van het ruimteschip geplaatst hebben.

(Y)es betekent dat de positie van het ruimteschip in de aanvalscomputer is ingevoerd. De letter (N)o betekent dat er nog geen aansluiting is.

(PO) : Dit is de afkorting van position of object in space, oftewel de plaats van een object in de ruimte. Onder deze afkorting kan men zien of andere ruimteschepen binnen of buiten bereik van het eigen ruimteschip vliegen. Deze informatie is van belang in verband met de aanvals prioriteit en het energieverbruik. Zolang ruimteschepen buiten bereik vliegen heeft het geen zin om ze aan te vallen en kan men zich beter concentreren op vijandige schepen die wel binnen bereik vliegen.

Binnen bereik		Buiten bereik
Fi	Frontaal	Fo
Ai	Achter	Ao
Pi	Links	Po
Si	Rechts	So

Met deze gegevens weet men van welke zijden het ruimteschip belaagd wordt. Als men weet dat het schip van achteren wordt aangevallen kan het nuttig zijn om de verdedigingsschilden aan de voor- en zijkanten van het schip uit te schakelen om energie te besparen.

(Cargo) Het percentage naast het woord Cargo toont de overblijvende lading.

<Display>

Het <Display> commando geeft meer gedetailleerde informatie. De gegevens van het <Status> scherm worden hier verder aangevuld met Damage (schade), Pri (prioriteit) en Sug (suggestie).

Damage : Schade aan het vijandelijke ruimteschip.
Pri : Prioriteit van de scannerafdeling in verband met het verdere onderzoek van een of meerdere onbekende schepen.
Sug : Suggesties wat betreft het te gebruiken wapen.

De afkortingen MI, BL, CA en TH betekenen respectievelijk Missiles, Blaster, Cannons en Thermos.

<Cancel>

Met dit commando onderbreekt men het verdere onderzoek van één of meerdere ruimteschepen.

<Rank>

Met deze instructie kan men de prioriteits volgorde wijzigen van de nog te onderzoeken ruimteschepen door de scannerafdeling.



Boris de wapenexpert

<Examine>

Zodra men een onbekend ruimtetuig ontwaart op het <Status> scherm moet men dit commando gebruiken om de scannerafdeling gelegenheid te geven het schip te onderzoeken. Daarna moet men de prioriteit van het onderzoek aangeven, 1, 2, 3, 4, en-

zovoort.

<Weap>ons (Wapenafdeling)
Nadat men het kontakt met de wapenafdeling tot stand heeft gebracht verschijnen de volgende opties op het blauwe communicatiescherm:
WEAP.
Status Display ? Cancel Rank Fire ←
Terwille van de duidelijkheid beginnen we met de <Fire> of vuurorders.
<Fire>:
Met dit commando voorziet men de wapenafdeling van vuurorders.
Met de <At-will> instructie beveelt men het hoofd van de afdeling een bepaald wapen naar eigen inzicht af te vuren op het vijandelijke toestel. Maar men kan ook een precies aantal schoten op een ruimteschip afvuren (1 tot 9), waarbij men de mogelijkheid heeft om hetzelfde schip met verschillende wapens aan te vallen.
Daarna moet men het type kiezen; Missiles, Blasters, Cannons of Thermos. Vervolgens moet men aangeven welk doel en wil beschieten alsmede de prioriteit van de aanval.
<Status>:
Na het kiezen van deze optie krijgt men een beknopt rapport te zien van het aantal schoten dat per wapen werd afgevuurd en het wapen waarmee de wezens uiteindelijk gedood werden. Deze rapporten kan men aan het einde van een missie nader bestuderen. Op die manier kan men na een aantal vluchten een betere selectie van de kandidaten voor de wapenafdeling doorvoeren.

<Display>:
Met dit commando roept men een overzicht op van de bevelen die eerder aan de wapenafdeling werden gegeven.

- ID : Identificatieletter van het onbekende ruimteschip.
- Shots : Bevel van het aantal af te vuren schoten.
- Target : Identificatieletter van het doel.
- Pri : Prioriteit van het aanvals bevel.
- Status : "In range", betekent dat het doel in het bereik van de wapens vliegt. "Out range", betekent dat de wapenafdeling het doel vooralsnog niet kan raken.

<Cancel>:
Deze instructie maakt het mogelijk om de aanvalsorders op één of meerdere schepen te herroepen.
<Rank>:
Verandert de prioriteit der orders aan de wapenafdeling.

<Nav>igation (Navigatieafdeling)
In deze afdeling bepaalt men de koers van het ruimteschip, de snelheid en het al dan niet uitvoeren van ontwijkende manoeuvres.

NAV.
Status Display ? Cancel Rank Accel ←
<Accel>eration
Met deze instructie kan men de snelheid van het schip regelen. Daar de snelheid van het schip invloed heeft op het energieverbruik is het niet altijd verstandig om op topsnelheid door de ruimte te vliegen.
De snelheid kan geregeld worden met de cijfers <1> tot en met <9> of men kan het schip tot stilstand brengen met het <STOP> commando .
Daarnaast moet men een keuze maken tussen een rechtstreekse vlucht (Standard) of een ontwijkende vlucht (Evasive maneuvering). Een ontwijkende vlucht is te prefereren als men in een gevecht met ruimtepiraten verwikkeld raakt.
<Cancel>:
Met dit commando onderbreekt men een eerder gegeven vlieginstructie
<Status>:
Als men het <Status> commando gebruikt ziet het scherm er ongeveer zo uit:

NAVIGATION STATUS REPORT	ETA= ...
(Navigatie rapport)	(Estimated time of arrival)
Requested	Current
(gewenste)	(huidige)
Standard-Course = A	Stopped-Course = A
Speed = 0	Speed = 0
(snelheid)	(snelheid)

ID	Course-Description	RETA	RSK	DIS	ETA
A	Shortest Path	−0	6	120	27
B	Medium Port	+3	7	136	32
C	Medium Starboard	+10	7	128	30
D	Full Port	+5	6	156	37
E	Full Starboard	+7	8	148	34

De Estimated time of arrival in de rechterbovenhoek geeft een aanduiding of het schip laat (late) of vroeg (early) op de plaats van bestemming zal aankomen. De gewenste koers en snelheidsverandering wordt aan de linkerkant van het scherm getoond, de huidige koers en snelheid van het schip ziet men aan de rechterkant van het scherm.

Alle wegen leiden naar Rome, maar de ene weg is nu eenmaal wat langer dan de andere. Naast de identificatieletters staan de verschillende te volgen koersen:

A Shortest Path : Kortste weg
B Medium Port : Afwijking naar links
C Medium Starboard: Afwijking naar rechts
D Full Port : Sterke afwijking naar links
E Full Starboard : Sterke afwijking naar rechts

De afkorting RETA, Relative estimated time of arrival, geeft een aanduiding van de relatieve verwachte aankomstijd.

(-) Betekent dat men vroeger dan verwacht op de plaats van bestemming zal aankomen.
(+) Betekent dat men later dan verwacht op de plaats van bestemming zal aankomen.

De cijfers onder de afkorting "RSK" geven een aanduiding van het gevaar dat men op een bepaalde route kan verwachten. Hoe hoger het cijfer, des te gevaarlijker wordt de reis langs die route.

Onder de afkorting "DIS" van distance wordt de afstand tot de plaats van bestemming aangegeven in relatie tot een gekozen route.

De afkorting "ETA" geeft een aanduiding van de verwachte aankomsttijd. Als men wijzigingen aanbrengt in de snelheid veranderen de gegevens met betrekking tot de verwachte aankomsttijd.

Na het starten veranderen de cijfers in het schema naargelang de route die men wenst te vliegen. De kunst bestaat er dus uit om een juist evenwicht te vinden door een koers uit te stippellen die geen overdreven risico's inhoudt zonder dat men te laat op de plaats van bestemming aankomt.

<Display>:

Met het <Display> commando worden de verschillende routes getoond met hun prioriteitsvolgorde.

<Rank>:

Met dit commando verandert men de prioriteit van een vliegroute waardoor deze route bovenaan de lijst verschijnt.

<Eng>ineering Machinekamer

Deze afdeling is verantwoordelijk voor de aan- of afsluiting van wapens, afweerschilden, scanners, batterijen en motoren.

ENG.

Status Display ? Cancel Rank Enable ←

<Status>:

Na het kiezen van het <Status> commando verschijnt op het scherm een lijst van alle apparatuur in de machinekamer. Het scherm ziet er dan ongeveer zo uit:

ENGINEERING STATUS REPORT
(Rapport van de machinekamer)

ID	Device (apparaat)		(Enab)led (aangsloten)
A	Fore Shield	(schild aan de voorkant)	Yes
B	Port Shield	(schild aan de linkerkant)	Yes
C	Star Shield	(schild aan de rechterkant)	Yes
D	Aft Shield	(schild aan de achterkant)	Yes
E	Missiles	(raketten)	Yes
F	Blaster	(bom)	Yes
G	Cannons	(kannonen)	Yes
H	Thermos	(soort laserwapen)	Yes
I	Engine 1	(motor 1)	Yes
J	Engine 2	(motor 2)	Yes
K	Info Scanner	(scanner/ aftastapparatuur)	Yes
L	Emerg, Batt.	(noodbatterij)	No

Batteries Charge (batterij lading)
Shields (schilden) 50%
Emergency (noodtoestand) 99 seconden

Defensieve wapens zoals schilden hebben een bepaalde hoeveelheid energie nodig om

vijandelijk vuur afdoende te kunnen opvangen. Daarom kan het nuttig zijn de energietoevoer van een motor af te sluiten of sommige wapens uit te schakelen zolang men ze niet nodig heeft. Mocht men in een noodsituatie raken dan zijn de accu's van de schilden voldoende opgeladen en heeft men extra energie om gedeeltelijk defecte wapens toch naar behoren te laten functioneren.

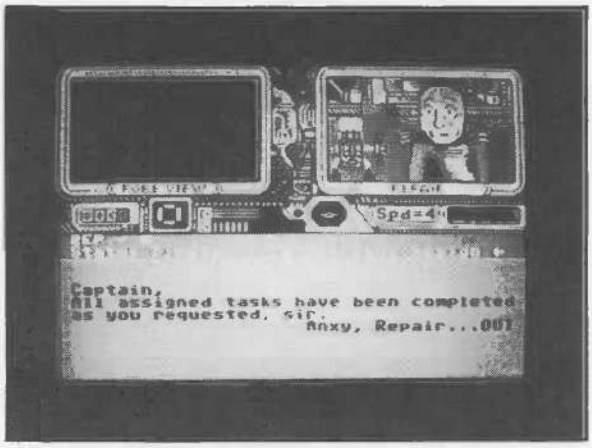
<Cancel>:
Met dit commando kan men één of meerdere van de hierboven beschreven apparaten afsluiten. Zodra men het bevel gegeven heeft om een toestel af te sluiten verschijnt de afkorting "Rqc", Request cancel (verzoek om af te koppelen) onder de afkorting (Enab)le.

<Enable>:
Dit is het tegenovergestelde commando van <Cancel>. Met deze instructie kan men apparaten aansluiten. De afkorting "Rqe", Request enable (verzoek om aansluiting) verschijnt dan onder de afkorting (Enab)le.

<Display>:
Met dit commando roept men een prioriteitslijst op van de belangrijkste apparatuur en wapens. Bovendien wordt in deze lijst ook het energieverbruik vermeld onder Power (energie).

<Rank>:
Met het <Rank> commando kan men de apparatuur herschikken in de prioriteitslijst van het <Display> scherm. Op die manier is het mogelijk de energietoevoer van de motoren te verminderen door ze onder aan de lijst te zetten waardoor meer energie voor andere apparaten wordt vrijgemaakt.
Eerst moet men de identificatieletter van het apparaat door middel van joystick of toetsenbord invoeren en daarna het prioriteitsnummer.

<Rep>air Reparatieafdeling
In de reparatieafdeling worden de nodige herstellingen uitgevoerd. De chef van deze afdeling wordt bijgestaan door een aantal smurf-achtige robotten, zogenaamde robodroids.
Omdat de kleine arbeiders het juiste gereedschap en de nodige instructies in de reparatieafdeling moeten halen kan het even duren



Alle reparaties zijn uitgevoerd

voordat ze weer beschikbaar zijn om een volgende reparatie uit te voeren.
De robodroids kunnen echter beschadigd worden door vijandelijk vuur, waarna ze aan de reparatielijst worden toegevoegd. In het slechtste geval worden ze vernietigd en kunnen ze bijgevolg niet meer hersteld worden.
Als het schip op een gegeven moment hulpeloos in de ruimte rondzwalkt omdat de motoren, schilden of wapens niet langer functioneren, dan kunnen piraten het ruimteschip binnendringen en een deel van of zelfs de hele lading buit maken. Die plundering gaat onverminderd door tot één van bovengenoemde apparaten weer functioneert.
REP.
Status Display ? Cancel Rank Assign ←

<Status>:
Na het indrukken van het <Status> commando wordt een lijst getoond van de eerste 16 eventueel uit te voeren reparaties, de toestand van het aantal beschikbare robodroids en de tijd die ze nodig hebben om de klus te klaren. Het reparatieschema ziet er op het scherm ongeveer zo uit:

REPAIR STATUS
(Toestand van de reparaties)

...(R)obodroids	(aantal beschikbare robodroids)
...(T)ransit	(aantal robodroids onderweg)
...(J)ob	(aantal robodroids aan het werk)
...(B)roken	(aantal defecte robodroids)

Vernietigde robodroids worden niet in het schema vermeld.
Onder deze gegevens ziet men van links naar rechts de identificatieletter van het defecte onderdeel (ID) de naam van het onderdeel (Description) en de tijd die de robodroids nodig hebben om de herstelling uit te voeren (ETR-Estimated time of repair).
Nadat men een reparatieorder voor een bepaald onderdeel gegeven heeft verschijnt een knipperend controleteken voor de naam van het onderdeel. Als één of meerdere robodroids bezig zijn om een onderdeel te herstellen verschijnt een sterretje achter de naam van het onderdeel.

<Assign>:
Met dit commando beveelt men één of meerdere robodroids om een reparatie uit te voeren. Nadat men het aantal robodroids heeft bepaald moet men de identificatieletter van de reparatie invoeren en vervolgens de prioriteit die men aan de reparatie wil toewijzen.

<Display>:
Er kunnen maximaal 8 verschillende reparaties tegelijkertijd uitgevoerd worden. Dit scherm toont een overzicht van de vorderingen die geboekt worden met de reparaties, het aantal robodroids dat aan een onderdeel werkt en de prioriteit van de herstelling.

<Cancel>:
Met deze instructie kan men de pogingen staken om een onderdeel te herstellen.

<Rank>:
Dit commando maakt het mogelijk de lijst van prioriteiten te veranderen.

Het laatste commando in het hoofdmenu is de <Quit> optie om het spel te onderbreken en opnieuw te beginnen met de <Replay> optie.
Men kan dan opnieuw starten met dezelfde bemanning, (Same crew & course), of met een nieuwe bemanning naar een andere bestemming, (New crew & course).
Mocht men het <Quit> commando per ongeluk hebben ingevoerd dan kan men verder spelen met de <Oops-continue> instructie.
Als men de plaats van bestemming eenmaal bereikt heeft verschijnt een balans (invoice) van de vlucht op het scherm:

MISSION INVOICE
(Afrekening van de missie)

% Cargo	% Lading
Early bonus	Bonus voor vroege aflevering van de lading
Bounties	Premies
Cargo cost	Kostprijs van de lading
Casualties	Ongevallen
Lost Allies	Dode werknemers
Repair Costs	Reparatiekosten

HOSTILE BOUNTIES
(Premies voor het neerhalen van vijandige schepen)

Het spel kan vroegtijdig eindigen als men de lading verliest door scheuren in de laadruimte, indien piraten de lading hebben overgenomen of als men te lang onderweg is naar de plaats van bestemming.

Speeltips

Een kapitein moet, net als een goede manager, weten wanneer en aan wie hij taken moet delegeren.
Maak, vooral in het begin, zorgvuldig gebruik van de <RUN/STOP> toets om het spel te pauzeren.
In noodsituaties is het handig de scanner, wapen en reparatieafdelingen met voldoende orders op te zadelen zodat je ondertussen op de hoogte kunt blijven van wat zich in de overige afdelingen afspeelt.
Het is mogelijk om een <Status> of <Display> van een bepaalde afdeling op te vragen en ondertussen bevelen te geven aan een andere afdeling. Maak van deze mogelijkheid gebruik in crisis situaties.
Laat de scannerafdeling zo snel mogelijk alle onbekende schepen onderzoeken.
Wacht op de resultaten van het onderzoek van de scannerafdeling om te weten of je met een bevriend of vijandelijk schip te maken hebt om nodeloze en gevaarlijke ruimtegevechten te voorkomen.
Hou de risico factor in de navigatie afdeling regelmatig in de gaten. Als die factor te hoog ligt doe je er verstandig aan een andere route te kiezen. Wijzig de koers ook weer niet al te vaak want dat kost tijd en dus geld.
Sluit de energietoevoer van bepaalde onderdelen af om meer energie beschikbaar te hebben in andere delen van het ruimteschip.
Als je op halve snelheid vliegt (Speed=4) kun je één van beide motoren afsluiten.
Hetzelfde geldt voor de schilden. Als de flanken van het ruimteschip onder vuur worden genomen, kun je de schilden aan de voor- en achterkant van het schip buiten gebruik stellen.
Belangrijke onderdelen die beschadigd zijn moeten zo snel mogelijk hersteld worden, zoals de Cargo stabilisator, Cargo environment, reactor 1 & 2, Engine 1 & 2 en de life supports van de bemanningsleden.
De Cravenlator behoort ook tot de belangrijke onderdelen al weet niemand wat de functie van dit onderdeel is.
Bovengenoemde onderdelen kan men ook het beste door meer dan één robot laten herstellen om de reparatietijd te bekorten.
Zodra men de noodsituatie onder controle heeft kan men de overige onderdelen herstellen.
Breng het schip tot stilstand zodra de scanner afdeling onbekende ruimtetuigen heeft waargenomen, om te voorkomen dat een overmacht van piraten rond het ruimteschip zwermt.
Een eerste missie zou men als volgt kunnen volbrengen:

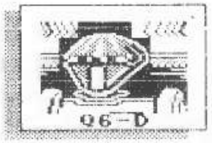
1. Geef de navigatie afdeling het bevel om naar snelheid 1 te accelereren met het <Accel> commando.
2. Beveel de machinekamer voorrang te verlenen aan de energievoorziening van de schilden, de wapens, de accu van de schilden, de scanners, de motoren en het opladen van de nood-accu.
3. Kies de navigatie afdeling en vraag een <Status> rapport op.
4. Blijf het <Status>scherm in de gaten houden tot het eerste onbekende ruimteschip gesignaleerd is. Onderzoek het schip met het <Examine> commando.
5. Neem weer kontakt op met de navigatieafdeling en breng het schip tot stilstand met het <Accel> commando.
6. Vraag gedetaileerde informatie over het inmiddels bekende ruimteschip aan de scanner afdeling met het <Display> commando. Nu kun je zien tot welk ras de onbekende behoort, de schade aan het schip en het wapen dat het meest aangewezen is om het te vernietigen.
7. Geef de wapenafdeling bevel om op het vijandelijke schip te vuren met het <Fire at-will> commando en het voorgestelde wapen.
8. Neem indien nodig contact op met de reparatie afdeling en stel 1 robot per beschadigd onderdeel aan om het te herstellen.
9. Vervolg je weg zodra alle reparaties zijn uitgevoerd.

   Onderbreek hopeloze missies met het <Quit> commando en begin opnieuw!

Weapon Department Candidates (Kandidaten voor de wapenafdeling)



BORIS TARKOV Leeftijd: 47 Ras: Jargonian
Kwalificaties:
Expert in het gebruik van het GX75 kanon.
Weet goed om te gaan met sonische raketten en een M26 Battle Thermos. Opleiding: Geschiedenis en tactische oorlogsvoering op de Militaire Akademie. Ervaring: Jagon oorlogen; 3 jaar, aardse verdediging; 9 jaar. Voor: Geen familie, onbevreesd, precies en agressief. Goed reactievermogen. Heeft een passie voor oorlogvoering.
Tegen: Argwanend tegenover anderen. Type van de eenzame wolf met contactuele moeilijkheden. Kan niet met Blasters omgaan.



Q6-D Leeftijd 12: Ras: Vaccdroid
Kwalificaties:
Uitstekende resultaten met de Interstellaire 32 Blaster. Is bekend met regionale oorlogvoering. Opleiding: Specialist in strategisch denken en logica, Lexidata Strategic Academy. Ervaring: Beperkt, alleen informele vluchtervaring. Voor: Kan snel denken. Blijft kalm in de meeste situaties, Communiceert klaar en duidelijk.
Tegen: Onervaren. Gebruikt voorgeprogrammeerde antwoorden volgens een vast stramien in communicatie met anderen.



YEELA Leeftijd: 270 Ras: Glork
Kwalificaties:
Expert in het gebruik van Sonic Missiles en M26 Battle Thermos. Is goed met Blasters. Opleiding: Heeft geen echt onderwijs genoten. Ervaring: Verdediger van Glork tijdens de locale oorlogen; 110 jaar. Voor: Betrouwbaar, loyaal en vriendelijk. Weet situaties juist te beoordelen. Is in het bezit van telepatische gaven.
Tegen: Weet niet met stress om te gaan. Soms te emotioneel. Neemt zelf te weinig initiatief. Geen verdere informatie beschikbaar.



AL ZOTTE (stieren oog) Leeftijd: 32 Ras: Olerio
Kwalificaties:
Expert op het gebied van de Interstellar 32 Blaster en M26 Battle Thermos. Tovenaar met het GX75 kanon. Opleiding: Heeft voortgezette wapenkunde gestudeerd aan de Intergalactische Ruimtevaart Academie. Ervaring: Federale aanvalskruiser, 10 jaar; Voor: professioneel en sterke leider. Tactisch en technisch expert, Alleenstaande, Blijft kalm onder druk. Tegen: Kan slecht met Missiles omgaan. Opvliegend! Onafhankelijk en type van de eenzame wolf. Neigt naar rebellie.

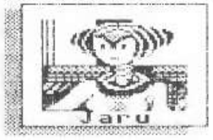


SKULARD PRABLYK Leeftijd: 40 Ras: Balnarvian
Kwalificaties:
Leerling in het bedienen van de Traplonic Detonator. Tovenaar met Sonic Missiles en GX75 kanon. Opleiding: Filosofie, logische en strategische geschiedenislessen aan het Balnary Weapons Instituut. Ervaring: Oorlogsschepen; 17 jaar. Voor: Snel en precies. Heeft geen last van grote temperatuurverschillen. Spreekt de Zabiaanse talen vloeiend. Tegen: Heeft de neiging om beslissingen en daden van anderen filosofisch uit te diepen. Kan slecht met stress omgaan.



GROLO Leeftijd: 17 Ras: Scollian
Kwalificaties:
Excellente Missile operator. Vrij redelijk met de Interstellar 32 Blasters en GX 75 kanon. Opleiding: Heeft geavanceerde wapensystemen en wapentechnologie gestudeerd; 5 jaar. Ervaring: Scollos Kaart Team, assistent verkenner; 2 jaar.
Voor: stabiel, vriendelijk en behulpzaam. Scherp denkvermogen. Is een goed schutter.
Tegen: Veelvraat. Slecht in het gebruik van Thermo wapens. Neemt te weinig initiatief.

Scanning Department Candidates (Kandidaten voor de Scanner afdeling).



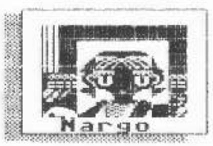
JARU LAGON Leeftijd: 127 Ras: Palagonon
Kwalificaties:
Expert met het 434-CM Tracking Lock Systeem. Redelijk met Info Scanners. Opleiding: Begeleidend Palagonon Vlieg Instituut. Studeerde als vijfde af in haar klasse. Ervaring: Chef van de Arkon verkenners gedurende 6 jaar. Voor: Efficiënt, precies en neemt eigen initiatief. Onafhankelijke en agressieve natuur.
Tegen: Slechte communicatieve eigenschappen met mannen en robotachtigen. Weet niet goed om te gaan met stress situaties.



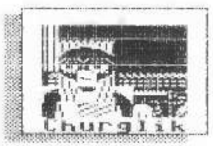
PHYZO THYNX Leeftijd: 25 Ras: Dragoolas
Kwalificaties:
Voldoende ervaring met het XTN mid-Range Info Scan Systeem. Phyzo levert prima werk af met dit systeem. Opleiding: Studeerde astronomie en mathematische theorie aan de Academie van de Ruimtelijke Federatie. Ervaring: Junior Scanner manager gedurende 3 jaar aan boord van een Jagon Kruiser. Voor: Krachtige telepatische vermogens. Reageert goed op orders en functioneert prima onder druk. Tegen: Zwak in verbale communicatie. Weet niet goed om te gaan met de meeste Tracking Lock systemen.



BLUSTAN Leeftijd: 112 Ras: Reptilius
Kwalificaties:
Superieur met de XTN Mid-Range Info Scanner. Goed met alle Flarvok Radar Scopes. Opleiding: Studeerde logica en intergalactische filosofie aan het Zykronkan Instituut. Ervaring: Pargonisch onderzoeksteam en het stafkaarten team van Jaarng.
Voor: Goede communicatieve eigenschappen. Is in het bezit van een logisch denkend brein en spreekt 4 talen. Doet zijn werk op een efficiënte manier. Tegen: Weet niet goed met stress en roddel om te gaan en is bovendien nieuwsgierig van aard. Heeft nog nooit blijk gegeven van enig eigen initiatief.



NARGO KLOYA Leeftijd: Ras: Lighton.
Kwalificaties:
Bedreven in het gebruik van de 434 Tracking Lock Systemen. Redelijk met de XTN Info scanner. Opleiding: Studeerde 7 jaar aan het Transjovian Instituut als vertaalster.
Ervaring: Deed 2 jaar dienst in het Gorlin Onderzoeksteam.
Voor: Goede communicatieve eigenschappen. Reageert goed op stress situaties. Vriendelijk maar verlegen. Zeer sterk ontwikkelde telepatische eigenschappen. Tegen: Zwijgzaam, soms tot in het extreme. Tijdens lange missies kan Nargo zich humeurig en introvert gedragen.



CHURGLIK Leeftijd: 340 Ras: Flipogian
Kwalificaties:
Goed met de meeste Info Scanners en het 434 Tracking Lock Systeem. Opleiding: Geen formele studies. Zelfonderwijs in sub-visuele detectie en identificatie. Ervaring: Een kort lopend contract bij het Sceon Verkenners Team. Voor: Loyaal en afhankelijk. Voldoende zelfvertrouwen, Excellent tijdens lange reizen. Communiceert goed.
Tegen: Heeft last van zenuwen en raakt snel van de kook. Levert trage prestaties onder druk.



MIKE OF MORGON Leeftijd: 24 Ras: Hirolian
Kwalificaties:
Levert topprestaties met het 434-CM Tracking Lock Systeem. Intergalactische expert in het oplossen van problemen. Opleiding: Bringum Younger University met een studiebeurs. Ervaring: Heeft ervaring op de aarde opgedaan bij het King Hi Terrestrials Team. Voor: Houdt van gevaar, onafhankelijk en vriendelijk. Past in het oppercommando, Sterk en doelbewust.
Tegen: Wordt makkelijk afgeleid. Huisvacer die de neiging heeft zich alles teveel aan te trekken, Zwakke prestaties met de nieuwe Info Scanners.

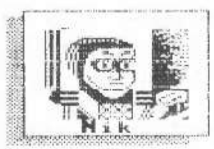
Navigation Department Candidates (Kandidaten voor de Navigatie afdeling)



KLG-7A Leeftijd: 26 Ras: Lighton.
Kwalificaties:
Uitstekende risico analist met de XTN Mid-Range Info Scanner, Expert in de juiste interpretatie van gegevens.
Opleiding: Werd gedurende 4 jaar geprogrammeerd door de Intelligentie Bank van het M.U.T. Instituut op aarde.
Ervaring: 2 jaar bij de Scollian exploratie en stafkaarten afdeling.
Voor: Goede ogen en heel precies in zijn verrichtingen. Zeer robuust individu. Tegen: Lolbroek. Slecht in ontwijkende manoeuvres.



TEGRA KLOYA Leeftijd: 26 Ras: Lighton
Kwalificaties:
Beëdigd expert in ontwijkende manoeuvres. Goed met het XTN Info Scanner Systeem.
Opleiding: Transjovian Instituut waar ze coördinaten en navigatie leerde interpreteren.
Ervaring: 1 jaar Maan exploratie en stafkaart team.
Voor: Levenskrachtig. Snel en beheerst in stress situaties. Sterke telepatische begaafdheid in het ontvangen van signalen.
Tegen: Onervaren. Snel humeurig als men haar tegenspreekt. Kan soms niet nalaten om te spelen met haar telepatische eigenschappen.



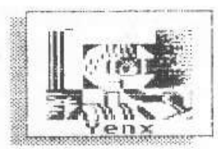
NIK RELPO Leeftijd: 30 Ras: Zembolian
Kwalificaties:
Gediplomeerd expert in ontwijkende manoeuvres. Extreem goed reactievermogen.
Opleiding: Maakte een Alfa Rad Detector cursus af van zes maanden. Meer informatie is niet bekend.
Ervaring: Geen informatie beschikbaar in het Federale Data Base systeem.
Voor: Kan goed naar anderen luisteren en communiceren. Lijkt betrouwbaar en loyaal tijdens een missie. Tegen: Legt moeilijk sociale contacten met andere bemanningsleden. Heeft weinig vrienden. Zwakke constitutie.



BRONXAAG Leeftijd: 72 Ras: Voraxian.
Kwalificaties:
Beste quadrant risico-analyst. Goede navigator in ontwijkende manoeuvres.
Opleiding: Geen formele opleiding. Wel veldervaring.
Ervaring: 5 jaar werkzaam in het Scollian Ruimte Exploratie en Navigatie Departement.
Voor: Begrijpt verschillende buitenaardse talen. Vriendelijk en loyaal. Snelle denker. Tegen: Bronxaag heeft een lange geschiedenis van rare gedragingen en zenuwachtigheid achter de rug. Extreem kwetsbaar individu.



MR. AYMU SKUMP Leeftijd: 30 Ras: Jamico.
Kwalificaties:
Goede risico beoordeling. Op de hoogte van alle moderne quadrant apparatuur.
Opleiding: Veldervaring en een 2-jarige cursus aan het Transjovian Instituut.
Ervaring: Chef navigatie-officier van VAX-5 missies.
Voor: Rustig. Zeer professioneel. Doorgewinterd. Goede communicatieve eigenschappen met de bemanning en het oppercommando.
Tegen: Slecht reactievermogen. Soms te veel bezig met politiek als hij moet reageren.

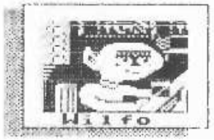


YENX Leeftijd: 20 Ras: Jagon
Kwalificaties:
Expert in de bediening van een Radar Vopation & Vector Analyse Operator. Goed in ontwijkende manoeuvres.
Opleiding: M.U.T. Akademie; 7 jaar. Specialist met Vopation Radar Analyse.
Ervaring: Exploratie teams van de Federale gealieerden; 3 jaar.
Voor: Snelle beoordeling en lichamelijke reacties in stress situaties. Veerkrachtige natuur.
Tegen: Soms een dromerig type dat vlug afgeleid kan worden.

Engineering Department Candidates (Kandidaten voor de machinekamer)



CRAVEN Leeftijd: 33 Ras: Lollian.
Kwalificaties:
Expert in alle wapensystemen. Desurpelator programmeur en ontluizer.
Opleiding: Veldervaring en 4 jaar Sovian Machine school in het Jagon gebied.
Ervaring: Chef machinekamer tijdens de Gorlin exploratie tochten.
Voor: Handelbaar karakter, loyaal. Zeer goed in het uitvoeren van reparaties. Communiceert prima, zowel met de bemanning als met de bevelhebbers.
Tegen: Neigt naar een passieve houding en wordt onhandig in stress situaties.



WILFO Leeftijd: 400 Ras: Bodian.
Kwalificaties:
Gekwalificeerde schildsysteem ingenieur, Programmeer- en ombouw cursussen.
Opleiding: Studeerde gedurende 4 jaar mathematische theorie en toegepaste machinekunde aan het Jovin Instituut.
Ervaring: Net afgestudeerd. Geen veldervaring.
Voor: Functioneert goed onder stress. Zeer vriendelijk en loyaal maar enigszins introvert. Beschikt over telepatische eigenschappen. Tegen:
Humeurig als men hem uitdaagt en een tamelijk slechte lichamelijke conditie.



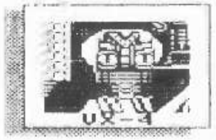
ANTHONY FRISINA Leeftijd: 26 Ras: Graphox.
Kwalificaties:
Expert in technische wetenschap van alle systemen en zeer goede programmeur.
Opleiding: Toegepaste machinekunde en theorie aan de Universiteit van Arcon. Eerste van de klas.
Ervaring: Chef van de machinekamer op een aards station gedurende 5 jaar.
Voor: Extreem snel. Doeltreffende communicator en machinekamer analyst. Loyaal en vriendelijk.
Tegen: Raakt snel overbezorgd in stress situaties.



FLIGRONK PLGZUR Leeftijd: 350 Ras: Cirio.
Kwalificaties:
Gekwalificeerde Thermogaggon Propulsie Systeem Ingenieur. Expert in toestel wijziging.
Opleiding: 1 jaar machine school via schriftelijke cursus aan het Technisch Instituut van Rapion.
Ervaring: 2 jaar veldwerk met het Rapion Stafkaarten team.
Voor: Veerkrachtige natuur, loyaal en ernstig in zijn werk. Introvert.
Tegen: Windt zich snel op als men hem bedreigt of uitdaagt.



SHEEMA SAMPU Leeftijd: 22 Ras: Titan.
Kwalificaties:
Goed logisch denkend brein. Sterke verrichtingen met alle defensieve systemen.
Opleiding: Afgestudeerd in Ruimtelijke geschiedenis en toegepaste toestel ontwerpen.
Ervaring: Veel exploratie missies met teams van de aarde.
Voor: Meer dan gemiddeld flexibel. Goede communicatieve eigenschappen met Vaccdroids. Beschikt over telepatische eigenschappen.
Tegen: Kan soms eindeloos beraadslagen in verband met haar werkzaamheden.
Houdt niet van riskante of stress opwekkende situaties.

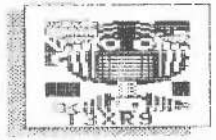


VX-4 Leeftijd: Nieuw Ras: Vaccdroid.
Kwalificaties:
Alle nieuwe systeemtraining en geheugen vertaalbanken. Laatste nieuwe sensor detector.
Opleiding: Werd door alle wetenschapsbanken geprogrammeerd aan het Systeem Controle Instituut.
Ervaring: Geen praktijkervaring.
Voor: Dit model blinkt uit door extreme flexibiliteit en de uitstekende wijze waarop stress situaties in de hand worden gehouden.
Tegen: Alhoewel individuele eenheden kunnen variëren verricht dit model zijn taak langzamer dan de anderen.

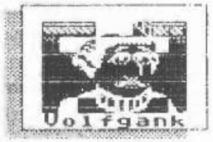
Repair Department Candidates (Kandidaten voor de reparatie afdeling)



ANXY Leeftijd: 43 Ras: Toklar.
Kwalificaties:
Ervaren expert in het onderhoud van schilden en reactors.
Opleiding: Specialistische cursussen aan de Vectoroum Technische School gedurende 4 jaar.
Ervaring: 20 jaar dienst bij de Jovian aanvals basis.
Voor: Sympathiek, vriendelijk en betrouwbaar. Toegewijd aan het oppercommando en aan de basis.
Tegen: Houdt er niet van om gestoord of opgejaagd te worden als hij aan het werk is. Houdt ook niet van al te riskante ondernemingen.



T3XR9 Model-4 Leeftijd: 7 Ras: Vaccdroid.
Kwalificaties:
Werd ontworpen om reparaties met grote snelheid uit te voeren en goed te kunnen communiceren. Bezit een uitgebreid logisch databestand.
Opleiding: Uitgebreide data module werd ingebracht aan de Vectoroum Technische School.
Ervaring: Verscheidene handelsmissies in de ruimte.
Voor: Deze Vaccdroid is zeer betrouwbaar en loyaal. Vriendelijk, hardwerkend en precies. Tegen: Kan zich soms overwerken door zijn overdreven loyaliteit. Jammer genoeg ontplooit hij te weinig initiatief.



VOLFGANK (Hank) Leeftijd: 37 Ras: Tyrolean.
Kwalificaties:
Gespecialiseerd in Robodroid analyzes en reparaties van verdedigingsschilden.
Opleiding: Specialistische training aan de Tancred Technologische School.
Ervaring: 7 jaar in dienst van het aardse defensie onderhoudsteam.
Voor: Voert de nodige reparaties uit. Precies en betrouwbare werker. Weet voldoende over buitenaardse radar vluchttoestellen. Tegen: Type van de "einzelgänger". Introvert. Geen goed communicator. Houdt niet van al te riskante ondernemingen.



RYBLO FLARN Leeftijd: 29 Ras: Alpha.
Kwalificaties:
Expert op het gebied van programmering en analyses van het Frapiuod Defense Pod.
Opleiding: Geen formele studies. 10-jarig werk contract in de buurt van het Jagon gebied.
Ervaring: Alleen op het gebied van contract werk.
Voor: Precies, betrouwbaar. Werkt goed samen met collegae en is een zeer goede bron voor smokkelwaar. Tegen: Soms lui en humeurig. Heeft ook regelmatig communicatiestoornissen met zijn superieuren.



BRU MARMO Leeftijd: 31 Ras: Leapion.
Kwalificaties:
Expert op het gebied van Droid Defusion Units. Levert prima reparatie prestaties van reactors en Info scanner apparatuur.
Opleiding: Studeerde 10 jaar aan de Techoroum Technische School. Beheerst de Vector Repulating.
Ervaring: Werkte gedurende 2 jaar aan de reparatie faciliteiten in Delfan.
Voor: Zeer agressieve en eerlijke natuur. Bru werkt hard. Ze is tevens een goede coördinatrice en kan uitstekend leiding geven. Tegen: Soms neemt ze een bazige houding aan tegenover haar collegae en in het verleden heeft ze superieuren beledigd.

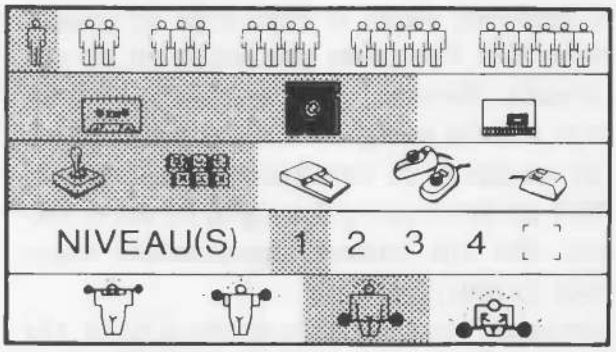


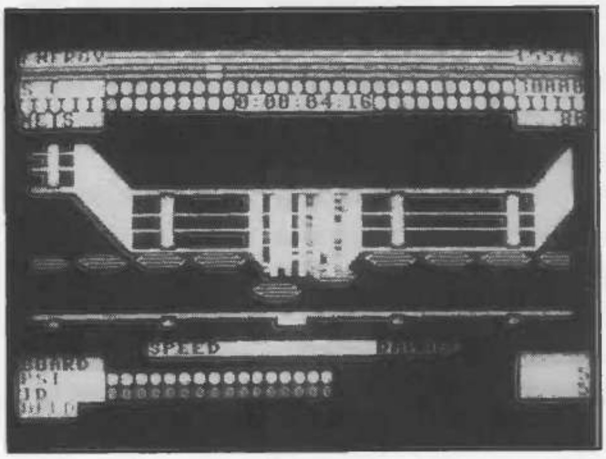
SWIGLITZ Leeftijd: 52 Ras: Altros.
Kwalificaties:
Expert in reparatiewerkzaamheden aan het kanon, de thermo, het missile en het blaster systeem.
Opleiding: Studeerde 2 jaar aan de Techoroum Technische School en leerde daar het Vrotron toestel te repareren.
Ervaring: 3 jaar reparatiewerkzaamheden op de aardse basis, 1 jaar als leerling. Voor: Goede verrichtingen in stress situaties. Kan orders goed uitvoeren. Loyaal en vriendelijk. Tegen: Heeft nog een aantal rekeningen te vereffenen met oude kennissen die hem steeds op de hielen zitten. Motorschade vormt voor hem een probleem.

PSI WARRIOR

P

Beyond | Tayo Olowu en Paul Voysey | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Psi Warrior* zijn wat laboratorium proeven fout gelopen. Ten gevolgen van deze fout zweeft een omvangrijke hoeveelheid *psi* energie door de silo waarin het laboratorium is gehuisvest. Je moet nu proberen om deze energie te beteugelen voordat het hele laboratorium er door wordt overgenomen.

Beschrijving

Psi Warrior is al een tamelijk bejaard spel. De graphics zijn niet te vergelijken met wat we tegenwoordig mogen verwachten op de Commodore 64. Dit neemt echter niet weg dat het spel een eigen plaats in *Het Zwaardere Werk* dubbel en dwars verdient. De speelbaarheid ervan is namelijk zeer goed. Zoals niet ongebruikelijk is het verhaal achter het spel enigszins onzinnig. Als gevolg van experimenten om mensen onder invloed van hypnose trauma's te laten vergeten is er een grote krachtbron ontstaan, die volledig uit *psi power* bestaat. De bron *The Source* van deze kracht houdt zich schuil in een silo in de woestijn van Nevada. *The Source* heeft de kracht om kleinere energie wolken (*Id creatures*) door de silo te besturen. De silo wordt ook bevolkt door mensen (*Pupae*) die tot een zielig hoopje energie zijn getransformeerd.

Jij bent uitverkoren om de silo te ontdoen van zijn kwalijke machten. Na een gedegen opleiding tot *Psi Warrior* krijg je een vervoermiddel, een zogenaamd *hover board*, en een wapen waarmee je de energie in netten kunt vangen (een *Psi-net projector*). Aldus gewapend word je losgelaten ter bestrijding van *The Source* en zijn trawanten.

De besturing van het *hover board* is tamelijk eenvoudig. Je beweegt de joystick gewoon in de gewenste richting. Als je jezelf wilt omdraaien, dan dien je de joystick een halve cirkel te laten beschrijven. Springen kan ook. Druk hiervoor de vuurknop in. Een net afschieten op een wezen kan alleen als je zweeft. Druk daarom twee maal snel achter elkaar op de vuurknop.

Wanneer je het *hover board* via het toetsenbord wilt besturen, dan dien je de volgende toetsen te gebruiken:

<CLR/HOME> = links
<INST/DEL> = rechts
<CTRL> = omhoog
linker <SHIFT> = omlaag
rechter <SHIFT> = springen en vuren

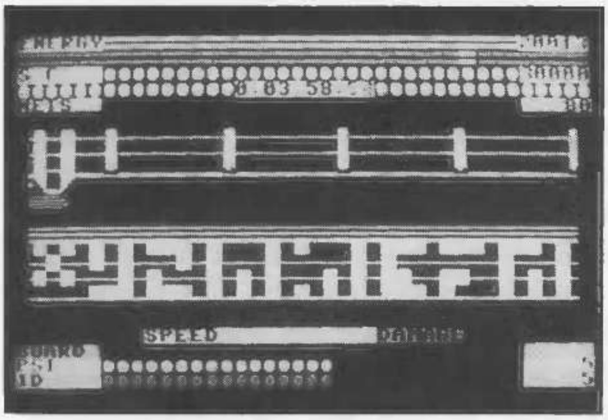
Het spel kan op gewenst moment worden gepauzeerd door de toets <RUN/STOP>

in te drukken. Wanneer je deze toets nogmaals indrukt, wordt het spel hervat. Als je het spel opnieuw wilt starten, dan moet je driemaal snel achter elkaar de <@> toets indrukken.

Het spel begint terwijl je op de bovenste etage staat van het ongeveer zestig etages tellende bouwwerk. Je staat binnen een ronde silo. Als je lang genoeg in een bepaalde richting reist, dan kom je dus weer uit op het punt waar je vandaan kwam.
De silo bevat een aantal speciale onderdelen. Om te beginnen zijn dit de blauwgestreepte tegels (de *speed mats*). Wanneer je hier overheen rijdt, wordt de snelheid aanmerkelijk verhoogd.
Hier en daar zie je ook groen-gestreepte tegels (*anti damage mats*). Hierop kun je jezelf laten vallen zonder het *hover board* te beschadigen. Indien je niet op zo'n groene tegel landt, maar ergens anders naar beneden valt, raakt het vervoermiddel zwaar beschadigd. Ook het hard tegen een muur rijden is overigens niet al te bevorderlijk voor het vervoermiddel. Het laatste soort tegel dat je kunt tegenkomen is een egaal blauwe. Dit zijn een soort trampolines die je moet gebruiken om over obstakels heen te kunnen springen. Als je de vuurknop ingedrukt houdt op het moment dat je op zo'n tegel landt, stuiter je zonder snelheidsverlies dezelfde afstand omhoog onder dezelfde hoek waaronder je de mat raakte. De zogenaamde *bounce mats* komen het minst voor van alle tegels.
De vloer bevat hier en daar ook korte en lange groene strepen. De korte groene strepen vormen een energie-barrière die je niet kunt passeren. De lange groene strepen doen een beetje denken aan de rails van een tram. Deze lijnen kun je in één richting passeren, namelijk van onderen naar boven.
In het complex zijn ook liften te vinden. Deze kleine kamertjes zijn te herkennen aan één of twee pijlen op de wand. Je kunt gewoon over de lift heen rijden zonder er in te vallen. Een andere manier om naar een andere etage te komen is het gebruik van open afritten.

Voorts staan er her en der in de silo teleportatiecellen, net zoals de cel waarin je het spel begint. Voordat je jezelf kunt teleporteren, zul je echter wel over voldoende *Id energy* moeten beschikken. Hoe je aan de benodigde energie komt en op welke manier de teleportatiecellen kunnen worden gebruikt, leggen we straks nog uit.
We zullen het eerst even hebben over de verschillende soorten bewoners van de silo Om te beginnen waren er *Psi's* door de gangen rond. Een *Psi* ziet er een beetje uit als een tornado. Wanneer ze je aanraken, beroven ze je van *Psi energy*. Je kunt ze echter in het net vangen en ze vervolgens vernietigen. De *Psi's* proberen je regelmatig in de val te lokken. Het zijn slimme tegenstanders waarvoor je moet oppassen.
Een ander verschijnsel in de silo is de *Id*. Dit wezen berooft je van *Id* energie. Het is wat minder slim dan een *Psi* maar je moet ze niet onderschatten. Ook de *Id* kun je vangen. Een *Id* zuigt uiteraard jouw *Id* energie op.
De derde verschijningsvorm lijkt erg veel op een *Id*. We hebben het dan over een *Pupae*. Dit is de geest van een menselijk wezen dat pas kort geleden door *The Source* van zijn lichaam is beroofd. Ze vallen je niet aan, maar door hun nieuwsgierigheid achtervolgen ze je. Indien ze je aanraken, word je ook beroofd van energie. Vang een *Pupae* nooit in een net, want anders word je belegerd door een grote groep *Id's* en *Psi's*.
Als je een *Pupae* tegenkomt, moet je deze naar een teleportatiecel leiden. Hierna teleporteer je ze naar een veilige plek.
Nadat je een *Psi* of een *Id* hebt gevangen, moet je ze definitief uitschakelen. Dit doe je door er vlak onder te gaan staan en dan omhoog en omlaag te sturen. Op een gegeven moment is de energie van de tegenstander geheel in jouw lichaam overgevloeid. Indien je er niet in slaagt ze te absorberen, dan breken ze na kortere of langere tijd weer uit het net. Het is dan niet mogelijk om ze opnieuw te vangen. Heb je de pech dat je nog volop bezig was met het uitschakelen van de tegenstander, dan word je zelf beroofd van energie. De tijd dat *Id's* en *Psi's* in het net

gevangen blijven zitten is afhankelijk van hun kracht.



Onderaan zie je de lettercodes

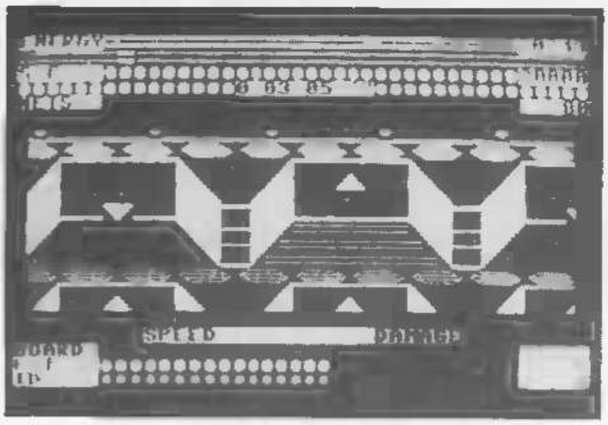
Nu we zo'n beetje alle elementen van *Psi Warrior* hebben besproken, wordt het zo langzamerhand tijd om de opbouw van het beeldscherm eens te bekijken.
Op de bovenste regel wordt de in een geel vakje de energie van het *hover board* vermeld. Wanneer deze energie, die je het beste kunt vergelijken met een benzinemeter, is teruggelopen tot 0, dan komt de *Psi Warrior* nauwelijks meer vooruit. Deze energie wordt weer tot een maximum aangevuld door een verblijf in een teleportatiecel.
Hieronder, in het paars, zie je de letters ''S C'', met daarnaast een getal. ''S C'' staat voor *stability coëfficiënt*. De waarde wordt bepaald door de verhouding tussen *Id* en *Psi* energie. Naarmate deze beide vormen van energie minder met elkaar in evenwicht zijn. zal de ''S C'' sneller teruglopen. Wanneer de ''S C'' de waarde 0 heeft bereikt, ben je overleden. De ''S C'' kan tijdens het spel niet meer worden opgevoerd naar zijn oorspronkelijke waarde.
Hieronder wordt, in de blauwe balk, de gespeelde tijd bijgehouden.
Weer iets verder naar onderen zie je het woord ''NETS'', met daarachter een getal. Dit geeft het aantal netten weer waarover je nog beschikt. Het aantal netten kan weer worden verhoogd door een bezoekje aan een teleporteercel. Niet iedere teleporteercel geeft echter dezelfde hoeveelheid netten.
Langs de onderkant van het beeldscherm wordt nog meer interessante informatie geven. Om te beginnen zie je de woorden ''SPEED'' en ''DAMAGE'' naast elkaar staan. Deze twee kun je niet los van elkaar zien. Ze hebben beide invloed op de maximum snelheid van het *board*. De snelheid wordt weergegeven door een aantal groene bollen. Hoe meer bollen, des te harder verplaats je jezelf. Vanaf de rechterkant wordt echter de opgelopen schade door middel van rode bollen bijgehouden. Je kunt niet harder rijden dan het ontmoetingspunt van de groene en rode bollen. Naarmate de tijd verstrijkt wordt de schade automatisch hersteld. In het blauwe vakje rechts naast de schade wordt de averij ook nog eens in een cijfer uitgedrukt.
Hieronder zie je een paarse en een bruine reeks stippen. Dit zijn de *Psi* en de *Id* energie. Ook deze waarden worden naast de balken in een cijfer weergegeven.
Op de onderste regel verschijnt slechts af en toe informatie. Om te beginnen verschijnt hier de mededeling *''HELD''* om aan te geven dat het spel is gepauzeerd.
Zodra een *Psi* of een *Id* in aantocht is, dan word zijn kracht in een vakje gegeven op de onderste regel van het beeldscherm.

Het gebruik van liften verdient ook enige toelichting. Wanneer je over een lift heen rijdt, gebeurt er verder niets. Je moet eerst stilstaan om een lift veilig te kunnen gebruiken. Bij een lift die omlaag gaat,moet je de joystick voorzichtig naar je toe trekken om naar de eronder gelegen etage te gaan. Indien je omhoog wilt, dan moet je de lift inrijden en weer stilstaan. Duw de joystick dan langzaam omhoog en je wordt naar boven gebracht.

Een teleportatiecel moet je ook langzaam binnen rijden nadat je voor de ingang ervan tot stilstand bent gekomen.
Er wordt dan automatische een scherm opgelaten. Tijdens het verblijf in de cel wordt de *board* energie aangevuld tot het maximum. Je krijgt ook een aantal nieuwe netten. Zolang je in een teleporteercel staat kun je een aantal bijzondere functies van de cel benutten. Voorwaarde is voor een aantal

van deze handelingen echter wel dat je over voldoende *Psi* of *Id* energie beschikt.
De eerste mogelijkheid is het laten registreren van de teleportatiecel waarin je staat. Dit doe je door de <COMMODORE LOGO> toets in te drukken. Op de onderste regel zie je het woord *"CONFIRMED"* verschijnen. Dit betekent dat het programma de positie van deze teleportatiecel in het geheugen heeft opgeslagen. Je kunt nu, mits je voldoende *Id* energie hebt, te allen tijde terugkeren naar deze cel door jezelf te laten teleporteren.
Voordat je dit doet moet je eerst volkomen stil staan. Druk daarna op de <F1> toets. Dit kost 20 eenheden *Id* energie. Het grote voordeel van deze manoeuvre is natuurlijk dat je zonder kleerscheuren uit netelige situaties kunt ontsnappen. Een bijkomend voordeel is dat in de teleportatiecel de energie en het aantal netten weer wordt aangevuld. Bovendien wordt het *hover board* in een teleportatiecel veel sneller gerepareerd dan normaal.
Een andere mogelijkheid van de teleportatiecel is om uit je eigen lichaam te treden. Dit doe je door, wanneer je in de cel staat, op toets <F3> te drukken. Je kunt jouw geest dan door het complex sturen, zodat je alvast een kijkje kunt nemen in de silo en een route kunt uitstippelen. Je laat de geest weer terug treden in het lichaam door de vuurknop in te drukken. Een dergelijk uitstapje kost zowel *Psi* als *Id* energie. Niet veel, maar als je lange omzwervingen maakt kunnen beide energie voorraden toch uitgeput raken.
De *Psi Warrior* heeft nog meer speciale trucs tot zijn beschikking, mits hij over voldoende energie beschikt natuurlijk. Zo kan hij zichzelf laten zweven. Dit is op sommige plaatsen noodzakelijk om vooruitgang te kunnen boeken. Druk hiervoor toets <F5> in. Je laat jezelf weer zakken door op de vuurknop te drukken. Kijk echter wel uit dat je dit niet boven een gat doet. De benodigde hoeveelheid energie is zeer hoog. Je hebt minimaal 256 eenheden *Psi* en *Id* nodig. In de lagere regionen van de silo zul je een hele rij *bounce mats* aantreffen. Hier is het noodzakelijk om door middel van levitatie te reizen.
De *Psi Warrior* kan zich ook onzichtbaar maken voor de *Psi's*. Dit heeft als voordeel dat ze je niet langer achtervolgen. Je bereikt dit door op toets <F7> te drukken. Je hebt hiervoor minimaal 20 *Id* punten nodig. Hoe langer je onzichtbaar blijft, des te meer *Id* energie wordt er opgesnoept.
Wanneer je twee maal op de vuurknop drukt, wordt je weer zichtbaar voor de *Psi's*.

Het is mogelijk om het spel te saven. Dit doe je door het indrukken van toets <D> of <T>. Je moet dan wel in een teleportatiecel staan. Gebruik de <D> toets om het spel op diskette te saven. Zorg ervoor dat er een diskette in de drive zit voordat je deze toets indrukt. Als je het spel op cassette wilt saven moet je de <T> (voor tape) indrukken. In dat geval moet je ervoor zorgen dat de <PLAY> en <RECORD> toetsen van de cassetterecorder zijn ingedrukt voordat je de <T> toets indrukt.
Het inladen van een gesavede situatie gebeurt door de <D> of <T> toets in te drukken voordat je uit de teleportatiecel bent gestapt. Het inladen van een gesavede situatie wilde ons echter niet lukken. We weten helaas niet of dit een exemplarische fout betrof of dat er iets ernstigers aan de hand is.



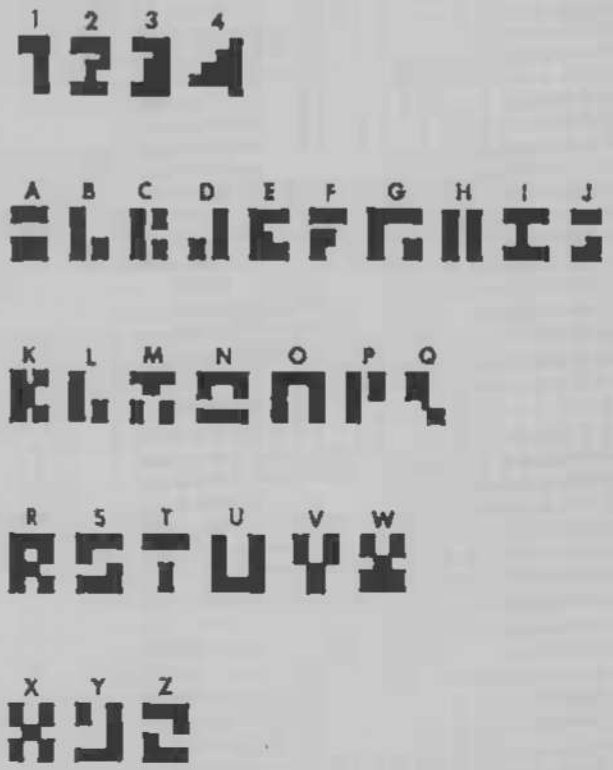
Een paar liften

Om het spel te winnen, moet je naar de onderste etage van de silo afdalen. Daar moet je dan een gevecht leveren met *The Source*. Je moet hem drie maal in een net vangen

voordat jezelf het loodje legt. *The Source* beschikt namelijk over de gave om, op het moment dat hij dat wil, de besturing van de *Psi Warrior* te beïnvloeden. De enige manier om dit proces te vertragen is het opbouwen van een hoge reserve aan *Psi* energie.

Speeltips

Op de etages zie je regelmatig vreemde tekens staan. Deze tekens geven aan waar de *Psi Warrior* zich bevindt. In onderstaande schema zie je de "vertaling" van de gebruikte tekens.



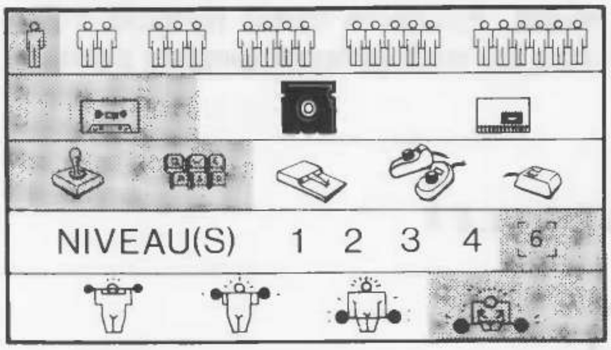
Teleportatiecellen bieden geen bescherming tegen *Psi's* en *Id's*. Dus pas op wanneer je iets hoort naderen terwijl je in een teleportatiecel staat.
Houdt je oren goed open. De komst van een tegenstander wordt namelijk aangekondigd door een soort bulderende wind.
Verminder dan onmiddellijk snelheid en rij stapvoets verder totdat je de tegenstander ziet. Wanneer je hem te snel nadert, loop je de kans er tegenaan te rijden en dat kost energiepunten.
Hoe sterker je zelf wordt, des te sterker worden de netten die je afvuurt. Dit is ook wel nodig, want de tegenstanders worden ook steeds sterker naarmate je verder in de silo afdaalt.
Probeer te voorkomen dat jouw *Psi* en/of *Id* energie tot nul terugloopt. Je zult dan merken dat de "S C" zeer snel lager wordt.
Probeer zo snel mogelijk af te dalen in de silo. De energie die je verdient met het verslaan van *Psi's* en *Id's* in de bovenste niveaus van de silo is niet erg hoog.
Pas op dat je niet klem komt te zitten in een *dead zone*. Dit is de naam voor een gebied dat geheel wordt omsloten door energie velden, zodat je er niet meer uit kan.
Wanneer je de onderste etage hebt bereikt moet je oppassen voor *The Source*. Hij verschijnt altijd vanaf de linkerzijde in beeld. Verspil dan geen moment en vang hem snel drie maal in een net. Daal pas af nadat je een zo groot mogelijke hoeveelheid *Psi* en *Id* hebt verzameld.
Voordat je een *Psi* of een *Id* onder vuur neemt moet je ervoor zorgen dat je in dezelfde lijn staat. Als dit niet het geval is zal het net zijn doel missen.

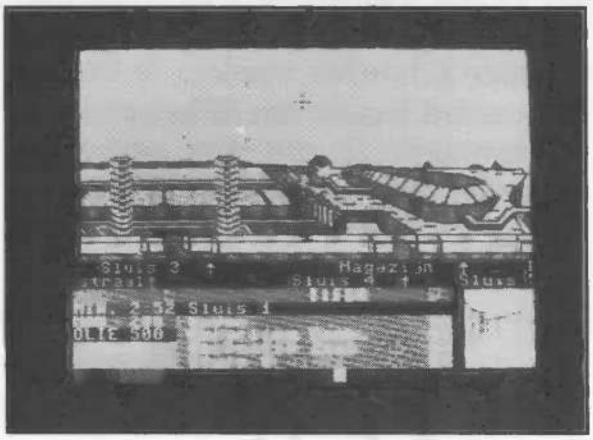
Wij hebben gemerkt dat er een makkelijker manier is om een gevangen genomen *Psi* of *Id* van zijn energie te beroven dat het in de handleiding genoemde omhoog en omlaag rijden. Rijdt langzaam naar de in het net gevangen tegenstander en blijf een klein stukje onder hem stilstaan. Spring dan een paar keer omhoog om zijn energie te absorberen.

PSYTRON

P

Home Soft Benelux — Tayo Olowu en Paul Voysey — Home Soft Benelux





Doel

Psytron is een arcade actie spel gecombineerd met een flinke dosis strategie. Het doel van het spel is de ruimtebasis Betula 5 met behulp van de Psytron bewakingsinstallatie te beschermen. De Psytron is een zeer geavanceerd computersysteem dat niet alleen alle technische aspecten van Betula 5 regelt (zuurstof voorziening, besturing van robots) maar ook het complete verdedigingssysteem bestuurt. Het spel kent 6 niveau's of opdrachten. De opdracht voor ieder niveau is verschillend. Ook de tijdslimieten zijn per niveau verschillend. Daarnaast kent ieder niveau specifieke uitsluitend voor dat niveau geldende mogelijkheden wat betreft de te ondernemen actie. De grafische weergave van het spel is ronduit geweldig en zeer realistisch.

Beschrijving

Psytron werd oorspronkelijk uitgebracht voor de Sinclair Spectrum 48K en was op die computer een zeer groot succes. De fabrikant Beyond was dermate overtuigd van de klasse van het spel dat er een competitie aan verbonden werd. Diegene die het spel uitspeelde en het laatste niveau geheel haalde, kreeg als beloning een Sinclair Quantum Leap computer uitgereikt. Voor zover wij weten is deze prijs nooit geclaimd. Dat geeft een goed idee van de moeilijkheidsgraad van dit spel.

Gelukkig is dit spel nu ook voor de Commodore 64 leverbaar en dankzij Home Soft ook nog in een Nederlandstalige schermversie (inclusief zeer uitgebreide Nederlandse handleiding). Een uniek gebeuren gezien het feit dat over het algemeen importeurs/fabrikanten dit soort spelen al snel als te moeilijk beschouwen voor de Nederlandse markt.

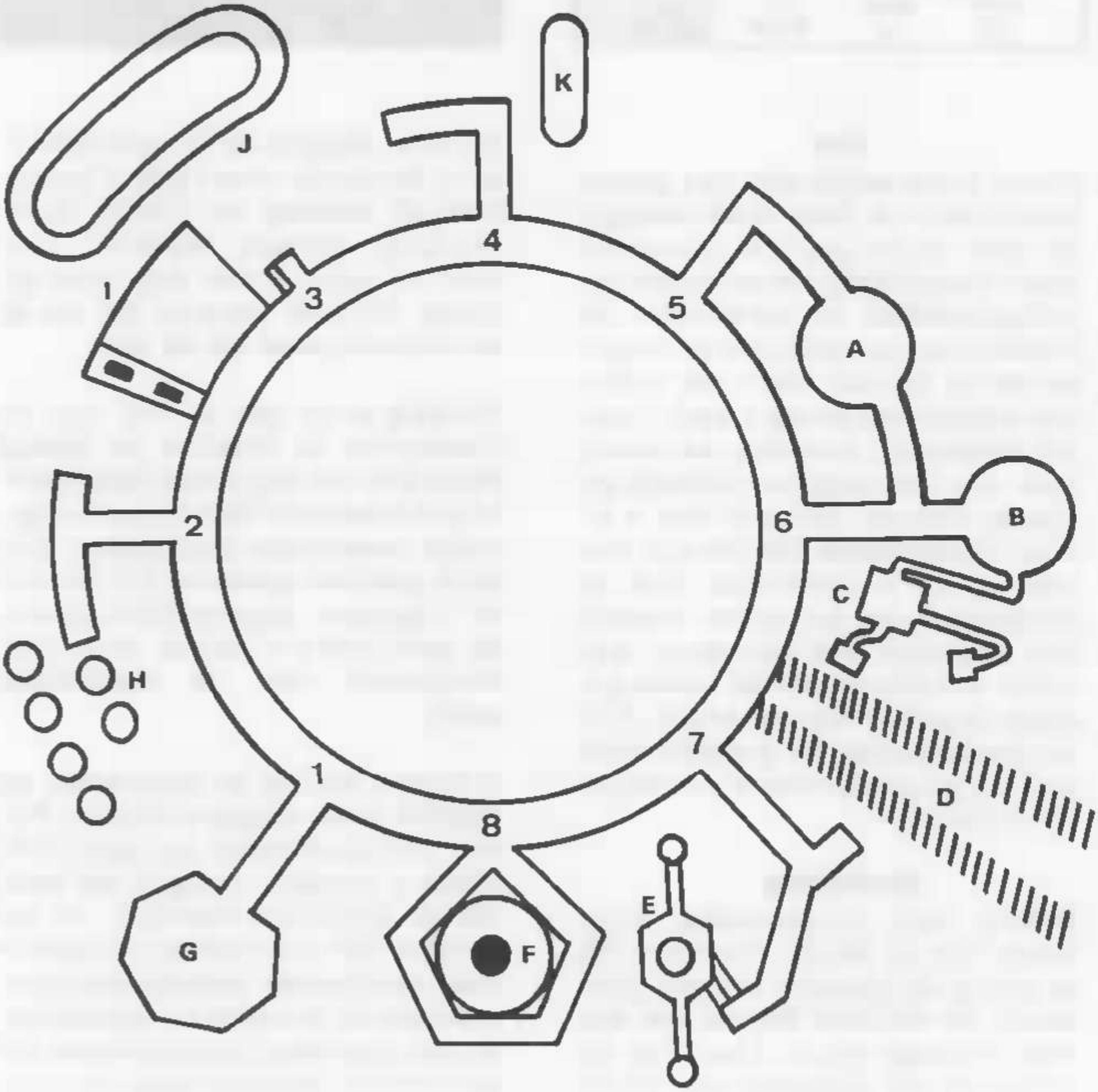
In Psytron word je het brein achter (of eigenlijk in) de computer Psytron. Psytron bewaakt/bestuurt het gigantische Betula 5 complex en regelt het leven van de honderden bewoners van het complex. Het is je taak het complex te laten voortbestaan ondanks saboteurs, aanvallen uit de ruimte en ongelukken. Je moet reparaties (laten) uitvoeren aan het complex, saboteurs opsporen en on-

schadelijk maken, zorgen dat de bewoners van het complex niet omkomen door zuurstofgebrek of van de honger etc. etc..

Psytron bevindt zich diep onder de grond waar ontploffende bommen weinig kwaad kunnen. Via beeld-monitoren kan het gehele Betula 5 complex in de gaten gehouden worden. Je kunt direct contact leggen met de bewoners die verantwoordelijk zijn voor onderhoud en verdediging, het contact met het bevoorradingsschip, de luchtsluizen en de diverse gebouwen.

Het complex is aangelegd rondom een centrale tunnel die alle gebouwen verbindt. Aan de hand van tekening 1 geven we een overzicht van het Betula 5 complex. Achter iedere korte beschrijving vermelden we hoe een onderdeel op het scherm in het spel benoemd wordt. Eveneens wordt vermeld welke sluis tot welk gebouw toegang geeft.

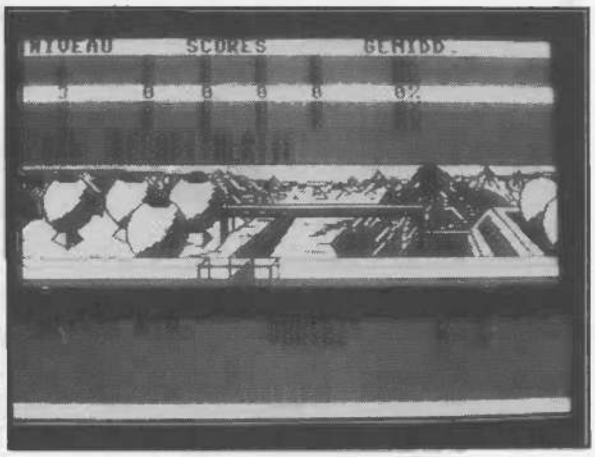
PLATTEGROND BETULA 5



1 t/m 8: Luchtsluizen. Sluis.
Sluis 1: Dormatorium of
Aanpassingsruimte
Sluis 2: Krachtcentrale
Brandstoftanks
Sluis 3: Destructor generator
Krachtcentrale
Sluis 4: Destructor generator
Sluis 5: Ziekenhuis
Magazijn
Sluis 6: Vries-generator
Ziekenhuis
Zuurstof centrale
Sluis 7: Recycling eenheid
Landingsterrein
Sluis 8: Recreatiezaal

A. Het ziekenhuis. Verzorging van gewonden en opslag van medicamenten. Hospitaal. Toegang via sluizen 5 en 6.
B. Generator. Belangrijkste bron van energie voor Betula 5. Werkt op een systeem van koudewisseling. Vries-generator. Toegang via sluis 6.
C. Zuurstof (O_2) centrale. Houdt het zuurstof niveau in de basis op peil. Zuurstof eenheid. Toegang via sluis 6.
D. Landingsterrein en teleportatiegebouw. Bevoorrading vanuit het bevoorradingsschip geschiedt hier. Mensen en materieel komen hier aan. Haven. Toegang via sluis 7.
E. Recycling eenheid. Alle afvalstoffen (menselijk en industrieel) evenals water worden hier bewerkt zodat ze weer voor gebruik beschikbaar komen. Vergeet niet dat Betula 5 op een planeet met een stikstof atmosfeer gebouwd is. Dit is de meest efficiënte manier en men hoeft niet op kostbare wijze grondstoffen etc. in te voeren. Recycling eenheid. Toegang via sluis 7.
F. Recreatie gebouw. Als men vrije tijd heeft kan men hier recreëren. Recreatiezaal. Toegang via sluis 8.
G. Dormatorium. Hier kan men zich te ruste begeven. Aanpassingsruimte. Toegang via sluis 1.
H. Brandstoftanks. Olie depot. Toegang via sluis 2.
I. Krachtcentrale. Opwekking van de voor de koudegenerator en de basis benodigde energie. Krachtcentrale. Toegang via sluizen 2 en 3.
J. Destructor generator. Krachtigste verdedigingswapen van de basis. Door de ingewikkelde technologie echter ook onstabiel. Destructie straal. Toegang via sluizen 3 en 4.
K. Magazijnen. Voedsel opslag. Toegang via sluis 5.

Nadat het spel van tape ingeladen is (gelukkig met een snellaad systeem, dus dat is zo gebeurd) zien we een zeer fraaie weergave van een deel van Betula 5.



Beginbeeld

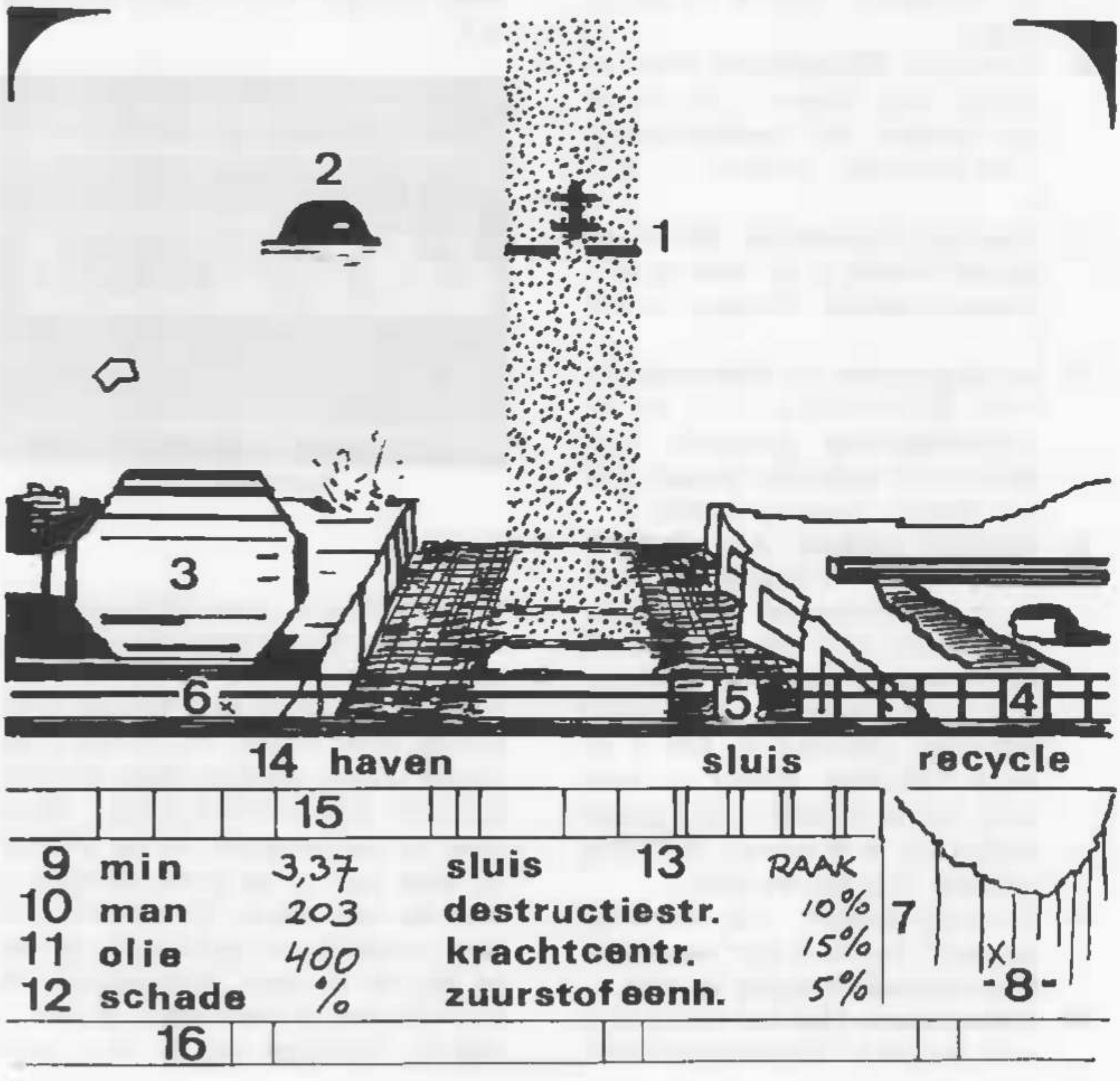
Een aantal opties staan tot beschikking. We kunnen kiezen welk niveau we willen spelen (1-5, het zesde en laatste niveau is alleen door hard werken te bereiken) of we kunnen een eerder opgeslagen situatie inladen. (Kies hiervoor LADEN RECAPITULATIE). Plaats (met de cursor-toetsen of de joystick) de witte balk op de gewenste optie en druk de vuurknop in. Vanuit dit scherm is het mogelijk een spel situatie op tape of disk op te slaan. Volg hiervoor de aanwijzingen op het scherm. Je slaat altijd de resultaten van de vier laatste

spelsituaties per niveau op. De filenaam die hiervoor automatisch gekozen wordt is "SERVICE".

Mochten tijdens het laden van dit file lees-fouten optreden dan moet het laden afgebroken worden; druk hiertoe de <RUN/STOP> toets in.

Tijdens een spel kun je te allen tijde naar dit hoofdmenu terugkeren door de <@> toets in te drukken. Voordat we de verschillende niveaus en de desbetreffende opdrachten bespreken geven we eerst een overzicht van de informatie die je op je beeldscherm tegen kunt komen. Zie tekening.

1. Kruisvizier van de laser installatie.
2. Vijandelijk ruimteschip.
3. Gebouw.
4. Sluis.
5. Saboteur op weg naar sluis om de toegang tot het gebouw op te blazen. De saboteur ontploft automatisch wanneer hij de sluis bereikt.
6. Bewakings-robot in het bovenste gedeelte van de tunnel. In dit deel bevinden zich ook de sluizen.
7. Drie dimensionaal zicht door de camera sensoren van de bewakings-robot. In de verte is een saboteur in de tunnel zichtbaar.
8. Vizier van het laser-wapen van de bewakings-robot.



9. Tijd uitgedrukt in minuten. Niveau 1-5: tijd die nog rest voordat dit niveau beeindigd moet zijn. Niveau 6: verstreken tijd sinds aanvang van dit spelniveau.
10. Man. Geeft aan hoeveel bemanningsleden nog in staat zijn actief deel te nemen aan de verdediging of het onderhoud van Betula 5.
11. Olie. Geeft de beschikbare hoeveelheid brandstof aan.
12. Schade. Geeft het percentage schade aan dat toegebracht is aan een vijandelijk ruimteschip. Een voltreffer hoeft namelijk niet meteen totale vernietiging te betekenen.
13. Schade overzicht wat betreft onderdelen van Betula 5. Schade wordt uitgedrukt in procenten evenals in de vorm van een rode attentie-balk achter de benaming van het betreffende onderdeel/gebouw.
14. Gebouw dat op dat moment op het scherm te zien is. Eveneens wordt vermeld welke luchtsluis zichtbaar is.
15. Abstracte weergave van de tunnel. "Tunnel-rapport". Een witte balk geeft aan welk gedeelte van de basis op dit moment op het scherm zichtbaar is. Groen vakje: vijandelijk ruimteschip aanwezig. Rood vakje: aanvallend vijandelijk ruimteschip.
16. Rapportscherm robot aktiviteiten. Abstracte weergave verbindingstunnel. Wit vakje: positie bewakingsrobot. Rood vakje: positie saboteur.

Spel niveaus

Zoals gezegd kent Psytron zes niveaus. De niveaus verschillen wat betreft besturing, opdracht, doel, mogelijkheden en tijdslimiet. Je kunt te allen tijde vanuit een spelniveau terug naar het hoofdmenu (om bijvoorbeeld een spelscore op te slaan) door de <@> toets in te drukken. De eerste drie niveaus zijn voornamelijk actie niveaus, dat wil zeggen schieten en beschoten worden. Niveau 4 introduceert een strategisch element. De niveau's 1-5 zijn elk afzonderlijk te spelen. Niveau 6 is alleen te bereiken doordat voor de eerste niveau's een bepaald minimum percentage gehaald is. Het minimale percentage wordt opgegeven bij de opdracht voor een niveau. We zullen ieder niveau apart bespreken.

Niveau 1: Saboteurs

Besturing:
<RUN/STOP>: Pauzetoets. Druk een willekeurige toets in om verder te spelen.
<CTRL> of joystick naar voren: de robot beweegt vooruit.
<LINKER SHIFT> of joystick naar achter: robot draait zich om. Je kunt derhalve niet achteruit bewegen.
<RECHTER SHIFT> of vuurknop: robot schiet de ingebouwde laser af.
<SPATIEBALK>: versneld overschakelen van de ene beeldmonitor naar een andere. De Bewakingsrobot beweegt eveneens sneller.

Opdracht niveau 1

Vijandelijke ruimteschepen brengen met behulp van hun teleportatie-systemen saboteurs naar de verbindingstunnel over. Taak van de saboteurs is luchtsluizen op te blazen zodat grote schade toegebracht wordt aan Betula 5. De enige wijze waarop saboteurs te stoppen zijn is ze op te sporen met de bewakings-robot en vervolgens te vernietigen. Probeer de schade zoveel mogelijk te beperken.
Tijdslimiet niveau 1: 5 minuten.
Minimum percentage niveau 1: 50 procent.

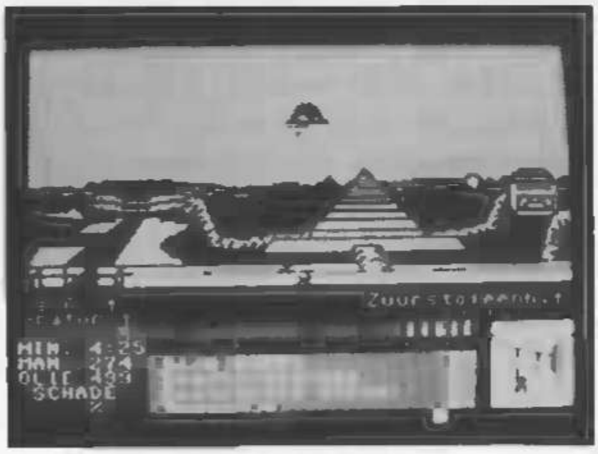
Tips niveau 1

Iedere saboteur krijgt een specifieke sluis toegewezen. Wanneer hij gedropt is in de tunnel zal hij zo snel mogelijk naar zijn doel gaan.

Luchtsluizen zijn een belangrijk onder-

deel van het complex. Zij vormen de verbinding tussen de tunnel en de diverse gebouwen. Een luchtsluis is de enige toegang tot een gebouw. Wanneer schade toegebracht is aan een gebouw kunnen reparatie ploegen uitsluitend via een sluis het gebouw betreden. Is de sluis eveneens beschadigd dan zullen de reparatie werkzaamheden ernstig belemmerd en vertraagd worden. Eerst moet de sluis gerepareerd worden. Een sluis kan zowel aan de tunnel zijde als aan de gebouw zijde beschadigd raken. Een aan beide zijden beschadigde sluis zal aanzienlijk langer in reparatie zijn. Reparatieploegen zijn in dat geval ook minder efficiënt en trager. In niveau 1 is het echter nog niet mogelijk reparatieploegen uit te sturen.

De bewakings-robot is je enige wapen in dit niveau. Door de sensoren van de robot zie je de tunnel (rechtsbeneden). De positie van de robot in de tunnel ten opzichte van de rest van het complex wordt weergegeven in de transparante "tunnel-balk" onderin het monitorbeeld van het complex. Het vizier van het laser-wapen van de bewakingsrobot wordt weergegeven als een horizontaal streepje onderin het 3 dimensionale zicht op de tunnel.



De vijand valt aan

Met een druk op de vuurknop vuur je de laser af. Na een schot heeft de laser ongeveer een/tiende seconde nodig om weer opgeladen te worden. In die periode kun je niet schieten.

Helemaal onderin je tv-scherm zie je het robot rapport. Hier wordt je robot weergegeven als een wit vakje. Rode vakjes geven aan waar eventuele saboteurs zich bevinden. Aan de hand van dit robot-rapport kun je bepalen waar je naartoe moet om een saboteur tegen te houden. Het beste kun je de bewakings-robot in de buurt houden van het gevaarlijkst uitziende vijandelijk ruimteschip. Dat schip namelijk zal als eerste een saboteur droppen.

Niveau 2: Ruimtewacht

Besturing:
<CTRL> of joystick naar voren: kruisvizier omhoog.
<LINKER SHIFT> of joystick naar achter: kruisvizier omlaag.
<CLR/HOME> of joystick naar links: kruisvizier naar links
<INST DEL> of joystick naar rechts: kruisvizier naar rechts.
<RECHTER SHIFT> of vuurknop: afvuren laser.
<SPATIEBALK> samen met links of rechts bewegen: versneld overzicht (scrollen) van de omgeving van het complex.

Opdracht niveau 2

In dit veld is je taak te voorkomen dat vijandelijke ruimteschepen de basis kunnen naderen en het complex bombarderen. Hiervoor beschik je over een aantal hulpwerktuigen. Allereerst natuurlijk de vernietigende laser straal, welke bestuurd wordt met het in het beeld zichtbare kruisvizier. Daarnaast kun je op het "tunnel-rapport" zien welke schepen op weg zijn om te bombarderen (rood vakje) en welke schepen slechts schijnaanvallen uit zullen voeren (groen vakje). Het belang van dit "tunnel-rapport" dient niet onderschat te worden.

Tijdslimiet niveau 2: 5 minuten.
Minimum percentage niveau 2: 50 procent.

Speeltips niveau 2

Dit veld is een kwestie van uitkijken en snel reageren. Schiet pas wanneer je zeker bent van een voltreffer. Ieder schot kost energie en die zou je wel eens voor iets anders nodig kunnen hebben. Aan schepen die schijnaanvallen uitvoeren kun je het beste geen aandacht besteden. Bommen die geen gebouwen treffen hebben geen invloed op het functioneren van Betula 5.

Niveau 3: Verdediging

Robot-besturing:
<RUN/STOP>: Pauze toets. Druk een willekeurige toets in om verder te spelen.
<CTRL> of joystick naar voren: de robot beweegt vooruit.
<LINKER SHIFT> of joystick naar achter: robot draait zich om. Je kunt derhalve niet achteruit bewegen.
<RECHTER SHIFT> of vuurknop: robot schiet de ingebouwde laser af.
<SPATIEBALK>: robot beweegt sneller.

Besturing afweergeschut:
<CTRL> of joystick naar voren: kruisvizier omhoog.
<LINKER SHIFT> of joystick naar achter: kruisvizier omlaag.
<CLR/HOME> of joystick naar links: kruisvizier naar links
<INST/DEL> of joystick naar rechts: kruisvizier naar rechts.
<RECHTER SHIFT> of vuurknop: afvuren laser straal.
<SPATIEBALK> samen met links of rechts bewegen: versneld overzicht van de omgeving van het complex.
Daarnaast worden nog twee andere toetsen gebruikt.
Commodore toets: Op scherp zetten en afvuren van de Destructor generator.
<↑>toets: omschakelen robot-besturing naar besturing afweergeschut en omgekeerd.

Opdracht niveau 3

Niveau 3 combineert de vorige niveaus wat betreft opdracht. Je moet de luchtsluizen beschermen (saboteurs onschadelijk maken), maar ook zorgen dat vijandelijke ruimteschepen niet kunnen bombarderen of saboteurs kunnen droppen.
Tijdslimiet niveau 3: 10 minuten
Minimum percentage niveau 3: 50 procent.

Speeltips niveau 3

Gelukkig beschik je op dit niveau over wat meer mogelijkheden. Je kunt nu de Destructor generator gebruiken. De Destructor generator is een onlangs ontwikkeld apparaat gebaseerd op de laatste theorieën over para-positronische energie. Door het indrukken van de <Commodore> toets voer je energie aan de generator. Na enige seconden is de generator opgeladen en gereed om een para-positronische energie explosie te genereren. Daarvoor is echter een katalysator nodig, de zogenaamde Destructor. De Destructor wordt nu in de generator ingebracht. Op dit moment is de generator gereed en kan de Destructor afgevuurd worden. Ten teken hiervan zal linksonder in beeld een rood vierkant oplichten.

Nogmaals de <Commodore> toets indrukken vuurt de generator af. (Wanneer je je alsnog mocht bedenken kun je de generator ontladen door een willekeurige andere toets in te drukken). Wat na het afvuren precies gebeurt, daarover verschillende de geleerden van mening.
Een ding is duidelijk. Alle vijandelijke ruimteschepen binnen een straal van 100 par-secs worden volledig vernietigd. Dit betekent dat je de ruimte om de planeet geheel van vijanden zuivert. Omdat de generator nog steeds in een

experimenteel stadium verkeert bestaat een kans van 10 procent dat tijdens het afvuren de Destructor explodeert. De generator kan daarna niet meer gebruikt worden. De kans dat de generator instabiel wordt, wordt groter naarmate hij meer beschadigd raakt. Gebruik de Destructor generator uitsluitend in uiterste noodzaak!

Eveneens komt in dit niveau de Schade indicator in gebruik. Deze indicator geeft aan hoeveel schade berokkend is aan een vijandelijk ruimteschip. De schade wordt uitgedrukt in procenten in stappen van 10 procent. 0 procent is geen schade, 100 procent is totale vernietiging. Schade is cumulatief. Dat wil zeggen dat de tweede treffer het schade percentage verhoogt enz. totdat het schip 100 procent schade heeft opgelopen. Door het waanzinnige tempo van de strijd krijgen de vijandelijke schepen geen kans herstelwerkzaamheden uit te voeren wanneer ze buiten bereik van je afweergeschut gekomen zijn.
Het is raadzaam op dit niveau de verdediging van gebouwen te stellen boven het opsporen en vernietigen van saboteurs. Je kunt toch nog geen reparatieploegen uitsturen, derhalve zal een beschadigde sluis niet echt van invloed op het spelverloop zijn.

Niveau 4: Reparaties

Robot-besturing:
<RUN STOP>: Pauze toets. Druk een willekeurige toets in om verder te spelen.
<CTRL> of joystick naar voren: de robot beweegt vooruit.
<LINKER SHIFT>of joystick naar achter: robot draait zich om. Je kunt derhalve niet achteruit bewegen.
<RECHTER SHIFT>of vuurknop: robot schiet de ingebouwde laser af.
<SPATIEBALK>: robot beweegt sneller.

Besturing afweergeschut:
<CTRL> of joystick naar voren: kruisvizier omhoog.
<LINKER SHIFT> of joystick naar achter: kruisvizier omlaag.
<CLR/HOME> of joystick naar links: kruisvizier naar links.
<INST/DEL> of joystick naar rechts: kruisvizier naar rechts.
<RECHTER SHIFT> of vuurknop: afvuren laser straal.
<SPATIEBALK> samen met links of rechts bewegen: versneld overzicht van de omgeving van het complex.

De volgende toetsen zijn eveneens van belang:
Commodore toets: op scherp zetten en afvuren van de Destructor generator.
< ↑ > toets: omschakelen robot-besturing naar besturing afweergeschut en omgekeerd.
<RETURN>: inschakelen van de Tijdstop. Tijdelijke onderbreking van de spel-actie.

Opdracht niveau 4

Niveau 4 introduceert het strategische element in Psytron. Naast de actie zoals deze al plaatsvond in niveau 3 moeten nu ook herstelwerkzaamheden aan de basis uitgevoerd worden. Hierbij spelen een aantal factoren een rol zoals:

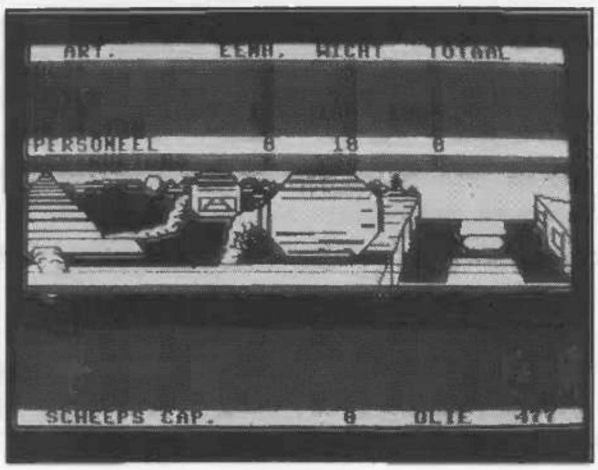
1. het schade percentage aan een gebouw en het belang van dat gebouw voor het goed functioneren van de basis.
2. effectiviteit van reparatieploegen. Deze wordt beïnvloed door algemene omstandigheden zoals humeur, voedselvoorraden, zuurstofgebrek, gewonden, gebrek aan medicamenten, beschadigde sluizen etc..

Daarnaast moet het landingsterrein vrijgehouden worden van vijanden
Tijdslimiet niveau 4: 10 minuten.
Minimum percentage niveau 4: 60 procent.

Speeltips niveau 4

Gelukkig is het op dit niveau mogelijk gebruik te maken van een ultra geheim apparaat: de Tijdstop. Na het indrukken van de <RETURN> toets wordt de Tijdstop ingeschakeld. De Tijdstop bevriest alle actie op Betula 5. Een nadeel van de Tijdstop is echter dat dit apparaat enorme hoeveelheden energie nodig heeft en daarom niet al te vaak of te lang achter elkaar gebruikt kan worden. Op het scherm verschijnt het Tijdstop submenu. Het uitschakelen van de Tijdstop gebeurt door op het scherm "reële tijd" te kiezen.

Tijdens de Tijdstop kun je de besturings- en vuurtoetsen nog steeds gebruiken. De Tijdstop wordt ingeschakeld om bepaalde situaties te kunnen bestuderen en het Statusrapport te bekijken. Plaats de witte balk op je scherm op het onderwerp dat je bestuderen wilt. Ook kun je navragen hoe groot het aantal doden en gewonden is, hoe groot de voorraden voedsel en medicamenten zijn etc..

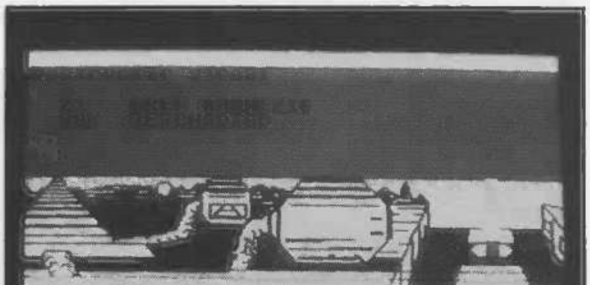


Tijdstop

Alle relevante informatie met betrekking tot het operationeel houden van dé basis is beschikbaar. Houd echter wel rekening met het feit dat de Tijdstop zeer veel energie kost en derhalve niet altijd optimaal benut kan worden. De tijdsduur gedurende welke de Tijdstop ingeschakeld kan worden is afhankelijk van:

a. de hoeveelheid schade aan de krachtcentrale. Hierdoor wordt het brandstofverbruik bepaald.
b. de hoeveelheid schade aan de vriesgenerator. Dit bepaalt of je al dan niet de Tijdstop kunt inschakelen.

Een van de belangrijkste taken in dit niveau is het repareren van toegebrachte schade. Hiertoe moeten reparatieploegen op de been gebracht worden. Om reparatieploegen te kunnen vormen zul je de Tijdstop in moeten schakelen. Tijdens de Tijdstop plaats je met behulp van de besturings-toetsen of de joystick de witte balk op het gebouw dat schade opgelopen heeft. Vervolgens roep je een aantal mensen op om deel uit te maken van de reparatieploeg. Onderin het Statusscherm wordt voortdurend bijgehouden hoeveel bemanningsleden nog beschikbaar zijn: de reserve crew. Een ploeg kan maximaal 100 bemanningsleden groot zijn. De grootte van de ploeg dien je te bepalen aan de hand van de hoeveelheid schade, de belangrijkheid van het gebouw voor het optimaal functioneren van de basis en de snelheid waarmee de reparaties dienen plaats te vinden. Schade aan de toegangssluis van het gebouw zullen de werkzaamheden enigszins ophouden. Schade aan een toegangs-sluis zowel aan de kant van de tunnel als aan de kant van het gebouw vertragen de reparatiewerkzaamheden aanzienlijk.



Meer bemanningsleden worden opgeroepen

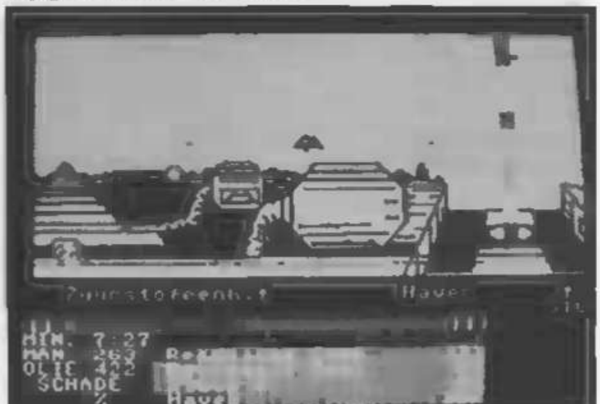
Om dit niveau optimaal te kunnen spelen is het zeer belangrijk dat je exact weet wat de functie en het belang van ieder gebouw zijn. Ook is het noodzakelijk dat je de beperkingen van je bemanningsleden kent. Raadpleeg hiervoor Aanhangsel 1. Bovendien moet je exact weten welke sluis toegang tot welk(e) gebouwen(en) geeft.

Sluis 1: Dormatorium of Aanpassingsruimte
Sluis 2: Krachtcentrale
Brandstoftanks
Sluis 3: Destructor generator
Krachtcentrale
Sluis 4: Destructor generator
Sluis 5: Hospitaal, ziekenhuis
Magazijn
Sluis 6: Vries-generator
Hospitaal, ziekenhuis
Zuurstof centrale
Sluis 7: Recycling eenheid
Haven, Landingsterrein
Sluis 8: Recreatiezaal

Op dit niveau kun je "op je gemak" de schade beginnen te herstellen welke je opgelopen hebt in een vorig niveau. Uitsluitend de totale schade aan het eind van de speltijd van dit niveau is bepalend voor je eindscore (op grond waarvan je toegelaten wordt tot niveau 6).

Niveau 5: Bevoorrading

Besturing: identiek aan niveau 4.
Tijdens een Tijdstop kan nu echter radio contact met het bevoorradingsschip opgenomen worden.



De voorraadbuls in werking

Opdracht niveau 5

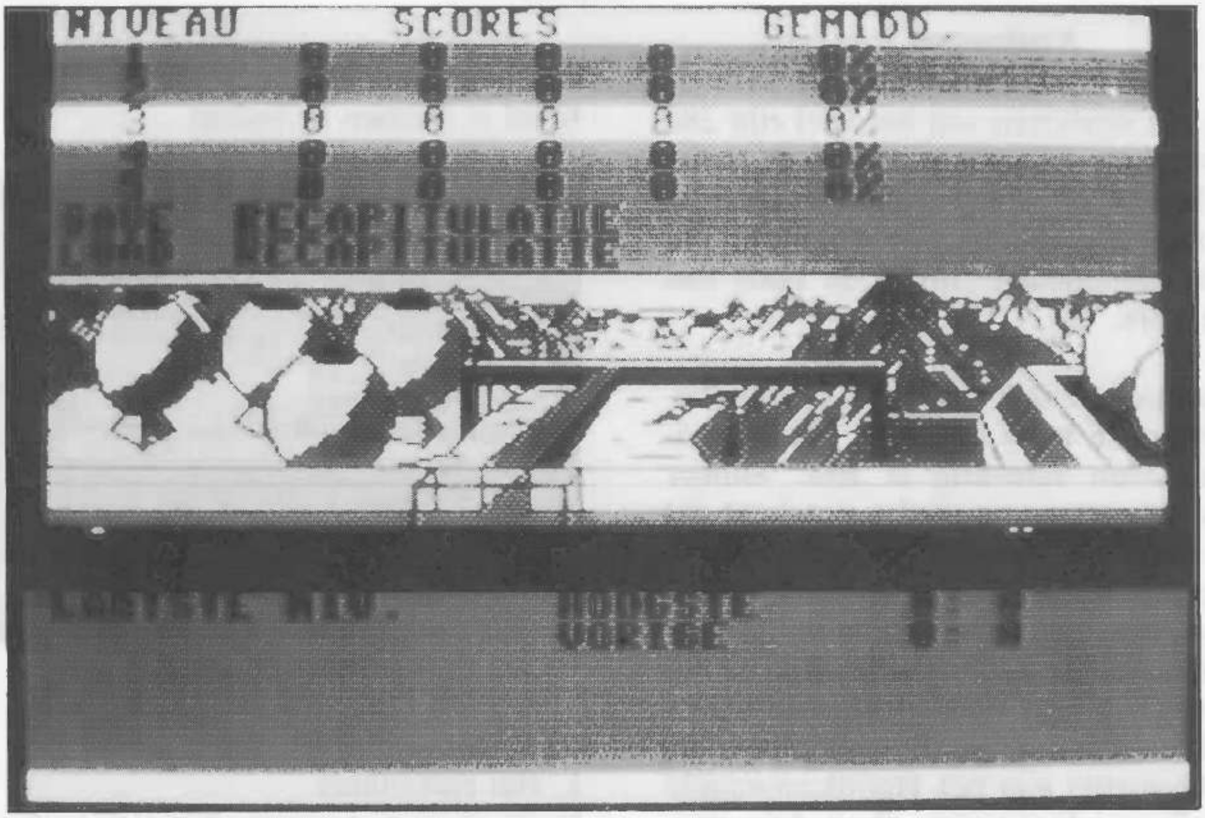
Ook op dit niveau moet je de basis met zo weinig mogelijk schade draaiende zien te houden. Gelukkig is ondertussen de radiozender gereed gekomen en kun je in contact treden met het bevoorradingsschip om door te geven wat je nodig hebt. Bestellingen gebeuren aan de hand van het tijdens een Tijdstop geraadpleegde Statusrapport. Voornaamste taak is te zorgen dat de basis operationeel blijft.
Tijdslimiet niveau 5: 10 minuten.
Minimum percentage niveau 5: 65 procent.

Speeltips niveau 5

In dit niveau treden de voorraadbuis (zie Aanhangsel 1), het bevoorradingsschip en de radio communicatie in werking. Je kunt uitsluitend tijdens een Tijdstop contact met het bevoorradingsschip opnemen. Op het scherm wordt een overzicht van de te leveren goederen en hun gewicht zichtbaar. Je bestelt goederen op dezelfde wijze als waarop je mensen oproept voor reparatiewerkzaamheden. Met de witte balk geef je de gewenste goederen en hoeveelheid aan. Voer in hoeveel je van een bepaald item ontvangen wilt. Je ziet dat bijgehouden wordt wat het totaalgewicht van de order voor dit specifieke item is. Eveneens wordt onderin beeld medegedeeld hoeveel vrachtcapaciteit het bevoorradingsschip nog over heeft. Het bevoorradingsschip kent een beperkte transportcapaciteit. Je kunt nooit meer bestellen dan vervoerd kan worden op het bevoorradingsschip.

Het is raadzaam zo vroeg mogelijk reparatieploegen samen te stellen. Je hebt dan meer dan tijd genoeg voor eventuele reparaties.

Bestel niet teveel Destructors aangezien de kans op een onstabiel exemplaar groot is. Het bevoorradingsschip kan op betere manieren gebruikt worden.



Niveau 6: Het ultieme conflict

Besturing is gelijk aan niveau 5.
Het programma zal duidelijk aangeven wanneer je ervaren genoeg bent om dit niveau te proberen.

Opdracht niveau 6

De opdracht voor niveau 6 is de eenvoud zelve: houd gedurende een uur de basis draaiende. Dit is het enige niveau waar de tijd dan ook niet afgeteld wordt. Het enige dat op dit niveau telt is hoelang je de basis operationeel weet te houden. Om een idee te geven: 15 minuten: gemiddeld; 25 minuten: goed; 35 minuten: uitstekend.
Tijdslimiet niveau 6: 60 minuten.
Minimumpercentage niveau 6: niet van toepassing.

Speeltips niveau 6

In feite zijn voor dit niveau nauwelijks tips denkbaar die niet ook van toepassing waren op het vorige niveau. Strategie is op dit niveau zeer zeker net zo belangrijk als schutters-oog en reactiesnelheid. Oefen net zo lang op niveau 5 totdat je perfect weet welke gebouwen het belangrijkst zijn en welke je rustig kunt opofferen.

Een van de belangrijkste gebouwen op de basis is het landingsterrein. Dit is immers de enige plaats waar nieuwe manschappen en goederen de basis binnen kunnen komen. Bescherm het landingsterrein met name wanneer transporten vanaf het bevoorradingsschip plaatsvinden. Op dat moment ben je het kwetsbaarst. Ieder vijandelijk schip dat op dat moment de voorraadbuis onderbreekt zet automatisch het transport stop. Het bevoorradingsschip verlaat onmiddellijk het gebied om geen schade op te lopen. Niet alle bestelde goederen zullen arriveren.
Om op dit niveau optimaal te kunnen functioneren moet je ondertussen wel in staat zijn om de diverse geluidseffecten te kunnen beoordelen. Het droppen van een bom of een saboteur gaat gepaard met een eigen geluidseffect. Dit geldt ook voor het exploderen van een bom.
Tot nu toe waren te allen tijde slechts vijf vijandelijke ruimteschepen bij de aanval betrokken. Nu worden meer schepen ingezet. Bovendien kunnen deze schepen sneller bommen en saboteurs droppen dan op de vorige niveau's gebruikelijk was.

Aanhangsel 1

De bemanning

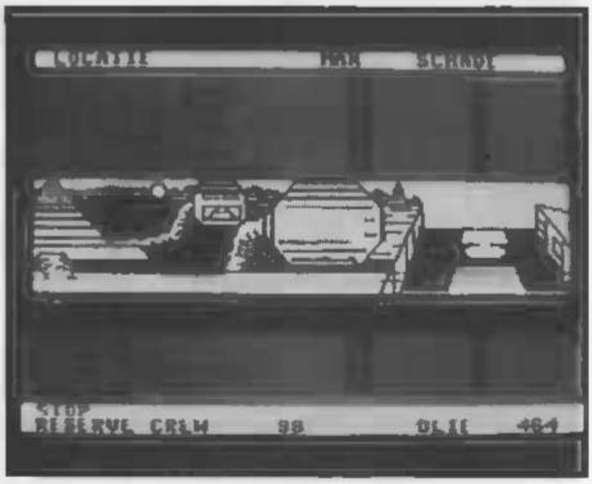
Bij het opstarten van het spel zijn 288 bemanningsleden aanwezig op de basis. 98 hiervan bevinden zich in het Dormatorium (de Aanpassings-ruimte). 190 bemanningsleden zijn in de basis aan het werk.

Om operationeel te kunnen blijven dienen op de basis minstens 200 bemanningsleden aanwezig te zijn. Minder dan 200 bemanningsleden betekent dat de basis minder goed te verdedigen is tegen de vijand en dat reparaties bijna niet uitgevoerd zullen kunnen worden. Dit kan uiteindelijk resulteren in de nederlaag. Mocht je extra mensen willen hebben dan moet je dit via het bevoorradingsschip aan het Hoofdcommando op Terra doorgeven. Over het algemeen reageert men daar vrij snel op dit soort berichten. Houd er echter wel rekening mee dat een grotere bemanning een zwaardere belasting voor de basis is.

Een aantal dingen zijn belangrijk om te weten. Werkende bemanningsleden verbruiken meer zuurstof dan (in het Dormatorium) rustende bemanningsleden. Wanneer de Zuurstof centrale niet beschadigd is heeft deze voldoende capaciteit om zuurstof aan te maken voor enkele honderden mensen (zie ook Zuurstof centrale). De eventueel met het bevoorradingsschip aangevoerde zuurstof voorraden hoeven hierbij niet benut te worden.

Schade aan het ziekenhuis zal inhouden dat gewonden minder snel herstellen. Het aantal slachtoffers zal groter worden. Eveneens onstaat een gebrek aan medicijnen.

Schade aan de recreatiezaal betekent dat de bemanning zich minder goed kan ontspannen. Ze zijn minder goed uitgerust (en een beetje chagrijnig) wanneer ze weer aan het werk moeten. Ze zullen hun werk minder goed verrichten en in een langzamer tempo. Ook hier geldt: houd je mensen tevreden!



Schade overzicht

De gebouwen van Betula 5

1. Het ziekenhuis

Verzorging van gewonden en opslag van medicamenten. Het aantal gewonden dat zal sterven neemt toe wanneer het schadepercentage voor het ziekenhuis groter wordt. Ook medicamenten zullen sneller verloren gaan. Het is van het grootste belang de voorraad medicijnen op niveau te houden. Op het scherm Hospitaal genoemd. Toegang via sluizen 5 en 6.

2. Vries-Generator

De Vries-generator is de belangrijkste bron van energie voor Betula 5. Deze generator werkt op een zeer gecompliceerd systeem van koude-uitwisseling. Schade aan deze generator maakt het leven op Betula 5 aanzienlijk minder gemakkelijk. Wanneer de generator beschadigd is wordt het moeilijker de Tijdstop in te zetten. De benodigde hoeveelheden energie kunnen op dat moment niet meer gegenereerd worden zonder dat de rest van de basis in gevaar komt. Wanneer de energie beneden een bepaald niveau komt wordt het zelfs onmogelijk nog langer de Tijdstop in te schakelen. Houd er rekening mee dat inschakelen van de Tijdstop al snel zal zorgen dat het energie niveau zo laag wordt dat je de Tijdstop niet meer ge-

bruiken kunt. Houd de tijd dat je de Tijdstop gebruikt kort!

Bovendien worden de accu's van de basis, de generator en de krachtcentrale minder snel opgeladen wanneer de Vries-generator beschadigd is. Ook dit is weer afhankelijk van de grootte van de toegebrachte schade. Toegang tot de Vries-generator is via sluis 6.

3. Zuurstof (O_2) centrale
De Zuurstof eenheid houdt het zuurstof niveau in de basis op peil. Normaliter produceert de centrale voldoende zuurstof voor ongeveer 1500 rustende (dus niet werkende) bemanningsleden. Bemanningsleden die aan het werk zijn ofwel in de basis op normale dienst ofwel deel uitmaken van een reparatieploeg verbruiken echter drie maal de normale hoeveelheid zuurstof. De centrale heeft dus capaciteit voor 500 werkende bemanningsleden. Schade aan de zuurstof centrale heeft tot gevolg dat minder zuurstof geproduceerd zal worden. Dit kan betekenen dat er niet genoeg zuurstof is om de bemanning in leven te houden. Je zult dan een beroep moeten doen op het bevoorradingsschip.

In volgorde van prioriteit: zuurstofgebrek is ernstiger dan gebrek aan water, gebrek aan water is ernstiger dan gebrek aan voedsel.
De toegang tot de zuurstof centrale is via sluis 6.

4. Landingsterrein en teleportatiegebouw. Voorraadbuis en bevoorradingsschip.
Bestelde apparatuur en nieuwe bemanningsleden worden met het bevoorradingsschip aangevoerd en neergezet op het landingsterrein. Dit gebeurt door middel van de zogenaamde voorraadbuis. De voorraadbuis is een positronische magneto teleportatiestraal. Het principe van deze buis is dermate ingewikkeld dat de simpelste beschrijving ongeveer 2400 pagina's in beslag zou nemen.

In het kort gezegd: je hebt een ontvanger en een zender. Je plaatst het te verzenden voorwerp in de zender. Met behulp van geavanceerde positronische apparatuur wordt de straal opgewekt. Deze tast het voorwerp laag voor laag af en slaat deze op als digitale pulsen. Vervolgens worden deze pulsen naar de ontvanger gestuurd. Daar wordt met behulp van soortgelijke apparatuur het voorwerp weer opgebouwd. Dit is natuurlijk allemaal heel eenvoudig uitgelegd want bij het overzenden van mensen komen er een aantal problemen om de hoek kijken. Gelukkig hebben de heren geleerden deze opgelost en hoeven we ons daarover geen zorgen te maken. Het enige wat voor ons van belang is, is dat een constante energiebron noodzakelijk is om het landingsterrein en de voorraadbuis te kunnen laten functioneren.

Daarnaast heeft het landingsterrein brandstof nodig om te kunnen functioneren. Beschadiging van het landingsterrein zal resulteren in vertraging van het goederentransport.

De voorraadbuis wordt pas gebruikt in spelniveau 5. Via de voorraadbuis worden alle bestelde goederen vanuit het bevoorradingsschip naar de basis getransporteerd. Gelukkig blijft het bevoorradingsschip altijd buiten schot. Dit betekent dat het nooit getroffen kan worden door vijandelijk vuur. De voorraadbuis kan door het hoge energie verbruik slechts maximaal 1 minuut benut worden. Normaliter (bij een onbeschadigd landingsterrein) duurt een goederentransport ongeveer 30 seconden. Naarmate de schade toeneemt duurt het transport langer. Bij 100 procent schade duurt transport van goederen meer dan 4 minuten. Het maximale gewicht dat per transport verstuurd kan worden is 1000 ton.

Het opereren van de buis heeft gevolgen voor radio, radar en video verkeer. Kontakt tussen basis en bevoorradingsschip is op dat moment niet mogelijk. Wanneer op niveau 6 (het laatste niveau) een vijandelijk schip door de voorraadbuis heen vliegt wordt het transport van goederen direct stopgezet. Dit geldt niet voor de andere niveaus. Toegang tot het landingsterrein via sluis 7.

5. Recycling eenheid
Alle afvalstoffen (menselijk en industrieel) evenals water worden in de recycling eenheid bewerkt zodat ze weer voor gebruik beschikbaar komen. Dit is de meest efficiënte manier en men hoeft niet op kostbare wijze grondstoffen etc. in te voeren.

De recycling eenheid kan wanneer ze niet beschadigd is ongeveer 1500 rustende of 500 werkende mensen onderhouden. Net als bij zuurstof gebruikt een werkend mens drie maal zoveel voedsel en water als een rustend mens (in dit spel althans). Wanneer de eenheid 50 procent schade opgelopen heeft kan slechts de helft van het normale aantal mensen onderhouden worden. 100 procent schade betekent dat de recycling eenheid tot stilstand zal komen. Werkzaamheden worden stopgezet.

Op het Statusrapport (tijdens de Tijdstop) kun je zien hoe groot de voorraden voedsel en water nog zijn. Het verbruik is natuurlijk afhankelijk van het aantal bemanningsleden en hun activiteiten. Een ding is zeker: wanneer de voorraden op zijn zullen mensen omkomen! Toegang via sluis 7.

6. Recreatie gebouw
Als men vrije tijd heeft (zelden) kan men hier recreëren. Wanneer het recreatiegebouw schade oploopt zullen de reparatieploegen minder snel werken. Zoveel haast om terug te gaan naar de recreatiezaal hebben ze immers niet! Toegang via sluis 8.

7. Dormatorium of Aanpassingsruimte
In het Dormatorium kan men zich ter ruste begeven. Bij 0 procent schade kunnen hier ongeveer 100 niet werkende bemanningsleden verblijven. Bij 50 procent schade is er slechts ruimte voor 50 man.

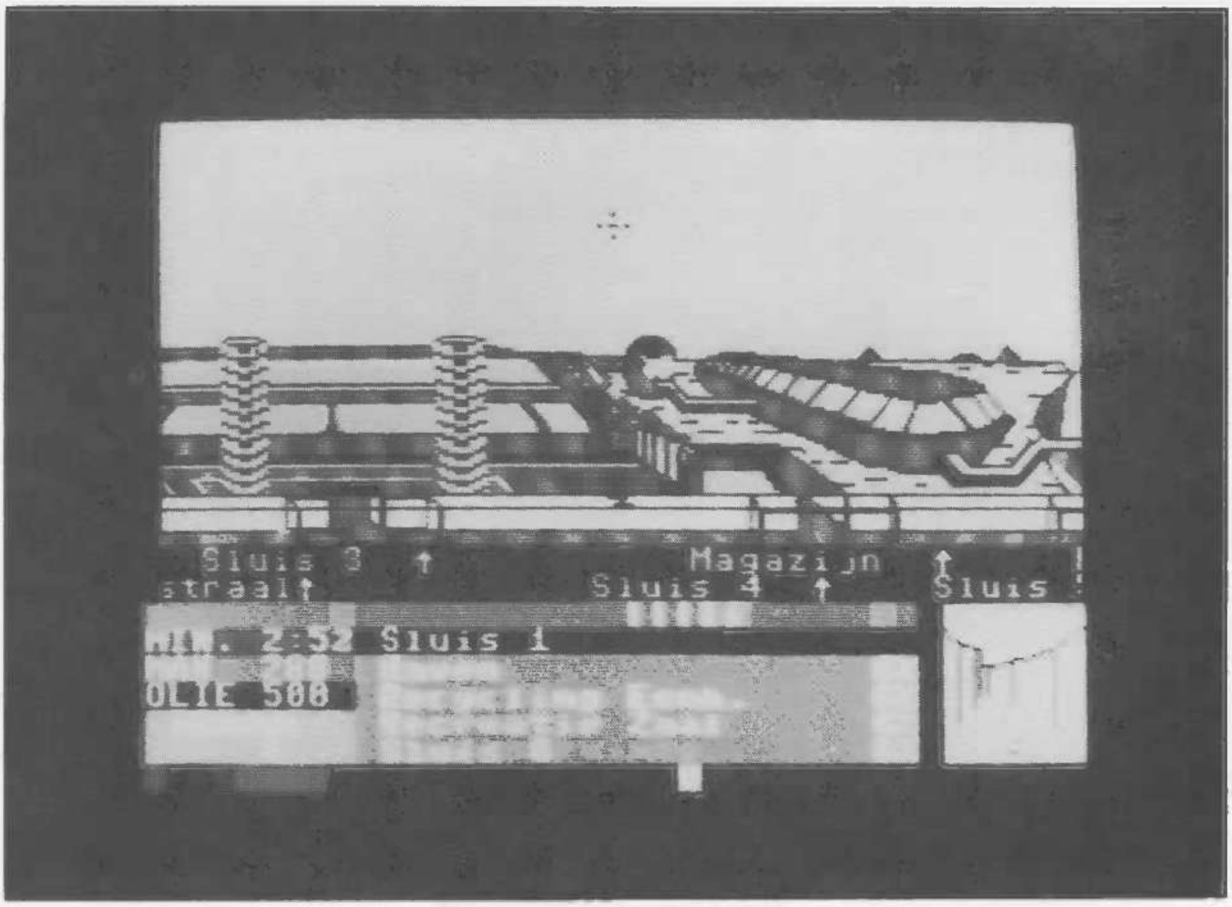
Mocht je meer mensen naar de aanpassingsruimte sturen dan er ruimte is, zullen deze verwezen worden naar het hoofdkwartier op Terra. Dit is een automatische procedure. Deze bemanningsleden worden automatisch via het teleportatie-systeem verder gestraald naar het hoofdkwartier. Toegang via sluis 1.

8. Brandstof (olie) tanks
Hier wordt de brandstof opgeslagen voor het landingsterrein en o.a. de Tijdstop. Normaliter kunnen 500 eenheden brandstof opgeslagen worden. De opslagcapaciteit wordt minder naarmate de tanks (meer) beschadigd raken. Mocht een bom binnen het tankgebouw exploderen dan zal ook brandstof verloren gaan en niet alleen schade toegebracht worden aan het gebouw. Brandstof is niet alleen noodzakelijk voor de Tijdstop maar zonder brandstof kun je ook geen transporten doen plaatsvinden of schieten op vijandelijke ruimteschepen. Toegang via sluis 2.

9. Krachtcentrale
In de krachtcentrale vindt de opwekking plaats van de voor de Vries-generator, de Tijdstop en de basis benodigde energie. Het allerbelangrijkst hierbij is de Tijdstop. Immers zonder Tijdstop ben je vrijwel machteloos op de hogere niveaus. Je kunt de basis niet meer bevoorraden, radio communicatie met het bevoorradingsschip is onmogelijk, re-

paratieploegen kunnen niet uit gestuurd worden etc. etc.. Schade aan de krachtcentrale heeft tot gevolg dat meer brandstof nodig zal zijn om de Tijdstop in te schakelen. En als de Tijdstop niet ingeschakeld kan worden kun je geen brandstof meer laten overstralen. Op die manier ontstaat een vicieuze cirkel waarin je nooit terecht mag komen! Toegang tot de krachtcentrale is via sluizen 2 en 3.

is een katalysator nodig, de zogenaamde Destructor. Aangezien deze hele ontwikkeling nog in een (alhoewel vergevorderd) experimenteel stadium verkeert, bestaat een kans van 10 procent dat de Destructor bij afvuren ontploft. Dit percentage wordt groter naarmate de Destructor generator meer beschadigd is. Bij 100 procent schade aan de generator zal de Destructor ALTIJD ontploffen. Wanneer de Destructor



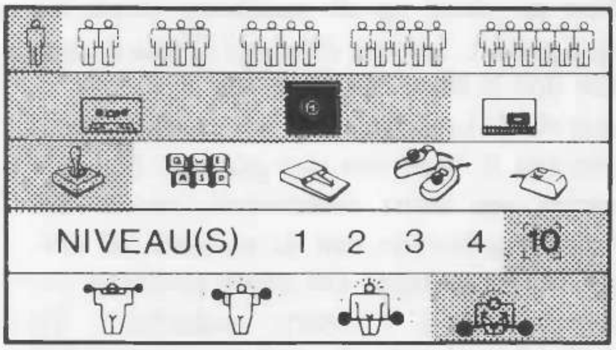
Even een moment van rust

10. Destructor generator.
De Destructor generator is het krachtigste verdedigingswapen van de basis. Jammer genoeg is de Destructor generator door de toegepaste, zeer ingewikkelde technologie ook uiterst onbetrouwbaar. De Destructor generator wekt een gigantische positronische energie ontwikkeling op waardoor een zeer groot gebied rondom de planeet van vijandelijke ruimteschepen gezuiverd wordt. Om het proces op te starten ontploft zal ook de Destructor generator buiten werking gesteld worden. Bij 100 procent schade aan de Destructor generator zal elke Destructor exploderen. Toegang tot de Destructor generator is via de sluizen 3 en 4.

11. Magazijnen
In de magazijnen worden de voedsel voorraden opgeslagen. Toegebrachte schade heeft weinig of geen invloed. Toegang via sluis 5.

QUEDEX

Thalamus Ltd. | Stavros Fasoulas | HomeSoft Benelux





Doel

Een omschrijving van het doel dat je in het spel *Quedex* moet nastreven is niet zo eenvoudig te geven. Het spel bestaat uit 10 verschillende onderdelen. Elk onderdeel kent een ander doel. Ruwweg gezegd moet je proberen met een bal in zo kort mogelijke tijd zoveel mogelijk obstakels te vermijden. Soms moet je intussen de uitweg proberen te vinden in een doolhof.

Beschrijving

Quedex, of voluit *Quest for Ultimate Dexterity*, is door de Finse programmeur Stavros Fasoulas geschreven voor het Engelse softwarehuis Thalamus. Zowel voor Thalamus als voor Stavros Fasoulas is dit het derde spel. De programmeur heeft nu reeds een zekere reputatie opgebouwd met de spellen *Sanxion* en *Delta*. Allebei razendsnelle schietspellen. De brave jongen heeft inmiddels wat ons betreft heel wat op het geweten. Nadat we al dagenlang met *Sanxion* in de weer waren geweest is, het met zijn nieuwste creatie voor ons pas echt nachtwerk geworden. *Quedex* straalt een wonderschone eenvoud uit, maar het is tegelijkertijd duivels moeilijk om het einde van de tien niveaus te bereiken.
In het spel bestuur je een metalen bal. Elk van de tien etappes (of, zoals dat in dit spel wordt genoemd, *planes*) kent een eigen doelstelling, doch ze hebben één ding met elkaar gemeen. Je moet de finish van iedere etappe in zo kort mogelijke tijd bereiken. Hierbij worden zowel aan de joystick als de gebruiker de hoogste eisen gesteld. Je zult van goede huizen moeten komen om alle etappes te doorlopen. Gelukkig kun je zelf kiezen welke etappe je wilt gaan spelen. Zodoende krijg je tenminste de kans om aan elke etappe te proeven. Wat ons betreft deden deze voorproefjes wonderen. De drang om steeds verder te geraken in dit spel was bijzonder groot. *Quedex* bevat in wezen zo goed als geen originele elementen, maar de combinatie van bekende thema's die Stavros ons voorschotelt geeft het spel zijn bijzondere charme.
Quedex is echt iets voor ervaren spelers. Die kunnen dan meteen merken dat hun behendigheid met de joystick eigenlijk nog maar in de kinderschoenen staan. Althans, wij hebben met het schaamrood op de kaken gestaan omdat we niet al te ver kwamen in het begin. Maar opgeven? Nooit! En, zoals altijd, baart oefening kunst.
Nadat het spel is geladen, en je kunt je ongeduld bedwingen, wordt je na korte tijd getracteerd op een demonstratie van het spel.

Je ziet onmiddellijk dat het spel goed doordacht is geprogrammeerd. Schitterende graphics completeren een spel dat uitblinkt door de uiterst soepel, in acht richtingen, scrollende achtergrond.

De besturing van de bal is simpel. Om te bewegen duw je de joystick in de gewenste richting. Indien dit mogelijk is, laat je de bal omhoog springen door op de vuurknop te drukken. Indien het mogelijk is om de bal te laten springen, staat rechts in beeld het aantal springen vermeld dat je kunt maken. In sommige niveaus heb je een ongelimiteerd aantal sprongen tot je beschikking.
Je kunt ook voorwerpen oprapen. Dit doe je simpelweg door er overheen te rollen. Dit is echter lang niet altijd even gemakkelijk als het lijkt. Sommige voorwerpen zijn onzichtbaar en verschijnen alleen als er vlak bij in de buurt bent gekomen. Andere voorwerpen worden aan verschillende zijden beschermd door een onzichtbare muur, terwijl weer andere voorwerpen ingesloten liggen door afbeeldingen van doodshoofden. Elk contact met een doodshoofd is fataal. De bal explodeert en het spel is hiermee afgelopen. Je hebt namelijk maar 1 leven.
Verreweg de meeste voorwerpen die je kunt verzamelen hebben een gunstige uitwerking. Het enige dat niet altijd een fijne uitwerking heeft is het vraagteken. Wanneer je dit opraapt kan dit soms een nadelige invloed hebben.
Jouw grootste vijand in *Quedex* is de factor tijd. Als deze voorbij is, is het spel afgelopen. Wanneer je echter tijd over hebt aan het einde van een niveau, dan wordt deze tijd meegenomen naar de volgende etappe. Bovendien speel je aan het einde van elk niveau een bonusronde. Dit is een tamelijk simpele manier om nog meer tijd te verdienen. Je moet tijdens de bonusronden goed opletten. Je ziet namelijk een pijltje in beeld verschijnen dat een aantal malen achter elkaar in een bepaalde richting wijst. Na *plane 1* verschijnen er vier pijltjes. Deze wijzen bijvoorbeeld omhoog, naar rechts, naar rechts en omhoog. Het is nu de bedoeling om met de joystick deze aanwijzingen op te volgen. Als je geen vergissingen hebt gemaakt komt de bal precies op de plaats waar hij zijn moet en je ontvangt bonustijd. Na het voltooien van elke etappe wordt de serie pijltjes steeds langer, zodat het niet eenvoudig is om alle bonussen binnen te halen. We lopen echter vooruit op de zaken, je zult eerst een etappe moeten voltooien om voor een bonusronde in aanmerking te komen. Laten we daarom maar snel beginnen.
Met een druk op de vuurknop wordt het spel gestart. Je moet eerst een niveau kiezen. Dit doe je door een toets van <1> tot en met <0> in te drukken. Wij raden iedereen aan om te beginnen met *plane 1*. Dit is in wezen een soort oefenronde waarin alle besturingsfuncties van de metalen bal worden doorgenomen. Dit eerste niveau is onderverdeeld in 5 aparte onderdelen. De opdrachten in deze onderdelen zijn redelijk eenvoudig. Het vereist echter toch de nodige oefening om alle essenties goed onder de knie te krijgen.
Op naar de *planes*!

Plane 1 - deel 1
Les 1 in balbeheersing. Je moet de bal steeds één vak naar voren laten rollen en dan eventjes stoppen. Als de bal te ver doorrolt, is het terug naar af. Ditzelfde geldt in het geval dat je de bal te voorzichtig laat rollen. Het zijn maar vier vakjes, maar oh, wat kunnen die lang zijn!
Aan het einde van het vierde vakje stort de bal in de duisternis omlaag naar
Plane 1 - deel 2
Ditmaal moet je proberen de bal over de knipperende witte vakken te laten rollen. Een pijltje voor de bal geeft aan in welke richting je de bal moet sturen voor het volgende vak. Na een aantal vakjes verschijnt er een groot zwart gat waar je de bal weer doorheen moet laten storten.
Plane 1 - deel 3
Hier leer je hoe je de bal kunt laten springen en hoe je deze snel tot stilstand moet laten komen. Je moet van tegel tot tegel springen zonder de pulserende vlakte aan te raken. Wanneer je deze wel raakt, ben je zeer snel door de beschikbare tijd heen. Ook nu moet

je weer witte knipperende vakken aanraken. Na een aantal witte vakjes verschijnt het zwarte gat weer. Laat de bal hier doorheen vallen.

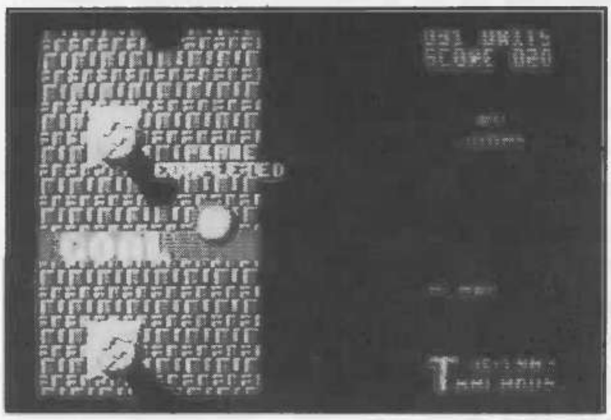
Plane 1 - deel 4

Dit is een oefening in snelheid en uiterste nauwkeurigheid. Rol de bal wederom over de witte vakken totdat het zwarte gat verschijnt. Probeer zo weinig mogelijk tegen de muren te botsen.

Plane 1 - deel 5

Ook dit is een goede voorbereiding op het echte werk.Je moet nu zo snel mogelijk in een slalom om de pilaren heen, op jacht naar gele vierkanten. Aan het einde van het niveau zie je het woord *"GOAL"* staan. Raak dit aan met de bal en je hebt de eerste etappe met goed gevolg afgelegd.

Je moet nu, net als aan het einde van elke andere etappe de vuurknop indrukken. De resterende tijd (*units* genoemd) wordt omgezet in punten. Na de eerste bonusronde druk je wederom op de vuurknop. Je ziet dan weer het beeld met de pyramide van de verschillende *plane* nummers. De cursor staat dan automatisch op het cijfer twee. Druk op de vuurknop om aan de volgende etappe te beginnen.



Het einde van plane 1

Plane 2

Dit onderdeel van het spel heeft wel iets weg van *Gauntlet* en dergelijke spellen. In een doolhof moet je sleutels verzamelen. Elke sleutel die je opraapt heeft tot gevolg dat ergens een deur wordt geopend. In dit niveau maak je kennis met teleportatievelden. Deze zien eruit als vijfpuntige sterren, de bekende *pentagrammen*.

Ook bevat de vloer een aantal afbeeldingen van doodshoofden. Ontwijk deze wanneer je meer van het spel wilt zien. Je kunt zowel over de doodshoofden als over de pentagrammen heen springen. Sommige sleutels zie je pas wanneer je er vlak bij bent. Probeer binnen de daarvoor beschikbare tijd weer het woord *"GOAL"* te bereiken. Je kunt op dit niveau een onbeperkt aantal malen springen.

Plane 3

In dit level is het de bedoeling om vier amuletten te vinden. Deze zijn echter goed verborgen. Zolang je de amuletten niet hebt gevonden verschijnt de aanduiding *"GOAL"* niet in beeld. Je krijgt hier ook te maken met onzichtbare muren die je vooruitgang ernstig kunnen hinderen.

Plane 4

Dit is een uiterst simpele vorm van een racespel. De bal rolt automatisch omlaag. Je kunt hem uitsluitend naar links en rechts sturen. Ontwijk de blokken, aangezien een botsing ermee veel tijd kost. Maak gebruik van de liften. Dit zijn de cirkels met de pijlen erin. De richting waarin de pijl wijst geeft aan of de lift omhoog of omlaag gaat. Je kunt in dit niveau springen, maar je moet de springen verstandig gebruiken. Je kunt dit namelijk maar zes keer doen.

Plane 5

Dit niveau doet enigszins denken aan de beruchte *Rubik's Cube*. Je moet ditmaal proberen om de vloer in te kleuren. Er bestaan in dit veld drie verschillende soorten vloertegels. De bal begint op een plavuis. Daaromheen zie je een paar gele tegels, een zwarte tegel en een grijze flikkerende tegel. Als de bal over een gele tegel of over een plavuis rolt dan wordt de ondergrond verandert in een plavuis of een gele tegel. De zwarte tegels hebben geen invloed. Het zijn een soort vluchtheuvels. De knipperende tegels zorgen ervoor dat een hele verticale rij tegels, of

een gedeelte daarvan, van gedaante verandert. Je hebt weer een beperkt aantal springen tot je beschikking. Je kunt alleen springen wanneer de bal op een plavuis ligt. Probeer alle gele tegels te veranderen in plavuizen om dit niveau te voltooien.

Plane 6
In dit level komen holle buizen voor die de bal naar binnen kunnen zuigen en op een andere plaats weer uitspugen. De wind die uit de buizen komt, is sterk genoeg om de bal van zijn koers te laten afwijken. Het is de bedoeling om onzichtbare vraagtekens op te sporen. De vraagtekens kunnen extra sprongen opleveren. Ook is het mogelijk dat het speelveld erdoor wordt veranderd. Pas nadat je voldoende vraagtekens hebt verzameld verschijnt het einddoel in beeld.

Plane 7
Dit niveau is niet al te moeilijk. Je moet alleen maar zoveel mogelijk witte cirkels met een plus-teken erin verzamelen. Deze geven recht op extra tijd.

Plane 8
Raap de vier sleutels in de hoeken op om één van de deuren te openen die toegang geven tot *GOAL*. Snelheid is hier essentieel, aangezien de vloeren zeer snel onder je vandaan verdwijnen.

Plane 9
In dit niveau moet je de kleine pilaartjes vernielen. Dit kan echter alleen als je over extra snelheid beschikt. Extra snelheid krijg je door kleine plus-tekens op te rapen. De uitwerking hiervan is echter tijdelijk. Zolang de extra snelheid actief is, is de bal blauw gekleurd. Zorg ervoor dat je de knipperende vloer niet raakt. Wanneer deze zwart is, kun je er normaal overheen rollen.

Plane 10
Je moet hier van het ene naar het andere platform springen. De platformen kennen drie verschillende hoogten, die worden aangeduid door verschillende grijstinten. Hij lichter de kleur is, des te lager is het platform gelegen. Je kunt de bal per sprong slechts één niveau laten stijgen of dalen.

Gelukkig kan het spel op elk gewenst moment worden gepauzeerd door toets <RUN/STOP> in te drukken. Je hervat het spel weer door dezelfde toets nogmaals in te drukken. Het is ook mogelijk om het spel helemaal opnieuw te beginnen. Pauzeer hiervoor eerst het spel en druk daarna toets <T> in. Je keert dan weer terug naar het titelbeeld.
Het is, op één uitzondering na, niet nodig om een eenmaal begonnen *plane* uit te spelen voordat je aan het volgende begint. Je kunt te allen tijde naar een andere *plane* gaan door het nummer van de gewenste *plane* in te drukken. De enige uitzondering hierop is *plane* 7. Deze moet je helemaal voordat je naar een ander niveau kunt gaan. Indien je een niveau onderbreekt en daar in een later stadium naar terugkeert, dan begin je dat niveau weer aan het begin. Wanneer je echter een van de delen van *plane* 1 voortijdig verlaat, dan begin je dit niveau weer aan het begin van het onderdeel waar je het level had verlaten.
Het laatste onderdeel van *Quedex* dat we behandelen is de zogenaamde *Plane Programmer.* Dit is een programma onderdeel waarmee je de standaard volgorde waarin de *planes* worden gespeeld kunt veranderen. Je activeert de *plane programmer* door toets <F7> in te drukken.
Je kunt nu door middel van het aanslaan van een cijfertoets aangeven in welke volgorde je de *planes* wilt spelen. Let hierbij op dat niveau 10 wordt gekozen door het indrukken van het cijfer <0>.
Aangezien dat elke *plane* slechts één keer kan worden gespeeld, kun je niet tweemaal hetzelfde cijfer invoeren. Dit merk je pas wanneer je de *plane programmer* wilt verlaten door de vuurknop in te drukken. Je krijgt dan een foutmelding te zien. Tijdens het vaststellen van de gewenste volgorde kun je de cursor met behulp van de joystick verplaatsen. Na het indrukken van een cijfertoets verschuift de cursor automatisch een vakje naar rechts.

Speeltips

We beginnen de speeltips met een eenvoudige manier om wat extra tijd bij elkaar te sprokkelen. Speel de eerste vier delen van *plane 1* uit en ga dan naar een andere *plane*. Indien je in tijdnood dreigt te komen, keer je terug naar de laatste fase van *plane 1* en je maakt deze af. De bonusronde hierna mag geen problemen opleveren. De tijd die je op deze manier wint is natuurlijk geen echte extra tijd. Je moet dit meer beschouwen als een soort spaarpotje voor moeilijke tijden.

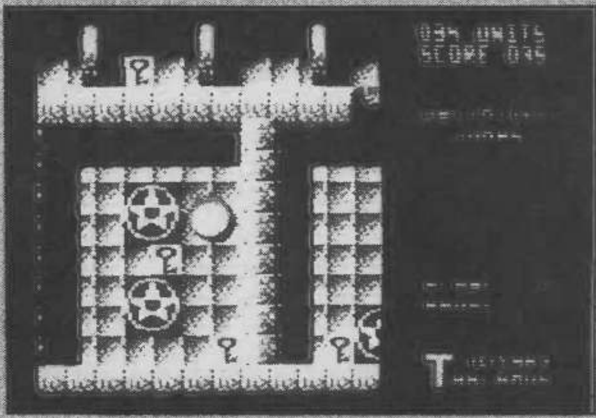
Plane 2

Dit lijkt in het begin een gigantisch groot doolhof. In werkelijkheid is het slechts een fractie hoger dan 1 beeldscherm. Als je omhoog of omlaag rolt, herhaalt het beeld zichzelf telkens opnieuw.

Begin met het oprapen van de eerste sleutel. Je vindt deze door naar rechts te rollen en daarna een stukje omhoog te gaan. Onder in beeld zie je en deur opengaan. Ga deze binnen en ga iets omhoog voor de volgende sleutel. Let goed op de deuren. Leer de teleportatievelden kennen. Elk teleportatieveld brengt de bal naar een bepaalde plaats die nooit verandert. Blijf met de bal zoveel mogelijk naar rechts rollen en raap alle sleutels die je maar kunt vinden op. Op een gegeven moment kom je in een kamer met acht teleportatievelden terecht. Manoeuvreer hier voorzichtig doorheen en raap de sleutel op. Je moet dan het 2e teleportatieveld van rechts op onderste rij oprollen. Spring daarna naar rechts over het pentagram waarop je weer verschenen bent. Iets verder naar rechts zie je weer een teleportatieveld. Als je hier op rolt kom je in de kamer uit waar het einddoel is.

Plane 3

De vier amuletten kunnen hier op 16 verschillende plaatsen liggen. Nadat je de eerste twee hebt gevonden, kun je met enig denkwerk de plaats van de overige twee amuletten waarschijnlijk wel voorspellen.

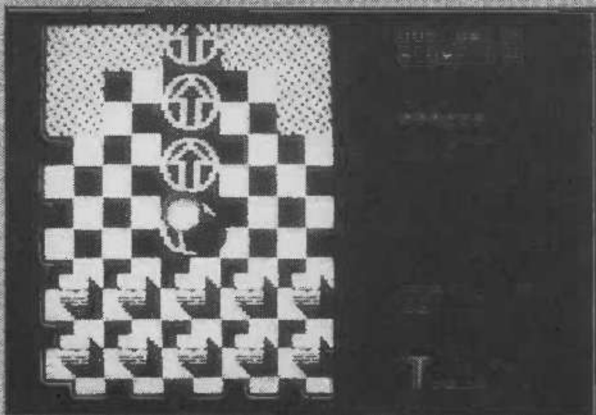


Sleutels in plane 2

Ergens rechts in dit niveau vind je weer acht teleportatievelden. De tweede van boven wordt niet beschermd door een onzichtbare muur. Maak hier dus gebruik van en laat de overige voor wat ze zijn.

Plane 4

Wees zuinig op de sprongen. Ze kunnen namelijk veel extra punten opleveren. Wanneer je over de *goal* lijn heen springt word je beloond met 35 extra punten. Bovendien mag je nogmaals het parcours afleggen. Pas op dat je niet tegen de pilaartjes aanbotst. Dit koste erg veel tijd. De knipperende ondergrond kost ook tijd, maar minder dan een botsing met een paaltje.



Gebruik de liften in plane 4

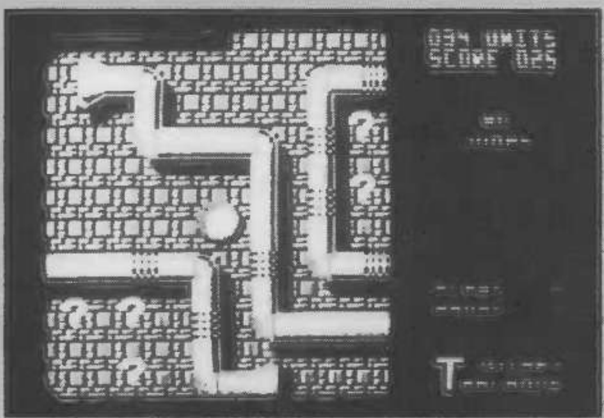
Plane 5

Wanneer je een knipperende tegel raakt, wordt een (deel van) een verticale rij tegels omgedraaid. De lengte van de rij die wordt omgewisseld kun je echter zelf bepalen. De

verwisseling gebeurt namelijk alleen bij aangrenzende tegels die dezelfde kleur hebben. Indien er bijvoorbeeld 3 gele tegels in een verticale lijn liggen en de vierde tegel is een plavuis, dan worden de gele tegels veranderd in plavuizen. De plavuis die er al lag blijft ongemoeid. Het zelfde geldt voor de tegels die na de oorspronkelijke plavuis liggen.

Plane 6

Je moet in totaal 12 vraagtekens verzamelen op dit niveau. De vraagtekens verschijnen steeds in groepen van vier. Eén van de vier vraagtekens roept de volgende set vraagtekens op.
Ergens in het doolhof ligt een vraagteken dat is omringd door schedels. Laat dit liggen. Het levert slechts één sprong op. Het kost je twee sprongen om er te komen en de bal weer in veiligheid te brengen.



De buizenpost op plane 6

Plane 7

Vrij simpel eigenlijk. Probeer zoveel mogelijk extra tijd in de wacht te slepen door de witte tekens op te rapen. Zodra je de bal van de weg laat afrollen, is het niveau geklaard. Toch biedt dit level een verrassing. Indien je er namelijk in slaagt om alle extra tijd te bemachtigen en je hebt minder dan 100 tijd eenheden over, dan kom je terecht in een geheim veld. Hier kunt je nog meer extra tijd veroveren op dezelfde simpeler wijze.

Plane 8

Dit niveau speel je het makkelijkst door de joystick eerst een kort tikje naar links te geven. Laat hem dan los totdat de bal in de hoek is aangekomen. Nu een kort tikje naar onderen tot de volgende hoek. Laat de bal op deze manier langs de buitenste randen rollen totdat je de vierde sleutel in de rechter bovenhoek hebt gepakt. Tik de joystick dan onmiddellijk naar beneden en sla de eerste gang aan de linker kant in. Ga naar beneden en weer naar links. Het is niet eenvoudig om het doel te bereiken aangezien de vloeren in rap tempo verdwijnen. Snelheid is hier essentieel. Stavros Fasoulas heeft hier nog een verrassing voor ons in petto. Tijdens het laden van het spel bepaalt het programma *at random* welk van de vier velden je hier krijgt voorgeschoteld. De verschillende velden hebben hun eigen kleur.. Het groene veld is het minst moeilijke aangezien hier meerdere routes kunnen worden gevolgd die op tijd naar het centrum leiden. De overige drie varianten kennen slechts één correcte route. Indien je in *plane 8* een ander veld wilt spelen dan hetgeen je is toebedeeld, dan heb je pech gehad. Er zit dan niets anders op dan het programma opnieuw te laden en dan te hopen dat je ditmaal meer geluk hebt.

Plane 9

De kruizen die je moet oprapen voor extra snelheid zijn niet erg duidelijk zichtbaar. Ze hebben namelijk dezelfde kleur als de ondergrond en hun vorm verdwijnt bovendien haast in het patroon van de ondergrond. Je kunt de kruizen vinden aan de uiteinde van de paden. Raap er zo weinig mogelijk op, want de overgebleven kruizen leveren extra punten op na het beëindigen van de *plane*.

Plane 10

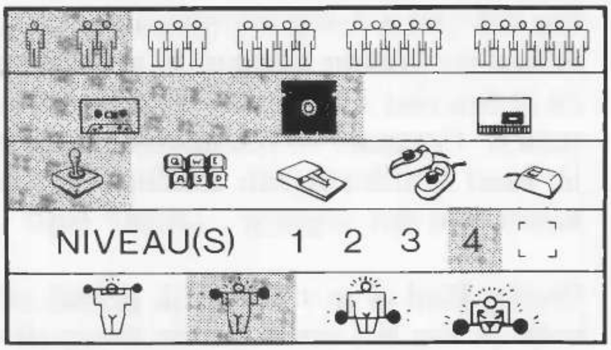
De grootste uitdaging van allemaal. Wanneer je de overige *planes* nog niet allemaal beheerst, ben je hier kansloos.

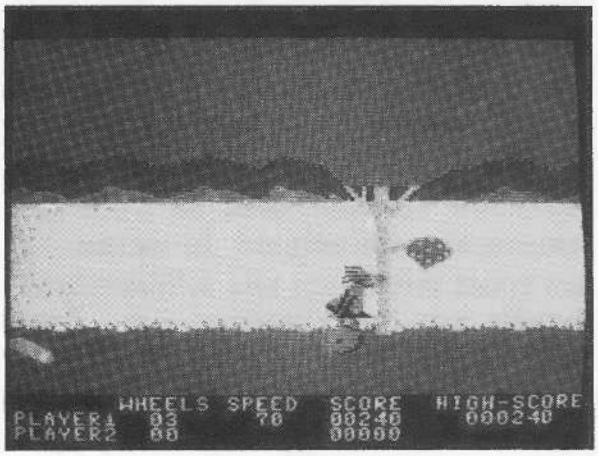
Ontwijk de liften die je links aantreft tussen de serie lopende banden. Ze kosten je erg veel tijd. De liften in de tweede serie lopende banden zijn echter noodzakelijk om op de platformen te springen. Onthoudt goed dat je slechts één niveau in hoogteverschil kunt overbruggen.

Quedex is één van die programma's waarin de programmeur een achterdeur heeft ingebouwd. Dergelijke ingangen gebruikt hij doorgaans om alle niveaus van het spel terdege te testen, zonder dat hij daarvoor alle eerdere niveaus hoeft door te worstelen.
De *cheat mode* in dit spel wordt als volgt ingeschakeld.
Activeer eerst de *plane programmer* door toets <F7> in te drukken. Voer vervolgens het telefoonnummer van Thalamus Ltd. in. Dit nummer is: 0735677261. (Op de plaats van de 0 verschijnt het cijfer 10.)
Druk vervolgens op de vuurknop om de *cheat mode* voor *plane* 1 in te schakelen. Op het eerste gezicht lijkt het alsof er niets gebeurt. Je krijgt een foutmelding in beeld met daarna de suggestie om toets <F1> in te drukken. Wanneer je dit doet gebeurt er echter niets. Het geheim is nu om een wel toegestane volgorde van *planes* in te voeren en de *plane programmer* dan op de normale manier te verlaten door de vuurknop in te drukken. Als je het spel nu start (en het geeft daarbij niet op welke *plane* je dit doet) is er ogenschijnlijk nog niets veranderd. Je verliest net zo hard tijd als normaal en je nog steeds niet meer dan één leven. Wanneer je echter toets <F1> indrukt, krijg je 10 extra tijdseenheden. Dit kun je net zo vaak doen als je wilt, zodat je nooit meer zonder tijd komt te zitten.
Een ander vervelend probleem is op dezelfde manier op te lossen. Als je teveel last hebt van de doodshoofden dan kun je deze via de *plane programmer* ook onschadelijk maken. Je voert gewoon weer het telefoonnummer van Thalamus in. In plaats van het cijfer 1 op de laatste plaats gebruik je nu echter een 2 in. Het nummer wordt dan dus: 0735677262. Ook nu druk je de vuurknop in waarna je een foutmelding krijgt. Herstel de volgorde van de *planes* weer en druk nogmaals op de vuurknop. Je zult dan zien dat de doodshoofden de bal niet meer laten exploderen wanneer deze ermee in aanraking komt. Deze valsspeel methode werkt desgewenst samen met de eerste *cheat* om meer tijd te krijgen.
Wanneer je genoeg hebt geoefend met uitgeschakelde doodshoofden kun je deze hun magische kracht weer terug geven door opnieuw de *plane programmer* te activeren. Ditmaal voer je nummer 0735677263 in. Druk op de vuurknop, herstel de volgorde van de *planes* en druk nogmaals op de vuurknop.
Probeer ook eens de nummers 0735677264 tot en met 0735677260 uit. Deze hebben, voorzover wij konden vaststellen, geen invloed op het spel. Ze leveren slechts een aardige opmerking op.

QUEST FOR TYRES

Aackosoft | Chuck Benton | Sierra-On-Line





Doel

De held in dit spel moet proberen zijn vriendin uit de klauwen van de dinosaurus te redden. Om haar te bereiken dient hij zich te verplaatsen op een éénwieler. Onderweg moeten ook nog allerlei hindernissen worden genomen. De beloning, die Thor krijgt voor het volbrengen van de hachelijke tocht, bestaat uit een kusje van zijn beeldschone vriendin.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen kan men de computer kenbaar maken of men met 1 of 2 spelers wil spelen. Hiertoe dient de <F5> toets te worden ingedrukt, en vervolgens de toets <1> of <2>. Het is ook mogelijk om de moelijkheidsgraad in te stellen door de toets <F3> aan te slaan en vervolgens één van de toetsen <1> tot en met <4> in te drukken.
Na deze voorbereidingen wordt het spel gestart met de toets <F1>. Nu worden de uitstekende graphics die het spel veel van zijn charme geven zichtbaar. De held van het oorspronkelijk Amerikaanse stripverhaal "B.C." heet Thor. Hij staat vol ongeduld klaar om zijn vriendinnetje te redden. Thor start zijn reddingsoperatie na een druk op de vuurknop.
Het eerste deel van de tocht voert hem door een weiland waarin verraderlijke gaten zichtbaar zijn. Ook liggen hier en daar stenen in het gras. Deze obstakels kunnen worden overwonnen door er overheen te springen. Het springen gebeurt door de joystick recht naar voren te bewegen. Wanneer er twee hindernissen vlak na elkaar liggen kunnen deze met een grotere sprong worden gepasseerd door de joystick diagonaal naar rechtsboven te duwen. Om de plaats van Thor op het beeldscherm te veranderen moet je de joystick naar links of naar rechts bewegen. Je kunt ook de snelheid van Thor verhogen door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar rechts te bewegen. Thor blijft dan op dezelfde plaats in het beeld rijden. Snelheid minderen gebeurt door de joystick naar links te bewegen terwijl de vuurknop is ingedrukt. De maker van het spel toont zeer veel oog voor detail te hebben, hetgeen bijvoorbeeld tot uitdrukking komt in de wapperende haren van Thor. Let ook

eens op het gezicht van Thor wanneer hij van zijn vervoermiddel afvalt. Het wiel stuitert vervolgens het perfect "scrollende" beeld uit.

De tweede etappe voert hem door het bos waar hij over boomstammen moet springen en onder laaghangende takken door moet duiken. Als je de joystick naar achteren trekt zakt Thor lichtjes door de knieën en kan dan precies onder de takken door rijden. Nadat hij het bos heeft verlaten staat hij voor een schijnbaar onneembare hindernis. In een rivier zwemmen vier schildpadden, terwijl aan de overkant een dikke vrouw met een knuppel staat te zwaaien. De schildpadden verschijnen slechts heel even aan de oppervlakte om daarna weer snel onder te duiken. Het geheim om de rivier heelhuids over te steken schuilt in een nauwkeurige timing. Wanneer Thor op het juiste moment van wal steekt kan hij over de ruggen van de schildpadden heen de oversteek maken. Hij moet daarbij echter wel uitkijken dat Fat Broad hem niet op het laatste moment met de knots haar liefde verklaart. Het is verstandiger om niet op haar avances in te gaan en onmiddellijk de tocht te vervolgen.
Er ligt nu een zwaar parcours in het verschiet dat bergopwaarts voert. Blijkbaar is er een lichte aardbeving geweest aangezien er losgeraakte rotsblokken naar beneden komen rollen. Dit deel van het spel is lastig te overwinnen aangezien de bodem bezaaid is met gaten en al dan niet naar beneden tuimelende stenen. Eenmaal boven gekomen moet je vaart minderen een wachten op de komst van het vogeltje "Dooky Bird".

Dooky Bird is je vriendelijk gezind en helpt je aan het einde van de hoogvlakte over een brede rivier. Zorg ervoor dat Thor precies onder Dooky Bird blijft rijden. Als de rivier zichtbaar is geworden laat je Thor omhoog springen. De vogel grijpt hem vast en brengt hem veilig naar de overzijde, waar Thor wordt losgelaten.



Verder zal hij het karwei alleen moeten klaren. In de afdaling is het je voornaamste zorg om voldoende snelheid te ontwikkelen, aangezien er aan de voet van de berg nog een riviertje stroomt. Om hier heelhuids overheen te komen moet Thor op het laatste moment springen en een snelheid hebben van minimaal 40 mijl per uur.
Het einde van de expeditie komt nu naderbij, maar eerst moet Thor nog door een weiland rijden terwijl hij met stenen wordt bekogeld. Wanneer hij dit heeft overleefd sta je voor de tweede maal voor de taak om Thor over een viertal schildpadden heen een rivier te laten oversteken. Hij staat nu echter oog in oog met een dinosaurus die regelmatig zijn kop uit het hol steekt. Lukt het echter om de grot binnen te dringen zonder dat de dinosaurus je in de gaten heeft, dan is de reis zo goed als volbracht. Het enige dat je nog te doen staat is over stalagmieten heen springen en onder stalactieten door rijden. Dan schijnt er plotseling licht aan het eind van de tunnel. In een idyllische omgeving staat de grote liefde van Thor te wachten. Zodra Sweet Chick hem ziet blaast zij een kusje naar haar held. Onderweg verandert het kusje in een hartje dat zich zachtjes tegen de wang van de verlekkerd kijkende Thor aanvleit. Helaas wordt Thor niet lang rust gegund, want het spel gaat onmiddellijk verder met de volgende ronde.

De toegekende punten zijn afhankelijk van het soort hindernis en de snelheid waarmee ze worden gepasseerd. Bij een snelheid beneden 30 mijl per uur bijvoorbeeld levert iedere sprong over een gat of een steen 10 punten op. Een vaartje van tussen de 30 en 50 mijl geeft 20 punten, enzovoort. De maximum snelheid is 80 mijl per uur. In het bos en in de tunnel gelden andere verkeersregels dan in de rest van het spel. De minimum snelheid is daar namelijk 40 mijl, en het succesvol ontwijken van boomstammen, takken en druipstenen levert dan ook 20 punten op. De rotsblokken die van de berg af komen rollen zijn 15 punten waard, terwijl het passeren van de schildpadden goed is voor 200 punten. Voor alle hindernissen geldt dat hoe hoger de snelheid is waarmee ze worden genomen de te verdienen punten hoger zijn.
Het spel kan op ieder gewenst moment worden gepauzeerd door een druk op de <F7> toets. Om je tocht weer te vervolgen moet je nogmaals <F7> aanslaan.

Speeltips

Het is verstandig om zoveel mogelijk aan de linkerzijde van het beeld te blijven met Thor. Je hebt dan namelijk meer tijd om te reageren op de in beeld verschijnende obstakels. Dit advies gaat echter niet op voor het deel van het spel waar de rotsblokken uit de lucht komen vallen. Hier kun je het beste ongeveer in het midden van het beeld blijven en een snelheid aanhouden van ongeveer 40 mijl.

Boven op de berg moet je zoveel mogelijk vaart minderen. Als je hier te snel rijdt dan kan Dooky Bird je niet bijhouden. Wanneer de vogel in zicht is kan de snelheid desgewenst weer worden verhoogd. Zorg er echter wel voor dat Thor recht onder de vogel blijft fietsen.

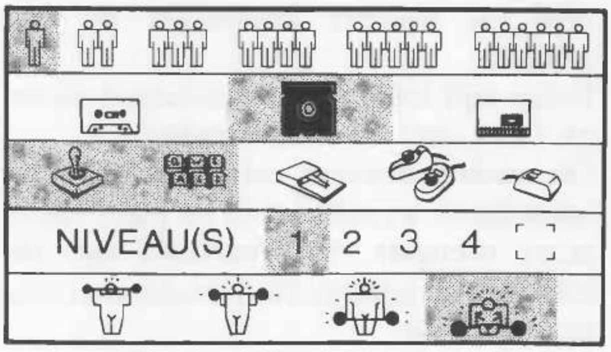
Om in de eerste ronde veilig over de schildpadden te rijden en te voorkomen dat je door Fat Broad wordt geslagen moet je wachten totdat haar knuppel voor de vierde maal naar beneden is gegaan. Op het moment dat de meest linker schildpad naar boven komt kun je in volle vaart naar de overkant rijden. Deze techniek kan echter niet meer in de tweede ronde worden gevolgd aangezien de frequentie waarmee de schildpadden bewegen anders is geworden. Het juiste moment om te gaan rijden is in deze ronde na de vijfde zwaai met de knots.

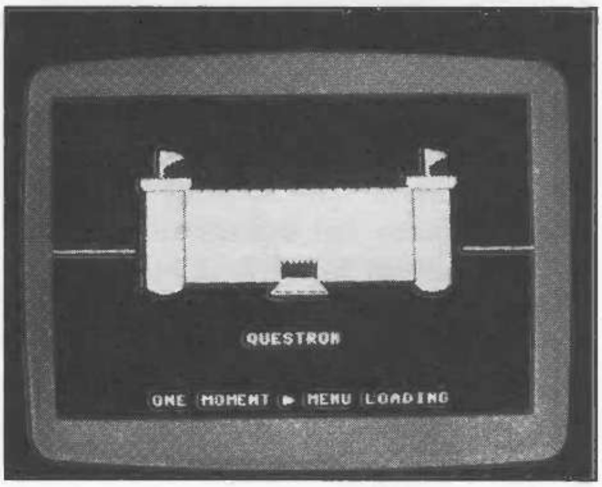
De schildpadden die in de rivier voor de grot liggen vereisen in de eerste ronde wat meer geduld. Nadat de dinosaurus voor de dertiende maal poolshoogte is komen nemen is de weg veilig. Ook dit aantal is in de tweede ronde niet meer van toepassing. Het zou echter te ver voeren om hier alle geheimen van het spel te onthullen.

De snelheid die Thor minstens moet hebben om over de smalle rivier te springen is steeds gelijk aan de minimum snelheid die in het bos geldt.

QUESTRON

Strategic Simulations, Inc.





Doel

Een onderzoek in het koninkrijk Questron te verrichten, de boze tovenaar Mantor te doden en het spreukenboek, dat Mantor onrechtmatig in zijn bezit heeft, te vernietigen.

Beschrijving

"Questron" is net als "Ultima III" een "dungeons & dragons" oftwel kerkers en drakenspel waarin men zich verplaatst in een fantasiewereld waar elven, trollen, draken en andere vreemde wezens de dienst uitmaken.
Beide spellen zijn zonder meer voortreffelijk. "Questron" onderscheidt zich echter in positieve zin door zijn uitstekende speelbaarheid in vergelijking tot andere programma's van dit genre.
Alle mogelijke opties blijven steeds zichtbaar op het scherm zodat men niet het alfabet van buiten hoeft te leren om de commando's te onderscheiden. De grafische vormgeving van de "dungeons" behoort eveneens tot de pluspunten van dit avontuurlijke spel.
In tegenstelling tot "Ultima III" heeft men in "Questron" slechts één karakter tot zijn of haar beschikking.
Het ontbreken van een landkaart en een minder fraai uitgevoerde handleiding behoren tot de minpuntjes van dit programma, dat echter nog genoeg sterke punten overhoudt om de speler lange tijd te boeien.

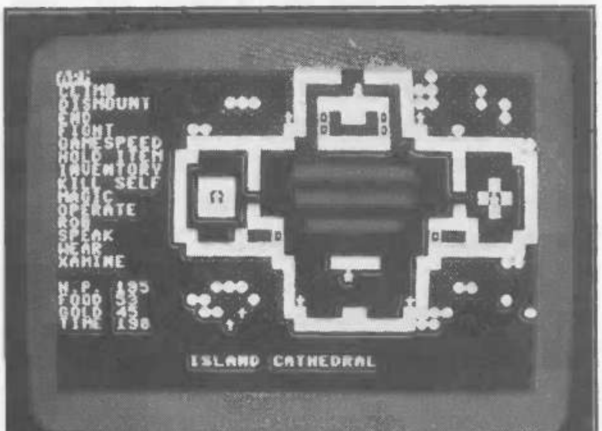
Naast een gedetailleerde beschrijving van meer dan 100 monsters die Questron terroriseren, onderhoudt het boekje de lezer met informatie over de geschiedenis van het land. Bovendien wordt het geheel opgesierd door een aantal brieven van belangrijke personen in het Koninkrijk die hun visie op de gebeurtenissen geven en een rapport van de geheime dienst.
Een handige kaart met alle in het spel voorkomende commando's en net voldoende uitleg om het spel meteen te kunnen spelen sluiten dit gedeelte functioneel af.
De diskette wordt aan twee kanten gebruikt en na het laden van de A-kant verschijnt het hoofdmenu op het scherm hetgeen er ongeveer als volgt uitziet:

1. PLAY A GAME.
2. SOME SIMPLE INSTRUCTIONS.
3. SCENES FROM QUESTRON.
4. COLOR TEST.

Na het indrukken van toets <4> verschijnen op het scherm een aantal gekleurde balken met behulp waarvan men de monitor of televisie optimaal kan afstellen.
Met een druk op de <RETURN> toets keert men terug naar het oorspronkelijke menu.
Toets <3> geeft een idee van het spel door een aantal te verwachten situaties, grafisch weer te geven.
Als men toets <2> indrukt verschijnt op het scherm wat informatie over het gebruik van de Joystick of het toetsenbord.
Het gebruik van een joystick geniet naar onze mening de voorkeur.
Tenslotte belanden we bij toets <1> Play a game (begin het spel).
Na het indrukken van toets <1> heeft men andermaal de keuze uit vier opties.

Return to first menu.
Als men het hoofdmenu opnieuw te voorschijn wil brengen moet men toets <4> indrukken.
Delete a character.
Het register biedt plaats aan vier verschillende karakters.
Als het register vol is moet men een karakter wissen voordat men een nieuwe naam kan opslaan. Toets <3> start deze actie.
Restart an old character.
Na het indrukken van toets <2> kan men met een eerder gekozen karakter verder spelen, op voorwaarde dat men dit karakter reeds eerder had "gesaved".
Start a new character.
Als men het spel de eerste keer laadt of indien men een karakter wil opslaan in het register moet men toets <1> indrukken.
Vervolgens moet men een naam intikken die niet langer dan 14 letters mag zijn. Zodra dit gebeurd is moet de <RETURN> toets ingedrukt worden.
De hier op volgende laadtijd wordt benut om de speler attent te maken op het gebruik van de speldiskette en de diskdrive.
1. Zet de drive niet uit.
2. Laat de diskette in de drive.

Daar "Questron" een uitgebreid programma is worden beide kanten van de diskette gebruikt. Zodra men de diskette moet omkeren wordt de speler hierop attent gemaakt door een geluidssignaal en verdere instructies op het scherm.
Enige tijd later is het inderdaad zover en moet men de B-kant laden.
De wachttijd wordt opgevuld met een tekst die de avonturier in de juiste sfeer moet brengen. Vrij vertaald ziet de tekst die op het scherm verschijnt er ongeveer zo uit.
Je bent als knecht geboren in Questron en in die hoedanigheid heb je nooit de gelegenheid gehad verder te reizen dan de nabijgelegen stad Geraldtown.
Gelukkig hou je je oren open.
Je hoort verhalen over andere dorpen, nederzettingen, kathedralen en afschuwelijke monsters.



Je vangt geruchten op over een immens groot kasteel waar een leger bewakers de wacht houdt over fabelachtige schatten en over Mesron, de grote, goede tovenaar.
Intussen hangt er een donkere wolk boven het koninkrijk. Volgens welingelichte bronnen vluchtte Mantor, de boze tovenaar, na zijn ontsnapping uit het

kasteel naar een andere wereld.
Toen hij terugkeerde was hij in het bezit van een magisch boek met machtige spreuken.
Gewapend met zijn zwarte lectuur vestigde hij zich in een land dat de bewoners van Questron kennen als het land van het kwade (The Land of Evil). Van daaruit regeert Mantor met behulp van duistere spreuken over monsterlijke legers. Eveneens volgens sommige geruchten zouden deze handlangers van het kwade steden vernietigen.
Voor wie geloof hecht aan de legende, zou een nederige dienaar opstaan om Mantor in een ultiem gevecht te verslaan.
Misschien zijn dit slechts verhalen van bange dorpelingen maar welke edele ziel kan deze nobele uitdaging weerstaan?
Je hebt jouw runderen verkocht voor een bedrag van 57 goudstukken en jouw wapenuitrusting bestaat enkel uit een ruwe dierenhuid. Om te strijden heb je dringend een wapen nodig...
Om ervaren en/of ongeduldige lezers tevreden te stellen leek het ons beter te beginnen met alle in het spel voorkomende commando's en wat uitleg over de omgeving, steden, kathedralen enzovoort.

GEBRUIK VAN DE JOYSTICK (Poort 2)

Om het karakter over het scherm te bewegen volstaat het de joystick in de gewenste richting te drukken.
Diagonale bewegingen zijn niet mogelijk.
Als tijdens het spel een bepaalde richting gevraagd wordt kan men eveneens met de joystick zijn keuze duidelijk maken.
Het laatst uitgevoerde commando is altijd verlicht op het scherm.
Om een ander commando uit te voeren moet men de vuurknop ingedrukt houden tot alle opties geel van kleur worden. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men een gekleurd balkje over het nieuw uit te voeren commando plaatsen. Een tweede, korte druk op de vuurknop zorgt ervoor dat de instructie wordt uitgevoerd.
In de praktijk verloopt dit alles uiterst snel. Als er een lijst getoond wordt waaruit men een keuze moet maken dan wordt die keuze eveneens met de joystick kenbaar gemaakt.
Zodra men de dungeons (grotten) bezoekt verandert het gebruik van de joystick enigszins. Beweeg de knuppel rechts of links om op dezelfde plaats rond te draaien. Men verplaatst zich voor- en achterwaarts door de joystick respectievelijk naar boven of naar beneden te bewegen.

GEBRUIK VAN HET TOETSENBORD

Beweging met de toetsen.

Voorwaarts	<@>	NOORD)
Links	<:>	(WEST)
Rechts	<;>	(OOST)
Achterwaarts	</>	(ZUID)

Beweging met de toetsen in de grotten.

Voorwaarts	<@>
Draai naar links	<:>
Draai naar rechts	<;>
Achterwaarts	</>

Om een instructie te geven moet de eerste letter van het commando worden ingedrukt. Indien genummerde opties op het scherm verschijnen druk dan het gewenste nummer in.

COMMANDO'S
(Joystick en toetsenbord)

<ARM> (Bewapen)
Neem een wapen in handen. Zodra je gewapend bent hou je hetzelfde wapen in je bezit tot jouw van wapen verandert of het wapen verliest.
Een wapen dat zich in jouw rugzak bevindt heeft geen enkel nut!

<CLIMB> (Klimmen)
Klim naar boven en naar beneden.

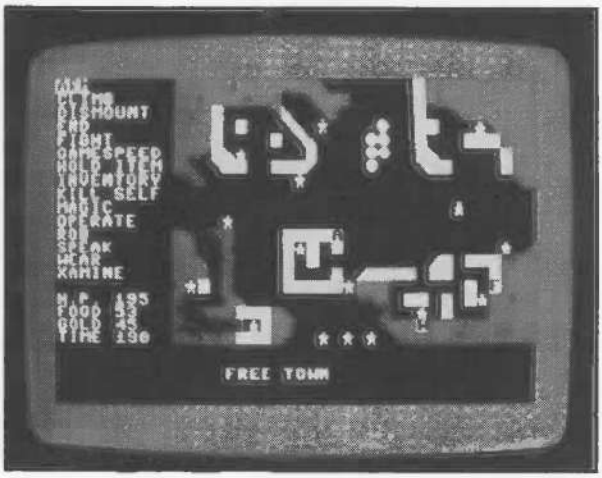
<DISMOUNT> (Afstijgen)
Stijg van je transportmiddel af. Denk erom dat je eenmaal buiten elk transportmiddel kunt gebruiken door er eenvoudig op te stappen.

<END> (Einde)
Met dit commando kun je het spel beëindigen en het karakter en de spelsituatie saven.
Dit commando kan alleen in open terrein of in de kathedraal gebruikt worden.
Denk erom dat je het spel altijd saved voordat je de computer uitschakelt. Dit geldt ook als je karakter slechts weinig vorderingen gemaakt heeft. Gebeurtenissen waarvan je niet op de hoogte bent kunnen ondertussen de spelsituatie veranderd hebben.

<FIGHT> (Vecht)
Monsters en andere wezens worden door deze instructie aangevallen met het wapen dat je in je hand hebt. De uitkomst van een gevecht is afhankelijk van het gebruikte wapen, je kracht, handigheid, uithoudingsvermogen en de sterkte van de aanvaller.

<GAMESPEED> (Speelsnelheid)
1-snel/5-langzaam
Berichten die op het scherm zichtbaar worden blijven een bepaalde tijd in beeld. Met bovengenoemd commando kan men die tijdsspanne aanpassen als men bijvoorbeeld door onbekende gebieden reist.
Mocht het bericht te lang zichtbaar blijven dan kan men verder spelen door een druk op de vuurknop of het toetsenbord.

<HOLD ITEM> (Pak iets)
Neem een voorwerp uit je rugzak. Je kan slechts één gebruiksvoorwerp in je hand houden.



<INVENTORY> Inventaris)
Dit commando geeft een totaal overzicht van jouw karakter met inbegrip van alle voorwerpen en wapens die je op dat ogenblik bezit. Wat je draagt of op dat moment gebruikt wordt door een wit balkje op het scherm getoond.

<KILL SELF> (Pleeg zelfmoord)
Zodra je in een uitzichtloze situatie terechtkomt vormt deze instructie een laatste wanhopige uitkomst.

<MAGIC> (Magie)
Gebruik magische spreuken. Magische spreuken werken slechts op bepaalde plaatsen en vormen een belangrijk onderdeel van het spel.

<OPERATE> (Gebruik)
Gebruik het voorwerp dat je in jouw handen hebt. Bepaalde voorwerpen zijn alleen effectief als ze op de juiste wijze en in een bepaalde omgeving gebruikt worden.

<PASS> (Pas)
Laat een beurt voorbijgaan zonder verdere actie te ondernemen.

<ROB> (Steel)
Steel van personen, plaatsen of dingen.

<SPEAK> (Praat)
Praat met burgers in de omgeving. Hiermee bereik je soms meer dan met vechten en moorden.

<TAKE> (Neem)
Neem een voorwerp dat zich in je onmiddellijke omgeving bevindt.

<UNLOCK> (Open)
Gebruik je handigheid om sloten te openen. Misschien lukt het je om schatkisten of andere waardevolle voorwerpen te openen.

<VACATE> (Verlaat)
Deze instructie bespaart je een hoop loopwerk als je een stad of kathedraal wil verlaten.

<WEAR> (Draag)
Een wapenuitrusting in de rugzak heeft weinig zin. Met dit commando kleed je jezelf aan.

<XAMINE> (Onderzoek)
Onderzoek de wereld om je heen. Op die manier kun je vaak een schat aan informatie opdoen. In de grotten wordt dit commando gebruikt om vallen zichtbaar te maken en te ontwijken.

INVENTARIS.
Al het materiaal dat je bezit wordt verdeeld in drie categorieën:

1-WEAPONS (Wapens)
Wapens worden meestal gebruikt om te vechten maar hebben soms nog een andere gebruiksmogelijkheid.
2-ARMOUR (Beschermende kledij)
Beschermende kledij wordt gedragen om eventuele klappen geheel of gedeeltelijk op te vangen.
3-ITEMS (Voorwerpen)
Onder voorwerpen horen alle zaken thuis die men niet kan onder brengen in een van de beide voorgaande categorieën.

Hieronder volgt een vertaling van wapens en andere uitrusting.

WAPENS

-SLING	katapult
-ROPE & HOOKS	touw met haak
-FLAIL	dorsvlegel
-CLUB	knuppel
-WHIP	zweep
-MORNING STAR	goedendag
-IRON HAMMER	ijzeren hamer
-MACE	scepter
-CUTLASS	kapmes, machette
-BATTLE AXE	strijdbijl
-LANCE	lans
-SHORT BOW	boog
-LONG BOW	grote boog
-MUSKET	musket (geweer)

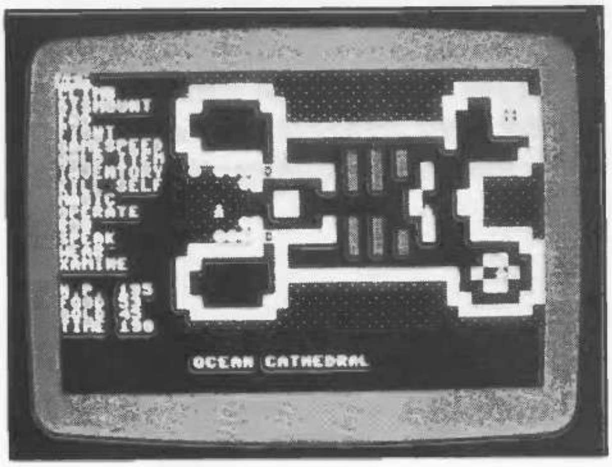
KLEDING

-RAWHIDE	leer
-CHAINMAIL	maliënkolder
-SHIELD	schild
-PLATE MAIL	harnas
-ENCHANTED PLATE	betoverd harnas

EIGENSCHAPPEN VAN KARAKTERS. (Player attributes)
Elk nieuw gevormd karakter start met 15 punten voor elke eigenschap.
Op verschillende wijzen kan men dit puntenaantal opvijzelen maar het wordt een hele toer om de 40 punten voor elke eigenschap te overschrijden.
KRACHT (Strength)
De kracht van een karakter bepaalt het effect van een toegediende klap.
INCASSERINGSVERMOGEN
(Stamina)
Een karakter met een hoog incasseringsvermogen kan klappen van een tegenstander beter verwerken en verliest daardoor minder "Hitpoints (incasseringspunten).

BEHENDIGHEID (Dexterity)
Deze eigenschap bepaalt de precisie waarmee slagen worden uitgedeeld of ontweken. Een minder harde maar juister geplaatste klap kan vaak meer schade toebrengen dan een mokerslag die slechts een gedeeltelijke luchtverplaatsing tot gevolg heeft.
INTELLIGENTIE (Intelligence)
Het intelligentie-niveau is vooral van invloed op het gebruik van magie. Alleen bijzonder intelligente karakters kunnen het onderste uit de magische kan halen.
UITSTRALING (Charisma)
Karakters met een sterke uitstraling kunnen vaak voordeliger handeldrijven.

CONDITIE VAN DE SPELER.
(Player Status)
De conditie van een karakter is van vitaal belang. Het scherm houd je hiervan bijna voortdurend op de hoogte. Vergeet vooral niet om regelmatig een blik op jouw algemene toestand te werpen.
INCASSERINGSPUNTEN
(Hitpoints)
Het aantal "hitpoints" of incasseringspunten zijn een graadmeter voor de resterende levenskracht. Om te overleven in "Questron" heb je voldoende incasseringspunten nodig. Zodra je geen punten meer hebt sterf je een gewisse dood.
VOEDSEL (Food)
Behalve lekker is voedsel onontbeerlijk om de conditie op peil te houden.
GOUD (Gold)
Goud is niet alleen noodzakelijk, zonder dit edele metaal zou het leven maar een saaie boel worden.
TIJD (Time)
De tijd houd je op de hoogte van het voortschrijden der dagen in "Questron". Met het verstrijken van de tijd verandert ook de politieke situatie in "Questron"...



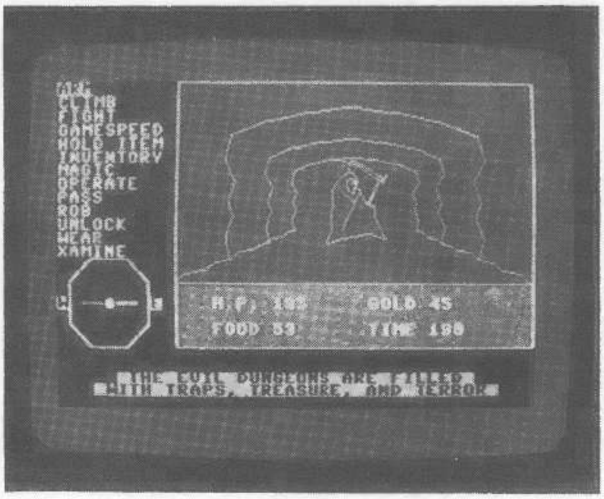
STEDEN, KATHEDRALEN en KASTELEN
Zodra men buiten is kan men elke stad, kathedraal of kasteel bezoeken door het karakter op het desbetreffende symbool te plaatsen. Op het moment dat men in één van deze plaatsen binnentreedt wordt de omgeving uitvergroot op het scherm weergegeven, zodat men in de steden en gebouwen op dezelfde wijze kan rondlopen als in het land. Eigenlijk liggen de meeste steden ondergronds in tegenstelling tot de kathedralen en het kasteel die bovengronds gebouwd werden.
Alle plaatsen zijn uniek. In de steden kan men op adem komen, voorraden inslaan, wapens en transportmiddelen kopen, gokken, kennismaken met lieden van twijfelachtig allooi en luisteren naar hun roddelverhalen. Keuze te over dus.
Maar met een beetje moed en detectivewerk kan men alles uit een dorp halen wat erin zit!
In de kathedralen is niets zeker. Men kan er beloningen, maar ook valstrikken verwachten. Eén ding is echter zeker, om de geheimen van "Questron" te ontrafelen moet je de geheimen van alle kathedralen doorgronden.
Het kasteel is het middelpunt van het koninkrijk van "Questron".
Zoek daar Mesron de tovenaar op.
Zijn macht is fascinerend en zijn goede raad onontbeerlijk.
Advies aan de speler:
Wees niet te beschroomd, noch te over-

moedig. Om het koninkrijk echt te begrijpen is een grondige inspectie van alle plaatsen een eerste vereiste.

MONSTERS (Creatures)
Meer dan 100 verschillende soorten monsters maken deel uit van de "Questron" bevolking. Elk type monster heeft een ander uiterlijk en reageert op verschillende wijze. Een groot aanpassingsvermogen en gedegen kennis is noodzakelijk om een bepaald type monster met het juiste wapen te verslaan.
Of je moet vechten, vluchten of praten hangt af van de situatie waarin je verkeert. Alle monsters en hun eigenaardigheden worden later omschreven.

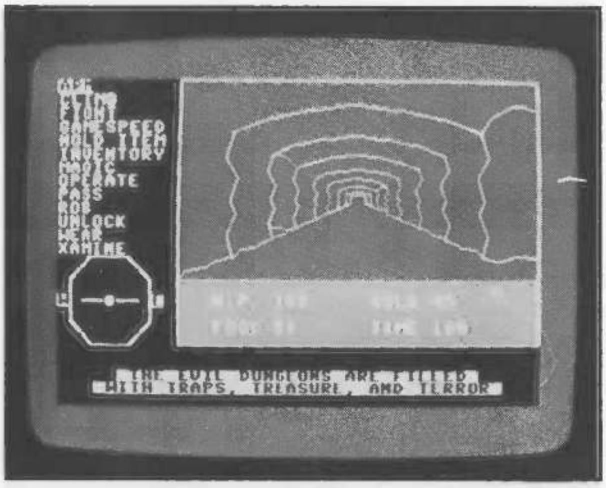
Zodra men zich in het land bevindt wordt de omgeving op een "scrollende" kaart getoond.
Men beweegt zich over deze kaart zoals hierboven reeds beschreven werd. De kaart toont verschillende terreinsoorten, herkenbaar aan hun eigen symbolen. Om iets over de veelsoortige gebieden te leren, kan men het beste een bepaalde terreinsoort onderzoeken met het E<XAMINE> commando. De meeste monsters houden zich bij voorkeur in hun eigen omgeving op.

STRIJDEN
Wijze spelers zullen snel leren met wie ze de strijd moeten aanbinden en wanneer het verstandiger is om een praatje te maken.
In sommige situaties is een voorzichtige houding te verkiezen boven een roekeloze aanval.
De uitkomst van een gevecht is afhankelijk van de eigenschappen en het soort wapens die de speler bezit en gebruikt.
Een belangrijke factor die de strijdresultaten eveneens beïnvloedt is de sterkte van de tegenstander(s).
Onderaan het scherm verschijnt informatie over het verloop van de strijd, het



aantal aanvallers, het ras waartoe ze behoren en de toegebrachte verwondingen aan beide zijden (uitgedrukt in punten).

GROTTEN (Dungeons)
Dungeons of grotten zijn broedplaatsen van duistere krachten. Op het scherm worden ze driedimensionaal weergegeven.
Om een grot te bezoeken moet men heel sterk of heel dwaas zijn. Naarmate de zoektocht in de dieper gelegen verdiepingen (levels) van de grotten vordert zal men merken dat de monsters steeds gevaarlijker worden. De onderaardse schatten, magische voorwerpen en brandkasten zullen het leed echter aanzienlijk verzachten.
De beveiliging van de grotten is een ander verhaal.
Booby-traps, brandende olie, gifgas en andere duivelse uitvindingen van Mantor zullen de zenuwen door je keel laten gieren.
Als je een "dungeon" de eerste keer bezoekt neem dan even de tijd om aan de driedimensionale omgeving te wennen.
Vergeet niet dat je op dezelfde plek blijft staan als je naar links of naar rechts draait. De grotten in Questron kunnen intuïtief onderzocht of uitgetekend worden.
Zodra men een kompas vindt wordt de exploratie van de onderaardse omgeving een stuk makkelijker.



Tracht het rondlopen in cirkels zoveel mogelijk te vermijden. De enige die men hier gelukkig mee maakt is Mantor.

Als men de gewelven uittekent, moet men er rekening mee houden dat de gangen net zo breed zijn als de wanden van de dungeon dik. Laat je niet door deuropeningen misleiden. Als men door een gewelfde gang loopt zit men eigenlijk tussen twee muren van de grot.

Met alle informatie die tot hiertoe werd gegeven is het in principe mogelijk het spel uit te spelen en de zoektocht tot een goed einde te brengen.

Desondanks kan het voor spelers die niet met het spelgenre vertrouwd zijn een behoorlijk moeilijke opgave worden.
Dankzij de (helaas geschonden) aantekeningen van Nicolas, een nobele avonturier, hoeft het spel niet eerloos in een of andere lade te verdwijnen.
Tijdens een gevecht met een Rot Weed plant vuurde dit botanische monster zijn huidvernietigend zuur af op deze nobele avonturier.

Toen Nicolas zich omdraaide om zijn gelaat te beschermen brandde het zuur door zijn rugzak en vernietigde aldus verschillende delen van zijn dagboek.
Gelukkig bevatten de resterende en leesbare gedeelten nog voldoende informatie om andere adspirant helden op weg te helpen.

Speeltips 1

Niemand had ooit een brief naar Nicolas geschreven. Men kan zich dan ook makkelijk de verbaasde blik van deze eenvoudige dienaar voorstellen toen er die morgen niet één, maar een heel pakket brieven bij hem werd afgeleverd door een koerier van koning Aaron. Met trillende handen las hij de goudomrande brief van de vorst.

Aan mijn nederige dienaar Nicolas,

Zoals je wellicht weet zijn dit afgrijselijke tijden voor mijn koninkrijk Questron.
De afvallige tovenaar Mantor wist beslag te leggen op het grote boek van zwarte magie en sinds die tijd wordt het land overspoeld door horden monsters die moorddadige slachtpartijen onder de bevolking aanrichten.
Mijn eens onoverwinnelijke leger (ja zelfs mijn trouwste ridders) werden door deze duivelse legioenen, afkomstig uit het inwendige van de hel, onder de voet gelopen. Door deze wanhopige gang van zaken ben ik, jouw koning Aaron, ertoe genoopt je te benoemen als laatste verdediger van "Questron".
Ik weet dat je maar een eenvoudige dienaar bent maar toch bespeur ik een zekere grootheid in je. Vooropgesteld dat jouw kracht, handigheid, incasseringsvermogen en uitstraling in voldoende mate zullen toenemen hoop ik dat jij zult slagen waar mijn leger zo jammerlijk faalde.
Een frontale aanval op Mantor is vrijwel zinloos. Daarom raad ik je aan hem te verslaan met een sluwheid waar hij niet op verdacht is.

Vindt Mantor, steel het magische boek waarvan hij nu de onrechtmatige eigenaar is en zijn krachten zullen smelten als sneeuw voor de zon.
Deze nobele onderneming zal je door gevaarlijke gebieden voeren waar een moorddadige monsterbevolking de scepter zwaait.
Maar alle bovengenoemde verschrikkingen zijn nog niets vergeleken met de gevaren die je te wachten staan in de dungeons van Mantor.
De keerzijde van je speurtocht ziet er gelukkig minder somber uit. Tijdens de bezoeken aan kathedralen en kastelen mag je alle daar gevonden waardevolle schatten houden.
Ter ondersteuning van het moraal: volgens de legende zou een eenvoudig man opstaan om de sterkste vijanden van "Questron" te verslaan. In het diepste van mijn hart leeft de overtuiging dat die eer jou te beurt zal vinden.

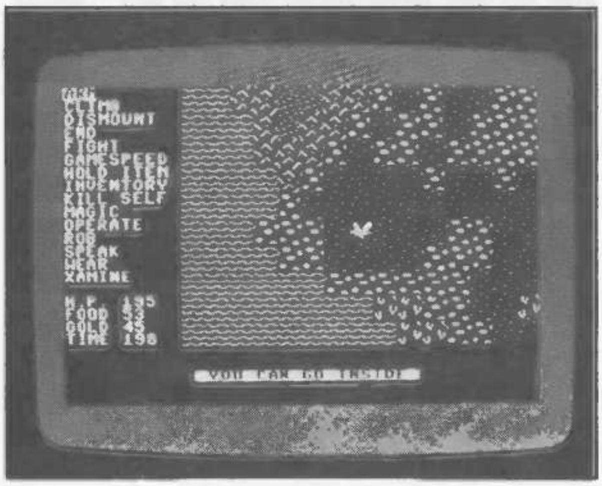
Goede reis en veel geluk.

Van zijne Koninklijke Majesteit,
Koning Aaron,
Opperheer van het
Koninkrijk Questron.

Eerst vermoedde Nicolas dat een of andere nar een misselijke grap met hem wilde uithalen. Maar een nauwkeurig onderzoek van het koninklijke zegel nam zijn twijfels weg over de echtheid van het document.
Verder onderzoek van het pakket bracht delen uit het dagboek van Princes Lucane aan het licht.
Nicolas voelde hoe zijn hart een bokkesprongetje maakte tijdens het lezen van deze intieme lectuur.
Maar even later schaamde hij zich, toen hij las dat het hoofd en een laars van Sir Michael (Prinses Lucane's geliefde) in een zak waren meegebracht door een handelaar die teruggekeerd was uit The Land Of Evil.
In een ander deel van het dagboek beschreef de Prinses de aanval van Mantor op het kasteel van haar vader. Mesron de tovenaar had gezworen de prinses en haar familie te zullen beschermen.
Jammer genoeg was hij er slechts ge-

deeltelijk in geslaagd zijn eed na te komen. Toen Mantor de burcht binnendrong en de grote hal met een spreuk in een ruïne veranderde trachtte Mesron erger te voorkomen. Wanhopig dook hij naar het satanische boek. Mantor was hem echter te vlug af en krijste een vuurbalspreuk.
Met een sissend geluid zocht de gloeiende kogel zijn doel en plaatste de brave tovenaar buitenspel. Ondanks zijn ernstige blessures eiste Mesron het boek nogmaals op. Haar vader gaf het bevel Mantor in stukken te hakken. Op het moment dat de bewakers hun zwaarden uit de scheden haalden stak Mantor zijn armen in de hoogte en hij steeg langzaam op. Alsof de hemel hem verteerde veranderde de lucht in een vieze, donkergrijze brij.
Met een beschermend gebaar sloeg Mesron zijn arm rond Koning Aaron en de prinses en omringde hen met een blauwe lichtkrans. Op dat moment zakte de prinses bewusteloos ineen op de marmeren vloer van het paleis.
Toen ze wakker werd hield haar vader haar in zijn armen en huilde.
Zachtjes fluisterde hij haar toe dat iedereen dood was: haar moeder, haar kleine zus Deborah en alle bewakers.
Mantor was spoorloos verdwenen.
Bij wijze van afscheidsgeschenk had hij een doordringende stank in de burcht achtergelaten. In het laatste stuk van het dagboek sprak de Prinses de hoop uit, dat haar geloof in de oude legenden bewaarheid zou worden.

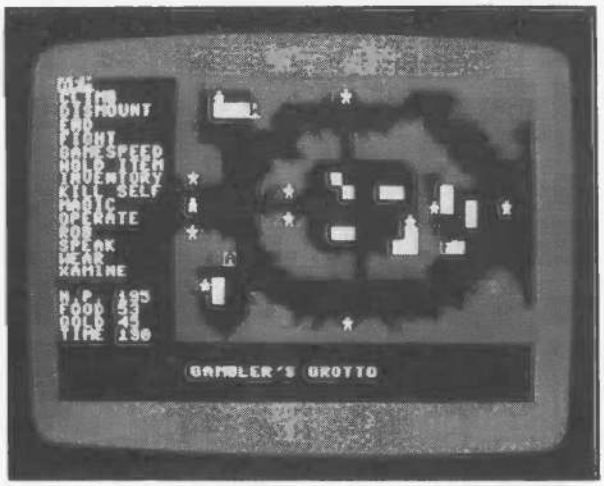
De tranen die op het laatste deel van het dagboek druppelden, brachtten Nicolas weer tot zichzelf en een kille woede drong door tot in het diepste van zijn ziel.
In plaats van hals over kop te vertrekken maande hij zichzelf tot kalmte en nam het rapport van de geheime dienst uit te bundel.
De geheime lectuur bevatte een schat aan informatie over de talrijke monsters en hun gruwelijke eigenaardigheden. Het rapport verhaalde verder over een "Bzapp" die gevangen werd door Sir Michael, de nobele ridder.
Sir Michael had de "Bzapp" in een rivier geworpen hetgeen een kortsluiting in het electrische wezen tot gevolg had. Daarna had de ridder hem aan een handelaar van "Questron" overhandigd. De handelaar bracht de "Bzapp" tenslotte naar Mesron die zijn electrische leidingen met behulp van een magische spreuk verwijderde. Nicolas begreep niet waarom het verhaal van de "Bzapp" in het rapport van de geheime dienst was opgenomen.
Om verder tijdverlies te voorkomen stopte hij zijn schaarse bezittingen in een reiszak, trok door middel van het <WEAR> commando een ruwe dierenhuid aan en verliet zijn krottige hutje aan de rand van de oceaan. Hij verkocht zijn runderen aan een buurman die hem alleen uit sympathie 57 goudstukken voor de uitgemergelde dieren gaf.



Gelukkig lag Geraldtown op loopafstand van zijn woning en de tocht naar zijn geboortestad verliep vrijwel probleemloos.
De eerste verandering merkte hij op toen een bewaker hem op norse toon vroeg of hij de stad wilde bezoeken. Nadat hij met <YES> geantwoord had liet de kerel na kort beraad de ophaalbrug zakken.

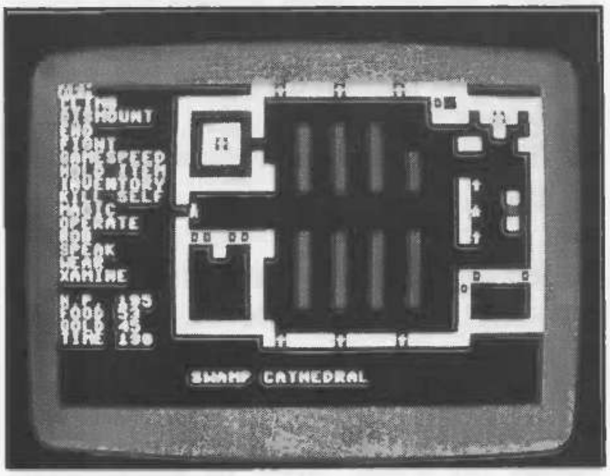
Lopend over de eikehouten planken besloot hij een vriend die in de gevangenis zat een bezoekje te brengen. Na een aantal nauwe straatjes te hebben doorkruist vond hij al snel het huis van bewaring.
Een goedgemutste bewaker hield de wacht voor de plaatselijke nor.
Met het <SPEAK> commando opende hij het gesprek. Fluisterend vertrouwde de bewaker hem toe dat hij voor 5 goudstukken eenmaal de andere kant zou opkijken. Zonder aarzelen drukte Nicolas het goud in de uitgestoken hand van de man en even later stond hij voor het getraliede kamertje.
Na het <SPEAK> commando andermaal te hebben gebruikt vertelde hij zijn vriend, Johnathan, alles over zijn opdracht. Johnathan luisterde aandachtig en gaf hem de goede raad bedachtzaam om te springen met de inzetten in het plaatselijke casino.
De strenge blik van de cipier was voor Nicolas het sein om afscheid te nemen en na de belofte spoedig te zullen weerkeren verliet hij het grauwe gebouw.
Het casino lag een paar straten verderop. De direkteur van het speelhol keek met een scheef oog naar de ruwe dierenhuid van onze vriend en vroeg zich waarschijnlijk af wat een eenvoudige dienaar hier eigenlijk te zoeken had.
De geldhonger van de man won het echter van zijn wantrouwen. Nicolas moest wel zijn legitimatiebewijs afgeven alvorens men hem aan de blackjack tafel toeliet.
De croupier, een echte gladakker, vroeg aan Nicolas of hij een fortuin wilde winnen.

Dat zou iedereen wel willen, dacht de eenvoudige dienaar, waarop hij met een duidelijk <YES> antwoordde.
Even later werd zijn miezerige inzet van 5 goudstukken weerspiegeld in de spottende oogjes van de croupier.
Duidelijk tegen zijn zin schudde hij de kaarten en deelde ze uit, en om een



spannend gokkersverhaal kort te maken, Nicolas verliet het casino enige uren later met een vette beurs.
Natuurlijk had niemand, en zeker de croupier niet, ooit kunnen vermoeden dat onze nederige held een goede vriend van Ken Uston was!
Hij haastte zich naar de bank aan de overkant. Daar vroeg men hem, of hij geld wilde storten (DEPOSIT), opnemen (WITHDRAWL), of een blik kwam werpen op zijn saldo (BALANCE).
Trots overhandigde Nicolas de helft van zijn fortuintje aan de bankdirecteur. Daarna bezocht hij de wapensmid die eerst vroeg of hij wapens wilde kopen of verkopen (BUY), (SELL)?
Omdat hij nog geen wapen had koos Nicolas natuurlijk de eerste optie. Veel keus was er niet en hij moest zich voorlopig met een "whip" zien te redden. Hij betaalde en verliet de winkel. Een zweep rijker en 13 munten armer.
Met de <ARM> instructie nam hij het wapen ter hand en gaf enkele zweepslagen ten beste waar de bewakers om moesten lachen.
Tot besluit kocht hij nog wat voedselrantsoenen en verliet de stad.
Nadat hij enige uren in noordelijke richting gelopen had kwam hij aan de rand van een moeras. In de verte zag hij iets dat op een kruis leek.
Behoedzaam zochten zijn voeten naar vaste grond. Plotsklaps hoorde Nicolas een meelijwekkend gehuil. Hij snelde

in de richting van het erbarmelijke geschreeuw maar bedacht zich gelukkig nog net op tijd.
Hoogstwaarschijnlijk ging het hier om een "Pit Screamer", één der monsters waar het rapport van de geheime dienst uitvoerig voor gewaarschuwd had. Tijd om na te denken was hem echter niet gegund, want uit de put zochten twee rijen tanden gevolgd door scherpe nagels hun prooi.
Instinctief gebruikte Nicolas het <FIGHT> commando en zijn zweep kletste met een knallend geluid een rij groene tanden uit de bek van het ondier. De eerste klap was in dit geval meer dan een daalder waard, want het dode monster liet 12 goudstukken achter.
Tevreden stopte hij de munten in zijn beurs. Het werd reeds behoorlijk duister toen hij bij de ingang van een kathedraal kwam. De eikehouten poort schuurde tergend langzaam open en een armetierige koster verscheen in het deurgat.
Ondanks zijn slonzige uiterlijk presteerde hij het om zijn stem autoritair te laten klinken toen hij vroeg, "enter Swamp Cathedral?", waarop Nicolas antwoordde met <YES>!



Eenmaal binnen, stapte hij met de nodige schroom op het altaar af waar een priester hem in vol ornaat op wachtte. Na het <SPEAK> commando te hebben gebruikt vroeg de geestelijke hem om een donatie.
Zonder aarzelen diepte Nicolas 75 goudstukken uit zijn beurs en deponeerde de munten op een daarvoor bestemd zilveren schaaltje.
De priester bedankte en verzekerde hem dat zijn gulle gift beloond zou worden.
Links naast het altaar bemerkte hij een andere afgezant van God die hem wenkte dichterbij te komen. Diepe groeven kenmerkten het gelaat van deze zielenherder.
Maar toen Nicolas voor hem stond twinkelden zijn oogjes blijmoedig. Na de gebruikelijke openingsinstructie vroeg de oude priester of Nicolas zijn handigheid wilde verbeteren (do you want to increase your dexterity?). Daar had onze vermetele held wel oren naar en hij antwoordde kordaat met <YES>.
De Godsadvocaat rekende 50 gouden munten per poging.
Na de overhandiging van de nodige contanten werd Nicolas geblinddoekt. Samen verlieten ze de cathedraal en bereikten alras een open plek in het woud. In "Questron" was de nacht de laatste tijd zo zwart omdat de manestraaltjes hun pogingen staakten om door het donkergrijze wolkendek te priemen. Maar met behulp van een geestelijke toverspreuk baadde de plek plotsklaps in een onnatuurlijk helder licht. De priester bevrijdde Nicolas van zijn blinddoek en drukte hem een geavanceerde musket in de handen.
Zijn ogen hadden nauwelijks de tijd om zich aan het licht aan te passen want daar vloog de eerste kleiduif reeds door de lucht. Nicolas mikte nauwkeurig en schoot het kleien kappertje aan stukken. Als een bezetene vuurde de priester een staccato van aarden duiven af. Maar de geloofsverbreider kon slechts stomverbaasd toekijken hoe Nicolas de projectielen met een ijzig aplomb vroegtijdig verminkte.
Sterker nog, hij verdeelde ze in gelijke stukken... Even later werd zijn scherp-

schuttersprestatie gehonoreerd met 15 behendigheidspunten.
Gezellig keuvelend, keerden ze terug naar de kathedraal. Nicolas nam afscheid van de oude man en besloot de basiliek nader te onderzoeken. Links naast de ingang ontwaarde hij een vierkante kamer. Op het moment dat Nicolas het vertrek binnenstapte hoorde hij een zware stem die hem waarschuwend toesprak "Ga niet verder als je een zondaar bent!" (if yee be a sinner, go no further).
Nicolas voelde zich allesbehalve een zondaar. Bovendien had hij de priester een aanzienlijk aantal goudstukken geschonken.
Met zijn borst vooruit liep hij naar het kruis in het midden van de kamer en hoorde het dreunende geluid van een stenen deur die uit de vloer oprees en de terugweg versperde. Nauwelijks onder de indruk van het gedonder achter hem knielde hij eerbiedig onder het kruis en gaf de <SPEAK> instructie. Weer galmde de stem door het vertrek, "have you paid your dues?", heb je betaald voor je schulden? Terzelfdertijd viel een flesje op de grond. Nicolas raapte het op met het <HOLD ITEM> commando. Door de <INVENTORY> instructie te gebruiken wist hij dat het flesje heilig water bevatte. Gerustgesteld draaide hij de dop los met het <OPERATE> commando en laafde zijn dorst aan het gewijde vocht.
Verbaasd merkte Nicolas op hoe zijn Hitpoints met 100 punten werden verhoogd. Bovendien zakte de steen met donderend geraas terug in de vloer zodat de uitgang niet langer versperd was.
De eerste dag van zijn zoektocht had hem echter behoorlijk vermoeid en daarom maakte hij gebruik van het <VACATE> commando om de cathedraal maar meteen te verlaten.
Hier eindigen, jammer genoeg, de lotgevallen van deze sympatieke held. De overige aantekeningen werden helaas door het zuur van een spuwplant verteerd.

Tot slot van dit hoofdstuk willen we de lezer graag wat meer uitleg verschaffen over het intelligentiespel in een andere cathedraal.
Dit spelletje verloopt als volgt:
De computer verbergt 4 gekleurde vierkante blokjes die door de speler geraden moeten worden in een rechthoek met een zwarte achtergrond ter grootte van 6 blokjes.

De computer kan één of meerdere blokjes van dezelfde kleur, of vier van verschillende kleuren verbergen.
De 4 verschillende kleuren zijn: blauw, groen, paars en geel.
De juiste kleurencombinatie moet in maximaal 8 beurten geraden worden.
Nadat je de eerste 4 blokjes geplaatst hebt, helpt de computer je met tips.
Een wit vierkantje bovenaan de rechthoek met de donkere achtergrond betekent dat de kleur en de positie van een blokje in de donkere rechthoek correct is.

Als men twee juist gekleurde blokken correct geplaatst heeft, verschijnen twee witte vierkantjes bovenaan de donkere rechthoek, enzovoort.
Een grijs vierkantje betekent dat de kleur van een blokje juist is maar dat het blokje zich op de verkeerde plaats bevindt.
Twee grijze vierkantjes betekenen dus dat men twee blokjes in de juiste kleur heeft maar op de verkeerde plaats enzovoort.

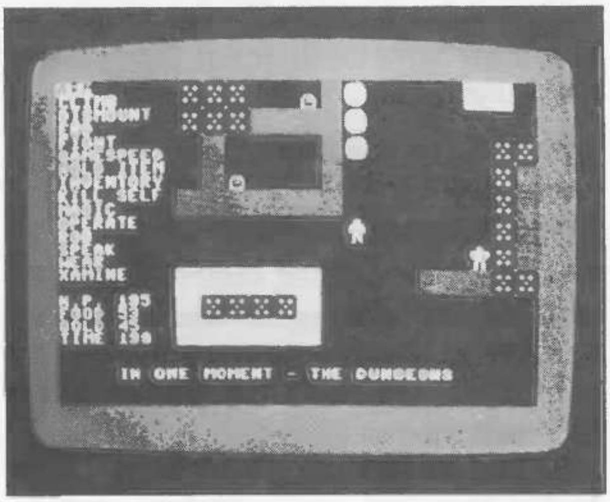
Bovenstaande uitleg lijkt erg ingewikkeld maar in de praktijk valt het allemaal wel mee.
Bovendien kan men net zo lang oefenen als men wil. Het spel kan met joystick of toetsenbord gespeeld worden.
Het uiteindelijk raden van de kleurencombinatie is een zaak van gezonde logica. Met een beetje oefenen en nadenken kan men alras een intelligentiepeil bereiken waar zelfs Einstein jaloers op zou zijn!

MONSTERS IN QUESTRON
(Alle monsters met een sterretje zijn extra gevaarlijk).

OCEAAN MONSTERS (Ocean creatures)
HYDRO SNAKE*
Een honderd meter lange waterslang met een dikte van een halve meter. De slang scheidt een substantie af die water in vuur en vlam kan zetten.
Als het hem zint kan het reptiel een andere substantie afscheiden waardoor het vuur gedoofd wordt.
Om de slang te doden moet men dus wachten tot het water geblust is!
MASHER WALE*
Een reusachtige roze, gemuteerde walvis die schepen tot zinken kan brengen door zijn metersdikke schedel als stormram te gebruiken.
LEECH WOMAN*
Dit wezen is gevlucht uit de catacomben. Met haar vlijmscherpe tanden zuigt ze het bloed uit haar slachtoffers.
SLIME SWIMMER*
De meeste mensen die de zwavelstank niet opmerken verwarren de "Slime Swimmer" met een hoop zeewier. Van deze natuurlijke vermomming maakt het monster dankbaar gebruik.
Zodra hij zijn niets vermoedende prooi genaderd is omringt hij zijn slachtoffer met duizenden minuscule zuignapjes.
PIERCING PUNGIE*
Voortdurend op zoek naar prooi glijdt dit roofdier met zijn reusachtige vleugels over het water.
De lengte van een gemiddelde "Pungie" bedraagt een halve meter. Een honderdtal venijnige tanden vullen zijn grote bek. Dit monster is ongetwijfeld een van de snelste en sterkste tegenstanders in Questron.
Men moet over bepaalde kennis beschikken om het monster te doden om te voorkomen dat men zelf gedood wordt.

MOERAS MONSTERS (Swamp creatures
GAR MIND FLAYER*
Een vliegende vis met geslepen tanden en lange scherpe ranken waarmee hij het hoofd van zijn slachtoffer omklemt. Het gerucht doet de ronde dat de "Flayer" het brein van zijn slachtoffers leegzuigt. Eindelijk is het raadsel van de zogenaamde Vlaamse gaai opgelost.
ALBINO LEECH*
Deze enorme bloedzuiger is meestal 's nachts actief om zijn overgevoelige ogen te beschermen.
Een jarenlang verblijf in de onderaardse berggrotten van Mantor resulteerde in een totaal gebrek aan pigmentatie.
ROT WEED
In de moerasmodder van Questron vindt deze plant een vruchtbare voedingsbodem. De stekels van de plant scheiden een huidvernietigend zuur af. Gelukkig is de plant vrij traag in de aanval.
STRANGLER FIEND
Tenzij men gewapend is met een knots kan een wandeling in het moeras eindigen in een drama.
Uiterlijk lijkt de "Strangler fiend" op een grijs-grauwe kwal.
Zolang het wezen met rust gelaten wordt ontwikkelt het weinig activiteit. Maar als men het verontrust omsluiten zijn ranken het slachtoffer waarna de ongelukkige meteen wordt opgeslokt.
PIT SCREAMER*
Deze afwijking van de natuur graaft smalle gaten in de grond. Vanuit zijn zelfgemaakte hol huilt de schreeuwlelijk tot zijn slachtoffer een medelevende blik in de put werpt. Als het eenmaal zover is, ontnemen zijn grote tanden en scherpe nagels alle twijfels over de uitkomst van de daaropvolgende strijd.

BERGMONSTERS (Mountain creatures)
LEOPARD YETI
Een sneeuwwit monster dat op een lange man gelijkt en, eenmaal volwassen, 140 kilo kan wegen.



De enige gelijkenis met een luipaard zit in de snelheid waarmee het monster toeslaat en zijn sierlijke manier van bewegen als hij van de ene bergtop naar de andere springt.

JACKAL RAM

Hun onhandigheid maakt het moeilijk hen met echte jakhalzen te vergelijken en hun gestalte is te klein om ze bij de rammen onder te brengen.

Met een collectief schaamtegevoel reizen deze wolfachtigen door de bergen. In de nabijheid van mensen proberen ze hun vechterscapaciteiten te bewijzen. In wezen zijn ze alleen maar vervelend.

PHAZOR SPIDER*

In plaats van gezellig webben te spinnen vuren deze kleine creatuurtjes minuscule laserstraaltjes af naar hun prooi.

Als deze spinnen in een groep zwerven omsingelen ze hun prooi met een web van licht.

Omdat ze zo snel zijn is er slechts één wapen waarmee men deze kleine monstertjes afdoende kan bestrijden.

STONE-AXE BEAK

De naam van deze bergvogel is door de inwoners van "Questron" zorgvuldig gekozen. Letterlijk vertaald betekent zijn naam Steen-bijl-bek.

Inderdaad lijkt de bek van deze vogel op een kwaliteitsbijl.

De vogel is moeilijk te doden tenzij men hem met stenen tussen de ogen treft.

OERWOUD MONSTERS (Jungle creatures)

BLOODHOUND GHOUL

Zombie-achtige honden die het bloed van hun slachtoffer bijna net zo snel opdrinken als Engelse Hooligans hun bier.

GORILLA*

Gorilla's treft men aan in vergeten oerwoudgebieden en in ondergrondse holen. Ze hebben een kwaadaardige natuur. Soms reizen gorilla's in groepjes van drie of meer.

Groepen gorilla's zijn uitermate gevaarlijk omdat ze dan net als mensen willen opscheppen over hun vechterskwaliteiten.

WOODS OGRE

Men zegt dat dit wezen zijn slachtoffer vastbindt aan een boom en daarna serenaden ten gehore brengt op verschillende blaasinstrumenten. Slachtoffers die zijn muziek waarderen worden soms vrijgelaten.

BEAR

"Questron" is de enig bekende planeet in het universum waar men dezelfde zwarte beren kan aantreffen als in Noord-Michigan (U.S.A.) op de aarde.

IRISH STALKER

In open plekken heeft dit gehoornde wezen een dodelijke aanvalskracht, maar meestal raakt het dier verstrikt in de jungle. Bovendien is de "Irish stalker" allergisch voor wilde bloemen waardoor hij gedwongen wordt in het oerwoud te verblijven. Desalniettemin komt de klap van de "stalker" behoorlijk hard aan.

Volgens sommigen kan men het monster alleen met een "mace" (scepter) verslaan.

PRAIRIE MONSTERS (Grassland creatures)
WRENTION WARRIOR
In de loop der jaren zijn de rangen van deze eens zo machtige krijgers flink uitgedund. Oorspronkelijk kwamen ze uit een sekte die winterkoninkjes vereerde. Meestal vallen ze aan op bevel van allerlei soorten vogels.
DIRT WEIRD
Dit monster, met een lengte van ongeveer 1 meter loopt net als mensen rechtop. Eigenlijk zijn het vergaarbakken van ziekte en vuil omdat ze steeds in afval leven en roestige wapens gebruiken.
Een kleine schram tijdens een confrontatie met dit wezen kan een bloedvergiftiging tot gevolg hebben.
MASTON CENTAUR*
Uiterlijk lijkt dit monster op een wollige mammoet. De snelheid die ze bereiken wordt slechts geëvenaard door hun uitzonderlijke beweeglijkheid. Daarom is het nauwelijks voor te stellen dat deze wezens vaak meer dan 500 kilo wegen.
BANDIT
Een andere naam voor een moordzuchtende dief.
BLACK KNIGHT
Omdat ze afgestudeerd zijn aan de ridderschool denken deze blaaskaken dat ze hard zijn. De meesten onder hen zijn echter werkloos omdat ze niet slaagden in de geheime testen die de koning hen had opgedragen. Daarom hebben ze zich aangesloten bij het duistere gilde.
ARMY SCORPION
Deze walgelijke uitvinding is afkomstig uit de laboratoria van Mantor. De angel en de staart van dit creatuur bereiken makkelijk een lengte van meer dan twee meter.
FLESH FEELER
Oorspronkelijk zijn deze wezens ontsproten uit de kracht van zwarte magie. Ze maken deel uit van een elite-groep, afkomstig uit het land van het kwade om dood en verderf te zaaien. De verontrustende gedachte heerst dat ze een leger samenstellen om Geraldtown uit te roeien.

REIZENDE MONSTERS (Travelling creatures)
MERCHANT
Net als in de meeste samenlevingen is de handelaar een legale bandiet. Meestal zitten ze goed in de slappe was maar zijn ze te paranoïde om hun rijkdom met zich mee te dragen.
SHEDU MONK
Leden van een vage religieuze sekte. Deze monniken dragen geen wapenuitrusting maar zijn zo goed getraind dat ze volgens sommige geruchten onmogelijk gedood kunnen worden.
FAUN NYMPH
Behalve wat het gezicht betreft lijkt de "Faun nymph" op een geit. Haar gelaat lijkt op dat van een mooie jonge vrouw. Het zijn vriendelijke en verleidelijke wezens. Volgens de legende zingen ze nietsvermoedende reizigers in slaap met hun bekoorlijke liederen om daarna voor altijd te verdwijnen. Niemand weet met zekerheid of dit lieflijke wezen vriend of vijand is.
NAGA PILGRIM
Het duidelijkste kenmerk van de "Naga Pilgrim" is de wijze waarop ze groeten, NA-GA.
De exacte betekenis van deze verwelkoming is niet bekend. Ondanks het feit dat de meesten onder hen onverschrokken strijders zijn, verwonden ze zichzelf vaak met hun eigen wapens. Hun uiteindelijke bestemming is het Perkament Eiland.
HIGH ELF
In alle streken van Questron kan men deze nobele kleine wezentjes aantreffen. Het is nooit bewezen maar waarschijnlijk bestaan er een aantal clans in bossen en vlakten.
Meestal verwijderen ze zich van de grasvlakten. Regelmatig zijn Elfjes brengers van goed nieuws.
BLIND BLOOD DOG*
Hun sterk ontwikkelde reukzin is waar-

schijnlijk ontstaan door hun blindheid. Een aantal onder hen zijn van wreed in vreedzaam veranderd. Volgens sommige geruchten hebben de Elfen van "Questron" hen veranderd in wezens van goede wil.

MONSTERS IN HET LAND VAN HET KWADE (MONSTERS IN THE LAND OF EVIL)

OCEAAN MONSTERS (Ocean Monsters)

SEA SHRIEKER

De Zee Schreeuwer drijft geduldig in de oceaan totdat een ongelukkige matroos nadert. Zodra hij door een indringer wordt opgeschrikt schreeuwt hij zo hard en schril dat het ongelukkige slachtoffer doof en gek wordt.

De psychiatrische inrichtingen van "Questron" zitten vol met patiënten die kennis hebben gemaakt met dit monster.

MOERAS MONSTERS (Swamp creatures)

GIANT TURTLE

Deze reuzenschildpad verstopt zich vlak onder de oppervlakte van het moeras. De schildpad is traag maar door zijn hoofd en nek ritmisch te bewegen hypnotiseert hij alle wezens in zijn nabije omgeving. Eenmaal in trance maakt de prooi deel uit van het diner van de schildpad.

RUST WORM

De bevolking van "Questron" gelooft dat deze wormen door Mantor geschapen werden. Volgens de legende ontstonden ze uit blinkende stukken metaal tot ze door een moedige ridder in het moeras werden gegooid. Hoe het ook zij, de huid van de Rustworm is sterk als staal. Zijn snelle tong is lang genoeg om iemand van zijn paard te trekken.

FIRE BEETLE

Vuurtorren vuren zuur naar hun tegenstanders af, die meestal derdegraads brandwonden oplopen.

Zodra de prooi gillend van de pijn over de grond rolt, boort de tor een gat in het lichaam om het centrale zenuwstelsel weg te vreten.

DRYAD SQUID

De "Dryad Squid" is een magisch wezen. Hij beloert de nietsvermoedende wandelaar door een tentakel om te toveren tot een mooie nymph. Met zijn andere tentakel valt hij aan. Ontelbare slachtoffers hebben tijdens hun doodsstrijd moeten luisteren naar de weerzinwekkende lach van de Nymph tentakel.

MUD WALKER

De Modderwandelaar heeft enorme, vliezige voeten. Zijn lichaam is bedekt met talloze opblaasbare luchtkamertjes waarmee hij probleemloos door drijfzand kan waden.

Op het vaste land is hij ongevaarlijk maar in het moeras is hij snel genoeg om zijn slachtoffers onverhoeds beet te pakken en ze in de modder onder te duwen.

Zodra ze gestikt zijn haalt de Modderwandelaar hen eruit en begint zijn feestmaal.

VENOM TOAD

Dit 35 pond wegende monster vuurt honderden vergiftigde pijltjes af op zijn prooi.

SLIME GOLEM

Volgens de legende zou Mantor de modder in het moeras gevuld hebben met een kwade levensvorm. De "Slime Golem" staat met twee poten in de mist van het moeras. Niemand kent zijn ware lengte, maar de schaarse overlevenden getuigen van een lengte die de 3 meter ruimschoots overschrijdt.

OERWOUD MONSTERS (Jungle creatures)

TREE GNOMES

"Tree Gnomes" leven diep in het oerwoud. Ze binden jonge bomen samen zodat deze bomen als ze volwassen worden een fort in de lucht vormen. De

monsters hebben geleerd om het fruit te eten van de Gumba-do-do boom. Hun urine heeft als gevolg hiervan een zeer hoge zuurgraad. Daarom is het raadzaam een hoed te dragen.

WOLF

Een leuk huisdier. Het houd je warm tijdens eenzame winteravonden. Een flinke tik op de neus met een warme lepel roept het dier weer tot de orde. (Dit laatste is een verhaal dat "Questron" moeders aan hun kinderen vertellen).

WERE JAGUAR

Verwar deze monsters niet met hun verre neefjes, de weerwolven.

WEB DWELLER

De "Web Dweller" heeft een menselijke vorm. In zijn buik is een aparte ruimte om webmateriaal op te slaan. Het web bevat een slaapmiddel zodat de slachtoffers in slaap vallen en uiteindelijk de hongerdood sterven.

CAVE YENOG

Ongenaakbaren afkomstig uit kelderwoningen die steeds op zoek zijn naar "og", een slijmerige moddersoort die hen in leven houdt. Hun naam is een samentrekking van "yen"(zoeken) en "og"(modder).

BONE DISPLACER

De bottenverplaatser is een gemuteerde Gorilla met een zeer lage intelligentie. Als hij in een gevecht verwikkeld is, rukt hij uitsluitend voorwaarts op zonder zich te bekommeren om de tegenaanval. Zodra zijn tegenstander binnen bereik komt gebruikt hij zijn kolossale lichaamskracht om de botten van zijn slachtoffers te breken.



BLOOD BROWNIE

"Blood Brownies" vertonen een sterke gelijkenis met het menselijk ras. Hun lengte is ongeveer 1 meter. Ooit waren ze overtuigde vegetariërs maar Mantor leerde hen het bloed van hun slachtoffers te brouwen tot een lekkere likeur.

BERG MONSTERS (Mountain creatures)

SNAKE

Deze slang is koud, nat, slijmerig, kwaadaardig, giftig en bovenal weerzinwekkend. Met andere woorden: het is een slang zoals ze in onze voorstelling leeft. Houd daar rekening mee!

ORCS

De "Orcs" van "Questron" leven uitsluitend in de donkere grotten van de bergen. Ze verlaten hun schuilplaats alleen 's nachts omdat ze bang zijn voor zonnestralen. Overdag zou een "Orc" makkelijk te overmeesteren zijn. 's Nachts is hij door zijn uitstekende ogen echter een gevaarlijke tegenstander.

GAS FLOATER

De "Gas Floater" maakt gassen die lichter dan lucht zijn aan, in zijn op een ballon gelijkende lichaam.

Tijdens een aanval functioneert dit omhulsel als een vlammenwerper. Als het monster last krijgt van de hik sterft het meteen.

OGRE MONKEY

Deze dienaar van Mantor gebruikt magie om in de gedaante van een aap te verschijnen. Waarschuwing! Val hem aan zodra je hem ziet en doodt hem in niet meer dan 5 klappen.

GNOME DWELLER

Duizenden jaren geleden nestelde deze parasiet zich in de Gnome bomen. De parasiet houdt zich op in de stammen van geïnfecteerde bomen die naar de

bast leiden. Van daaruit dringt hij door tot de boomkern.
Alle geïnfecteerde "Gnomen" trokken naar de bergen waar hun gemuteerde lichamen werden geleid door de indringers.
ARMY ANT
De Legermier is ongeveer 90 centimeter lang en is bedekt met een tweede huid van asbest. Het monster heeft twee breinen. Als het in een gevecht verwikkeld raakt, functioneren deze breinen onafhankelijk van elkaar. Het eerste brein maakt gebruik van speciale stralen om zijn slachtoffers te verlammen. Het tweede brein steekt lichaamsgassen aan en roostert de prooi als op een barbeque.
BZAPP
De "Bzapp" was ontworpen om in de onderaardse grotten te patrouilleren. Jaren geleden ontsnapte een groep "Bzapps" uit de grotten. Nu terroriseren ze de oppervlakte van het land.

PRAIRIE MONSTERS (Grasslands creatures)
ZOMBIE
Mantor gebruikte zijn magische gaven om een leger van levende doden samen te stellen. Het is nauwelijks de moeite waard zombies te doden.
MORBETH FIGHTER
"Morbeth Fighters" komen uit het enige ras dat sterk en dapper genoeg is om het tegen de vuurdraak op te nemen. Nadat ze een vuurdraak gedood hebben, houden ze een belangrijke ceremonie om hun goden gunstig te stemmen.
PLAINS ELF
Deze elfjes zijn moeilijk te herkennen omdat ze ongeveer net zo klein van gestalte zijn als het gras waarachter ze zich verschuilen.
Door de jaren heen zijn ze uitzonderlijk handig geworden in het werpen van hun jachtzeis als ware het een boemerang.
FIRE DRAGON
De Vuurdraak houdt zich op in slapende vulkanen waar hij zijn maag met vloeibare lava vult. Ondanks dat het geen echte vuurspuwer is, kan een treffer van zijn vulkanisch speeksel de dood betekenen.

GROTTEN MONSTERS (Dungeon Monsters)
TWEESTER
Deze wezens hebben de onhebbelijke gewoonte te verschijnen op het moment dat je ze het minst verwacht.
Eigenlijk zijn het alleen de vrouwelijke "Twisters" die op zoek zijn naar prooi. Meestal hangen ze aan rotsen waar ze rustig afwachten. Ze kunnen nauwelijks wachten om een prooi met hun vlijmscherpe nagels te verscheuren.
TINY
Eigenlijk zou je medelijden moeten hebben met een reus die in de onderaardse grotten gevangen zit. Maar zodra je de "Tiny" ziet uithalen zullen deze gevoelens van medeleven snel veranderen. Hij kruipt rond op handen en knieën. De lengte van zijn armen is meer dan twee meter.
SOUL BUYER
Dit wezen maakt deel uit van een mistieke sekte waar men de leer aanhangt de ziel van hun slachtoffer te kunnen vangen. Mocht dit zo zijn dan kan het slachtoffer onmogelijk herrijzen.
ELECTRIC BZAPP
Een electrisch geladen geest ontworpen in Mantor's laboratoria. Dit wezen doorkruist de grotten op zoek naar alles dat van zijn gading is. Met hoogspanning verlamt hij zijn slachtoffers. Daarna roostert hij zijn prooi levend.
FLESH RENDER
Dit kolossale wezen gebruikt een ijzeren strijdbijl om het vlees van zijn prooi in stukken te hakken. Ondanks het feit dat het mogelijk is hem te verslaan, moet men bedacht zijn op de speciale trucs die het monster in voorraad heeft.
STILTED DREB
Dit monster ziet er met zijn lange poten zo weerzinwekkend uit dat hij zich al-

leen in de dieper gelegen grotten, waar het donker bijna volledig overheerst, schuilhoudt. De "Dreb" is zeer intelligent en gebruikt zijn enige oog om zijn tegenstanders te hypnotiseren.

THORAD

De "Thorad" is half mens, half reptiel. Men zegt dat hij met zijn ogen een tegenstander kan verblinden. De "Thorad" haat alle soorten wapens en doet zijn best om ze te vernietigen.

SMOKE OF HELL

Niemand heeft deze monsters ooit gezien omdat ze altijd omgeven worden door een dichte mistwolk. Als de geur je niet te pakken neemt dan zorgt de mist, afkomstig uit de hel, daar wel voor. Waar of waarom ze aanvallen is niet bekend.

THRAWL

Niemand heeft lang genoeg geleefd om dit monster te zien. Maar zijn naam stond regelmatig in bloed geschreven op de binnenstebuiten gekeerde lichamen van zijn slachtoffers. Bovendien waren de meeste ongelukkigen half opgegeten.

MELDORN

De "Meldorn" lijkt op een mier die duizendmaal vergroot is. Mantor speelde in op de vrees van ongewenste bezoekers en ontwierp dit monster eveneens in zijn ondergrondse laboratoria.

Het kunstmatig ontworpen monster kan gewichten van enige tonnen optillen. Men zegt dat het monster de wapenuitrusting van een tegenstander kan doen smelten waardoor deze levend maar zonder bescherming achterblijft.

APPARITION

De Verschijning werd door Mantor gecreëerd om zijn vijanden aan te vallen. Dodelijk glijdt deze verschijning als een illusie door de muren van de catacomben.

KNIGHT SEEKER

De "Knight Seekers" zijn in dienst van Mantor getreden nadat het ridderschap hen geweigerd was. Omdat het nachtleven hen verveelde, besloten ze de spanning van de onderaardse grotten op te zoeken.

CRUSHER ROCK

Veel onderzoekers hebben hun leven verloren omdat ze de "Crusher Rock" abusievelijk voor een grote steen hielden. Het monster beweegt zich voort door een constante verplaatsing van innerlijke gewichten. Door deze bewegingswijze verplettert hij zijn slachtoffers. Zodra zijn prooi klem komt te zitten vuurt hij honderden kleine torretjes af die, als ze zich eenmaal vol hebben gegeten, terugkeren naar hun gastheer.

MANGLER

Dit wezen is een allesverslindende tegenstander die steeds op zoek is om zijn saaie dagelijkse menu van wormen, mos en mest uit te breiden met vers vlees.

BLADES OF BLOOD

De "Blades of Blood" zijn in wezen mobiele paddestoelen. Desondanks zijn het uitstekende zwaardvechters. Bovendien hebben ze een hoog incasseringsvermogen en duurt het lang alvorens ze bezwijken. Waarschijnlijk omdat ze geen vitale organen kunnen verliezen. Zelfs met een half lichaam kunnen ze moeiteloos verder strijden.

LOST PIKER

De verloren "Pikers" zijn afkomstig uit een leger van Zwitserse tijdreizigers. Nadat ze de strijd tegen Mantor verloren hadden werden ze verplicht zich aan hem te onderwerpen.

GHOST WATCHERS

Van deze wezens is niet bekend of ze aanvallen. Moeiteloos glijden ze door de grotwanden. Ze bewegen zich snel en zijn moeilijk te herkennen.

LESSER EVIL

Een "Lesser Evil" is een kolossaal, op mensen gelijkend, monster. Eén enkele "Lesser Evil" hield op zekere dag de ene golf bewakers na de andere tegen alvorens hij na drie dagen in de grotten verdween om weer op krachten te komen.

DEATH GUARD
Dit lange wezen lijkt bijna op een mens in zijn lange, wijde kleding. Maar in werkelijkheid is het half mens en half duivel. Geduldig observeert hij de levenden vanuit de donkerste hoekjes van de grotten.
AIR GOLEM
De "Air Golem" maakt gebruik van levitatie om zich drie meter boven de vloer te verplaatsen in de grotten. Hij beweegt met de snelheid van het licht en valt aan op het moment dat hij rakelings langs zijn slachtoffer vliegt, waarbij hij een zwerm kleine pijltjes op zijn prooi afvuurt. Hij landt pas als het slachtoffer dood is en dan begint het feest.
SPARROW PIRANHA
Vleermuizen met vlijmscherpe stilettobekken. Hun onderlinge communicatie verloopt door middel van telepatisch contact.
In formatie duiken ze neer op hun slachtoffer en snijden stukjes vlees uit hun prooi. Als men één vleermuis verslagen heeft, trekken de anderen zich terug.
WRETCHEN HAG
Deze oude dametjes hebben de onhebbelijke gewoonte over de goede oude tijd te vertellen tot de toehoorder van verveling om vergiffenis smeekt. Men kan ze makkelijk herkennen aan hun op lompen gelijkende kledij.
MINCE MEET
Dit monster heeft zijn naam niet gestolen want hij zorgt voor alle soorten vlees die Mantor in zijn taarten verwerkt.
GOD OF THUNDER
De God van de Donder kwam oorspronkelijk uit de grote moeraskathedraal. Hij veroorzaakte hevige stormen die door Mesron gebruikt werden om tegenstand aan Mantor te kunnen bieden. Tijdens één van Mantor's laatste aanvallen werd hij gevangen genomen. Nu leeft hij ongelukkig in de onderaardse grotten waar Mantor hem verplicht de ridders aan te vallen, die hij ooit met al zijn kracht probeerde te beschermen.
BODY LOVER
De "Body Lover" is eigenlijk een reusachtige mond. Zijn voorliefde voor stinkende kaas en knoflooksaus resulteert in een weerzinwekkende walm die zijn slachtoffers moeiteloos op afstand houdt. Dit walgelijke monster slokt zijn prooi in een keer op.
BODY LEECH
De "Body Leech" lijkt op een reuzekrab. Aan zijn lijf groeien zes tentakels waarmee hij zijn prooi verlamt. Van de ongelukkigen blijft niets over nadat hij het vlees en de botten met zijn scherpe tanden vermalen heeft.
BRAIN LEECH
Dit monster valt alleen aan als het intelligentiepeil van het slachtoffer de 4 punten overschrijdt. Ze doden hun prooi zelden. In plaats daarvan zuigen ze het brein van hun slachtoffer leeg zodat deze eenzaam en verwonderd achterblijft zonder geestkracht om zich tegen andere monsters te verdedigen. Met andere woorden, lang heeft men niet meer te leven na een ontmoeting met dit monster.
ACID JELLY
Het zuur van de "Acid Jelly" kan overal doorheen branden. Het schijnt dat een "Acid Jelly" zichzelf kan neutraliseren als iemand in nood is en de desbetreffende persoon hem kan helpen. Tot nog toe is slechts één dergelijk rapport binnengekomen.

Speeltips

Net als in "Ultima III", hebben we ook hier weer de speeltips verdeeld.
Het verhaal van Nicolas behoort tot het eerste deel en helpt de speler een redelijk eind op weg in het Koninkrijk.
Hoofdstuk twee geeft echt alle oplossingen om het spel vrij makkelijk te kunnen uitspelen.
We willen de spelers er dan ook nogmaals op attenderen dat het lezen van onderstaande tekst het plezier dat men aan dit spel kan beleven grondig bederft als men niet echt "vast zit" in het avontuur.
Alle puzzels in de zoektocht zijn met gezond verstand op te lossen. Dus: bezint, eer je aan dit hoofdstuk begint...

In het begin van het spel moet men de oevers van het land mijden, daar men onvoldoende is uitgerust om af te rekenen met de zeemonsters.
Regelmatig ontmoet men handelaren die wapens, hitpoints, informatie en kledij verkopen.
Daar hun prijzen meestal een stuk lager liggen dan in de steden moet men, als het even kan, ingaan op deze aanbiedingen.
Keer terug naar Geraldtown na het bezoek aan de Kathedraal (zie hoofdstuk 1). Neem weer plaats aan de goktafel en speel niet te grof. Hou je winst in het casino goed in de gaten.
Zodra je 500 goudstukken gewonnen hebt vallen de bewakers je aan en in dit stadium zijn de kansen zeer groot dat je die confrontatie niet overleeft!
Breng daarom tijdig een bezoek aan de bank om een deel van het geld te storten.
Deze spaarzame handelswijze heeft nog een ander voordeel. Als men het leven laat, blijft het goudsaldo ongewijzigd zodat men na zijn herrijzenis weer goud kan opnemen in iedere stad die een bank bezit.
Doet men dit niet, dan moet men weer met een minimum aan goud beginnen.
Gebruik de eventueel gewonnen goudstukken om nogmaals de kathedraal te bezoeken en daar zoveel mogelijk flesjes met heilig water te kopen. Men moet minstens 10 flesjes in reserve houden. Het waarom hiervan wordt later duidelijk.
Ieder leeggedronken flesje levert 100 hitpoints op. In dit stadium van het spel kan men maximaal 500 hitpoints verdienen.
Drink daarom niet meer dan 5 flesjes leeg, om verkwisting van het heilige water te voorkomen. Zodra men sterker wordt, kan men meer beschermende kleding en zwaardere wapens aanschaffen. Daarvoor moet men de winkels in de steden regelmatig bezoeken. Dit geldt eveneens voor de transportmiddelen.
Sommige monsters zijn bijzonder gevoelig voor bepaalde soorten wapens. Hieronder volgt een gedeeltelijke lijst.

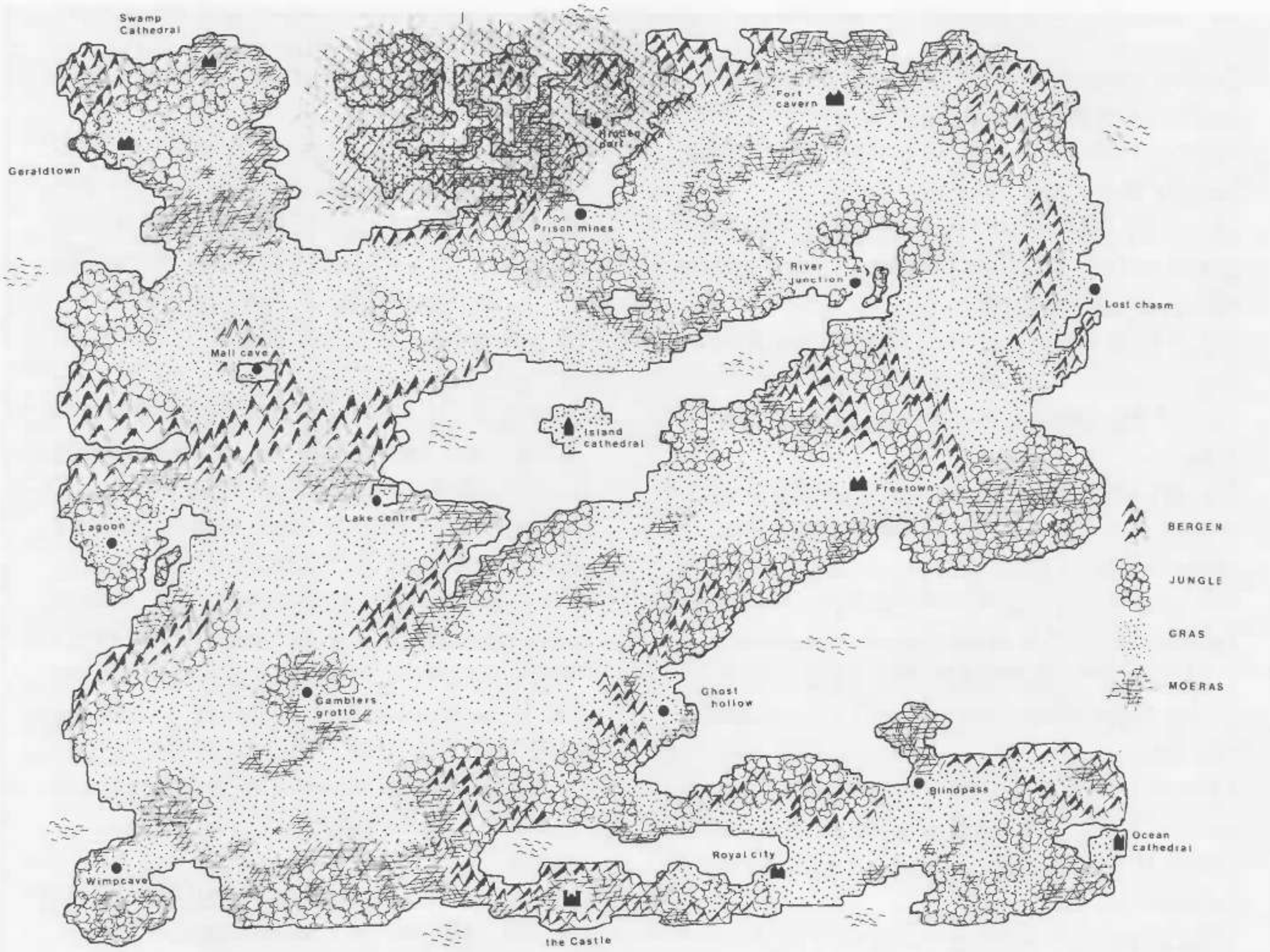
MORNING STAR Goedendag)
Strangler Fiend, Stone-Axe Beak.
FLAIL (Dorsvlegel)
Pit Screamer.
WHIP (Zweep)
Phazor Spider.
ROPE & HOOKS (Touw & Haak)
Irish Stalker.
MACE (Strijdknots)
Dirt Weird, Leopard Yeti.
CLUB Knuppel)
Piercing Pungie.

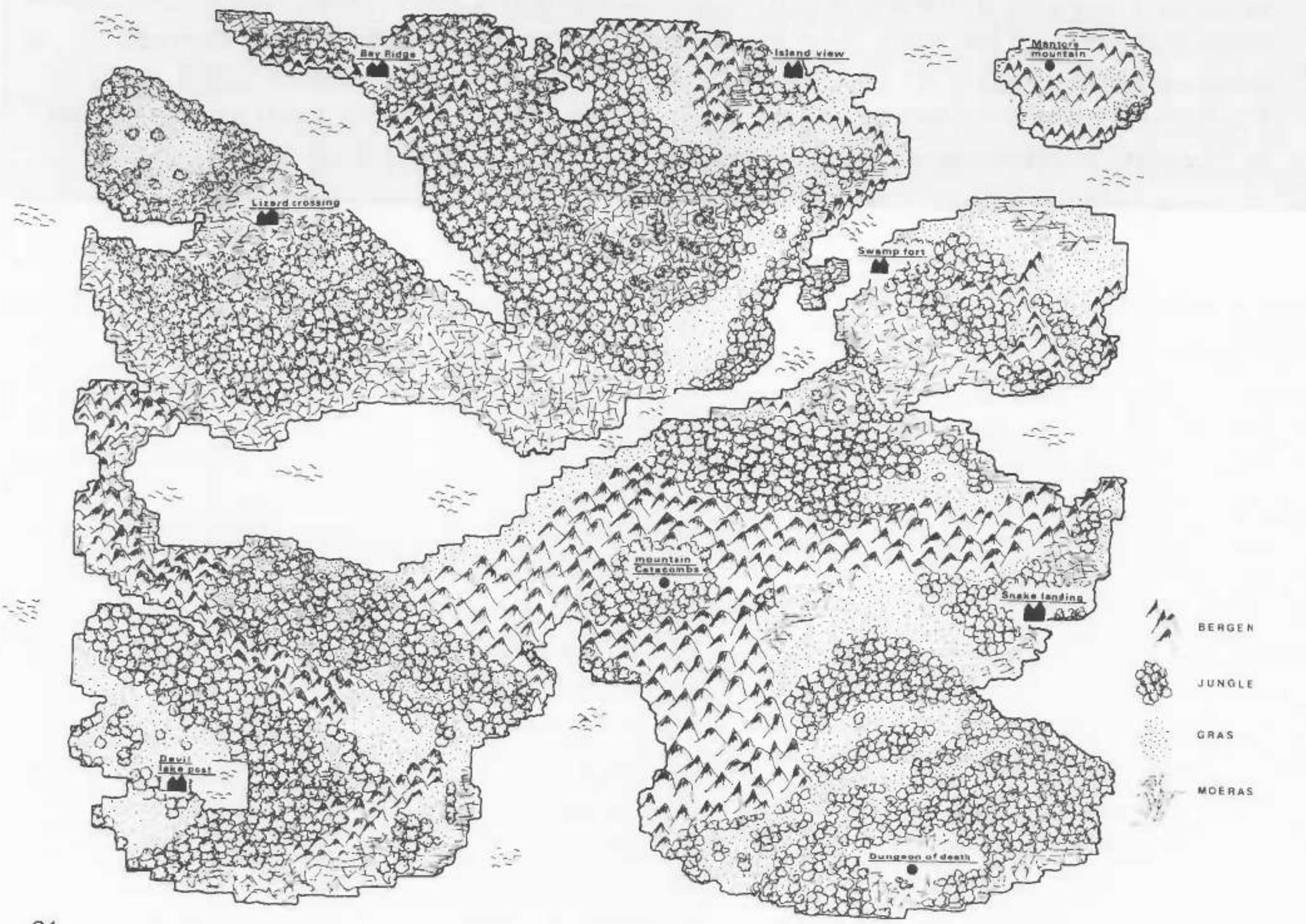
Als men een monster blijft missen, of de toegebrachte verwondingen leveren niet meer dan 10 punten op, kan men in de regel beter een ander wapen uitproberen.
Om de bergen te beklimmen heeft men een lama of een touw met een haak nodig. Een lama wordt in "Free Town" (zie kaart) verkocht.
Als men het touw en de haak gebruikt mag men niet vergeten het <ARM> commando in te drukken.

Zodra men zijn goudreserve voldoende heeft aangevuld wordt het tijd om een houten vlot in "Lake Centre" (zie kaart) te kopen.
Met het vlot kan men naar de kathedraal in het midden van het meer varen (Island Cathedral).
Daar kan men zijn intelligentiepeil verhogen met het zoekspelletje (zie beschrijving onder het verhaal van Nicolas).
De priester rekent 250 goudstukken per poging. Zorg dus voor de nodige financiële draagkracht.
Op een bepaald ogenblik verschijnt de mededeling dat Mesron je wil spreken (MESRON WANTS TO SEE YOU).
Zoek hem op in het kasteel van Koning Aaron.
Om de tovenaar snel te vinden moet men na het betreden van het kasteel voorbij de wachters lopen die de ingang bewaken.
Daarna moet men eerst een stukje naar rechts, vervolgens naar beneden tot men de rand van de muur bereikt en andermaal rechts tot men zich tussen twee muren bevindt.
Even verderop vindt men een gang die in noordelijke richting loopt. Als men deze gang volgt komt men automatisch bij Mesron terecht.
De tovenaar geeft de 5 speciale poeders. Mesron verhoogt bovendien het uithoudingsvermogen (STAMINA) en de sterkte (STRENGTH) van de speler met respectievelijk 10 en 5 punten.
Het magische poeder heeft twee functies:

- Als men de kisten in het kasteel opent zetten de bewakers de achtervolging in. Door het <HOLD> (powder) en <OPERATE> commando te gebruiken vertraagt men zijn achtervolgers.
- Om stiekeme speeltipkijkers alsnog de gelegenheid te geven om op eigen houtje verder te gaan wordt de tweede functie van het poeder voorlopig nog niet onthuld! Wel kunnen we adviseren het poeder alleen in noodsituaties te gebruiken.

Behalve goud bevatten sommige kisten sleutels. Door de juiste sleutel te gebruiken met het <HOLD> en het <OPERATE> commando kan men verschillende kamers onderzoeken.
Voor 500 goudstukken krijgt men in een der kamers een kaart van Questron en The Land Of Evil te zien.


Swamp Cathedral
Geraldtown
Prison mines
Fort cavern
River junction
Lost chasm
Mall cave
Island cathedral
Lagoon
Lake centre
Freetown
Gamblers grotto
Ghost hollow
Blindpass
Wimpcave
Royal city
Ocean cathedral
the Castle
BERGEN
JUNGLE
GRAS
MOERAS


Bay Ridge
Island view
Lizard crossing
Swamp fort
mountain Catacombs
Snake landing
Devil lake post
Dungeon of death
BERGEN
JUNGLE
GRAS
MOERAS

De volgende stap is een bezoek aan de praktijk van de hofarts.
De consultatie kost 10 flesjes gewijd water, waarna de dokter de sterkte (STRENGHT) van de speler verhoogt tot 40 punten.
In een andere kamer wacht de Prinses om 20 punten aan de uitstraling (CHARISMA) van de speler toe te voegen.
Van liefde op het eerste gezicht is hier nauwelijks sprake want haar honorarium bedraagt maar liefst 2000 goudstukken!
Hieronder volgt een lijstje van de sleutels die men nodig heeft.

- RUBY KEY
- SILVER KEY
- EMERALD KEY
- LEAD KEY
- GOLD KEY

Het is zo goed als onmogelijk om alle sleutels tijdens één bezoek aan het kasteel te ontvreemden.
Nadat men een sleutel gevonden heeft is het verstandig het kasteel even te verlaten.
De diefstallen worden uit het geheugen van de bewakers gewist op het moment dat men een andere stad bezoekt. Door steeds heen en weer te reizen tussen de burcht en een stad kan men aldus het verlies aan hitpoints drastisch beperken.
Na het bezoek aan Mesron, de dokter en de Prinses, kan men al het goud uit de schatkisten stelen.
Als men eenmaal in het bezit is van de GOLD KEY hoeft men de overige sleutels niet meer te gebruiken. Sterker nog, ze verdwijnen vanzelf uit het register. Vervolgens wordt het tijd om de "Ocean Cathedral" te bezoeken.
In de Oceaan Kathedraal vindt men in de rechter benedenhoek een magische fluit. Nadat men met het <HOLD> en <OPERATE> commando de toverfluit bespeeld heeft, kan men kiezen uit goud, medicine (hitpoints) of voedsel.
Als men meer dan driemaal op de fluit blaast, smelt het muziekinstrument.
Het duurt dan tot na het officiële bezoek aan de Koning voordat men de fluit in de kathedraal kan terugvinden.
Indien de fluit daarna niet meer dan driemaal bespeeld wordt, kan men deze door de priester in de Oceaan Kathedraal laten opladen.
Geholpen door dit handige voorwerp is het een koud kunstje om de trompet van de Koning te stelen.
Zoek eerst de troonzaal in het kasteel. Onderaan, naast de troon, is een nooduitgang die men vervolgens moet openen. In het kleine kamertje rechtsachter de vorst ziet men een kist. Nadat men de bewakers gedood heeft kan men de trompet uit de kist pakken. Probeer zo snel en zo dicht mogelijk bij de nooduitgang te komen. Mochten de hitpoints tot een bedenkelijk niveau zakken dan kan men van het poeder en de fluit gebruik maken.
Verlaat de burcht en bezoek een stad om vervolgens terug te keren naar het kasteel.
Ga nogmaals op audiëntie bij de vorst. Ditmaal beloont hij de slinkse wijze waarop men de trompet ontvreemd heeft door de speler tot Ridder te slaan. Bovendien verhoogt de koning het uithoudingsvermogen (STAMINA) met 15 punten.
Breng andermaal een bezoek aan Mesron. Hij vertelt dat de eerste helft van de zoektocht achter de rug is.
Na de eerste <SPEAK> instructie geeft hij de raad om de stad "Hidden Port" (zie kaart) te zoeken.
Na nogmaals de <SPEAK> instructie te hebben gebruikt zegt Mesron:
"You must go deep to find the iron key" (Je moet diep zoeken om de ijzeren sleutel te vinden).
Om het moreel een beetje op te peppen rondt hij de handigheid (DEXTERITY) van de speler af op 40 punten. Bovendien vervangt Mesron het resterende heilige water door Hitpoints.

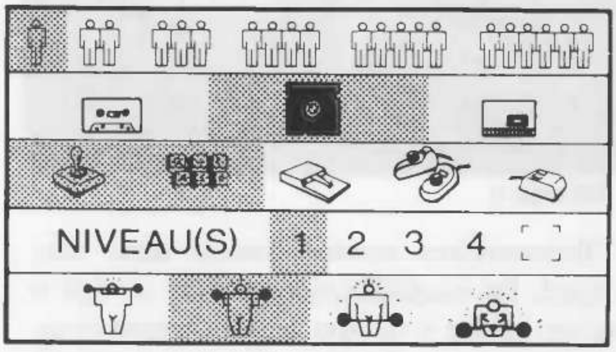
Vanaf dat moment kan men de incasseringspunten in iedere kathedraal rechtstreeks van de priesters kopen. Indien de fluit gesmolten was kan men deze nu weer ophalen in de kathedraal (Ocean Cathedral).
Eenmaal buiten het kasteel kan men de mist, die op verschillende plekken boven het land hangt, laten verdwijnen door op de trompet te blazen.
Alvorens koers te zetten naar "Land of Evil" verdient het aanbeveling zoveel mogelijk hitpoints te kopen. Verder moet men zich zo goed mogelijk uitrusten met wapens en kleding.
Vervolgens reist men naar de "Prison Mines" (zie kaart). Daar moet men de mist wegblazen in het gebied boven de "Prison Mines".
Stevig verder blazend vindt men aldus de verborgen stad (Hidden Port).
In die stad kan men een clipper (zeilschip) kopen. Een houten vlot (raft) is weliswaar goedkoper maar wordt even later hoogstwaarschijnlijk door een zeemonster tot zinken gebracht!
Na enige tijd varen in dezelfde richting bereikt men "Land Of Evil".
De afwezigheid van vriendelijke wezens en het kleinere aantal steden behoren tot de voornaamste kenmerken van dit land. Maar in de steden kan men eindelijk magische spreuken kopen. De spreuken kunnen alleen in de dungeons (grotten) gebruikt worden. Het voedsel is er iets goedkoper en bovendien kan men zich een tamme arend (eagle) aanschaffen. Vliegend op de rug van dit edele dier kan men het land in vogelvlucht exploreren.
Alvorens de "Mountain catacombs" te bezoeken kan men het beste een grote voorraad spreuken inslaan, met uitzondering van de Magic Missiles. Daar deze spreuken het al te vaak laten afweten. "Fireballs" en "Armour Enhancers" daarentegen zijn uiterst nuttig.
Hieronder volgt een lijstje van de verschillende spreuken en hun uitwerking.

MAGIC MISSILE.
Mini raket. Gezien de talloze mislukkingen is dit wapen alleen voor verwoede hobbyisten geschikt. Niet kopen dus!
FIRE BALL.
Vuurbal die dankzij zijn hoge verwondingsgraad en betrouwbaarheid bijzonder populair is bij echte tovenaars.
STONE SPELL.
Spreuk waarmee men monsters in steen verandert. Deze spreuk is bijzonder handig als men door verschillende creaturen tegelijk wordt aangevallen!!
AMOUR ENHANCE.
Extra bescherming van kleding. Deze spreuk kan men het beste voortdurend gebruiken in de grotten.
WALL PASS.
Na het werpen van deze spreuk kan men tijdelijk door een of meerdere muren wandelen. Hitpoints worden eveneens in de magische shops voor 0.7 goudstuk per punt verkocht.
Vergeet onder geen beding een aantal touwen en haken te kopen om in de grotten te klimmen en te dalen!
Schaf voldoende wapens en beschermende kledij aan. In de grotten wandelen monsters rond die wapens en kleding afpakken en/of vernietigen.
Aan de oppervlakte van het land moet men vooral de "Dragons" mijden.
Wanneer het scherm een naderend monster aankondigt moet men zonder aarzelen toeslaan.
Na deze instructie voor dit afschuwelijke land zoeken we de onderaardse grotten (dungeons) op.
Zoek de "Mountain Catacombs".
Gebruik voortdurend het <EXAMINE> commando om de giftige pijlen, verborgen luiken en andere vallen te ontwijken. De dungeons hoeven niet uitgetekend te worden. Het kompas dat na enig zoeken op de eerste verdieping te vinden is, vergemakkelijkt de exploratie aanzienlijk. Dalen en klimmen tussen de verdiepingen geschiedt langs ladders. Met rope & hooks (touwen en

haken) kan men via valluiken van de ene verdieping naar de andere komen. In die grot vindt men op de achtste verdieping een IRON KEY (ijzeren sleutel).
De "Dungeon of death" is de volgende grot die men moet bezoeken. Daar vindt men, eveneens op de achtste verdieping, een (DIAMOND RING) (diamanten ring).
Met deze ring kan men de toegang tot "Mantor's Mountain" (Mantor's berg) openen.
Een voorraad spreuken en 20.000 hitpoints zijn geen overdreven luxe voor de laatste etappe van het avontuur!
Op de bodem van deze grot vindt men de brandkast die naar het laboratorium van Mantor leidt. Maar, men kan ook de "Bzapp" volgen die voor een klein kapitaal de weg wijst.
Zodra men in het laboratorium is, activeert Mantor een duivelse machine. Na het verslaan van horden bewakers komt men oog in oog te staan met de verbreider van het kwaad. Op dat ogenblik begrijpt men de tweede functie van het poeder.
Nadat men Mantor gedood heeft, moet men het Magische boek gebruiken om de helse machine te vernietigen. Dit gebeurt met het <HOLD> en <OPERATE> commando.
Uit respect voor de makers van dit programma laten we het hierbij.
Rest ons slechts te vertellen dat het spel pas ten einde is, als het ten einde is... en dat moet men niet lezen maar beleven!!!

QUESTRON II

SSI — Homesoft Benelux





Doel

In dit tweede deel van *Questron* moet men het boek vernietigen waarmee de kwade tovenaar Mantor in Questron zoveel onheil aanrichtte. Het boek is echter zo in en in slecht dat het niet op een normale wijze vernietigd kan worden. Door terug te reizen in de tijd moet men trachten te voorkomen dat het boek ooit zal worden geschreven.

Beschrijving

Questron II heeft veel gemeen met zijn voorganger *Questron*, een dungeons & dragons spel dat we regelmatig als voorbeeld gebruiken om de kwaliteit van een spel in hetzelfde genre te vergelijken. De firma SSI is er echter in geslaagd om op hetzelfde thema voort te borduren zonder dat het spel aan uitrafelingsverschijnselen is gaan lijden, wat niet gezegd kan worden van de meeste spellen waarop een vervolg verschijnt. Grafisch heeft *Questron II* de nodige verbeteringen ondergaan waardoor het ruimschoots voldoet aan de visuele verwachtingen van de meeste spelliefhebbers. Goed nieuws voor de lezers die het eerste deel van Questron hebben opgelost; indien gewenst kunnen zij een deel van de punten die hun voor de meeste eigenschappen werden toegekend overhevelen naar het karakter waar een held uit moet groeien in *Questron II*. De overige lezers hoeven zich hierover niet ongerust te maken; het avontuur in het tweede deel is een afzonderlijke uitgave. Gewoontegetrouw beginnen we deze beschrijving met een overzicht van de stand van zaken in het land waar de tussenkomst van de crème van ''Het Zwaarder Werk'' eens te meer dringend gewenst is.

De eerste die we daarbij aan het woord laten is natuurlijk Mesron, de wijze tovenaar die in Questron steeds als gids en toeverlaat optrad wanneer de spanning hoog opliep.

''Weliswaar heb je het land Questron bevrijd van de boze tovenaar Mantor en zijn duivelse boek (The Evil Book of Magic), maar het boek zelf bestaat nog steeds. De inhoud van het boek is zo intens slecht dat het niet op een normale wijze vernietigd kan worden. De aanwezigheid van het boek, waar dan ook in het universum, vormt een bedreiging voor alle beschavingen. Daarom moet je terug in de tijd reizen om te voorkomen dat het boek ooit kan worden geschreven.

Ik zal je door tijd en ruimte sturen naar Landor, waar Mantor zes dwaze tovenaars heeft aangesteld om een begin te maken met ontwerp van het boek. Mijn magische

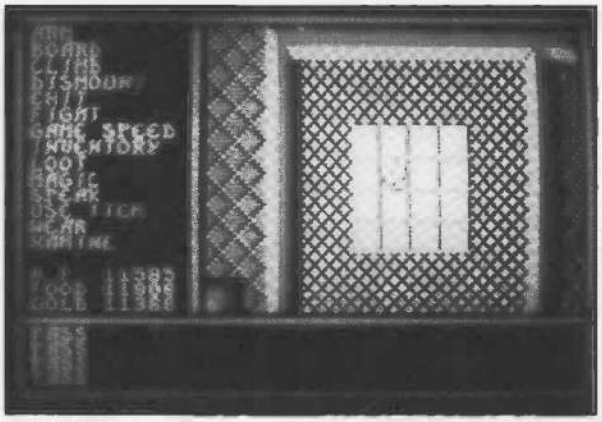
kracht heb ik aangewend om met Landor te communiceren via de hal der visioenen *(The Hall of Visions)*. Het vinden van deze bijzondere hal is dan ook een belangrijke eerste stap in je zoektocht. Door middel van de hal heb ik kleine hoeveelheden informatie bij elkaar kunnen sprokkelen die betrekking hebben op de penibele situatie waarin die bedreigde wereld verkeert.

In het land Landor heb je nooit bestaan, dus daar kun je geen aanspraak maken op de titel en de status die je werden toegekend in het land Questron. Mijn teleportatiespreuk kent zijn beperkingen en daarom kan ik slechts een paar voorwerpen meesturen. Tot die voorwerpen behoort het duivelse boek, dat ik aan geen ander kan toevertrouwen en de gouden sleutel *(Golden key)*. Behalve deze voorwerpen kan ik je slechts met de hoogst noodzakelijke levensvoorzieningen uitrusten. Een ander bijverschijnsel van de teleportatiespreuk houdt het verlies in van een deel van de kracht die je in Questron hebt opgedaan.

Eenmaal in Landor zul je je zo snel mogelijk een betere uitrusting moeten aanschaffen om je overlevingskansen te verhogen. Voer gesprekken met de bewoners van Landor om kennis te vergaren over het land en de situatie waarin het nu verkeert. Leer zowel in de steden als in de wildernis te overleven. Bezoek de kathedralen en tracht hun geheimen te doorgronden. Waar met de nodige bedachtzaamheid in de kastelen rond en zorg dat je klaar bent om het hoofd te bieden aan de gevaren die je wachten in de tomben en de dungeons. Alleen een man met nobele eigenschappen zal in staat zijn om de plannen van de zes dwaze tovenaars te dwarsbomen.

De overwinningen die je in Questron behaald hebt, bewijzen dat jij de enige bent aan wie we deze missie kunnen toevertrouwen. Je bent onze laatste en tevens onze beste hoop om het duivelse boek voor eens en voor altijd te vernietigen. Ga nu; de toekomst van de mensheid vergezelt je op je reis naar de diepten van het verleden."

Tot zover de raadgevingen van Mesron. Het volgende perkament is afkomstig van Morle de Magiër die de theorie en de praktijk van tijdreizen nader toelicht.



Mesron !!

"Ruimtereizen worden zonder meer aanvaard. De mogelijkheid om door de tijd te reizen klinkt je op zijn zachtst gezegd ongeloofwaardig in de oren. Dat is begrijpelijk maar dwaas. Een tovenaar beschouwt begrippen als tijd en ruimte als verschillende zijden van dezelfde munt. Omdat de ervaringen je zullen dwingen om gebeurtenissen vanuit het verleden in de toekomst te aanschouwen, mag je je niet laten verleiden tot de gedachtengang dat het grote, allesomvattende plan op dezelfde wijze werkzaam is. Onder tovenaars is het reizen in de tijd een algemeen aanvaard fenomeen. Toch wordt deze mogelijkheid vaak verkeerd geïnterpreteerd. Een reis naar het verleden om te voorkomen dat een gebeurtenis daadwerkelijk plaatsgrijpt kan geenszins de jaren beïnvloeden die liggen tussen het tijdstip van de gebeurtenis en het moment waarop men naar het verleden vertrekt. Alleen de toekomst zal na je vertrek een aantal wijzigingen ondergaan. Het verleden is niets anders dan een vluchtige schaduw, het is dan ook uitsluitend de toekomst die ingrijpend kan worden gewijzigd."

Dankzij Lady Myranda, persoonlijke geschiedschrijfster van Zijne Majesteit, Koning Kelfar, monarch van het koninkrijk der tovenaars, beschikken we over een belangrijke bron van informatie aangaande de zes dwaze tovenaars.

Tientallen jaren werd het koninkrijk gere-

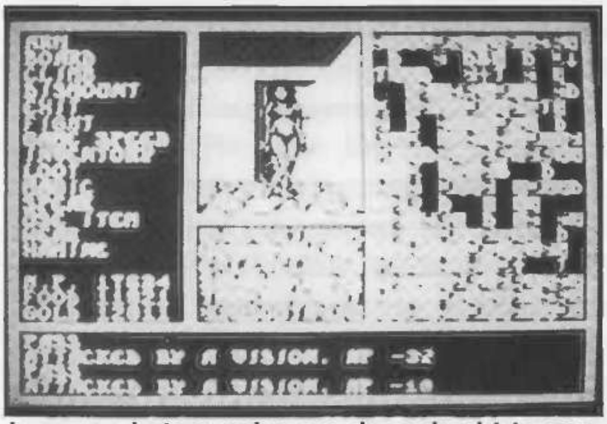
geerd door de raad van zeven tovenaars. Daar geen sterfelijke koning zich kon meten met hun kennis der magie en geen koning het recht had om spreuken te gebruiken, voerde de raad een onbetwiste alleenheerschappij. In het begin regeerde de raad hard maar rechtvaardig. Hun besluiten werden echter despotischer naarmate ze langer aan de macht bleven zonder enige vorm van oppositie. Steeds meer werden wetten uitgevaardigd die een stempel droegen van eigenbelang, waardoor de bevolking ten prooi viel aan wreedheden die in een legaal jasje werden gestoken. Eén raadslid begon zich in toenemende mate te ergeren aan het feodale bestuur van de raad. Zijn naam was Kelfar en ondanks - of misschien juist dankzij - zijn jeugdige leeftijd besloot hij te revolteren tegen de raad waarvan hij zelf deel uitmaakte. Kelfar begreep dat de ijdelheid en de achterdocht van de overige bestuursleden de zwakke pijlers waren waarmee hij hun macht aan het wankelen kon brengen. In het geheim won hij het vertrouwen van de bevolking. Kelfar zag zijn kans eindelijk schoon om een machtsovername te bewerkstelligen toen de raad in opperste verwarring verkeerde over een ridicuul geschil. Met de steun van de bevolking nam hij het zwaard op tegen de regeerders en verdreef hen naar de onherbergzame gebieden van het koninkrijk. Uitzinnig van vreugde kroonde de bevolking hem tot koning. Kelfar regeerde waardig en wijs maar de genade die hij de dwaze tovenaars had betoond door hen te verbannen in plaats van hen te elimineren belastte het koninkrijk met een zware hypotheek. De bannelingen hadden nu immers een gemeenschappelijk doel. Ergens in het koninkrijk houden ze zich schuil en wachten ze de juiste gelegenheid af om koning Kelfar ten val te brengen...

Tot slot van deze achtergrondinformatie buigen we ons over een persoonlijke brief, geschreven aan koning Kelfar door Morle de Magiër.

Sire,
Mijn tovenaarsogen- en oren zijn de laatste tijd zeer actief geweest om de snode plannen van de zes dwaze tovenaars te achterhalen. Daar zij in het diepste geheim beraadslagen, hebben die opsporingen niet het gewenste resultaat opgeleverd, maar wel is het me opgevallen dat hun magisch-defensieve kracht de laatste tijd onevenredig is toegenomen. Van de wanstaltige wezens die ze ontwerpen om zichzelf te beschermen, vormen de monsters die het koninkrijk terroriseren slechts een bijverschijnsel.
Ik ben te weten gekomen dat de zes samenwerken in hun streven om een groot magisch boekdeel samen te stellen. De geruchten over een duivels boek en een leider afkomstig uit een andere dimensie worden steeds sterker. In dit verband valt de naam Mantor als de groep zich afzondert en veilig waant. Enerzijds vrezen de dwaze tovenaars deze Mantor en zijn kracht maar anderzijds hopen ze dat hij hen de middelen verschaft waarmee ze wraak op u kunnen nemen.
Wat het project waarin ze al hun tijd en energie stoppen ook moge zijn, ik vrees dat voltooiing nabij is.
Gezien uw politieke situatie die u als leider van het volk verbiedt om magie te gebruiken en mijn sluipende ziekte, is het ons geen van beiden vergund om de zes dwaze tovenaars en hun buiten-wereldse leider tot een confrontatie te dwingen. Geen van onze ridders is erin geslaagd om de bron van hun kracht te vinden, laat staan te bestrijden. Ik vrees dan ook, Majesteit, dat het einde van ons dierbare koninkrijk nabij is indien geen held van gestalte ons ter hulp komt. Helden hebben zich in het verleden voor de goede zaak ingezet en we kunnen alleen nog maar bidden en hopen dat één van hen zich spoedig aandient.

Morle de Magiër

Ja, ja... de situatie is weinig rooskleurig in Landor. Een reden te meer om daar met de snelheid van het parket, ter plaatse af te stappen door het spel vliegensvlug te laden. Nadat het spel geladen is, verschijnt een eerste menu op het scherm:



Is er een betere reden om de opdracht te aanvaarden

<P>*lay game*	speel het spel
<D>*emo*	demonstratie
<C>*olor test*	afstellen van de kleuren
<I>*nstructions*	instructies

De bovenstaande commando's zullen we in de meest logische volgorde nader toelichten.

<C>*olor test :*
Na het indrukken van de <C> toets kan men de kleuren van de televisie of de monitor goed afstellen

<D>*emo :*
Na het indrukken van de <D> toets verschijnt een demonstratie die men kan stopzetten door de <RETURN> toets in te drukken.

<I>*nstructions :*
Na het indrukken van de <I> toets verschijnt een tekst op het scherm waarin wordt uitgelegd hoe men de verschillende instructies kan invoeren. Voor de lezers die de Engelse taal niet machtig zijn, hebben we drie belangrijke waarschuwingen alvast vertaald:

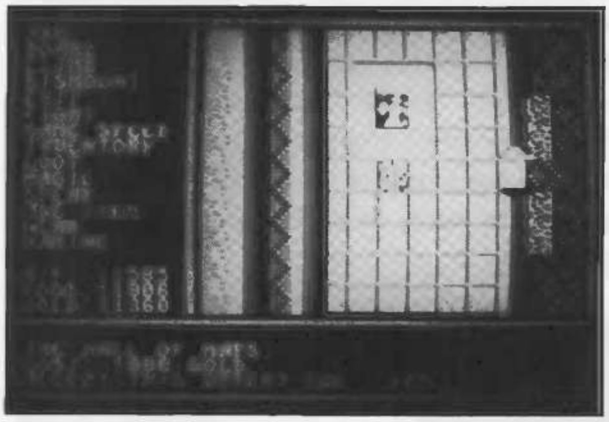
1) Laat de drive altijd aan staan.
2) Haal de diskette niet uit de drive.
3) Open de drive onder geen beding zolang het rode lichtje brandt.

<P>*lay a game :*
Na het indrukken van de <P> toets verschijnt een tweede menu waarvan we de opties weer in de meest logische volgorde zullen toelichten.

<M>*ain menu :*
Na het indrukken van de <M> toets keert men terug naar het hoofdmenu.

<C>*reate a character :*
Als men het spel de eerste keer laadt moet men een karakterdiskette maken waarop men het spel kan saven. Om een karakterdiskette te maken moet men de vraag: "Make a Questron II character disk?" met <Y>es beantwoorden. Indien men de procedure wil afbreken moet men de <N>o toets en vervolgens een willekeurige toets (behalve <RETURN> indrukken.
Als men de vraag met <Y>es beantwoord heeft, wordt men verzocht om een lege diskette in de drive te stoppen en vervolgens de <RETURN> toets in te drukken. Indien men dan alsnog naar het hoofdmenu wil terugkeren, moet men een willekeurige toets (behalve de <RETURN> toets) indrukken.
Zodra de karakterdiskette klaar is, moet men het karakter een naam geven en vervolgens de <RETURN> toets indrukken. Indien men tevreden is met de naam van het karakter, moet men de <Y>es toets indrukken. Mocht dit om de een of andere reden niet het geval zijn, dan kan men de naam opnieuw invoeren na het indrukken van de <N>o toets.
Na het indrukken van de <Y>es toets verschijnt een samenvatting van het verhaal dat we in verschillende delen aan het begin van deze beschrijving hebben geplaatst. Na enige tijd wordt men verzocht om de A-kant (boot side) van de Questron II diskette in de drive te stoppen en een willekeurige toets in te drukken. Even later verschijnt het verzoek om de B-kant (game disk) in de drive te stoppen en een willekeurige toets in te drukken. Als ook de B-kant is geladen, start men ergens in het land Landor.

Alvorens we een aanvang maken met de beschrijving van het avontuur vanuit Landor lassen we nog even een korte pauze in om nog een paar opties van het hoofdmenu en de sub-menu's nader te verklaren.



Vindt deze hal om de weg in Landor te vinden

<V>*iew characters :*
Als men eenmaal in het bezit is van een karakterdiskette kan men in totaal 8 verschillende karakters op de schijf bewaren. Om een nieuw karakter te vormen moet men na het indrukken van de <P>lay game toets de <C>reate a character toets indrukken. Vervolgens moet men de vraag ''Make a Questron II character disk?'' met <N>o beantwoorden en de karakterdiskette in de drive stoppen en de <RETURN. toets indrukken. Daarna kan men de naam van het nieuwe karakter intikken en de <RETURN> toets indrukken.
Indien men na het laden van de A-kant een overzicht wil opvragen van een der karakters op de diskette moet men de <V> toets indrukken. Nadat men de karakterdiskette in de drive heeft gestopt moet men een willekeurige toets indrukken. Even later verschijnt dan de lijst met de karakters die op de diskette aanwezig zijn. Door de gele balk door middel van de joystick of de <;> en <@> toetsen op het gewenste karakter te plaatsen en de vuurknop of de <RETURN> toets in te drukken verschijnen alle gegevens van het geselecteerde karakter op het scherm.

<P>*urge a character :*
Na het indrukken van de <P> toets kan men een karakter elimineren, waardoor men ruimte maakt voor een nieuw karakter. Om een karakter voorgoed van de diskette te verwijderen moet men de karakterdiskette in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken. Even later verschijnen de namen van de verschillende karakters op het scherm. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen, kan men de gele balk op de naam van het te verwijderen karakter plaatsen. Indien men het toetsenbord gebruikt kan men de gele balk verplaatsen door middel van de <;> en <@> toetsen. Om het karakter daadwerkelijk te elimineren moet men de vuurknop of de <RETURN> toets indrukken.

<R>*estart a character :*
Als men in het bezit is van een karakterdiskette met een of meerdere karakters, dan kan men een van deze karakters oproepen als men het spel opnieuw geladen heeft. Deze optie wordt ook gebruikt om karakters te laden waarvan men de spelsituatie gesaved heeft.
De laatste optie in het hoofdmenu betreft het overhevelen van karakters vanaf een Questron karakterdiskette naar een Questron II karakterdiskette.

<T>*ransfer characters :*
Na het indrukken van de <T> toets moet men de Questron II karakterdiskette in de drive stoppen en de <RETURN> toets indrukken. Om de procedure te staken volstaat het iedere andere toets in te drukken. Vervolgens moet men de A-kant van de Questron diskette in de drive stoppen en de <RETURN> toets indrukken (iedere andere toets breekt de procedure af). Na enige tijd verschijnen dan de namen van de karakters die op de Questron diskette staan. Door middel van de joystick of de <;> en <@> toetsen kan men de gele balk over het karakter plaatsen dat men wil overhevelen. Druk de vuurknop of de <RETURN> toets in om het karakter te laden. De vraag ''Make a Questron II character disk?'' moet men vervolgens met <N>o beantwoorden. Tot slot van de operatie moet men de Questron II karakter diskette in de drive stoppen en de <RETURN> toets indrukken om het karakter daadwerkelijk naar de nieuwe karakterdiskette over te hevelen.

Nu we alle opties van het hoofdmenu en de

daaruitvolgende submenu's behandeld hebben, kunnen we ons in alle rust toeleggen op de uitvoering van de taak die ons in Landor wacht. De nu volgende commando's kan men op twee manieren invoeren: via het toetsenbord of door middel van de joystick. Indien men de joystick gebruikt kan men de held over het land verplaatsen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Alle commando's die op het scherm zichtbaar zijn kunnen worden ingevoerd door de vuurknop net zolang in te drukken totdat alle commando's geel oplichten, de blauwe balk door middel van de joystick over de gewenste instructie te plaatsen en daarna de vuurknop kort in te drukken.
Wanneer men gebruik maakt van het toetsenbord, kan men het karakter bewegen door middel van de volgende toetsen:

<@>	boven	(of voorwaarts in de dungeons)
<:>	links	(of draai naar links in de dungeons)
<;>	rechts	(of draai naar rechts in de dungeons)
</>	naar beneden	(of halve draai maken in de dungeons)

De bovenstaande toetsen kunnen ook gebruikt worden om commando's in te voeren door de eerste letter van de instructie in te drukken. Indien vervolgens een sub-menu verschijnt, kan men een keuze maken door de lichtblauwe balk met de bewegingstoetsen <@> en </> op de gewenste optie te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Het gebruik van een joystick in combinatie met het toetsenbord is eveneens mogelijk.

<A>*rm* bewapen
Met het arm commando kan men een wapen ter hand nemen. Na het invoeren van dit commando verschijnt een lijst van de wapens waarover men beschikt. Om een wapen te selecteren moet men de blauwe balk over het gewenste wapen plaatsen en de vuurknop indrukken.
<B>*oard* aan boord gaan van
Men kan zich in Landor op verschillende manieren verplaatsen: ter land, ter zee en door de lucht. Paarden, boten en afgerichte arenden behoren tot de middelen van vervoer. Het ''board'' commando is in de meeste gevallen overbodig, meestal volstaat het om het karakter op het symbool van het paard, de boot, de afgerichte arend enz. te plaatsen.



Drie alternatieve middelen van vervoer...

<C>*limb* klim
In de dungeons gebruikt men dit commando om touwen en ladders te beklimmen naar een hoger of lager gelegen verdieping.

<D>*ismount* stap af van je vervoermiddel

<E>*nd game* beëindig en save het spel
Het spel kan uitsluitend gesaved worden als men zich in de buitenwereld van Landor bevindt. Na het invoeren van dit commando kan men het spel saven door het pijltje <→> voor de <Y>es instructie te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Stop de karakterdiskette vervolgens in de drive en druk de vuurknop of een willekeurige toets in. Nadat het spel gesaved is, moet men de game diskette weer in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken. Daarna kan men verder spelen vanaf het punt waar men gebleven was. Indien men het End game commando per ongeluk invoert, moet men het pijltje voor de <N>o instructie plaatsen en de vuurknop indrukken. Als men na het saven niet verder wenst te spelen moet men de karakterdiskette uit de drive halen en de computer uitschakelen.

<F>*ight* strijden
Door middel van dit commando kan men allerlei wezens aanvallen indien men gewapend is. In de meeste gevallen volstaat het om te strijden door de vuurknop in te drukken. In sommige gevallen verschijnt de vraag "which direction?" (in welke richting wil je aanvallen). Indien deze vraag op het scherm verschijnt moet men de joystick in de richting van de tegenstander, die men wil aanvallen, bewegen.

<G>*ame speed* invoeren van de speelsnelheid
Door gebruik te maken van dit commando kan men de snelheid, waarmee de mededelingen die op het scherm verschijnen, vertragen of versnellen. Om een nieuwe snelheid in te voeren moet men de blauwe balk op de gewenste optie plaatsen en de vuurknop indrukken. Normaal/Normal, Sneller/Faster, Trager/Slower.

<I>*nventory* inventaris
Na het invoeren van het inventory commando verschijnen de volgende gegevens op het scherm:
Naam van de speler:
weapons/wapens
Rank/rang
Time/ de verstreken tijd gerekend vanaf het begin van de zoektocht. Het verstrijken van de tijd beïnvloedt de politieke situatie en de kracht van de monsters.

Charisma : Het aantal charisma punten waarover men beschikt beïnvloedt de prijs die men voor sommige goederen moet betalen.
Strength : De krachtpunten van een karakter bepalen de ernst van de verwondingen die het karakter kan toebrengen.
Agility : De behendigheidsfactor bepaalt de precisie waarmee een karakter slagen kan plaatsen en kan ontwijken.
Stamina : Een karakter met een sterk uithoudingsvermogen zal minder hitpoints verliezen tijdens een gevecht dan een karakter met een zwakkere incasseringscapaciteit.
Intelligence : Om spreuken succesvol te kunnen gebruiken, moet het karakter over voldoende intelligentiepunten beschikken.

Magic/Magie
Men kan vier soorten spreuken kopen.
Magic Missile/Magische projectielen:
Deze spreuk is bedoeld om een tegenstander stand te verwonden of te doden.

Fireball/Vuurbal:
Deze spreuk heeft dezelfde uitwerking als de Magic Missile spreuk, maar de impact is groter.

Sonic Whine/Sonische jammerspreuk:
De naam van deze spreuk zegt het al. Alle tegenstanders die zich bevinden in de onmiddellijke nabijheid van diegene die de spreuk gebruikt, zullen in jammerlijk geklaag uitbarsten als zij het slachtoffer worden van deze spreuk.

Time Saps/Tijdsverwarring spreuk:
Deze spreuk vertraagt het tijdsgevoel van alle wezens die zich in de nabijheid van diegene die de spreuk gebruikt bevinden, waardoor ze gedurende korte tijd als het ware aan de grond genageld zullen staan.

Na het indrukken van een willekeurige toets verschijnt de wapenuitrusting (Armor) waarover men beschikt. Als men nogmaals een willekeurige toets indrukt verschijnen de voorwerpen (Items) op het scherm. Wanneer men de laatste maal op een willekeurige toets drukt, keert men terug naar het hoofdscherm.

<L>*oad Game* Laad een gesaved spel
Na het invoeren van deze optie kan men een gesaved spel laden door middel van de <Y>es instructie. Om de instructie ongedaan te maken moet men het <N>o com-

mando invoeren.

<M>*agic* gebruik van magie

Deze optie gebruikt men om de spreuken te activeren die we onder de verklaring van het Inventory commando nader hebben toegelicht. Na het invoeren van de Magic instructie kan men de blauwe balk op de gewenste spreuk plaatsen die daadwerkelijk van kracht wordt door de vuurknop in te drukken. Sommige spreuken sorteren alleen op bepaalde plaatsen effect...

<S>*peak* maak een praatje

Dit commando gebruikt men om de winkeliers, herbergiers, casinohouders en vele anderen aan te spreken door het karakter vlak voor hen te plaatsen en vervolgens de vuurknop in te drukken. Sommige monsters en wezens waarvan men het niet zou verwachten blijken eveneens een conversatie te verkiezen boven een gevecht!

<U>*se item* gebruik een voorwerp

Om een voorwerp te gebruiken moet men deze instructie invoeren, de blauwe balk op het gewenste artikel plaatsen en de vuurknop indrukken. Sommige voorwerpen kunnen alleen op de juiste plaats en op een bepaald tijdstip gebruikt worden.

<W>*ear* draag

Door deze instructie in te voeren kan men in de garderobe duiken. Om de beschermende kleding aan te trekken moet men de blauwe balk op de gewenste dracht plaatsen en de vuurknop indrukken. Uiteraard biedt ongedragen kleding geen enkele vorm van bescherming en bovendien is het ook in Landor verboden om naakt rond te hollen.

e<X>*amine* onderzoek

Als men niet weet op welke terreinsoort of in welke plaats men vertoeft kan dit commando uitkomst brengen. In de dungeons of de tomben kan men door middel van dit commando tijdig vallen opsporen.

<L>*oot* stelen

Tja, erg netjes is het niet, maar stelen is een optie die in de meeste dungeons & dragons spellen wordt toegestaan en hoezeer het ons ook tegen de borst stuit; zonder te stelen kan men de zoektocht niet voltooien! Op veel begrip van de bestolenen hoeft een dief echter niet te rekenen in Landor. Het <L>oot commando wordt tevens gebruikt om schatkisten, urnen en doodskisten te openen in de tomben, de kastelen en de dungeons.

<E>*xit* verlaat een stad of kathedraal

Met dit commando kan men zich de terugweg uit een stad of kathedraal besparen zolang men niet door de bewakers wordt achternagezeten.

Onder de verschillende instructies worden drie belangrijke gegevens getoond: H.P., Food en Gold.

H.P. (hitpoints) incasseringspunten

De incasseringspunten, oftewel hitpoints, van een karakter geven aan hoeveel verwondingen een karakter kan oplopen alvorens hij zijn laatste adem uitblaast.

Food proviand

Wie niet werkt zal weliswaar niet eten, maar wie te weinig eet zal nooit meer werken doch zeker sterven. Ieder voedselpakket bevat voldoende proviand voor 1 dag.

Gold goud

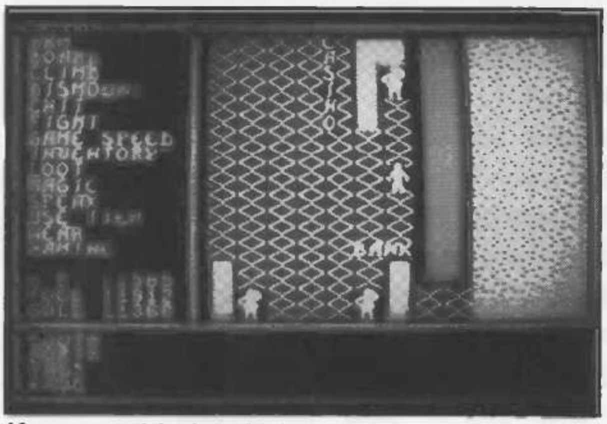
Alles wat in Landor te koop wordt aangeboden kan alleen betaald worden met goudstukken. Desgewenst kan men een rekening openen bij een van de vele, betrouwbare Landoriaanse banken. De hoeveelheid goudstukken waar de bankiers over waken wordt niet op het hoofdscherm getoond.

Strijden!

Het leveren van strijd is een belangrijk aspect van alle dungeons & dragons spellen. Toch is het niet altijd raadzaam om een gevecht aan te gaan, daar de vermeende tegenstander een potentiële vriend kan blijken. Een opponent waar men (nog) niet tegen opgewassen is, kan men voorlopig ook maar beter uit de weg gaan. De uitkomst van de strijd berust voor een belangrijk deel op de puntenwaarden van de verschillende eigenschappen (Strength, Stamina en Agility), de wapens die men gebruikt en de kleding die

men draagt.
De kracht van de tegenstander is de tweede factor die de strijd beïnvloedt. Op het land levert men strijd door de vuurknop in te drukken, in de steden en de kathedralen (twee plaatsen waar men de bewakers overigens beter niet tegen zich in het harnas kan jagen) en in de kastelen, moet men de joystick in de richting van de tegenstander bewegen. In de dungeons moet men eerst in de richting van de tegenstander draaien en vervolgens de vuurknop indrukken.
In de rechthoek onderaan het scherm verschijnt de naam van de tegenstander, de schade die men hem toebrengt en het aantal verwondingspunten die men zelf moet incasseren.

In het begin van het spel kan men slechts uit een beperkt arsenaal wapens kiezen. Een Landoriaanse schone zal al evenmin onder de indruk raken van de beschermende kledij waarin men zich in de dageraad van het avontuur presenteert.
Naarmate men sterker, moediger en kloeker wordt, zullen de winkeliers al snel besluiten om manhaftige wapens en aangepaste kleding in te kopen. De slagkracht van een wapen en de kwaliteit van kleding kan men in het algemeen afleiden uit de prijs die de handelaar vraagt.



Koopavond in Landor

Zo'n 60 verschillende soorten monsters zorgen ervoor dat men zich in Landor niet verveelt. Ieder type monster heeft zijn eigen uiterlijk, reageert anders en kan het beste met een bepaald wapen worden geveld. Sommige monsters zou men zelfs nooit mogen aanvallen vanwege hun pacifistische natuur!

De steden
Om een stad, een kathedraal, een kasteel of een dungeon te betreden, moet men de vraag: (...) Will you enter? met <Y>es beantwoorden. Door het karakter vlak voor de toonbank van een winkel te plaatsen en vervolgens het <S>peak commando te gebruiken, kan men artikelen bestellen of een casino betreden. Indien men in een van de winkels in een stad een aantal van een of ander moet invoeren, kan dit door middel van de joystick of het toetsenbord. Als men een joystick gebruikt moet men de knuppel naar boven bewegen om grote aantallen in te voeren, indien men het aantal flink wil verminderen, moet men de joystick naar beneden bewegen. Om kleine aantallen te bestellen, moet men de joystick naar rechts bewegen. Door de joystick naar links te bewegen kan men de bestelling mondjesmaat verlagen.

Food voedsel
Indien men over voldoende goud beschikt kan men een onbeperkt aantal voedselpakketten kopen. Voldoende voorraad voedsel is vooral belangrijk als men lange tochten wil ondernemen!

Bank bank
Grote hoeveelheden goud kan men in bewaring geven bij de banken in Landor. Na het betreden van een bank kan men een selectie maken uit de volgende opties:
Indien men al het goud tegelijkertijd wil opnemen, kan men de gele balk op de "withdraw all" optie plaatsen en de vuurknop indrukken.
Om een bepaalde hoeveelheid goud van de bank te halen, moet men de gele balk op de "withdraw" optie plaatsen en de vuurknop indrukken. Daarna kan men de gewenste hoeveelheid invoeren door middel van het toetsenbord of de joystick.
Met de "deposit" optie kan men geld op de bank storten. Na het selecteren van de "deposit" optie verschijnt het saldo waarover men beschikt naast "Balance:". Via het

toetsenbord of de joystick kan men vervolgens het bedrag invoeren dat men wil opnemen.

Inn herberg
Na een dag van inspanning heeft zelfs een avonturier recht om de nacht in de armen van Orpheus door te brengen. De herbergen in Landor bieden de nodige accomodatie. Belangrijker nog dan de rust die men in de herbergen kan vinden, zijn de geruchten die de herbergiers maar al te graag verder verspreiden aan klanten die van hun logementshuizen gebruik maken...

Door middel van de <Y>es en <N>o opties kan men besluiten om al dan niet in te gaan op het aanbod van de herbergier.

Barber kapper
Wie gewassen, geknipt en geschoren voor de dag wil komen kan terecht bij de barbiers. Behalve een mooie haardos houdt men aan die esthetische bezoeken ook nuttige informatie over.

Weapons wapens
Een avonturier zonder wapens levert zichzelf uit aan de genade van de goden. De wapenwinkels zorgen door hun aanbod van krijgstuig dat het niet zover hoeft te komen. Als men een wapenwinkel betreedt, moet men de handelaar eerst mededelen of men wapens wil kopen (Buy) dan wel verkopen (Sell). Vervolgens moet men de blauwe balk op de naam van het wapen dat men wil aanschaffen of verkopen plaaten en de vuurknop indrukken. De wapenhandelaars bewijzen hun integriteit. Als ze vinden dat een klant voldoende wapens bezit delen ze mede: You have enough now!

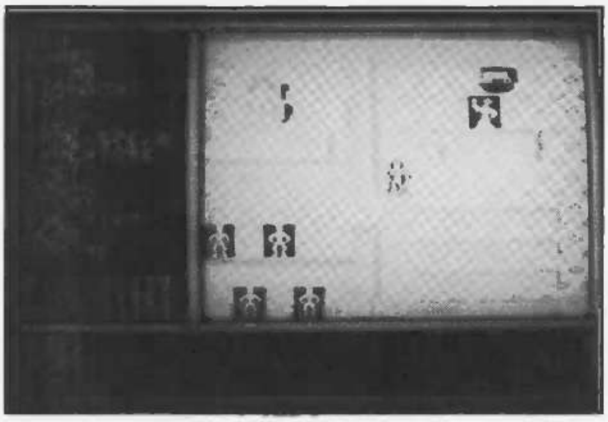
Armour wapenkleding
In de kledingwinkels van Landor kan men afgedragen kleding verkopen en nieuwe harnassen of maliënkolders op maat laten maken. De wijze waarop men met de winkelier onderhandelt is dezelfde als in de wapenwinkels.

Casino casino
In de casino's van Landor kan men fabelachtige fortuinen winnen door deel te nemen aan een van de drie toegestane kansspelen: Blackjack, Wizard's squares of High-low.
Blackjack: Nadat men de vraag ''Do you want to win a fortune?'' met <Y>es beantwoord heeft, moet men het bedrag dat men wil gokken invoeren door middel van de joystick of het toetsenbord. Aan de bovenkant van het scherm verschijnt de hand van de Dealer. Onderaan het scherm verschijnt het bedrag dat men bij zich heeft en naast ''Your hand'' het aantal punten van de eerste twee kaarten die men gekregen heeft. Indien men nog een kaart wenst, moet men de vraag ''Do you want another card?'' met <Y>es beantwoorden.
Als men voldoende kaarten denkt te hebben moet men de bovenstaande vraag met <N>o beantwoorden. De azen kunnen weliswaar als 1 of 11 gebruikt worden maar alleen het hoogste puntenaantal verschijnt op het scherm. De bank stopt bij 17. Na iedere ronde kan men de inzet onveranderd laten of wijzigen door de vraag ''Bet ... again?'' met <Y>es of met <N>o te beantwoorden.
Als men het casino wil verlaten, moet men een inzet van 0 invoeren.
Wizard's squares: In dit spel moet men raden op welk vlak de bal zal landen. Als de blauwe bal op het gekozen vlak terechtkomt betaalt de bank 6x de inzet uit. Indien de bal op een van de aangrenzende vlakken naast het gekozen vlak blijft liggen wint men de troostprijs van 3x de inzet. Nadat men de inzet heeft ingevoerd moet men de knipperende kader door middel van de joystick of de bewegingstoetsen op het gewenste vlak plaatsen en vervolgens de vuurknop of de <RETURN> toets indrukken.
High - Low: We vermoeden dat de heer Capiau, welbekend van het populaire Belgische televisieprogramma 'hoger-lager' zijn kwis aan de Landorianen verkocht heeft. De bedoeling van het spel is simpel: raden of de volgende kaart hoooger...of....laaaager zal zijn.

Magic magie
In de magische winkels kan men spreuken kopen. Waarschijnlijk worden de spreuken uit den vreemde geïmporteerd want afhankelijk van de winkel die men bezoekt kan men van ieder type spreuk slechts een beperkte voorraad inslaan. Nadat men de blauwe balk op de gewenste spreuk geplaatst heeft, moet men de vuurknop indrukken. Naast de mededeling: You may buy: ... verschijnt het aantal spreuken dat men kan kopen.

Haeling helers
Zwaargewonden die hun hitpoints als sneeuw voor de zon zien smelten kunnen zich maar beter met hun laatste krachten naar een van de helers reppen om zich te laten oplappen.

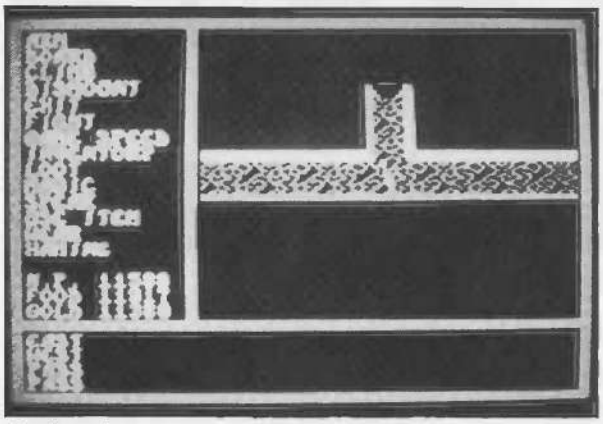
Travell transportmiddelen
Wie sneller wil reizen kan bij deze handelaars terecht voor verschillende vervoermiddelen waarmee men zich ter land, ter zee en zelfs in de lucht kan verplaatsen.



God ziet u, hier vloekt men niet

De kathedralen Cathedrals
De kathedralen zijn magische oorden die door heiligen worden bewoond. In een kathedraal is niets voorspelbaar; men vindt er zowel vallen als beloningen. Het ontdekken van alle geheimen in de verschillende kathedralen is echter een voorwaarde om de zoektocht tot een goed einde te kunnen brengen!

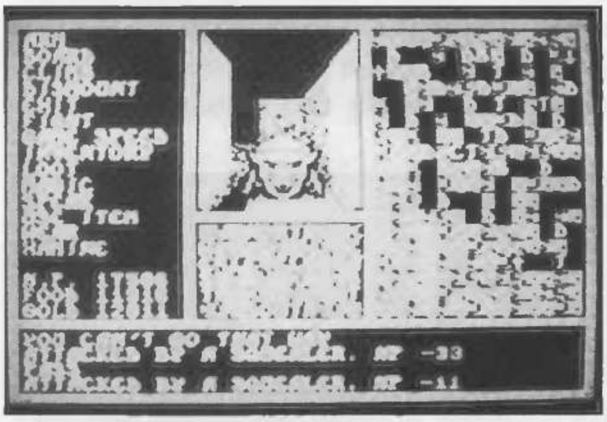
De kastelen Castles
De politieke besluiten, die de toekomst van Landor bepalen, worden in de kastelen genomen. In deze burchten kan men belangrijke personen aantreffen, nuttige informatie inwinnen en voorwerpen vinden die men later nodig kan hebben.



De tomben

De tomben Tombs
In deze labyrinthen, waarin een argeloze bezoeker makkelijk kan verdwalen in de wirwar van gangen en kamers, moet men talloze gevaren trotseren. De moedige die weet door te dringen tot het heilige der heiligen zal op zijn weg getuige zijn van magische openbaringen en onthullende informatie. Schatkisten die uit hun voegen kraken vanwege de inhoud zullen de meer wereldse avonturier met fortuin belonen voor zijn oversaagdheid. In de tomben kan men het e<X>amine commando gebruiken om schatkisten, urnen en doodskisten aan een nader onderzoek te onderwerpen alvorens ze te openen.

De dungeons Dungeons
De grotten en kerkers zijn de voorportalen van de duivel. Alleen een sterk en goed ontwikkeld karakter kan een bezoek aan de dungeons navertellen. Hoe dieper men in de dungeons doordringt, des te krachtiger worden de monsters en des te listiger hun vallen. De schatten die men uit de mijnen van het hellegebroed kan opdelven zijn dan ook navenant.
Wie een dungeon voor het eerst betreedt, doet er goed aan vertrouwd te raken met de omgeving die driedimensionaal op het scherm wordt weergegeven. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, maakt men ter plekke een kwart slag.



Het perkament is werkzaam

Een halve draai voert men uit door de joystick naar achteren te bewegen. Om het karakter te verplaatsen moet men de knuppel voorwaarts bewegen. Op het vierkante scherm in het midden wordt de onmiddellijke omgeving getoond. Onder dit scherm bevindt zich het kompas. De richting waarin het karakter kijkt wordt door middel van de blauwe balk getoond.

Als men erin slaagt om een legendarische perkament (scroll) te vinden, wordt iedere verplaatsing van het karakter in kaart gebracht. Deze kaart blijft zichtbaar zolang men in de dungeon vertoeft. Als men de dungeon verlaat en daarna weer betreedt, moet men de kaart opnieuw ontwerpen.
De talloze vallen in de dungeons kan men alleen tijdig onschadelijk maken door het e<X>amine commando veelvuldig te gebruiken!

Speeltips

Ditmaal hebben we de speeltips in drie delen opgesplitst. De tips in het eerste deel zijn van algemene aard en bevatten nuttige aanwijzingen zonder dat we echte oplossingen weggeven. Tevens hebben we in het eerste deel van de speeltips de winkels opgenomen die men in de steden van de twee koninkrijken kan vinden. In het tweede deel van de oplossingen beginnen we met een vrije vertaling van alle aanwijzingen die tegen betaling verspreid worden door kappers, herbergiers en zieners. Lezers die de Engelse taal machtig zijn raden we aan om deze aanwijzingen zelf te vergaren. De overige lezers zouden we willen aanraden om na het lezen van deze aanwijzingen slechts in uiterste nood een beroep te doen op het derde deel van de speeltips. In het derde deel van de speeltips hebben we de stappen die nodig zijn om de zoektocht van a tot z op te lossen in chronologische volgorde opgenomen. U bent gewaarschuwd!!!

Bij het verlaten van een stad, een kathedraal, een dungeon of een kasteel moet men soms een vraag beantwoorden. Om het oponthoud tot een minimum te beperken hebben we de antwoorden op een rijtje gezet.

Who is leading the six mad sorcerers?
Mantor
Which monster has drawn out howling?
Hurler
Where does a snooper slink live?
Grassland
Who is the King of the Realm of Sorcerers?
Kelfar
Which monster has piercing fangs?
Swine Swallow
Which monster resembles Damp. Dark stone?
Ball Slime
Which monster lives in the mountains?
Hurler
Who wrote magic for the masses?
Morle
Who wrote letter on the evil book of M.?
Morle
Who wrote the article on the 6 mad sorcerers?
Myranda

Speeltips I

We hebben ervaren dat het spel niet altijd feilloos gesaved wordt. Om er zeker van te zijn dat het spel wel degelijk gesaved is, moet men een licht ronkend geluid van de drive kunnen waarnemen tijdens de save procedure. Deze tijdspanne is uiterst kort, dus goed luisteren is hier de boodschap.

Indien men alsnog twijfels koestert of het spel al dan niet goed gesaved is, mag men niet de fout maken om het Load Game commando te gebruiken. Men loopt dan namelijk het risico dat de laatst gesavede spelsituatie wordt geladen waardoor men opnieuw moet vertrekken vanuit een veel vroeger stadium van het spel. Als men twijfelt of een spelsituatie gesaved is, kan men beter een stad, een kathedraal, een kasteel of een dungeon betreden en weer verlaten en de save procedure herhalen. In de meeste gevallen kan het probleem op bovenvermelde wijze worden opgelost.
Om te kunnen stelen (Loot), is het vaak noodzakelijk om de winkelier te doden. Daar de bewakers na zo'n vermaledijde daad meteen toesnellen, kan men deze optie beter niet gebruiken, tenzij men door gebrek aan geld en voedsel dreigt te sterven. Indien men het stelen toch niet kan laten moet men wel bedenken dat de bewakers deze vergrijpen niet zullen vergeten, noch vergeven zolang men niet eerst een andere stad, een kathedraal, een kasteel of een dungeon bezocht heeft.
In Landor hoeft men trouwens geen dief te worden om fortuin te maken. Wie niet als een waanzinnige tekeer gaat aan de goktafels kan doorgaans moeilijk met verlies naar huis gaan. Het spel Wizard's squares verdient naar onze mening de voorkeur.
We hebben ervaren dat het spel de meeste winstkansen biedt als men één van de vier middelste vakken kiest.

Stort regelmatig geld op de bank. Op die manier kun je na je verrijzenis weer over het goud beschikken dat je had alvorens te sterven!
Als je wapens of wapenkleding verkoopt, kun je het verkoop (<S>ell) commando het beste een aantal malen herhalen totdat de winkelier een goede prijs geeft.
Om over de bergen te reizen moet men in het bezit zijn van rope & hooks.

Steden in Landor:
Folman
Voedsel en wapenkleding.
Ontaga
Voedsel, herberg, wapens, spreuken, Casino (black jack en highlow).
Crooked Pine
Voedsel, wapenkleding, herberg, transport, wapens.
Santor
Voedsel, wapenkleding, herberg, wapens, spreuken, heler, bank, casino (black jack en wizard's squares).
Lyton
Voedsel, wapenkleding, visioenen, wapens, bank, heler, casino (wizard's squares).
Seacrest
Voedsel, wapenkleding, visioenen, wapens, bank, heler, casino (wizard's squares en black jack).
Cramford
Voedsel, wapenkleding, herberg, bank, transport, casino (wizard's squares).
Hidden Rock
Voedsel, wapenkleding, kapper, (aanwijzing), transport, casino (wizard's squares en high-low).
Bay View
Voedsel, wapenkleding, herberg, bank, wapens, transport, casino (black jack).

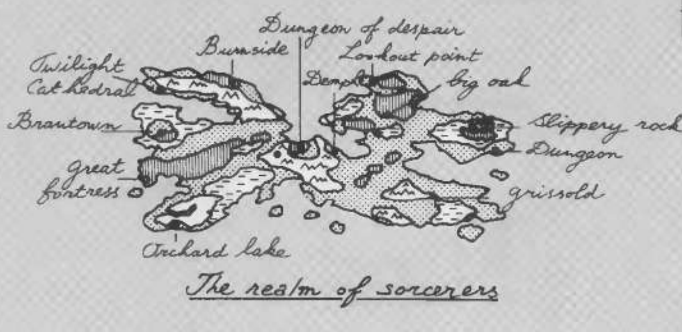
Octapoint
Voedsel, wapenkleding, herberg, bank, spreuken, casino (black jack).
Long View
Voedsel, wapenkleding, herberg, bank, spreuken, transport, casino (wizard's squares, black jack en high-low).

Steden in The Realm of the Sorcerers (Het koninkrijk der Tovenaars).
Orchard lake
Voedsel, kapper (aanwijzing), wapens, bank, heler, casino (black jack en wizard's squares).
Brantown
Voedsel, wapenkleding, visioenen, wapens, bank, heler, casino (black jack).
Burnside
Voedsel, wapenkleding, kapper (aanwijzing), wapens, spreuken, transport, casino (black jack).
Demph
Voedsel, wapenkleding, kapper (aanwijzing), wapens, bank, spreuken, transport.
Lookout Point
Voedsel, wapenkleding, visioenen, wapens, casino (black jack en high-low).
Big Oak
Voedsel, wapenkleding, visioenen, wapens, bank, casino (wizard's squares en high low).
Slippery Rock
Voedsel, wapenkleding, herberg, bank, spreuken, casino (wizard's squares en high-low).
Grissold
Voedsel, wapenkleding, kapper (aanwijzing), wapens, bank, spreuken, heler, transport.

Speeltips II

Geruchten:
- Vindt de kaarten! Ga op onderzoek uit in Landor.
- Breng vaak een bezoek aan de hal der visioenen (hall of visions).
- Ga op zoek naar de heiligen (Holy ones) in de kathedralen.
- Voedsel is schaars, maar kan buiten de steden gevonden worden.
- Leer wat je moet bestrijden en waarvoor je moet vluchten.
- Stort geld op de bank in geval van overlijden.
- Vindt een geschenk voor de heiligen.
- Er is meer dan één manier om over de bergen te reizen.
- Praat met Mesron via de hal der vi-

sioenen.
- Sommige steden zijn goedkoper dan andere.
- Kathedralen kunnen je rijk maken.
- Verdwaal niet in de tomben!
- Sleutels kan men vinden in de schatkisten van de kastelen.
- Ik stal van een handelaar en slaagde erin om weg te komen.
- Doodskisten zijn het risico waard.
- Leg een voorraad aan van het levensbrood (bread of life).
- Wees aardig tegen Morle - hij zou je kunnen helpen.
- De eeuwige vlam (eternal flame) is in het kasteel (fortress).
- Maak gebruik van de kamer der landkaarten (room of maps).
- De gouden sleutel zal de hal der visioenen openen.
- Simon is niet wat hij lijkt.
- Je kan stelen (loot) maar bereid je voor om te vechten of te vluchten.
- De toverstaf (wand) bevindt zich in de tombe.
- De hal der visioenen vindt men in het kasteel.



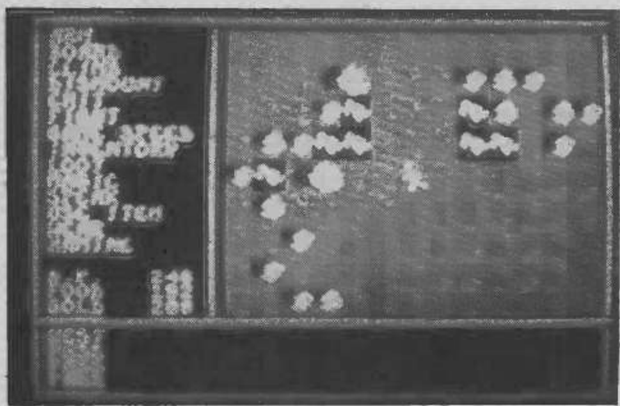
Speeltips III

Breng zo snel mogelijk een bezoek aan kasteel Redstone en open de Hall of Visions met de gouden sleutel (Gold key).

Voer het <S>peak commando in om met Mesron te praten.

Mesron zweeft dan voor je en zegt het volgende: ''Wees niet bang. Via de hal der visioenen kunnen we buiten de grenzen van tijd en ruimte praten. Je bent goed opgeschoten met je zoektocht. Daarom benoem ik je tot avonturier (adventurer)! Als gevolg van deze benoeming krijg je +5 behendigheidspunten (agility) en +5 krachtpunten (strength). De hal der visioenen veroudert snel onder invloed van de tijd. Je moet de toverstaf van de kracht (wand of power) zo snel mogelijk vinden zodat we met elkaar kunnen blijven praten. Ik reken op je.

Na dit eerste gesprek met Mesron moet men afdalen in de Rivercrest tombe die men in de Rivercrest kathedraal kan vinden.

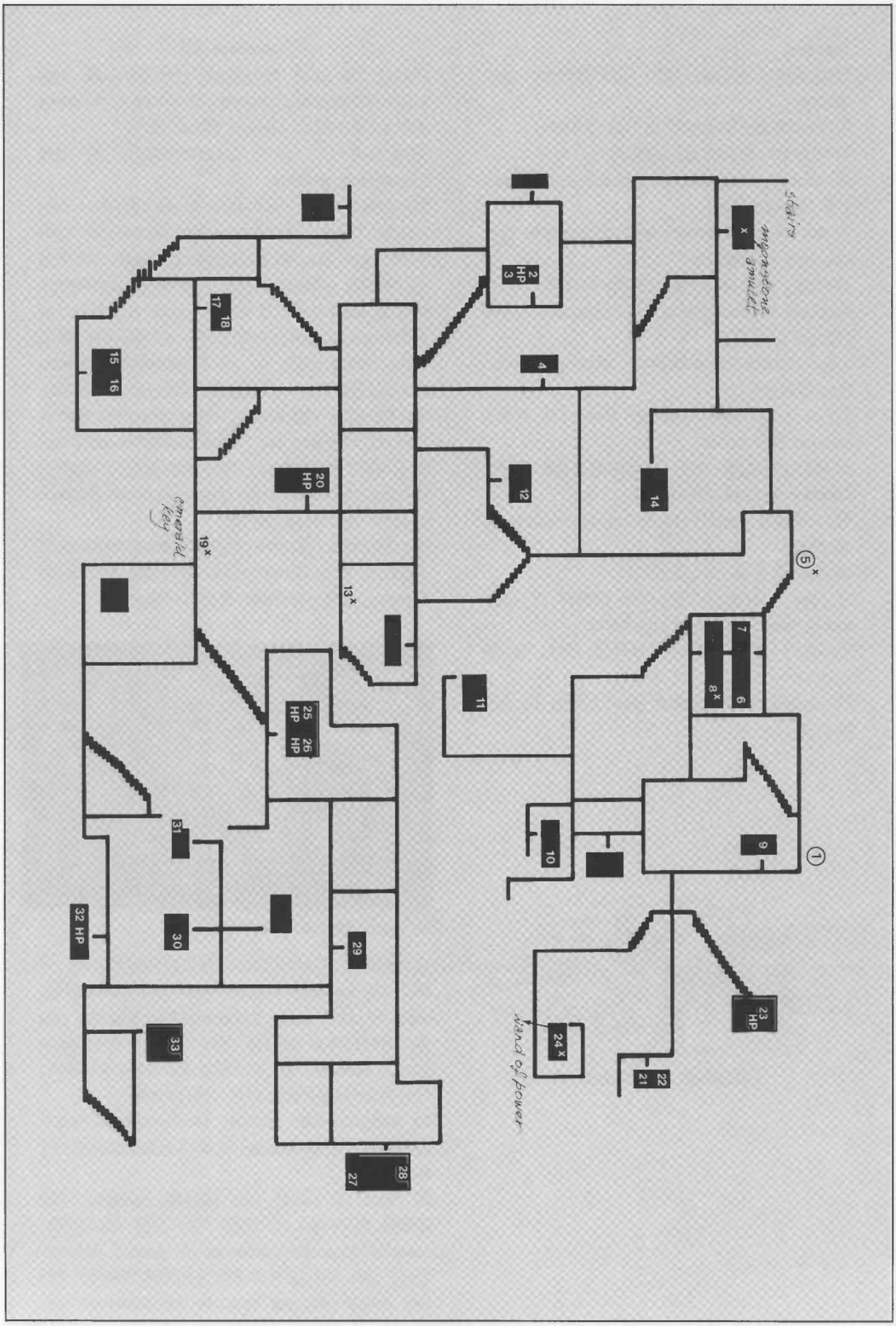


Te laat! ''Mantor was here....''

Omwille van de beschrijving hebben we alleen de locaties opgenomen die belangrijk zijn. In de overige genummerde kamers van de Rivercrest tombe (zie kaart) vindt men goud, voedsel of kruiden die extra incasseringspunten (hitpoints) opleveren.

1) Moonstone amulet. Deze amulet geeft toegang tot de heilige in de kathedraal (holy one).

5) Voor je staat een blinde priester. Hij draait zich om en zegt: ''Er zijn vele beloningen voor diegenen die de armen helpen. Geef me alstublieft 200 goudstukken.'' Na het overhandigen van de goustukken ver-


stairs
moonstone amulet
x
2 HP 3
4
12
14
15 16
17 18
20 HP
emerald Key
19x
13x
5x
7
6
8x
11
25 HP
26 HP
9
1
10
23 HP
24x
wand of power
22
21
31
32 HP
30
29
33
27
28

volgt de priester: "Bedankt vriendelijke onderzoeker. De weg achter mij ligt nu voor je open."
8) Een wijze man staat op om je te groeten. "Welkom in mijn woonstee. Ik voel dat het land in groot gevaar verkeert. Het kwaad komt van ver. Je moet de betoverde kristallen bol (Enchanted orb) vinden. Zolang je de kristallen bol niet gevonden hebt, kan ik weinig voor je doen. Deze koperen sleutel kan je misschien helpen."
13) Voor je staat een stokoude man. "Geef me 500 goudstukken en ik zal je helpen." (Als men de oude man betaalt, gaat hij weg, als je niet betaalt eveneens!)
19) De groene deur kan men openen met de Emerald key die men in een van de schatkisten in het kasteel Redstone kan vinden. Achter de groene deur ligt een gedeelte van de tombe waar geen bijzondere voorwerpen te vinden zijn.
24) Je vindt de toverstaf van de kracht (Wand of Power)!
Nadat je de Wand of Power gevonden hebt, kun je de tombe weer verlaten.
Na het verlaten van de tombe moet je in de kathedraal voor het altaar gaan staan en een paar honderd goudstukken aan de priester schenken door middel van het <S>peak commando. Nu je in het bezit bent van de Moonstone amulet kun je de kamer van de heilige (Holy one) betreden. Ga vlak voor de heilige staan en voer het <S>peak commando in. De heilige zal je belonen met levensbrood (bread of life). Als je dit brood opeet door middel van het <U>se commando krijg je +100 hitpoints. Het is echter raadzaam om een voorraad van dit brood aan te leggen. Als je het <U>se commando met de Moonstone amulet gebruikt, krijg je een bepaalde hoeveelheid voedsel. Het gebruik van deze amulet is niet onbeperkt en de amulet dient dan ook alleen om uitkomst te bieden in geval van nood.
De Wand of Power levert 200 hitpoints op. Doe pas een beroep op de kracht van de toverstaf als het echt nodig is.
Nadat je de kathedraal, in het bezit van de Wand of Power, verlaten hebt kun je Mesron opnieuw gaan bezoeken in de hal der visioenen waar de oude tovenaar het volgende meedeelt: "De toverstaf! Ik was bang dat je hem te laat zou vinden. Je hebt je best gedaan, nobele avonturier. Hierbij benoem ik je tot schout (scout)!" Incasseringsvermogen (stamina) +10.
Na de tweede ontmoeting met Mesron kun je het vertrek met de gouden tegels bezoeken (The hall of Maps), nadat je de bruine deur en de gouden deur geopend hebt met de koperen sleutel (brass key).

Na de betaling van 1000 goudstukken in the hall of Maps verschijnen achtereenvolgens de landkaarten van Landor en The Realm of the Sorcerers en een kaart van de Twilight tombe.
Nu wordt het langzamerhand tijd om aan de grote plundertocht in het kasteel te beginnen. Alvorens je deze operatie start moet je zorgen voor voldoende hitpoints; minstens 2000. De Hitpoints kun je verzamelen door de tombe in de Rivercrest kathedraal te bezoeken, de kisten of urnen met "fragrant herbs" te openen en de tombe te verlaten. Als je de tombe daarna weer betreedt, kun je deze felbegeerde kruiden meestal in dezelfde kamers vinden. Herhaal de bovenstaande procedure totdat je zo'n 2000 hitpoints verzameld hebt.
Bereid je zo goed mogelijk voor door de duurste wapenkleding en wapens aan te schaffen. Zoek een smalle doodlopende gang op in het kasteel en steel (<L>oot) de inhoud van de kist die het dichtst in de buurt van de smalle gang staat. Na het plegen van de eerste diefstal moet je zo snel mogelijk in de gang vluchten. Wacht tot de bewakers de gang één voor één betreden alvorens ze te doden. Als je niet in een gang staat, word je door meerdere bewakers tegelijkertijd afgerost en meestal loopt het dan snel en slecht voor je af. Goud houdt natuurlijk altijd zijn waarde in dit spel maar de sleutels die men in de kisten kan vinden zijn op dit moment belangrijker.

Locaties van de sleutels.

Emerald key : In de kist boven de Hall of Maps

Copper key : In de kist boven de kist waarin zich de Emerald key bevindt. De Copper key levert bovendien +5 krachtpunten op (Strength).

Iron key : Kist rechts van de Hall of Maps.

In de kist rechtsboven de Hall of Maps ligt de Unicorn Horn.

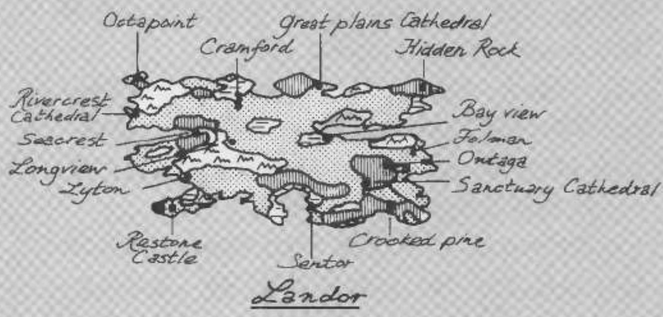
Na het leegplunderen van alle kisten kun je het kasteel verlaten en zonder gevaar opnieuw betreden. De bewakers hebben een bespottelijk kort geheugen.

De koperkleurige deur onder de Hall of Maps kun je openen met de Copper key. In die kamer bevindt zich de betoverde kristallen bol (Enchanted orb). De Enchanted Orb en de Unicorn Horn mag je niet gebruiken (<U>se item). Het gebruik van de kristallen bol bevriest je tijdelijk en het gebruik van de hoorn kost je 10 hitpoints!

Met de Iron key kun je de deur openen die toegang geeft tot de kamer van de tovenaar Elfron The Beguiler. Als je voor de toonbank van Elfron gaat staan en het <S>peak commando gebruikt, verschijnt de volgende tekst op het scherm:

Je staat voor een corpulente man met gouden tanden. ''Welkom, mijn vriend, je hebt kwaliteiten maar daarmee is alles gezegd. Met een paar aanwijzingen zou je een echte charmeur kunnen worden. Natuurlijk is er een kleine bijdrage voor nodig: 1500 goudstukken.'' Na het betalen van de 1500 goudstukken wordt de Charisma eigenschap met 10 punten verhoogd. Een tweede bezoek aan de zwaarlijvige man kost 3000 goudstukken en levert 5 charisma punten op.

Na dit tweede bezoek moet men Mesron weer opzoeken in de Hall of the Maps: ''Je hebt mijn verwachtingen overtroffen. Door mijn kracht benoem ik je tot Apprentice! Hier is een zilveren sleutel (Silver key) die alle overige sleutels kan vervangen die je nodig hebt in het kasteel. Ondanks mijn vreugde neemt mijn bezorgdheid toe. De tijd verstrijkt snel. Mantor zal spoedig in Landor arriveren om het duivelse boek te zoeken. Je moet zo snel mogelijk naar het Koninkrijk van de Tovenaars reizen (Realm of the Sorcerers). Het is je enige kans.''



Met de Silver key kun je alle deuren in het kasteel openen. Daarna kun je in de tombe van de Rivercrest kathedraal op zoek gaan naar de oude man (locatie 8). Door de Orb of Enchantment aan hem te overhandigen, kan hij je naar de Realm of the Sorcerers teleporteren. De ervaring heeft ons echter geleerd dat het dan nog iets te vroeg is om dat koninkrijk te bezoeken waar de monsters veel sterker zijn.

Beter is het om eerst de nodige hitpoints te verzamelen op de eerder beschreven wijze en een boot te kopen die je met een beetje geluk al zult kopen in de stad Octapoint.

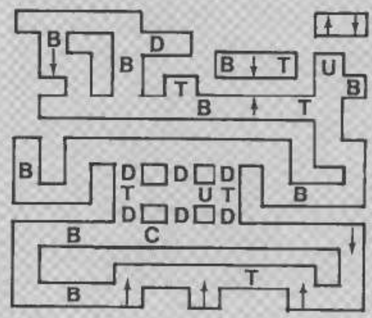


Verlaat een dungeon in weelde of helemaal niet

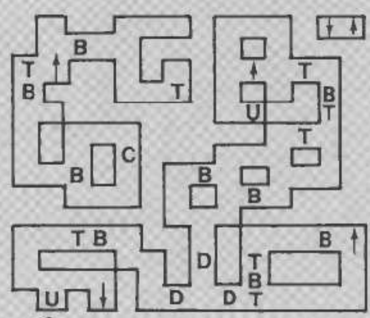
Vaar een tijdlang in dezelfde richting en na een korte, voorspoedige reis kun je in de Realm of the Sorcerers vaste voet aan wal

zetten. In de Realm of the Sorcerers moet je eerst en vooral op zoek gaan naar een kledingwinkel (armor) om een chain mail te kopen. Met deze beschermende kleding, het beste wapen dat op dat moment voor goud te koop is, en niet te vergeten Rope & Hooks (touw) kun je dan naar de dungeon reizen in de buurt van de stad Slipppery Rock.
Tracht in deze dungeon zo snel mogelijk de derde verdieping te bereiken. Ergens op de derde verdieping ligt het perkament van Scalna (Scroll of Scalna). Dit perkament bespaart je veel tijd en tekenwerk. Op de rechterkant van het scherm verschijnt een kaart waarop alle deuren, trappen en vallen worden aangegeven:

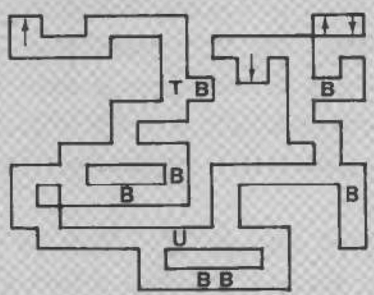
D	=	Door	deur
U	=	Urn	urne
T	=	Trap	valstrik
C	=	Coffin	doodskist
B	=	Box	schatkist

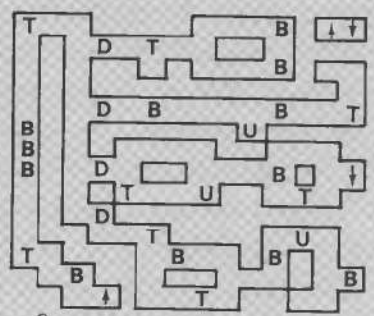


Level 3

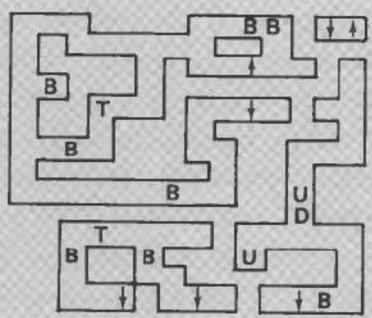


Level 4

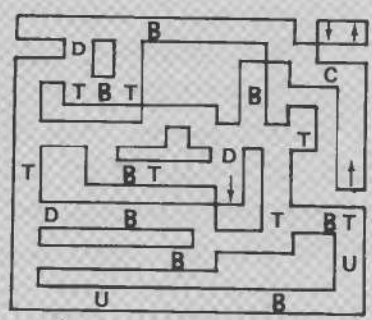




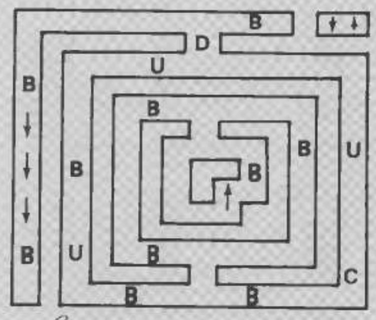
Level 5

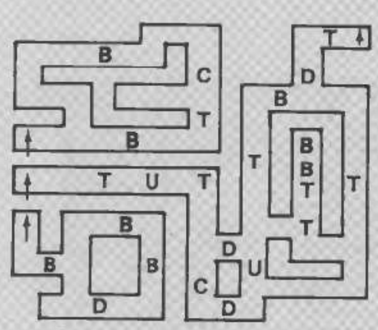


Level 2



Level 6





De plattegrond blijft beschikbaar zolang men de dungeon niet verlaat. Als men naar een hoger of lager gelegen verdieping reist, blijven de plattegronden van de vorige verdiepingen in het geheugen van dit bijzonder perkament. Vergeet niet om voortdurend het e<X>amine commando te gebruiken in de dungeons. Een ontdekte valstrik is onschadelijk, je kunt er rustig over lopen zonder gewond te raken. Sommige delen van bepaalde verdiepingen zijn alleen te bereiken via openingen in de vloer of het plafond. Om door de openingen af te dalen moet men het <C>limb commando gebruiken en in het bezit zijn van Rope & Hooks. De openingen vindt men met het e<X>amine commando. De crystal goblet die je op de vierde verdieping van deze dungeon kunt vinden, verandert op zeker ogenblik in een Agate key.

Op de 8ste verdieping vindt je een Onyx key. Nadat je deze sleutel gevonden hebt, kun je de dungeon verlaten. Breng een bezoek aan de stad Grissold. Met het goud uit de eerste dungeon en een beetje geluk kun je dan al een afgerichte arend (trained eagle) kopen voor circa 3000 goudstukken. Het reizen op een afgerichte arend biedt het ontzaglijke voordeel dat de monsters je niet langer kunnen aanvallen, waardoor je razendsnel van de Realm of hte Sorcerers naar Landor en omgekeerd kunt reizen. Alvorens de zoektocht in de Realm of the Sorcerers te vervolgen, is het beter om terug te keren naar Landor en Mesron nogmaals op te zoeken. Mesron vertelt dan het volgende: ''Je moet weten dat Mantor al in Cramford is aangekomen. De stad roept om hulp. Mantor wordt snel machtiger! Hij gebruikt zijn vaardigheden om de stad Seacrest aan te vallen. Je moet zo snel mogelijk te hulp snellen of alles is verloren.''

Reis zo snel mogelijk (het liefst met een arend) naar Seacrest. Als je Seacrest betreedt, gilt Mantor: ''Doodt hem!'' Mantor staat dan even verderop in de stad. Terwijl je door de bewakers wordt aangevallen moet je Mantor zo snel mogelijk trachten te naderen. Alvorens je Mantor kunt raken, zal hij verdwijnen maar je bent er dan wel in geslaagd om de stad Seacrest van de ondergang te redden. Na de verdwijning van Mantor bezorgen de bewakers je geen last meer. Het heeft geen zin om Cramford te bezoeken want die stad is dan al door Mantor vernietigd.

Na je interventie kun je beter naar de hal der visioenen terugkeren waar Mesron je dan het volgende meedeelt: ''Prima werk in Seacrest. Ik ben trots op je!'' (intelligentie +5).

Gebruik nogmaals het <S>peak commando: ''Je hebt grote vorderingen geboekt sinds we elkaar de laatste keer spraken. In het aanschijn van de tegenspoed heb je blijk gegeven van moed en inzicht. Ik benoem je tot ridder (Knight) van Landor. Om je op gepaste wijze te belonen, schenk ik je 5 behendigheidspunten, 5 krachtpunten en 5 intelligentiepunten. Je moet weten dat Morle ondertussen gekidnapt is door de handlangers van het kwaad. De tijd die ons rest is nu wel heel erg krap.''

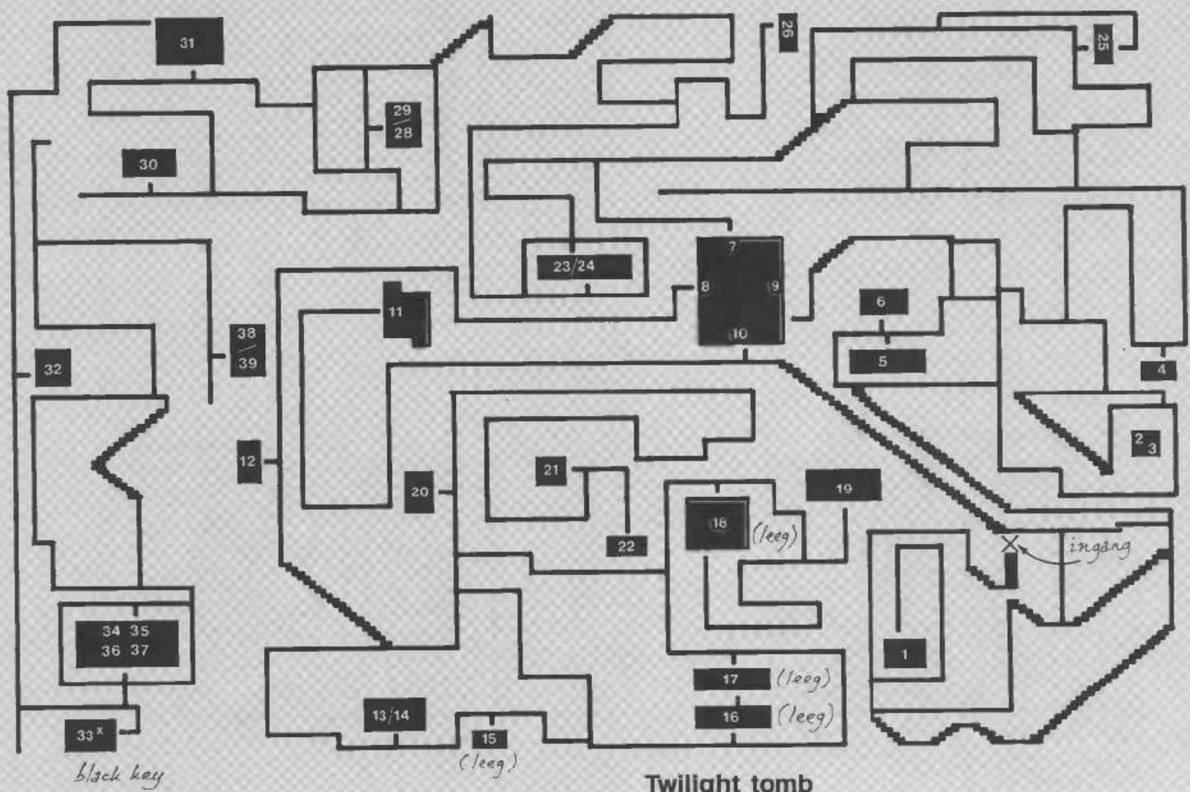
Indien je genoeg Hitpoints hebt, kun je ver-

volgens naar The Great Fortress reizen in de Realm of the Sorcerers en daar eenzelfde staaltje plunderen ten beste geven net zoals in kasteel Redstone. Met de Sapphire key die je waarschijnlijk het eerste zult vinden kun je alle blauwe deuren openen. In een van de kisten vindt je een Ruby key die toegang geeft tot het vertrek waar de Eternal flame bewaard wordt. Het nut van de Eternal flame is ons niet duidelijk geworden (desondanks, toch maar meenemen die eeuwige vlam!).

Met de Agate key kun je de eerste van de dubbele gouden deuren die toegang geven tot het vertrek van Koning Kelfar openen. De tweede gouden deur kun je openen met de Ruby key. Ga vlak voor Koning Kelfar staan en na het invoeren van het <S>peak commando verschijnt dan de volgende tekst op het scherm: ''Zo! Dus je durft het woord nog tot mij te richten nadat je mijn kasteel bent binnengestormd. Je hebt het lef van een kraai! Gelukkig voor jou respecteer ik macht. Daarvan maak ik ook gebruik. Een duivelse samenzwering dringt mijn Koninkrijk binnen. Ik heb een held nodig. Ben jij die held?'' Na het invoeren van het <Y>es commando: ''Goed, neem deze sleutel (Opal key) om alle overige sleutels van dit kasteel te vervangen en 5000 goudstukken. Mijn artsen hebben je incasseringsvermogen (stamina) met 5 punten verhoogd. Gebruik deze geschenken op een wijze manier om de kwade tovenaars te verslaan die zich in het binnenste van de aarde schuilhouden.''

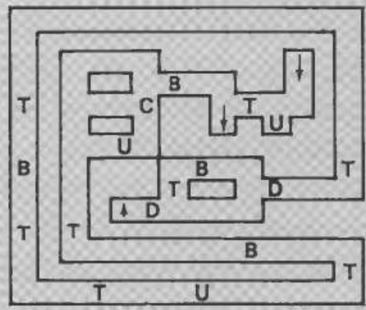
Na het bezoek aan de koning moet men de deur die toegang geeft tot het vertrek met de gele vloer openen met de Opal key. In dit vertrek vindt men Simon de Stooge (Simon de stotteraar). Simon zegt het volgende: ''Uh, hallo daar, uh ik ben niet rad van tong maar ik heb een magische spreuk. Op mij heeft de spreuk geen invloed maar, uh, jij kunt er wel slim van worden. De spreuk kost 2000 goudstukken. Ok?''

Na het invoeren van het <Y>es commando krijg je een licht gevoel in je hoofd en 10 intelligentiepunten! Hierna heb je in The great fortress niets meer te zoeken. Verlaat het kasteel en reis naar de Twilight tombe in de gelijknamige kathedraal. Met de Onyx key kun je het luik dat toegang geeft tot de tombe openen.

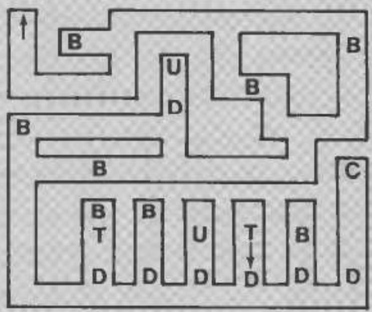


Twilight tomb

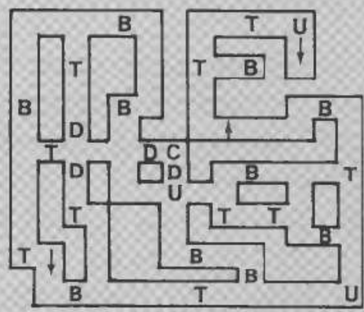
Twilight tombe:
De kamers 15, 16, 17 en 18 zijn leeg. In kamer 33 vind je de Black key. Alle overige kamers bevatten goud, voedsel of kruiden. Verlaat de tombe en loop of vlieg naar de Dungeon of despair. (zie kaart). Met de Black key kun je deze dungeon betreden.



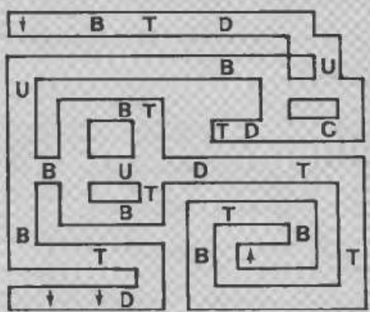
Level 4



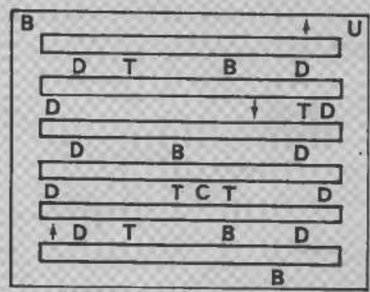
Level 1



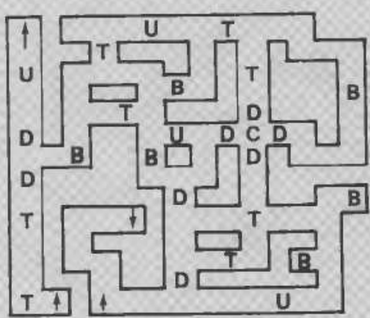
Level 5



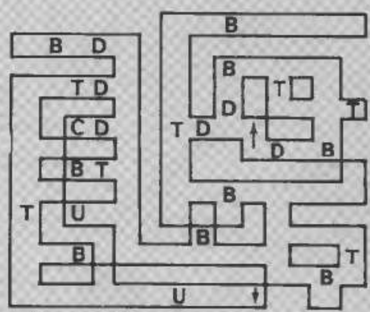
Level 2



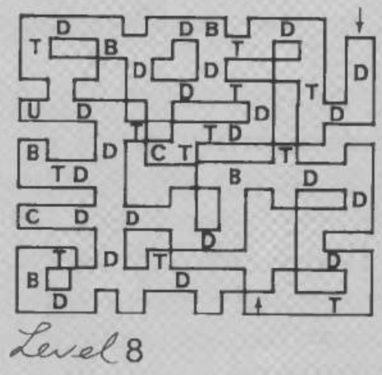
Level 6



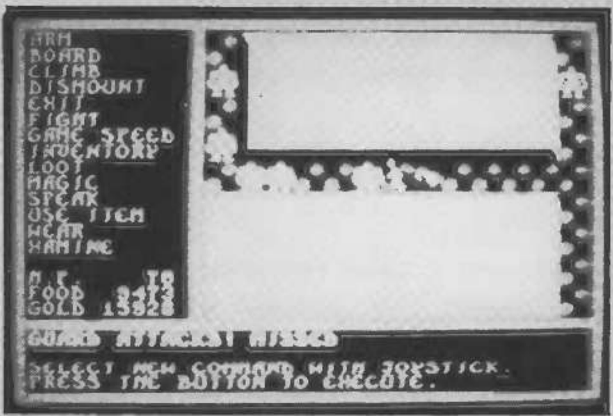
Level 3



Level 7



Nadat je in deze dungeon een coffin (doodskist) geopend hebt die je behendigheid (agility) met 3 punten verhoogd en na het openen van een doodskist waarin je een speer (weighted spear) vindt, moet je geen doodskisten meer openen!
Op de 8ste verdieping van de Dungeon of despair vind je de toegang tot een nog lager gelegen verdieping waar ... maar dat vertellen we lekker niet!!!



Je bent er bijna

De monsters...
Zoals we in deze beschrijving reeds eerder opmerkten is het vaak beter om met de creaturen die Landor bevolken te praten dan te strijden. Daarom is het raadzaam notie te nemen van de onderstaande gegevens die de belangrijkste karakteristieken van de verschillende monsters samenvatten.

Travelling creatures   Reizende wezens

Brawn Warrior
Meedogenloze krijgers die strijden tot de dood. Soms verkopen ze trofeeën van recente overwinningen; ze zijn er op uit gekeken.
Troll
De ineengedoken gestalte van trollen en hun groenige huid bezorgen tegenstanders kippevel. Sommige trollen zouden met avonturiers onderhandelen.
Beggar
Door hun talloze reizen hebben de meeste bedelaars een hoop kennis van Landor vergaard. Het is al vaak genoeg bewezen dat men beloond wordt als men de armen helpt.
Gipsy Imp
Dit wezen, dat afkomstig is uit het ras der zigeuners, kan als geen ander vriendschap voorwenden. De Gipsy Imp zal je alles willen verkopen voor de juiste prijs.
Sovan Priest
De leden van deze oude religieuze orde zijn altijd bereid om avonturiers in nood te helpen in ruil voor een kleine donatie.

Ocean dwellers   Oceaan bewoners

Spincer
Dit monster lijkt op een reusachtige krab en verkiest om in ondiep water te vertoeven. Tijdens de strijd is dit wezen uitzonderlijk beweeglijk en daardoor moeilijk te raken.
Hull Bore
Deze reusachtige zeeslang gebruikt zijn spiraalvormige hoorn om schepen tot zinken te brengen en de bemanning vervolgens te verslinden.
Mutant Carp
Een gemuteerde karper met vier lange, giftige tentakels die door het monster als zwepen gehanteerd worden om bemanningsleden genadeloos te doden. Om het monster effectief te kunnen bestrijden moet men uitgerust mijn met een wapen van formaat of een aantal krachtige spreuken.

Wave Slapper
De Wave Slapper is het best vermomd in een turbulente zee op een stormachtige dag. Hij lijkt dan op een metershoge golf die de boeg van je schip verbrijzelt. Matrozen die beweren dat ze dit monster verdreven hebben, raden aan om het met een wapen te bevechten dat voorzien is van een lang, beweeglijk lemmet.

Grassland Creatures Prairie monsters

Ramdart

In tegenstelling tot normale rammen behoren deze monsters tot de familie der carnivoren. Als het monster een slachtoffer ontwaart neemt de ramdart een aanloop om hem op zijn scherpe horens te nemen.

Vipod

Deze wezens die zich diep onder de grond schuilhouden zijn steeds op zoek naar voedsel. Als ze beweging vermoeden aan de oppervlakte schieten ze als kogels uit de grond.

Grub snuffler

Gelukkig heeft men van de Grub snuffler geen last zolang dit monster niet extreem hongerig is. Het wezen heeft de snuit van een miereneter waarmee het alles kan ruiken dat ook maar enigszins eetbaar is.

Antisaur

Dit insect lijkt op een reusachtige mier en kan zich uitermate snel begraven als het wordt aangevallen. In de meeste gevallen zal het insect echter een allesverterend gif naar zijn slachtoffer spuiten.

Slasher Boar

Een speer is het klassieke wapen waarmee men dit monster dat op een beer met slagtanden lijkt, te lijf moet gaan.

Snooper Slink

De donkere wouden zijn de geliefde verblijfplaats van dit monster met zijn glanzende zwarte vacht en vurig rode ogen.

Mavin

De Mavin lijkt op een aap maar dan groter, sterker en vooral hongeriger. Tijdens de strijd verkiest het beest om zijn slachtoffer met zijn krachtige vuisten bewusteloos te meppen.

Frost Creatures Bosbewoners

Baboon

Baboons leven meestal in groep en behoren tot de lenigste wezens van het bos. Het afrukken van ledematen is de favoriete tijdsbesteding van deze aapachtigen.

Hornet Cloud

Deze legers van kleine insecten trekken alleen ten strijde als ze bedreigd of gestoord worden door onachtzame wandelaars.

Tangler

Dit wezen lijkt sterk op een liaan en hangt, vermomd als de overige lianen, aan de bomen. Onvoorzichtige voorbijgangers worden razendsnel vastgebonden en hoog opgetild. Daarna worden ze langzaam gewurgd. Een wapen met een kort lemmet biedt de meeste kans op bevrijding uit deze dodelijke omhelzing.

Boll Rot

Door zijn groene, mossige huid kan dit wezen een worden met het bos. De Boll Rot lijkt op een slang die aan lepra lijdt.

Tijdens de strijd verliest het monster vaak delen van zijn lijf maar desondanks blijft het onverstoorbaar doorvechten tot de dood.

Swine Swallow

Dit lange, plantachtige wezen is een kruising tussen een Venus vliegenvanger en een strandgaper. De klauwen van dit monster kunnen een argeloze wandelaar verlammen.

Swamp Dwellers Moeraswezens

Stink Worm

Deze worm verraadt zich door de stank die hij afscheidt. Uit zijn staart kan dit ondier gas laten ontsnappen om zijn slachtoffer het bewustzijn te laten verliezen. Daarna klampt de worm zich vast aan het lichaam van zijn prooi om zijn bloed te zuigen.

Giant Cockroach

Een reusachtige kakkerlak die wordt aangetrokken door alle soorten voedselgeuren. De Fauchard is het meest aangewezen wapen om dit wanstaltige insect te doden.

Jelly Nymph

Op het eerste gezicht lijkt dit wezen op een bevallige jonge vrouw die vastzit in het moeras. De modder is echter een deel van haar lichaam. Haar hulpgeroep moet wandelaars verlokken om dicht genoeg bij haar in de buurt te komen. Als het eenmaal zover is, wordt het slachtoffer door de modder opgezogen.

Carrion Creeper

Dit monster ontstond uit de kruising van

een duizendpoot en een octopus. De carrion creeper vindt men het meest in moerassen. De krachtige aanvallen van dit monster staan in schrille tegenstelling tot zijn kwetsbaarheid. Er zijn verhalen bekend van avonturiers die dit monster met een schot buiten gevecht stelden.

Ball Slime

In het Nederlands luidt de letterlijke vertaling: ''slijmbal'' en zo ziet het monster er ook uit. Een slijmbal kan de lengte van een volwassen man overtreffen. Het sap waarover ze beschikken, kan zowel wapenkleding als menselijke huid verteren.

Mountain Creatures Bergwezens

Venom Ant

De giftige mier staat ook wel bekend als de vuurmier vanwege zijn vurige, rode kleur. Dit insect kan zich uitzonderlijk snel bewegen. De kaken van dit monster zijn sterk genoeg om botten te verbrijzelen. De angel van de vuurmier kan bovendien een dodelijk, brandend gif afscheiden.

Spiker

Dit lange schorpioenachtige insect heeft een staart die voorzien is van vele spijkers die het monster afvuurt als het geprovoceerd wordt. Snelheid en impact zijn de enige effectieve wapens tegen dit monster. De meeste wapens met een lemmet worden door de Spiker eenvoudig genegeerd en grote wapens weet het insect moeiteloos te ontwijken.

Cloud Creeper

Een mistige, verdampende is de omschrijving die nog het meest toepasselijk is voor dit monster dat men 's nachts het beste tijdig kan ontwaren als een langzaam voortschrijdende mist. Zodra een slachtoffer de dodelijke verstuiving van dit monster inademt wordt de ademhaling afgesneden. Verstikking is meestal het gevolg.

Ice Urchin

Dit wezen komt het meest voor in koude klimaten en lijkt dan op een bevroren struik. Door middel van warmte detectie weet het monster wanneer een slachtoffer zich dicht genoeg in de buurt bevindt om hem te bestoken met naalden van ijs die bevriezing tot gevolg kunnen hebben.

Hurler

De hurler lijkt op een oerang-oetang en houdt indringers uit de buurt van zijn schuilplaats door grote ijs- of rotsblokken vanaf grote hoogte naar beneden te donderen.



De monsters lijken uit de lucht te vallen

Monsters of The Realm of The Sorcerers (dungeon-monsters)

Churl Ogre

Deze lelijke humanoïden staan er om bekend de dungeons op gezette tijden te verlaten om kleine steden te gaan overvallen en onschuldige mensen te molesteren.

Squealer

Dit monster kan een zo hoge, schrille toon uitstoten waardoor men jammerend van de pijn ter plekke blijft liggen.

Rotan Knight

Het waarlijke ridderschap is aan de Rotan Knights voorbijgegaan omdat ze in de proeven van bekwaamheid faalden. Om hun gram te halen hebben ze zich bekeerd tot het ridderschap van het duister.

Vision of Paradise

De kus van deze schoonheid roept hevige gevoelens van verliefdheid op bij iedere man die dit wezen ten prooi valt.

Zelfs wanneer het wezen haar ware identiteit onthult kan de liefdesban niet doorbroken worden!

Shredder Serpent

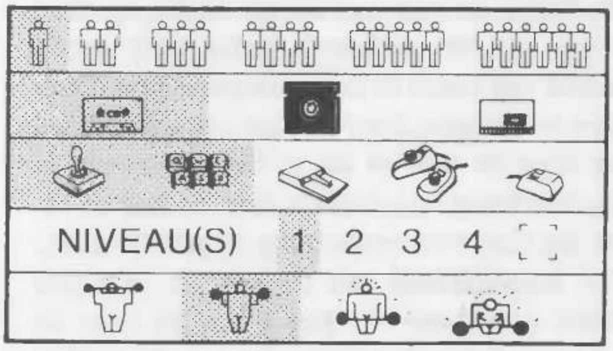
Dit meedogenloze reptiel bijt en houdt zijn slachtoffers vast terwijl hij ze verscheurt met het uiteinde van zijn krachtige staart.

Death Wraith
Een aanraking van een death wraith bevriest het slachtoffer waardoor hun levensenergie als het ware wordt weggezogen.
Disembowler
Sommigen geloven dat dit monster zijn tong van veraf als een zweep kan gebruiken om zijn slachtoffers daarna verlamd achter te laten.
Mind Zap
Deze rover bezit een eigenschap om kortsluiting te veroorzaken in het brein van zijn slachtoffer. Het slachtoffer overlijdt niet maar blijft in leven als een plant.
Zabor
Dit ongelooflijk agressieve dier stoot zijn horens in het slachtoffer, rukt ledematen af met zijn klauwen en verscheurt de overblijfselen met zijn tanden tot er niets meer overblijft!
Mindless Drone
De ongelukkigen die zich in het verleden tegen de krachten van het duister durfden te verzetten verloren hun ziel en waren nu doelloos rond in de onderaardse grotten die hun kerkers geworden zijn.
Thunder Lizard
Deze reusachtige hagedis dankt zijn naam aan het donderende geluid dat het veroorzaakt wanneer het naderbij sluipt.
Winsel
Nadat zijn slachtoffers het leven gelaten hebben zuigt deze dodelijke carnivoor al het bloed uit hun ontzielde lichamen.
Warlock
Deze opperheer is een duistere, onafhankelijke tovenaar. Zijn onverzadigbare lust naar macht maakt het hem onmogelijk om bondgenootschappen aan te gaan en zijn overwelmende dorst naar magie drijft hem ertoe iedereen aan te vallen die mogelijk magische voorwerpen bij zich draagt.
Soul Seeker
Dit zombie-achtige wezen blijft alleen in leven door zijn haat tegen al het goede. Het voedt zichzelf met de levenskracht van allen die van goede wil zijn.
Hell Hulk
De hulk van de hel beschikt over metalen klauwen die sterk genoeg zijn om rotsen te verbrijzelen. Hij verrast niets vermoedende avonturiers dan ook door plotseling door het plafond of de vloer van de dungeons te breken.
Shape Shifter
Dit wezen kan ieder gewenste vorm aannemen. Een shape shifter nam zelf ooit de gedaante aan van een lid uit een exploratie team dat hij kort daarvoor vermorzeld had. De overige leden werden op dezelfde wijze, stuk voor stuk uitgeschakeld...
Meer monsters hebben we niet, Succes!!!

RAGING BEAST

R

Firebird | JAWX | Home Software Benelux





Doel

Het doel van dit spel is het verschalken van een stier.
Om dit kunststukje klaar te spelen, beschikt de toreador slechts over een rode lap.

Beschrijving

Iedereen heeft waarschijnlijk zo zijn eigen mening omtrent het, voornamelijk in Spanje uiterst populaire, verschijnsel stierengevecht. Ons is zelfs wel eens een Engels-talig periodiek onder ogen gekomen dat deze vorm van ''vrijetijds besteding'' als hoofdonderwerp heeft. Het bewuste blad schijnt in brede kring gelezen te worden, getuige het feit dat er regelmatig bijdragen van de hand van lezers uit verschillende landen in verschijnen.

Het kon natuurlijk uitblijven dat op een gegeven moment een computerspel over dit onderwerp zou verschijnen. Het Franse softwarehuis *JAWX* (dezelfde mensen die ook verantwoordelijk zijn voor het spel *Chickin' Chase)* valt de eer te beurt het stierengevecht tot spel te hebben verheven.
Het spel *Raging Beast* (in sommige kringen ook bekend onder de naam *Olé!*) werd in sommige Engelse computer tijdschriften niet bijster gewaardeerd. Men vond dat bloederige stierengevechten geen geschikt onderwerp waren voor een computerspel. Waarom gelijksoortige bezwaren niet geuit werden bij het verschijnen van spellen als Rambo, Green Beret en Commando is ons echter niet geheel duidelijk.
Niet alleen wordt er in het spel *Raging Beast* geen druppel bloed vergoten, de stier heeft ook nog eens de beste kans ongeschonden uit de arena te treden. De stierenvechter is namelijk slechts met obligate rode lap uitgerust. Van wapens is verder geen sprake. Vandaar dat wij zonder gewetensbezwaren het spel ook geschikt achten voor jeugdige kijkers. Zelfs dierenliefhebbers zullen dit spel verheugd aanschouwen, al was het maar omdat de stier regelmatig korte metten maakt met zijn belager.

Nadat het spel is geladen verschijnt een veelbelovend titelscherm. Helaas wordt de hierdoor gewekte verwachting niet helemaal waargemaakt in het spel zelf. Ondanks het feit dat de graphics wat klein zijn uitgevallen, is de animatie van vooral de stier echter zeer de moeite van het bekijken waard.
Indien men de computer even met rust laat, wordt automatisch een demonstratie opgestart van hetgeen je staat te wachten.

Het spel zit vol aardige details. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om een paar rondjes op de rug van de stier mee te rijden. Dit zal echter geen eenvoudige opgave blijken te zijn. Als je er lang genoeg in slaagt om de stier van het lijf te houden, wordt vanuit het publiek een krans in de arena geworpen. Deze krans moet je vervolgens oprapen. De belediging voor de stier is helemaal compleet als het je lukt deze krans om zijn nek te hangen.
Wanneer je dit waagstukje niet tot een goed einde weet te brengen, is de kans uitermate groot dat de stier bovenop je gaat zitten. Je kunt dan opgelucht ademhalen omdat twee verplegers met een brancard de arena binnen komen wandelen. Voordat de stier nog meer schade kan berokkenen word je naar het ziekenhuis gebracht om van de opgelopen blessures te genezen.
Een andere aardige vondst is de manier waarop de behaalde schore wordt getoond. De punten die je tijdens het spel verzamelt worden namelijk regelmatig getoond op een spandoek achter het vliegtuigje dat over het stadion heen en weer vliegt.
Zodra je tijdens de demonstratie een willekeurige toets indrukt, word je gevraagd een naam in te tikken. Deze voer je in door het indrukken van de <RETURN> toets, waarna het serieuze werk kan beginnen.

De torero staat in de arena te wachten op het verschijnen van de stier. Vandaag is zijn tegenstander Alfonso. Je kunt de stierenvechter door de arena laten lopen door de joystick in de gewenste richting te duwen.
Wanneer je de joystick langer in dezelfde stand houdt, begint de stierenvechter te rennen. Om hem weer tot stilstand te laten komen moet je de joystick in tegengestelde richting bewegen. Wanneer de torero aan het rennen is, moet je de joystick meerdere malen bewegen voordat hij stil staat.
Staat de stierenvechter eenmaal stil, dan kun je hem een andere kant laten uitkijken door de joystick een licht tikje in de gewenste richting te geven.
Die rode lap heb je natuurlijk niet voor niets meegekregen voordat je het strijdperk werd binnen gesmeten. Je kunt met de lap zwaaien door, terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt, de joystick naar links te bewegen. Dit werkt nogal op de zenuwen van de stier, die daarop waarschijnlijk tot een nieuwe aanval zal overgaan. Zodra Alfonso je voldoende genaderd is, houdt je de vuurknop ingedrukt en beweeg je de joystick snel naar rechts. Je ontwijkt de stier dan onder luid applaus van de toeschouwers.
Nadat je de stier een aantal malen op deze wijze op het verkeerde been hebt gezet, wordt een krans in de arena geworpen. Deze kun je oprapen door er naar toe te lopen en de joystick naar je toe te trekken terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt. Je laat de rode lap dan automatisch op de grond vallen.
De mogelijkheid om dingen op te rapen komt ook goed van pas nadat je door de stier op de horens bent genomen. Je verliest dan namelijk de rode lap, die sierlijk naar beneden dwarrelt. De rode lap kun je op dezelfde manier oprapen als de krans.
In voorkomende gevallen kun je jezelf ook door middel van een noodsprong in veiligheid brengen. Je drukt hiervoor de vuurknop in terwijl je de joystick tegelijkertijd omhoog beweegt. In tegenstelling tot echte stierengevechten is het niet mogelijk om tijdelijk een goed heen komen te zoeken achter de omheining.



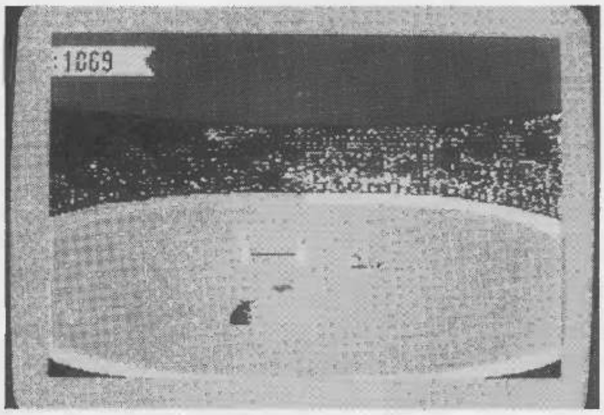
De torero maakt een ritje

Heb je de krans eenmaal in handen, dan moet je voorzichtig proberen vlak bij de stier te komen teneinde de kroon op het werk te kunnen zetten. Wanneer je denkt de stier voldoende te zijn genaderd, beweeg je, weer met ingedrukte vuurknop, de joystick

naar rechts. Als je deze laatste maoeuvre nauwkeurig hebt getimed, zal de krans om de nek van de stier hangen, die daarmee verslagen is. Je kunt dan een poster bewonderen waarop jouw naam staat vermeld als zijnde de koning van de arena. Lang zul je echter niet van het succes mogen genieten omdat je meteen weer voor de stieren wordt gesmeten na het indrukken van de <CBM LOGO> toets.
Alfonso is de vernedering van daarnet nog niet vergeten en gaat nog woester te keer dan voorheen.

Zoals gewoonlijk raden we het besturen van het spel via het toetsenbord af. Volledigheidshalve zullen we echter wel de te gebruiken toetsen vermelden.

Naar boven lopen	<{>
Naar beneden lopen	<>>
Naar links lopen	<Z>
Naar rechts lopen	<X>
Springen	<SPATIEBALK>} + <{>
Rode lap zwaaien	<SPATIEBALK> + <Z>
Stier ontwijken	<SPATIEBALK> + <X>
Voorwerp pakken of laten vallen	<SPATIEBAL> + <>>



Applaudiserende stier

Nu we toch bij het onderwerp bedieningstoetsen zijn aangeland, zullen we dit overzicht maar meteen completeren.
Het spel kan worden gepauzeerd door het indrukken van een willekeurige functietoets. Na het indrukken van de <CBM LOGO> toets wordt het spel weer voortgezet.
Nadat je door de stier bent verpletterd kun je een nieuw spel starten door de <CBM LOGO> toets in te drukken.
Je kunt de strijd te allen tijde opgeven door een druk op de <RUN/STOP> toets.

Speeltips

Probeer zoveel mogelijk in het midden van de arena te blijven.
Draai jezelf zo snel mogelijk om nadat de stier je voorbij is gedenderd.
Indien je door Alfonso wordt gevloerd, moet je zo snel mogelijk overeind komen om te voorkomen dat hij zijn karwei afmaakt. Het opstaan doe je door de joystick een aantal malen omhoog te duwen.
Probeer zoveel mogelijk te voorkomen dat de torero rent. Het besturen wordt dan namelijk een stuk lastiger.
Het heeft er veel van weg dat de stier in dit spel tot op zekere hoogte een eigen karakter heeft. Hij wordt meestal woest wanneer je met de rode lap voor zijn ogen staat te zwaaien. Vaak zal hij je wederom op zijn horens nemen wanneer je niet snel genoeg bent opgestaan na de eerste worp. Het komt echter ook sporadisch voor dat hij wacht tot je bent opgestaan en vervolgens snel wegrent. Reken hier echter niet op, want het is een uitermate zeldzaam verschijnsel.
Loop niet aan de linker of rechterzijde het beeldscherm uit. Het is dan zo goed als zeker dat de stier achter je aan komt. Aangezien de torero niet meer zichtbaar is langs de zijkanten van de arena, is het uiterst moeilijk de stier te ontwijken.
Nadat de krans in de ring is geworpen, kun je het beste niet meer al te veel met de rode lap heen en weer zwaaien. Als je rustig naar de krans toeloopt (blijf echter wel op je hoede voor de stier) zal Alfonso langzamerhand een beetje kalmeren. Hierdoor heb je meer kans om het er zonder kleerscheuren van af te brengen.
Zodra je de krans hebt gepakt moet je proberen aan de zijkant van Alfonso te komen. Je moet dan de vuurknop ingedrukt houden en de joystick naar rechts bewegen.
Een andere manier om de krans om de nek van de stier te draperen is deze te laten vallen wanneer Alfonso vlak bij je is. Mocht de krans op de grond vallen dan raap je hem uiteraard weer op.
Welke methode je ook kiest voor het omhangen van de krans, zorg ervoor dat je jezelf zo snel mogelijk uit de voeten maakt. Zelfs wanneer Alfonso de krans om zijn nek heeft blijft hij gevaarlijk totdat jij officieel tot overwinnaar bent uitgeroepen.

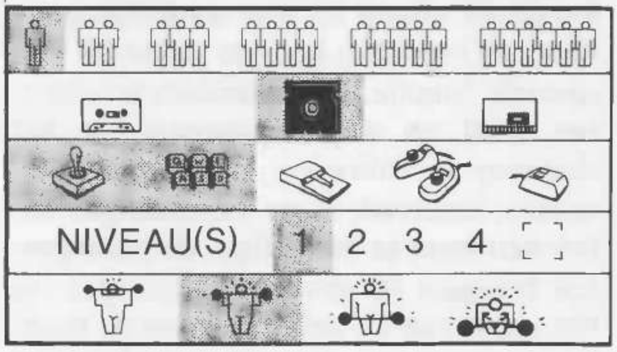


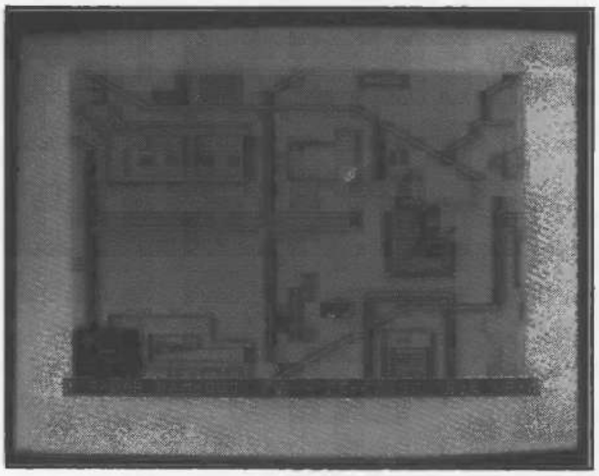
Eindelijk beroemd

RAID ON BUNGELING BAY

R

Brøderbund | Will Wright | Aackosoft





Doel

Door het met een helicopter uitvoeren van een aanval op een buitenaardse vijand moet de totale vernietiging van de beschaving worden voorkomen. Om deze dreigende ramp af te wenden moeten zes fabrieken worden gebombardeerd terwijl ook moet worden voorkomen dat het gevreesde slagschip wordt voltooid.

Beschrijving

Nadat het eerste gedeelte van het spel is geladen volgt een korte animatie van een helicopter die over het beeldscherm vliegt. Na deze beelden wordt de rest van het programma geladen. De demonstratie kan worden gestopt door de <SPATIEBALK> in te drukken. Zodra het hele spel in het computergeheugen is geladen zie je op het beeldscherm in vogelvlucht een helicopter roerloos op een vliegdekmoederschip staan. Na korte tijd start een demonstratie van het spel waarbij de helicopter rondvliegt en aanvallen op verschillende doelen uitvoert. Deze demonstratie kan worden gestopt door een druk op de vuurknop of op de <SPATIEBALK>.

Het moederschip vaart langzaam in noordelijke richting door de immense oceaan. In de linker onderhoek is in een klein vierkant het radarbeeld van de directe omgeving te zien. Op de onderste balk van het beeldscherm is ook veel andere nuttige informatie af te lezen.

Helemaal links is een kleine pijl zichtbaar. Deze geeft tijdens het vliegen aan in welke richting het moederschip zich bevindt. Het volgende interessante punt is de hoeveelheid opgelopen schade aan de helicopter. Wanneer deze schade (DAMage) is opgelopen tot 100% dan is de helicopter helaas onbestuurbaar geworden en een crash is dan onvermijdelijk. Nog wat verder naar rechts staat het aantal meegevoerde bommen vermeld (BMB). Maximaal kunnen negen bommen worden meegevoerd in de heli. De Score staat bij het begin van het spel uiteraard op nul.

Het voorlaatste gegeven op de onderste balk is het aantal fabrieken (Factories Remaining) dat nog moet worden platgeborbardeerd. Het laatste getal geeft het aantal resterende levens (Lives Re-

maining) aan. Om met het spel te beginnen is een druk op de vuurknop van de joystick voldoende. De motor van de helicopter wordt gestart en de rotorbladen beginnen te draaien. Na een korte periode van warmdraaien hebben de wieken voldoende snelheid ontwikkeld om het luchtruim te kiezen. Het besturen van de helicopter is eenvoudig. Om snelheid te ontwikkelen moet de joystick naar voren worden bewogen. Vaart minderen en achteruit vliegen gebeurt door het naar achteren trekken van de joystick. Om links en rechts te sturen dient de joystick naar de betreffende kant te worden bewogen. Het boordgeschut wordt afgevuurd door het kort indrukken van de vuurknop. De ammunitie voor dit kanon is onbeperkt. Om de helicopter met het toetsenbord te besturen dienen de volgende toetsen: <SPATIEBALK> om de motor te starten, <I> voor meer snelheid, <K> om vaart te minderen, <J> om naar links en <L> om naar rechts te vliegen. Wanneer het moederschip is verlaten kan het geschut worden bediend met de <SPATIEBALK>. Door de uiterst grote wendbaarheid van het toestel is enige training echter wel vereist. Tijdens de vlucht krijgt de piloot te maken met een aantal verschillende doelen. Dit zijn om te beginnen twee soorten schepen, te weten met en zonder afweergeschut. Op de eilanden zijn achtereenvolgens radarposten, luchtafweergeschut, tanks en fabrieken te vinden. Op één van de eilanden is een scheepsdok aangelegd waar een slagschip gebouwd wordt. Zolang hier nog aan wordt gewerkt kan het met bommen worden beschadigd, maar is het eenmaal afgebouwd door de vijand dan is het onverwoestbaar. Wanneer het slagschip zijn voltooiing nadert verschijnt er op de onderste balk hierover een bericht, en dan moet je zo snel mogelijk het dok opsporen en het schip maximale schade toebrengen. Verderop in het spel worden bommenwerpers en gevechtsvliegtuigen door de vijand in de strijd geworpen. Ook wordt hun wapenarsenaal dan uitgebreid met hittezoekende raketten. De kortste handleiding die voor dit spel is te geven luidt: "Vernietig alles dat ook maar eventjes beweegt". Maar als dit het enige was geweest dat dit spel te bieden had, dan zou het natuurlijk niet in deze uitgave zijn opgenomen. Alle onderdelen die de vijand bij zijn verdediging ter beschikking staan hebben namelijk een speciale functie. De fabrieken produceren staal en wapensystemen om het slagschip te voltooien, de schepen vervoeren materialen om beschadigde fabrieken weer te herstellen, de radarposten brengen de gevechtsvliegtuigen op het spoor van de helicopter, en de bommenwerpers worden uitgezonden met de opdracht om jouw moederschip te vernietigen. Nu we het toch over het moederschip hebben, wanneer dit door de vijand tot zinken wordt gebracht heb je niet veel kans meer om deze missie te overleven. Het moederschip is namelijk de enige plaats om reparaties aan de helicopter te laten uitvoeren en brandstof te tanken. Bovendien is dit een van de twee plaatsen waar een nieuwe lading bommen kan worden gehaald. Om te landen op het moederschip moet de helicopter stil hangen boven het schip. Door vervolgens de vuurknop in te drukken stopt de motor en wordt de helicopter op volle gevechtssterkte gebracht. Bij besturing door middel van het toetsenbord wordt de landing uitgevoerd door de <SPATIEBALK> aan te slaan. De tweede locatie waar bommen aan boord kunnen worden genomen ligt op een van de eilanden. Deze munitieopslagplaats van de vijand is te vinden onder het rechteruiteinde van een startbaan, en is te herkennen aan een rechthoek. In deze rechthoek staan twee figuren in de vorm van een grote letter T waarvan uit de onderste streep een stukje ontbreekt. In totaal moeten zes fabrieken, die over de verschillende

eilanden zijn verspreid, met de grond gelijk worden gemaakt. Aangezien het vijandelijke gebied een totale planeet beslaat betekent dit dat wanneer je in dezelfde richting blijft doorvliegen je op een gegeven moment bij je uitgangspositie terugkeert. Het totale speelveld beslaat een gebied dat zicht uitstrekt over een oppervlakte dat honderd maal zo groot is als het beeldscherm. De fabrieken worden beschermd door luchtafweergeschut dat akelig nauwkeurig projectielen op de helicopter afvuurt. Deze stellingen moeten daarom eerst worden uitgeschakeld voordat een aanval op de fabriek kan worden uitgevoerd. Om zo'n fabriek te bombarderen dient de helicopter erboven te zweven, en door het korte tijd ingedrukt houden van de vuurknop wordt het bomluik geopend. Nadat de vuurknop wordt losgelaten valt de bom. Indien het spel zonder joystick wordt gespeeld worden de bommen afgeworpen door het indrukken van de <Z> toets. Zoals je alsnel zult merken zijn de fabrieken op een degelijke vooroorlogse manier gebouwd en is het meestal nodig om er een groot aantal bommen op te laten neerkomen. Na een aantal goedgerichte bommen wordt de produktie tijdelijk stilgelegd, maar een fabriek is pas definitief vernietigd wanneer hij van de kaart is geveegd. De meest kwetsbare fabrieken kunnen met acht of negen bommen onschadelijk worden gemaakt, maar de meeste kunnen pas worden verwoest tijdens een tweede aanval. Met het materiaal dat de schepen aanvoeren terwijl je nieuwe bommen haalt worden niet alleen de fabrieken weer hersteld, maar ook nieuw afweergeschut gebouwd. Zodra de eerste fabriek met de grond gelijk gemaakt is stuurt de vijand de vliegtuigen de lucht in. De witte toestellen zijn de gevechtstoestellen die de helicopter proberen neer te halen, en de zwarte toestellen zijn bommenwerpers die jouw moederschip opsporen en dat vervolgens tot zinken proberen te brengen. Nadat er drie fabrieken plat zijn gebombardeerd vuurt het afweergeschut hittezoekende raketten af op de helicopter. Het ontwijken hiervan is zeer lastig omdat deze projectielen je achtervolgen. Na de vernietiging van een fabriek verschijnt in de onderste balk een felicitatie. Wanneer het moederschip wordt aangevallen door bommenwerpers klinkt een geluidssignaal en verschijnt hierover een mededeling op deze balk. Als je de missie met succes hebt volbracht, dan word je als held binnengehaald en wordt er op het beeldscherm een parade getoond. Tevens is er een krantebericht te lezen waarin het heuglijke feit wordt gemeld. De hoogste scores worden op de diskette bijgehouden in een top tien.

Speeltips

De tanks die zich over de eilanden voortbewegen zijn niet erg gevaarlijk. Hun beweging is makkelijk te voorspellen aangezien ze alleen over de wegen kunnen rijden.

Eenmaal bij een te bombarderen fabriek aangekomen, is de helicopter nauwkeuriger te besturen als je langzaam achteruit vliegt.

De wapenopslagplaats van de vijand, waar je extra bommen kunt laden, is te vinden op het eiland waarop de rode fabriek staat.

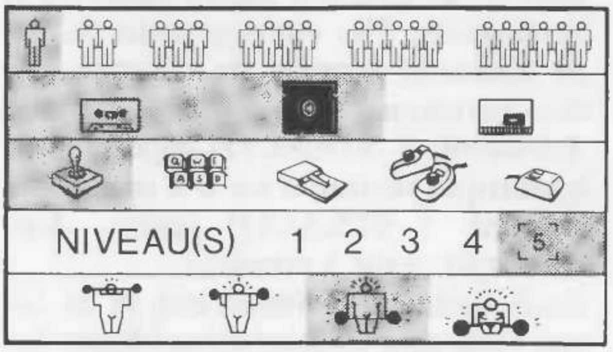
De haven waar het slagschip wordt gebouwd is te vinden aan de Noordwest punt van het eiland waar de oranje fabriek staat.

Schakel zoveel mogelijk radarposten uit, zodat de vijandelijke gevechtsvliegtuigen je niet zo eenvoudig kunnen opsporen. Nadat de derde fabriek is verwoest worden de hittezoekende raketten ook door de radarstations geleid.

Als er een hittezoekende raket op je helicopter is afgevuurd, maak dan dat je weg komt. De raket zet de achtervolging in, maar explodeert na enige tijd vanzelf zonder zijn doel te raken.

RAID OVER MOSCOW

Access Software | Bruce Carver | Home Soft Benelux





Doel

In Raid over Moscow is de door velen gevreesde rode knop uiteindelijk ingedrukt. Russische projectielen zijn op weg naar het Amerikaanse continent. Het is jouw taak te voorkomen dat Amerikaanse steden vernietigd worden. Hiertoe moet je je in je super-jet een weg vechten naar Moskou en daar het nationale verdedigingscentrum opblazen.

Beschrijving

De nabije toekomst:
Na jarenlange strijd is het de Amerikaanse en Europese actiegroepen welke strijden voor internationale ontwapening gelukt Amerika en de Soviet Unie te laten ontwapenen. Het Salt IV akkoord dat onlangs getekend werd verplicht beide partijen nucleair te ontwapenen. Men mag een verdediging opzetten zolang deze geen gebruik maakt van nucleaire raketten.
De Amerikanen ontwikkelen een satelliet laser verdedigings systeem.
Een aantal ruimtestations moet gebouwd worden om de satellieten te kunnen lanceren. Eén ruimtestation is klaar, de rest is nog in aanbouw.

De Soviet Unie ondertussen ligt achter met het opzetten van een verdedigingssysteem. Omdat de Soviet Unie niet kwetsbaar wil zijn voor eventuele aanvallen worden in het diepste geheim drie nucleaire installaties gebouwd in Minsk, Leningrad en Saratov.
Een conflict in het Midden Oosten waarbij de Soviet Unie en de Verenigde Staten betrokken raken escaleert. De Soviets vuren hun geheime nucleaire raketten af en stellen de Verenigde Staten een ultimatum. Of de Verenigde Staten trekken zich terug uit het conflict in het Midden Oosten of de Soviets laten de raketten exploderen bij het neerkomen. De Verenigde Staten wensen in het kader van hun Reagan politiek niet in te gaan op dit ultimatum en geven jou als commandant van het ruimtestation opdracht aktie te ondernemen.

Je moet met de nieuwe STEALTH jager en je groep commando's op een kamikaze missie uit. Vernietig eerst de drie Russische lanceer inrichtingen, vervolgens moet het defensie centrum in Moskou buiten werking gesteld worden. Geen van jullie verwacht te overleven.

In de diverse internationale computer tijdschriften is hevig afgegeven op dit zeer zwart-witte beeld van de verhouding tussen de Verenigde Staten en de Soviet Unie. Het verhaal riekt sterk naar zwaar overdreven patriottisme en zal weinig bijdragen aan internationale vrede.

Afgezien van de wrange politieke bijsmaak hebben we met Raid over Moscow een goed aktiespel in handen. Bruce Carver heeft in Raid over Moscow zijn vorige hit Beachhead geëvenaard. De snelle aktie is volop aanwezig. Raid over Moscow is een spel voor aktiefanaten waarbij snel reageren prevaleert boven inzichtelijk denken.

Het spel wordt gespeeld met een joystick in poort 2. Na het inladen verschijnt de titelpagina. Je kunt kiezen uit:

a. het (dubieuze) verhaal achter het spel. Druk <RETURN> in.

b. het spel. Druk </> in.

Met </> wordt het hoofdprogramma ingeladen. Je kunt vervolgens bepalen op welk niveau je spelen wilt. Eveneens zie je afgebeeld SCORE: (in het laatste spel behaalde aantal punten) en HIGH SCORE: (hoogste aantal punten in dit spel). Scores worden niet op disk bijgehouden.

Raid over Moscow kent drie moeilijkheidsgraden:

EASY beginners, functietoets <F1>,
ADVANCED voor gevorderden <F3>,
SUICIDAL onspeelbaar <F5>.

De niveaus verschillen wat betreft aantal STEALTH jagers dat tot je beschikking staat, de spelsnelheid en de tijdslimiet.

Easy: 9 STEALTH jagers staan tot je beschikking. Het duurt geruime tijd (6-10 minuten) voordat de raketten hun doel bereiken.

Advanced: 7 STEALTH jagers. Aankomsttijd raketten 4 tot 6½ minuut.

Suicidal: 5 STEALTH jagers. Aankomsttijd: 3 tot 5 minuten.

Zoals vermeld bevinden zich in de Soviet Unie drie lanceerbases: Minsk, Leningrad en Saratov. 7 Amerikaanse steden en 1 Canadese stad zijn het doelwit: Washington D.C., Montreal, Atlanta, Miami, Chicago, Dallas, Denver en New York.

In totaal zijn 27 combinaties mogelijk. De volgorde waarin combinaties voorkomen is altijd gelijk. Bij het opstarten van het spel is het eerste conflict ongeacht de gekozen moeilijkheidsgraad Minsk-Atlanta, gevolgd door Saratov-Miami, Leningrad-Chicago etc..

Om het verschil tussen de drie niveau's enigszins aan te geven enige tijden:

EASY:	Leningrad-Miami	6 min. 58 sec.
ADVANCED:	Leningrad-Miami	4 min. 39 sec.
SUICIDAL:	Leningrad-Miami	3 min. 29 sec.
EASY:	Minsk-Chicago	7 min. 58 sec.
ADVANCED:	Minsk-Chicago	4 min. 51 sec.
SUICIDAL:	Minsk-Chicago	3 min. 38 sec.
EASY:	Saratov-Dallas	8 min. 56 sec.
ADVANCED:	Saratov-Dallas	5 min. 55 sec.
SUICIDAL:	Saratov-Dallas	4 min. 27 sec.

Het indrukken van een van de bovengenoemde functietoetsen start het spel. Je kunt een spel te allen tijde met <CTRL> afbreken. Je komt automatisch terug in dit hoofdmenu. Met de <COMMODORE LOGO> toets pauzeer je het spel. Om het spel verder te laten gaan, druk je nogmaals de <COMMODORE LOGO> toets in. Na ongeveer 2 seconden start de actie weer.

Op het scherm verschijnt het noordelijke halfrond. Links uiteraard de Verenigde Staten, Canada en een stukje Zuid Amerika. Rechts zien we Europa, de Soviet Unie en een deel van Afrika en Azië.
In Noord Amerika 8 steden, in de Soviet Unie 4 steden: 3 lanceerinstallaties en het verdedigingscentrum in Moskou.

In het zwarte uitspansel boven de Aarde een wit kruis: jouw hoofdkwartier (het ruimte station).
Links onderin het scherm het aantal jagers (AIRCRAFT) waarover je beschikt. Deze zijn in roodbruin weergegeven. Rechts onderin de tot nu gehaalde score, uiteraard 00000 bij het begin van het spel.
Opeens weerklinken alarmsignalen. Spionage satellieten hebben het afvuren van intercontinentale ballistische raketten ontdekt. Op het scherm verschijnt de voor jou belangrijke informatie: lanceerbasis, doel en hoeveel tijd je hebt totdat de raketten hun doel bereiken.

De hangar
Met een vastberaden tik op de <SPATIEBALK> spoed je je naar de hangar waar de STEALTH jagers opgesteld staan. Rechts in de hangar staan alle operationele jagers waarover je kunt beschikken.
De hangar crew heeft al een jager voor je opgestart en in het midden van het dek geplaatst.
Je trekt het speciale pak aan dat bescherming biedt tegen de zeer hoge G-krachten welke bij dit type jagers voor kunnen komen.
Met ferme pas stap je op je jager af en klimt in de cockpit. Je commandotroepen zijn al aan boord.
Terwijl de deuren sluiten en de motoren op toeren komen, raadpleeg je razendsnel het informatiepaneel onderin het scherm.
Links staat de snelheid van het toestel aangegeven:
X: snelheid naar links of rechts. Bij een positieve waarde vlieg je naar rechts, bij een negatieve waarde naar links.
Y: snelheid naar voren of achteren op het scherm. Een positieve waarde geeft aan dat je naar de achterwand (en de hangardeur) beweegt, negatieve waarde brengt je verder de hangar in. Onderin het scherm wordt de hangar afgebakend door een gele elektronische barrière. Wanneer je dichterbij komt dan goed voor je is, zal deze barrière alarmerend rood oplichten.
VERT: verticale stijgsnelheid. Positief: opstijgen, negatief: dalen.

Rechts vind je een digitale meter welke aangeeft hoeveel meter je van je startpositie in het midden verwijderd bent (gemeten langs een X en Y as), negatieve waarde naar links en beneden, positieve waarde naar rechts en naar de hangardeur. Eveneens wordt de hoogte boven het dek in meters aangegeven.
Het allerbelangrijkste gegeven vind je linksbeneden: de tijd totdat de raketten doel treffen.
Je kijkt even snel naar de achterwand van de hangar. De hangardeur is nog gesloten. De startlijn lijkt dood te lopen tegen de muur. Je realiseert je dat je zelf die veiligheidsmaatregel ingesteld hebt: hangardeur pas openen wanneer het toestel van de grond is. Het maakt het weliswaar wat moeilijker voor de piloten, maar de winst in efficientie is aanmerkelijk. (Hoezo bureaucratie?)

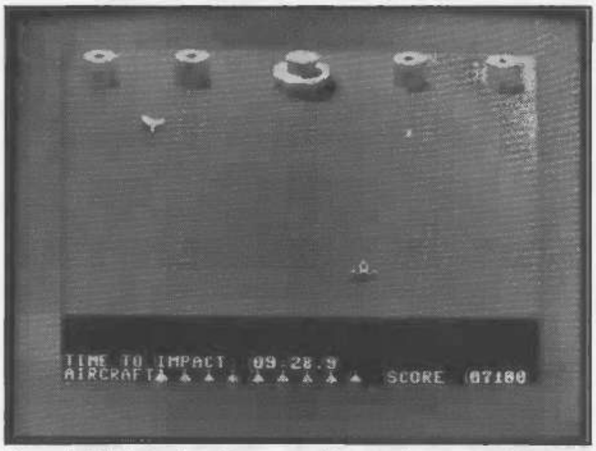
De remblokken worden losgeworpen, de machine taxiet vooruit.
STEALTH jagers bezitten geen direkte remmen. De enige manier om te remmen is de machine 180 graden draaien en gas te geven.
Het toestel schiet naar links. Met de stuurknuppel draai je het toestel en door de knuppel van je af te drukken voer je het motorvermogen op. Het lawaai in de hangar is oorverdovend. Al snel heb je het toestel onder controle en je stuurt op de hangardeur aan welke in het verlengde van de startlijn ligt. De hoogtemeter rechts geeft 00 meter aan. Je drukt een aantal malen de vuurknop in en stijgt langzaam op. Je houdt de hoogte zoveel mogelijk constant op circa 10 meter. De hangardeur is slechts 15 meter hoog en de wand erboven hard. Halverwege de startlijn geef je met functietoets <F7> de hangar crew bevel de deur te openen. Langzaam glijdt de deur open en het donkere heelal wordt zichtbaar. Behendig vlieg je de hangar uit. Dat heb je achter je.

Het radarscherm
Buiten het ruimtestation gekomen verschijnt op het scherm een computeranimatie van het noordelijk gedeelte van de Aarde. Links onderin is de linkerjager wit gekleurd. Dit betekent dat je een jager buiten het ruimtestation hebt. Links naast het ruimtestation (het kruis boven Europa) zie je een witte stip: het toestel waarin je nu zit.
Terwijl je de Soviet Unie afspeurt naar de groep projectielen zie je dat één van de lanceerinrichtingen nu wit gekleurd is. Daarmee geeft de gevechtscomputer van het ruimtestation aan dat dat je doel is. Vlak boven de lanceerrichting zie je nu ook de projectielen: 4 stuks.
Met de joystick beweeg je je toestel naar de lanceerinrichting.

Op weg
Laag vliegend kom je binnen en het volgende scherm verschijnt. Je vliegt op een hoogte van 5 meter door het Russische landschap. Je kunt je jager links en rechts sturen met de joystick (gezien vanuit de cockpit. Op het scherm wordt dit naar je toe en van je af). Stijgen en dalen gebeurt door de joystick van je af te drukken/naar je toe te halen. Met de vuurknop vuur je je boordwapens af.
Daal naar 3 meter en ontwijk de bomen. Links verschijnt opeens een afweerraket. Deze raket achtervolgt je en probeert je te vernietigen. Gelukkig kan hij niet vertragen of lager dan 6 meter vliegen. Lukt het de raket te ontwijken dan zal deze over je heen vliegen en rechts van het scherm verdwijnen. Blijf opletten: de volgende raket verschijnt al snel.
Op je tocht moet je proberen zoveel mogelijk te vernietigen: huizen, tanks (schieten terug), vrachtwagens, geparkeerde vliegtuigen, watertorens etc..
Laatste probleem in dit veld is een witte helicopter. Dit is een gevaarlijk obstakel. Je vliegt automatisch tegen de helicopter op wanneer het niet lukt hem uit de lucht te blazen.
Met de helicopter komt dit veld (of jij) tot een einde.

De lanceerbasis
Je bent bijna bij het eerste doel. Voor je zie je 5 bunkers. De middelste (en grootste) bunker bevat de lanceerinrichting. Je kunt een bunker opblazen door een voltreffer te plaatsen. Je schiet dan door de geschutspoort en vernietigt het complex. Positioneer je toestel recht voor de geschutspoort. Wijzig de vlieghoogte totdat je toestel blauw kleurt. Op dat moment zit je op de goede hoogte voor een voltreffer.
De bunkers leveren elk 1000 punten op. Blaas je de grote bunker op dan verschijnt onderin beeld (bijvoorbeeld) LAUNCH SITE SARATOV DESTROYED.
De enige hindernis (afgezien van het afweergeschut van de bunkers) in dit veld is de kleine jager die langzaam maar ze-

ker op je afkomt. Deze kan makkelijk neergeschoten worden en levert 100 punten op.



De middelste bunker moet worden opgeblazen om de volgende fase te bereiken

Nadat de lanceerbasis vernietigd is kom je weer terug in het radarscherm. Mocht je onderweg toestellen verloren hebben door roekeloze acties, dan wordt je squadron nu weer op volle sterkte gebracht. Maar lang duurt de rust niet. De volgende reeks projectielen is alweer op weg naar het Amerikaanse vasteland.

In totaal moet je drie bases onschadelijk maken. Na de derde basis wordt het tijd om het defensiecentrum in Moskou onklaar te maken.

Moskou
Je begeeft je op weg naar Moskou. Dit veld is gelijk aan het landschap op weg naar een basis, alleen wordt onderin vermeld: APPROACHING MOSCOW.

Na het neerschieten van de helicopter kom je blijkbaar veilig in Moskou aan, want opeens bevind je je midden in Moskou op het Rode Plein. Rechts voor je zie je het Russische hoofdkwartier, het Kremlin.

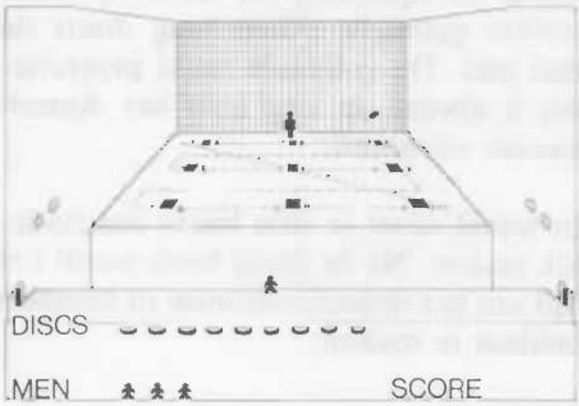
Het Kremlin
Langzaam sluip je linksonder het beeld in. Op je schouder sleep je een bazooka mee. Je kunt in dit veld links/rechts bewegen in de loopgraaf. Met de bazooka probeer je de tegenstanders te vernietigen.
Vuur de bazooka af en je ziet het projectiel een fraaie boog maken en iets treffen. Met de joystick (van je af/naar je toe stel je de hoogte in, d.w.z. bepaal je of de bazooka hoog (en ver) vuurt of laag (dichtbij).
Na enige oefening zal dit geen probleem blijken te zijn. Onderin beeld wordt de status van de bazooka aangegeven: READY (klaar om te vuren) of LOADING (bazooka wordt geladen).
Het Kremlin veld is niet gemakkelijk. Allereerst moet je de wachters op de muren neerschieten. Vergeet niet de twee wachters die om het hoekje gluren aan het uiteinde van de muren!
Of je ze treft weten we niet zeker. Wij vermoeden dat dit ingehuurde stuntlieden (niet eens filmhelden!) zijn. Let maar op: ze springen van de muur af in een prachtige dodensprong vlak VOORDAT je ze raakt. Regelmatig komen verse troepen aangesneld.
Het grootste probleem in dit veld is de tank. Op zich is hij gemakkelijk te vernietigen. Maar het feit dat hij jouw bewegingen volgt en dat hij altijd raak schiet wanneer je te lang op één plek blijft staan, maken de tank een lastige tegenstander. Plus natuurlijk het feit dat de Russen over een onbeperkte hoeveelheid tanks schijnen te kunnen beschikken. Twee of drie schoten vanaf dezelfde plek wordt gegarandeerd "beloond" met een vijandelijke voltreffer.
Het neerschieten van wachters en de tank levert geen punten op. In het Kremlin veld kun je uitsluitend punten scoren door het gebouw af te breken.
De wachttorens op de muren, de beide lage torens en de twee ramen van het Kremlin leveren elk 1000 punten op. De twee torens bovenop het Kremlin leveren 2000 punten op.

De deuren van het Kremlin leveren geen punten op, maar zijn wel belang-

rijk. 4 deuren zullen rood kleuren, 1 deur wit. De rode deuren zijn versiering, de witte deur is de toegang tot het Kremlin. Deze deur is bijna bestand tegen het geweld van de bazooka. Enige voltreffers achter elkaar zullen de deur echter opblazen en je automatisch toegang tot het Kremlin verschaffen.

De Robot
Wanneer je met een groep commando's het Kremlin binnengedrongen bent kom je terecht in de nucleaire centrale van het verdedigingscentrum.
Het reactorvat en de 9 reactorstaven welke het nucleaire proces op gang houden worden bewaakt en onderhouden door een robot.
Wanneer deze bewakingsrobot vernietigd is wordt de reactor instabiel.
De enige manier om de robot te vernietigen is een voltreffer met je discusbom. Onderin beeld staat aangegeven hoeveel discusbommen je bij je hebt. Eveneens zie je hoeveel commando's je over hebt.
Je beweegt de commando in de centrale met de joystick links/rechts. De discusbom wordt gegooid door de vuurknop in te drukken. Met een sierlijk gebaar werpt de commando de discusbom.
Op de gele achterwand van de centrale is een zwarte stip zichtbaar. Door de joystick naar je toe te halen/van je af te drukken beweeg je deze doelstip links/rechts. Deze stip geeft aan waar de discusbom de muur treft nadat je de bom gegooid hebt. De discusbom kaatst tegen de muur en komt terug. Je moet hierbij uiteraard rekening houden met het feit dat wanneer je een discusbom schuin tegen de muur gooit deze niet naar je terug komt maar onder dezelfde hoek als waaronder hij de muur trof, de andere kant op kaatst (hoek van inval is hoek van uitval). Een discusbom moet opgevangen worden nadat hij terug gekaatst is. Gebeurt dit niet dan verlies je de bom en moet je de volgende bom gebruiken. Wanneer de commando alle bommen die hij bij zich had gebruikt heeft, moet hij terug naar het Rode Plein en de volgende commando moet zich een weg naar binnen schieten. Wordt een commando gedood door de robot dan komt direkt een volgende commando binnensnellen en neemt de taak van zijn gesneuvelde vriend over.

De voorzijde van de robot is zwaar gepantserd. Hij kan alleen vernietigd worden door een voltreffer op de rug. Dit type onderhoudsrobotten is tamelijk geavanceerd. Ze richten altijd op je wanneer je stil blijft staan en een voltreffer is, wanneer je niet beweegt niet te vermijden.
De werkzaamheden aan de reactor verplichten hen gelukkig een vast patroon te volgen:

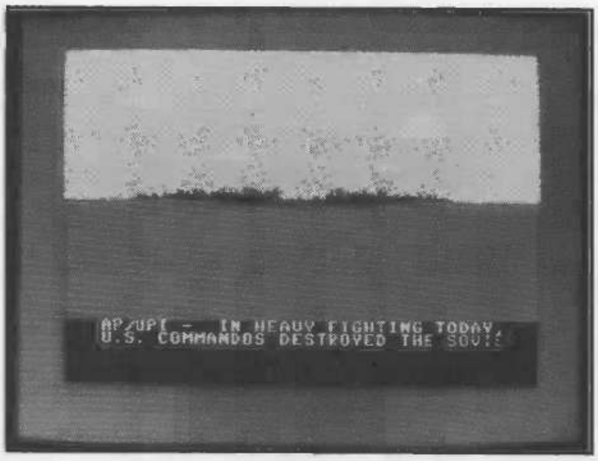


Je kunt op dit patroon anticiperen en je worp plannen. Vier voltreffers in de rug en de onderhoudsrobot is rijp voor de robothemel (of waar ze dan ook naar toe mogen gaan). Daarbij levert hij 2500 punten op.
Juichend springt je commando op en neer. De arme ziel! Hij is nog bij lange na niet uit de brand.
Een nieuwe robot komt uit het platform tevoorschijn en gaat het reactorvat repareren. Een voltreffer hier levert eveneens 2500 punten op.
Onderin beeld verschijnt de mededeling dat de reactor onstabiel geworden is. Over twee minuten zal het reactorvat exploderen en heel Moskou opblazen.

Je ziet deze minuten rechts onderin beeld terugtellen. De beide uitgangen kleuren wit ten teken dat de toegang afgesloten is. Lukt het je deze robot eveneens vier maal te vernietigen dan is de missie geslaagd. Moskou wordt door een nucleaire ontploffing vernietigd. Lukt het niet dan is je missie eveneens ten einde.

Einde van het spel
Het einde van het spel is een teleurstelling wat betreft speciale effecten.

Op het scherm verschijnt Moskou aan de horizon.
Wanneer de twee minuten voorbij zijn en je hebt de robot niet vernietigd dan is je missie gedeeltelijk geslaagd. De reactor wordt door de robot gerepareerd maar het verdedigingscentrum ontploft door jouw sabotage activiteiten.
Een telexbericht komt binnen van de internationale nieuwsdiensten UPI en AP: Een Amerikaanse groep commando's heeft hedenmiddag het Russische verdedigingscentrum vernietigd. Zij zijn daarbij om het leven gekomen.



Het Kremlin is vernietigd

Kun je de robot wel vernietigen dan zal de reactor exploderen. Op het scherm verschijnt Moskou en even later explodeert het verdedigingscentrum. Vlak nadat de explosie plaats vindt, zie je een vliegtuig opstijgen en Moskou verlaten.
Het telexbericht deelt mede dat het verdedigingscentrum in Moskou vernietigd is en dat de verantwoordelijke Amerikaanse commando's hebben weten te ontsnappen.

Einde Bericht.

Speeltips

Bruce Carver vindt het geluid van ontploffingen, schoten en donderende motoren blijkbaar belangrijk. Zowel in Beachhead I en II als Raid over Moscow heeft hij de mogelijkheid ingebouwd dit geluid aan te passen aan je eigen smaak.
Druk tijdens het hoofdmenu toets <F> in. Je komt in het FILTER menu terecht. Standaard waarde voor het filter is 00. Je kunt dit variëren van -64 tot en met +64. -64 geeft een dof geluid, +64 een scherp geluid.
Met functietoets <F5> test je het geluid. <F1> en <F3> verzwakken respectievelijk accentueren het geluid. Druk <RETURN> in om terug te gaan naar het hoofdmenu wanneer je het geluid naar tevredenheid afgesteld hebt.

Je kunt STEALTH jagers buiten het ruimtestation op standby houden. Wanneer je een toestel de hangar uit gebracht hebt, wordt het wereldbolscherm zichtbaar. Je ziet dat onder in beeld een jager wit gekleurd is. Dit betekent dat deze jager zich buiten het ruimtestation bevindt.
Druk de <SPATIEBALK> in en je gaat weer terug naar de hangar. Breng het volgende toestel naar buiten.
Op het wereldbol scherm zie je nu twee jagers witgekleurd. Eveneens zie je rechts naast het ruimtestation een witte punt: de jager op standby.

Vlieg niet tegen de in de hangar geparkeerde jagers op. Je toestel is daar niet tegen bestand.
Het belangrijkste in het hangarveld is uit de hangar te geraken. Het is daarbij niet belangrijk of je de hangardeur normaal, achterstevoren of zelfs ondersteboven passeert.

Op weg naar de lanceerinrichting is het verstandig zo laag mogelijk te blijven vliegen. De raket kan niet zo laag vliegen als jij en vliegt derhalve over je heen. Ga nu snel omhoog, schiet de raket neer en duik direct weer omlaag.
Laag vliegen betekent echter wel dat bomen, paaltjes etc. een gevaar voor je zijn. Het viaduct onderdoor vliegen is makkelijker dan het lijkt. Blijf vuren terwijl je het viaduct nadert. Gaan je kogels onder het viaduct door zonder iets te treffen dan lukt het jou ook.
Wanneer je de bunker, het huis, de watertoren of de vliegtuighangar opblaast zorg er dan voor dat je niet in aanraking komt met het object terwijl het nog zichtbaar is. Ook al is een voorwerp bijna in het niets opgelost, zolang je het kunt zien vlieg je ertegen te pletter.

Ondanks de grote grafische en programmeer kwaliteiten van Raid over Moscow zul je waarschijnlijk ook een (niet ernstig) nadeel bemerkt hebben. Wanneer iets op het scherm ontploft vertraagt de aktie op het scherm. Je toestel vliegt iets langzamer en reageert slechter. Met een beetje behendigheid kun je hier gebruik van maken.

De jager bij de lanceerbasis is gemakkelijk te vernietigen zolang je hem niet te dichtbij laat komen.
Je kunt in dit veld megascores opbouwen door links in het scherm te gaan hangen en de jager neer te schieten wanneer hij in beeld komt. Bij de juiste timing krijgt hij geen tijd om een schot af te vuren.

Bij het Kremlin aangekomen begint het echt te spannen. De wachters op de muren nemen je fel onder vuur. Gelukkig bevinden de twee buitenste wachters zich op gelijke hoogte wat betreft instelling van de bazooka. Tref je een van de vier dan kun je met een ongewijzigde hoogte instelling de andere drie te grazen nemen.
Overigens, de beide wachttoren aan het einde van de muren evenals de twee

buitenste, lage torens van het Kremlin bevinden zich op dezelfde hoogte. Bijna gratis punten!

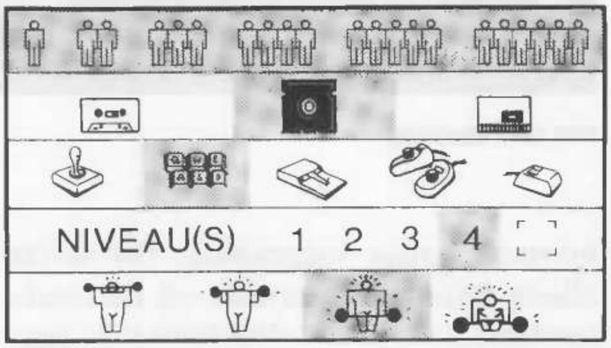
Je zult gemerkt hebben dat je een zekere mate van controle over de tank hebt. Aangezien hij je altijd volgt kun je hem enigszins sturen.
Deze truc kan met enige oefening 12000 punten opleveren.
Schiet een van de bovenste torens van het Kremlin kapot. Je ziet dat deze langzaam naar beneden stort. Manoeuvreer de tank onder de vallende toren. E presto: 2000 punten voor de toren en 4000 bonus voor de tank, totaal 6000 punten.
Je hebt twee torens en een onbeperkte hoeveelheid tanks. Wat let je?

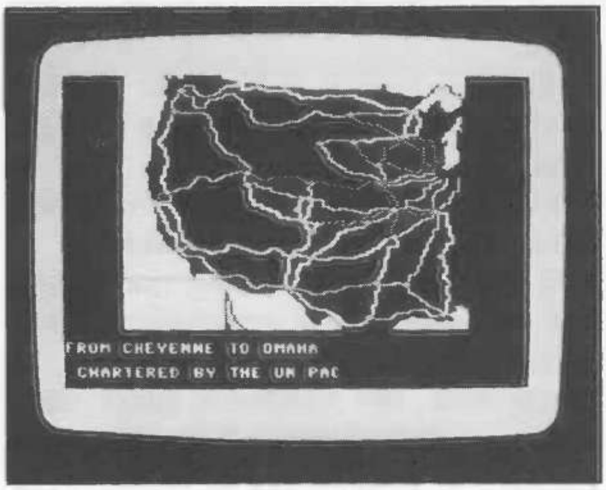
Je kunt tanks blijven vernietigen door uiterst links of rechts in de loopgraaf te gaan staan zodat slechts een klein stukje van de tank uit de tunnel steekt. Je kunt hem nu ongestraft vernietigen omdat zijn vuurtoren in de tunnel is en hij niet kan terugvuren. Het nut hiervan is niet bewezen. Tanks leveren geen punten op.

In de nucleaire centrale is het uitermate belangrijk dat je de geworpen discus weer opvangt. Positioneer je hiervoor in het verlengde van de baan van de discus. De minste of geringste afwijking zal je de discus doen missen.
Probeer de snelheid en werkwijze van de robot in te schatten bij een worp.

RAILS WEST!

Strategic Simulations Inc. Martin C. Campion





Doel

Dit is een spel waarin de speler(s) moet(en) proberen zo rijk mogelijk te worden. Rijkdom kan vergaard worden door het speculeren met aandelen, het oprichten (en tot bloei brengen) van spoorlijnen, door het op verstandige wijze laten fuseren van spoorlijnen, of een combinatie van deze tactieken.

Beschrijving

Rails West! speelt zich af in de Verenigde Staten anno 1870. In tegenstelling tot Nederland worden de spoorwegen daar door particuliere maatschappijen geëxploiteerd. Sterker nog, de spoorwegmaatschappijen waren zelfs de eerste grote ondernemingen in de Verenigde Staten. Tot die tijd waren alle bedrijfjes in handen van particulieren of kleine firma's.

De reden voor het vormen van grote maatschappijen was gelegen in het feit dat voor het beginnen van een spoorweg ontzettend veel startkapitaal nodig was. Alle kosten moesten vooruit worden gefinancierd.

Om aan geld te komen voor de aanleg van een lijn en de aanschaf van het rollend materieel moesten dure leningen bij de bank worden afgesloten. Behalve de hoge rente (in Rails West! tussen de 9% en 15%) kleefde aan dergelijke leningen (*"CALL LOANS"*) nog een nadeel.

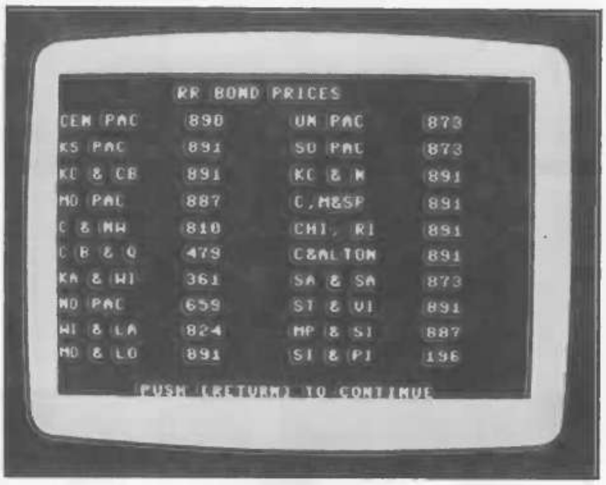
De leningen werden verstrekt voor onbepaalde duur. De bank kon wanneer het hun uitkwam het geld van de ene op de andere dag terugeisen.

Een andere manier om geld binnen te krijgen was het uitgeven van aandelen en obligaties. Het publiek was natuurlijk niet erg geïnteresseerd in aandelen van beginnende maatschappijen. Het risico dat de onderneming zou mislukken was in hun ogen te groot. Een veiliger manier van beleggen vond men het deelnemen in het bedrijf door het kopen van obligaties.

Het uitgeven van obligaties kan voor een bedrijf voordeliger zijn dan een banklening. Obligaties hebben een vast rentepercentage (in dit spel 7%). Aangezien de nominale waarde per obligatie $ 1.000 is betekent dit een vergoeding van $ 70 per obligatie per jaar. Dit houdt natuurlijk ook in dat wanneer een onderneming slechts $ 200 voor een obligatie ontvangt het rentepercentage op maar liefst 35% uitkomt, aangezien

dan nog steeds $ 70 aan rente moet worden betaald.
De aandeelhouders krijgen als vergoeding voor het geïnvesteerde geld dividend uitgekeerd. Dit bedrag wordt door de onderneming per jaar vastgesteld, en is afhankelijk van de gemaakte winst.
Indien een bedrijf failliet gaat worden op de eerste plaats de leningen door de bank teruggeëisd.
Vervolgens is dan meestal geen, of nog maar zeer weinig, geld beschikbaar.
Een bedrijf kan de koersen van obligaties en aandelen op verschillende manieren beïnvloeden.
De waarde van aandelen hangt voor een groot deel af van de behaalde winst (en dus het uitgekeerde dividend). Hoe hoger het dividend, des te aantrekkelijker wordt het voor beleggers om de aandelen te kopen. Het gevolg hiervan is dat ze bereid zijn meer geld neer te tellen voor zo'n aandeel.
Om obligaties snel in waarde te laten stijgen kunnen deze worden uitgegeven met daarbij een aantal gratis aandelen. Een dergelijke uitgifte loopt dan via een effectenmakelaar. Deze transactie wordt aangeduid met de term *"FLOATING SECURITIES"*. De effectenmakelaar koopt dan voor eigen rekening en risico een pakket obligaties in de hoop dat de koers later zal gaan stijgen. Als vergoeding krijgt de makelaar 10% provisie plus het afgesproken aantal gratis aandelen.
Wanneer jaarlijks de verschuldigde rente stipt wordt uitbetaald stijgt het vertrouwen van de beleggers. Dit heeft een gunstige invloed, zowel op de koers van de aandelen als op die van de obligaties.

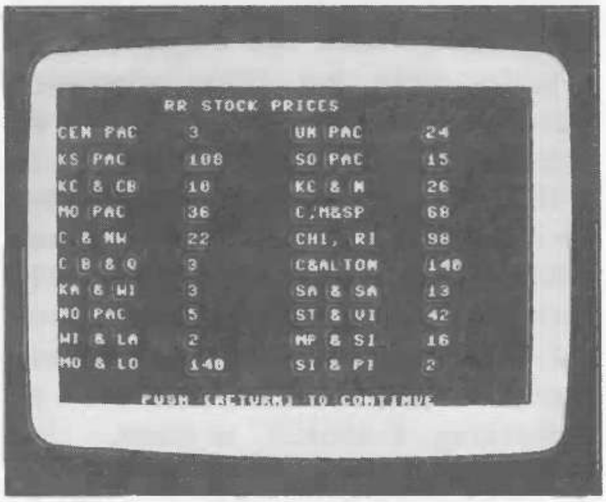
Na deze beknopte uitleg over de wijze waarop een spoorwegmaatschappij in het verleden werkte kunnen we nu naar het spel zelf krijgen, maar eerst een waarschuwing vooraf. Het programma biedt de mogelijkheid om allerlei overzichten van het spel uit te printen. Wees



Het beursbericht

hiermee echter voorzichtig. Dit werkt alleen wanneer de printer op de ronde (seriële) bus van de diskdrive is aangesloten. Wanneer je per ongeluk toch iets wilt uitprinten terwijl de aansluiting niet in orde is stopt het spel en kan niet meer herstart worden. Het moet dan opnieuw worden geladen.
Zoals uit het titelbeeld blijkt kunnen aan Rails West! maximaal acht maatschappijen deelnemen. Vier van deze bedrijven kunnen door de computer worden bestuurd. Het beginkapitaal van de ondernemingen is afhankelijk van het aantal deelnemers, de gekozen moeilijkheidsgraad en het te spelen scenario.
Als het langste scenario wordt gekozen (1870-1900) geldt voor niveaus 1 tot en met 3 dat het totale vermogen door het aantal deelnemers wordt gedeeld. De beschikbare bedragen zijn achtereenvolgens vier, zes en acht miljoen dollar. (Zeven spelers op niveau één krijgen dus elk $ 571.000. Eén speler op niveau drie krijgt acht miljoen).
Op het makkelijkste niveau (vier) is bij deelname door één speler dertien miljoen beschikbaar. Twee spelers beginnen ieder met acht miljoen. Bij meer spelers wordt dit bedrag geleidelijk verminderd tot ongeveer 4,2 miljoen wanneer het spel door acht mensen wordt gespeeld.

In de scenario's die in 1890 beginnen is het aantal spelers niet van invloed op het beginkapitaal. Het bedrag wordt alleen beïnvloed door de moeilijkheidsgraad. Op niveau 1 krijgen de spelers 30 miljoen. Op de volgende niveaus wordt dat 50, 70 en 100 miljoen. (N.B. De door de computer gerunde ondernemingen beginnen dan altijd met 70 miljoen dollar).
Aangezien een deel van het vermogen in de korte scenario's reeds is belegd in aandelen en obligaties wijken de bedragen enigszins af van de hierboven genoemde.
Een ander belangrijk gegeven is het aantal "Actie Punten" (APs) dat de spelers ter beschikking staat. Wanneer niet meer dan vijf maatschappijen meedoen aan het spel zijn dat voor de verschillende niveaus 6, 6, 8 en 11 APs. Vanaf zes spelers zijn dit 6, 6, 7 en 10 APs.
In alle scenario's bestaan aan het begin van het spel al een aantal maatschappijen met hun spoorlijnen. Deze worden op de kaart op het beeldscherm aangegeven door rode stippellijnen en paarse- en rode lijnen, al naar gelang de graad van efficiëncy. (Respectievelijk laag, middelmatig en hoog).
Slecht geleide spoorwegenmaatschappijen zijn 70% van hun inkomsten kwijt aan onkosten, terwijl middelmatig en goed georganiseerde maatschappijen respectievelijk moeten rekenen op 60% en 50%.
De witte lijnen geven de trajecten aan waar nog spoorwegen kunnen worden aangelegd.
Vanzelfsprekend zijn bij de scenario's die in 1890 aanvangen meer bestaande lijnen dan in 1870.
De laatste keuze uit het eerste menu bepaalt of de situatie aan het begin van het spel historisch correct is of dat deze willekeurig (random) is.
Alle keuzen uit het menu kunnen worden gemaakt door de toetsen <1> tot en met <8> één of meerdere malen in te drukken. Nadat vervolgens de <SPATIEBALK> is ingedrukt wordt het volgende menu zichtbaar. Hierop moet worden aangegeven of de volgorde waarin de spelers aan de beurt zijn door de computer zal worden bepaald *(AUTOMATIC)* of dat de spelers dit zelf willen aangeven *(PLAYER CONTROL)*.
Na de volgende druk op de <SPATIEBALK> komt de kaart van de Verenigde Staten in beeld, en de spelers moeten de naam van hun bedrijf intikken.



Een overzicht van de obligatiekoersen

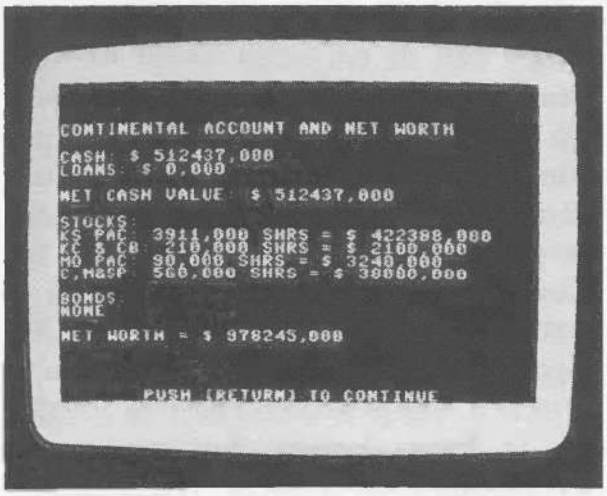
Een factor die van grote invloed is op het spel, is de economische toestand. Van uitstekende naar uitermate slechte tijden zijn de mogelijkheden *"BOOM"* (hoge welvaart), *"GREAT TIMES"* (sterke groei), *"FAIR TIMES"* (normale ontwikkeling), *"MILD DEPRESSION"* (lichte teruggang), *"DEPRESSION"* (crisis) en *"PANIC"* (ineenstorting van de beurs).
Deze toestanden hebben een tweeledig effect. Op de eerste plaats wordt in goede tijden veel verdiend en zijn de koersen van aandelen en obligaties hoog. Op de tweede plaats is het aanleggen van spoorwegen een dure geschiedenis door de hoge lonen.
In slechte tijden lopen de inkomsten en de beurskoersen weliswaar sterk terug, maar het aanleggen van spoorlijnen is een stuk goedkoper door de lage lonen.
De toestand waarin de economie zich

bevindt wordt aan het begin van ieder jaar gemeld, en is volstrekt willekeurig (random).

Het eerstvolgende scherm geeft onder de kop "RR OPERATIONS" (RR = Railroads) het jaartal en de economische situatie. Wanneer je aan de statistische gegevens geen behoefte hebt kun je het spel voortzetten door <F1> aan te slaan. De gegevens van alle spoorwegen kunnen worden opgevraagd door <RETURN> in te drukken. Hierna worden per spoorweg genoemd hoeveel obligaties (BNDS) zijn uitgegeven, de betaalde rente, het aantal uitgegeven aandelen (STCKS), het uitgekeerde dividend (DIV PD) en de behaalde winst (PROFIT). Het kan in de loop van het spel gebeuren dat een spoorweg niet voldoende geld heeft om rente op obligaties of dividend op aandelen te betalen. In dat geval komt onder de kolom(men) "INTRST" en/of "DIV PD" de opmerking "PASSED" te staan.
Ook vanuit dit scherm kan het spel worden voortgezet door <F1> in te drukken. Om meer gedetailleerde gegevens van één of meerdere spoorwegen te krijgen druk je <RETURN> in, waarna voor de eerstgenoemde spoorweg een exploitatierekening verschijnt.
Op dit overzicht is te lezen hoeveel de inkomsten (TRAFFIC INCOME plus LAND SALES) waren en wat is betaald aan kosten (OPERATING EXPENSES). Ook wordt vermeldt hoeveel rente en dividend is betaald. Om deze gegevens voor de volgende spoorweg te lezen sla je <F7> aan. Om een vorige rekening nog eens te bekijken kun je <F5> indrukken.
Het spel vervolgt met het aangeven van de koersen van obligaties en aandelen. In de volgende stap wordt automatisch rente op de *"CALL LOANS"* geïncasseerd en worden leningen teruggeëisd door de bank. Spoorwegen die niet aan hun verplichtingen kunnen voldoen worden failliet (BANKRUPT) verklaard.
Nadat al deze handelingen zijn verricht wijst de computer een speler aan die als eerste iets mag ondernemen.

PLAYER ACTION MENU
In de rechter bovenhoek van dit menu staat het aantal APs van de speler vermeld.
Behalve het bekijken van de kaart *(READ MAP)*, het bekijken van de stand van je rekening *(READ ACCOUNT)*, het nemen van beslissingen voor spoorwegen *(RR ACTION)* en het opvragen van statistische gegevens van spoorwegen *(RR STATISTICS)* kost elke ondernomen actie één AP.
Het selecteren van een bepaalde actie gebeurt door de ervoor vermelde letter aan te slaan.
<A> *AANDELEN VERKOPEN:*
Het aantal aandelen dat je kunt verkopen is afhankelijk van het aantal dat uitstaat. Het publiek koopt nooit meer aandelen dan het zelf bezit. Wanneer de aandelen minder dan $ 3 waard zijn is men niet geïnteresseerd. De koers van de aandelen kan na iedere transactie wijzigen.
<C> *OBLIGATIES VERKOPEN:*
De obligatiekoers binnen een jaar is niet aan wijzigingen onderhevig. Het publiek is wat minder huiverig om hier geld in te steken. Het maximale aantal obligaties dat kan worden verkocht is gelijk aan het aantal dat je bezit.
<B> *AANDELEN KOPEN:*
Wanneer de koers van een aandeel laag is zal het publiek in de regel sneller aandelen willen verkopen dan bij een hoge koers. Je kunt niet meer aandelen kopen dan je contant kunt betalen.
<D> *OBLIGATIES KOPEN:*
Kan zeer voordelig uitpakken wanneer voor lage koersen obligaties kunnen worden gekocht in spoorwegen die onder curatele staan (RECEIVERSHIP). Na drie jaar wordt het bedrijf namelijk gereorganiseerd en nemen de obligatiehouders het over. Zij leveren dan de

helft van hun obligaties in in ruil voor aandelen. Het effect hiervan is dat het bedrijf een belangrijke schuldenlast kwijt is. Hierdoor worden de koersen van zowel de obligaties en aandelen in dat fonds hoger.
Het publiek is niet bereid obligaties te verkopen wanneer deze een koers hebben beneden de $ 101.
<E> *LENING VRAGEN:*
Als je vermoedt dat een bepaald aandeel fors in waarde zal gaan stijgen kun je een lening aanvragen bij de bank. Het bedrag dat de bank bereid is je te lenen is gelijk aan je totale vermogen (contant geld plus de waarde van je effecten). Met het geleende geld kun je stevig investeren in het fonds waarvan je de toekomst rooskleurig inziet.
<F> *LENING AFLOSSEN:*
Nadat de aandelen met een (hopelijk) forse winst zijn verkocht kun je de lening geheel of gedeeltelijk aflossen.



Het vermogen van Continental heeft bijna een miljard dollar overschreden

Bovenstaande acties zijn voornamelijk bestemd voor de spelers die hun rijkdommen willen vergaren door speculatie op de effectenbeurs.

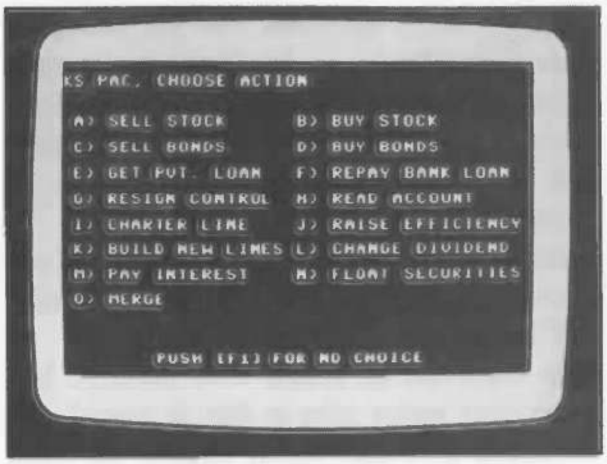
Een andere mogelijkheid om geld te verdienen ligt in het zelf actief worden in de spoorwegbranche. Dit kan op twee manieren. Je kunt voor jezelf beginnen door de
<I> *(START NEW RR):*
aan te slaan. Je richt hierdoor je eigen spoorweg op. Je moet vervolgens minimaal $ 300.000 in dit bedrijf storten. In ruil hiervoor krijg je 100.000 aandelen. Richt een spoorlijn echter nooit op wanneer je nog maar één AP hebt.
De nieuw opgerichte spoorlijn moet namelijk voor het einde van het jaar nog een traject aanwijzen waarlangs de lijn moet gaan lopen, en zowel het bouwrijp maken als claimen van een traject kost één AP.

De tweede mogelijkheid om een spoorweg te leiden is het verwerven van minstens 10% van de uitstaande aandelen en tevens meer te hebben dan iedere andere speler. Het benodigde aantal kun je zien nadat je hebt gekozen voor
<K> *(RR STATISTICS):*
gevolgd door de code van de bewuste spoorlijn. Zodra je het benodigde aantal aandelen (of meer) in bezit hebt kun je de zeggenschap over het bedrijf opeisen door <J> *CONTROL RR* in te drukken.
Hou er echter rekening mee dat iedere spoorweg die je bestuurd elk jaar één AP kost.
Iets waarvan je jezelf ook terdege bewust van moet zijn is dat je vanaf dat moment een dubbelrol speelt. Je bent niet langer meer een privé persoon die probeert zoveel mogelijk geld te verdienen maar ook directeur/eigenaar van een bedrijf.
Wat goed is voor de spoorwegmaatschappij (bv. lage dividend uitkeringen) hoeft lang niet altijd goed te zijn voor de eigenaar. Aangezien het einddoel van het spel is om zo rijk mogelijk te worden dien je hier goed rekening mee te houden.
Wanneer in een eerder stadium van het spel privé geld is geleend aan een spoorweg kan dit worden teruggevraagd met toets
<L> *RECALL RR LOAN:*
De maatschappij kan deze lening alleen terugbetalen wanneer ze over con-

tant geld beschikt. Ook moet alle rente aan obligatiehouders zijn voldaan.

Als je directeur van een spoorwegmaatschappij bent zul je ook de verantwoording ervoor moeten dragen. Om werkzaamheden op directieniveau te verrichten sla je
<M> *(RR ACTION)*
aan, gevolgd door de code van de maatschappij.
Hierna verschijnt een soortgelijk menu als het vorige. De mogelijkheden zijn echter iets uitgebreider.

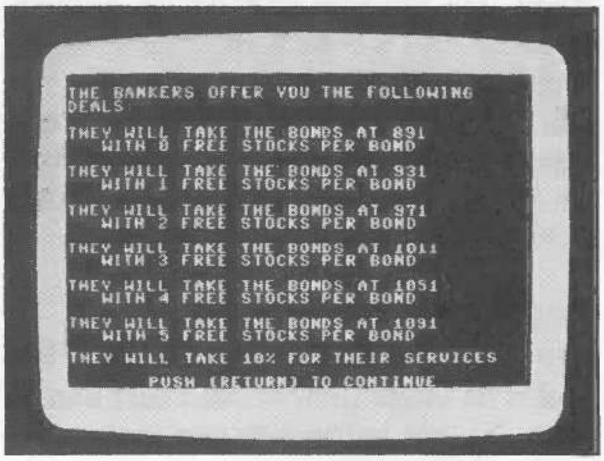
Voor de duidelijkheid zal vanaf hier het bedrijf van de speler met CY (Company) en de spoorwegmaatschappij met RR (Railroad) worden aangeduid.



Het "RR action" menu

RR ACTIONS MENU
Een RR kan een privé lening van de CY van de speler krijgen door op toets <E> *(GET PVT. LOAN)* te drukken. Het te lenen bedrag dient hierna te worden ingetikt. (Net als bij alle andere financiële transacties wordt gemeld wat hiervan de consequentie zal zijn voor de bankrekening van de RR en de CY).
Een RR kan op verschillende manieren de winst opvoeren. Bestaande lijnen met een laag of middelmatig efficiëntie peil kunnen worden verbeterd door <J> *(RAISE EFFICIENCY)* aan te slaan. Ook kan het bestaande lijnennet worden uitgebreid. Dit dient in twee fasen te geschieden. Om te beginnen moet een bepaald traject worden geclaimd met
<I> *(CHARTER NEW LINES):*
Op de kaart die dan zichtbaar wordt moet het gewenste traject worden aangegeven. Dit doe je door het indrukken van de toetsen <F7> of <F5> totdat het gewenste traject is bereikt. De nieuw aan te leggen lijn moet echter wel grenzen aan de bestaande spoorlijn van de RR.
N.B. Soms is het van belang vanuit welke stad de spoorlijn wordt gebouwd. De reden hiervoor zal verderop worden behandeld onder het hoofdje *FUSEREN*.
Om de keuze te bevestigen druk je <RETURN> in, en komt het menu weer in beeld.
De tweede fase is het aanleggen van het traject of een gedeelte daarvan.
Nadat de
<K> *(BUILD NEW LINES)* is ingedrukt moet je bepalen hoeveel van het traject je in deze beurt wilt bouwen. De lengte van de trajecten wordt weergegeven in stippen (DOTS). Bovenin beeld zie je een offerte voor de kosten per stip. Nadat het aantal te bouwen stippen is ingevoerd berekent de computer eerst hoeveel dat gaat kosten en wat het nieuwe banksaldo wordt. Indien dat je wat al te gortig wordt kun je van het leggen van rails afzien door <F1> in te drukken. Ga je accoord met de aanslag op je bankrekening dan starten de werkzaamheden nadat je <RETURN> hebt ingedrukt.
Deze acties kunnen echter niet worden ondernomen indien de RR nog achterstallige obligatierente verschuldigd is, of bankrupt is.
Waarschijnlijk heeft de RR niet voldoende geld om de kosten te betalen. Het geld dat de RR tekort komt zal zonder morren door de banken in de vorm van een *"CALL LOAN"* worden verstrekt. Wanneer aan het begin van de volgende ronde de rente echter niet kan worden opgebracht worden de nog

niet uitgegeven effecten door de bank verkocht. Is de opbrengst hiervan nog niet voldoende dan wordt de RR failliet verklaard.
Nadat aan een spoorlijn is gewerkt krijgt de RR het recht een aantal obligaties *(AUTHORIZE BONDS)* en aandelen *(AUTHORIZE STOCKS)* te laten drukken. Deze effecten worden in de kluis bewaard totdat de RR besluit deze te verkopen om aan geld te komen.
Ook na het verhogen van de efficiëntie van de RR worden nieuwe effecten gedrukt. In beide gevallen hangt het aantal te drukken obligaties af van het geïnvesteerde geld.
Aangezien de prijs van het bouwen van lijnen en het verhogen van de efficiëntie graad wordt bepaald door de lengte van het traject en de toestand van de economie zijn geen standaard aantallen te geven. Het aantal te drukken aandelen is echter altijd vijf keer zo hoog als het aantal gedrukte obligaties.
Het uitgeven van de zojuist gedrukte waardepapieren kan op verschillende manieren gebeuren. Met de toetsen <A>, <B>, <C> en <D> kunnen aandelen en obligaties worden gekocht en verkocht. Deze transacties hoeven nu niet meer uitsluitend op de beurs *(MARKET)* te worden verricht. Je kunt ook besluiten de waardepapieren met je eigen CY te verhandelen.
Bij het verkopen van aandelen op de beurs gelden voor de RR dezelfde beperkingen als bij het verkopen van aandelen door de CY.
Wanneer effecten met de eigen CY worden verhandeld kan een korting van maximaal 10% worden verleend.
Een andere manier voor uitgifte van obligaties is deze in een groot pakket bij een effectenmakelaar onder te brengen. De transactie wordt aangevangen door het indrukken van
<M> *FLOAT SECURITIES):*
Het beeldscherm geeft vervolgens de bedragen die de bankiers voor de obligaties willen betalen. Deze bedragen worden hoger naarmate het aantal gratis gegeven aandelen hoger wordt. Voordat deze transactie definitief geworden is krijg je eerst te zien hoeveel geld je daarna op je bankrekening hebt.



De invloed van gratis aandelen op de waarde van obligaties

Met toets
<H> *(READ ACCOUNT)* kan een overzicht worden opgevraagd omtrent de financiële positie van de RR. Op de eerste regel staat de naam van de RR vermeld. Daaronder is af te lezen wat het banksaldo is. De volgende regel noemt het bedrag dat de RR inmiddels heeft geleend. Tenslotte wordt het aantal obligaties en aandelen genoemd dat nog in de kluis ligt.
Als een RR over voldoende geld beschikt is het verstandig bankleningen af te lossen door
<F> *(REPAY BANK LOAN)* in te drukken.
Zoals reeds eerder ter sprake is gekomen kan een RR die achterstallige rente heeft niet uitbreiden. Om de obligatierente voor één jaar alsnog te voldoen moet je
<M> *(PAY INTEREST)* aanslaan. Heeft de RR inderdaad voldoende geld dan wordt de rente voldaan door <RETURN> in te drukken. Het kan natuurlijk voorkomen dat de RR over meerdere jaren rente schuldig is. Voor ieder jaar moeten de vorige stappen

dan worden herhaald.
Gaan de zaken inmiddels zo goed dat er forse winsten worden gemaakt, dan kan overwogen worden het dividend te verhogen met
<L> *(CHANGE DIVIDEND)*. Het dividend kan uiteraard ook worden verlaagd. De grenzen van het te betalen dividend zijn $ 0 en $ 15.
Het kan soms wenselijk zijn met
<G> *(RESIGN CONTROL)* de controle over een RR op te geven om voor de volgende rondes weer een extra AP te krijgen.

FUSEREN
Een zeer belangrijk element van het spel is de mogelijkheid om fusies aan te gaan. Na het indrukken van toets
<O> *(MERGE):*
wordt gevraagd met welke RR je wilt fuseren.
Voordat je een fusie aangaat is het belangrijk te weten dat de RR die de fusie uitvoert de andere RR in zijn geheel overneemt.
Om goedkeuring voor een fusie te krijgen dient aan een aantal voorwaarden te zijn voldaan. Om te beginnen moet je voldoende APs hebben, aangezien voor een fusie maar liefst 3 APs nodig zijn. Verder moeten beide RRs worden gecontroleerd door dezelfde speler, moeten ze dezelfde graad van efficiëntie hebben en moeten de lijnen op elkaar aansluiten.
Hier is het dus van belang vanuit welke stad je met de bouw van een nieuwe spoorlijn bent begonnen. Ook mogen geen van beide RRs een achterstand hebben in het betalen van rente.
Andere eisen voor het welslagen van een overname zijn dat slechts één van de RRs een onvoltooide lijn mag hebben.
De overgenomen RR mag best failliet zijn, zolang maar geen obligatierente meer verschuldigd is.
De laatste eis waaraan voldaan moet worden is dat de RR die de fusie uitvoert een operationele spoorlijn heeft.
Een in dezelfde ronde opgerichte RR kan zelf geen fusie aangaan, maar wel worden overgenomen. Na een fusie vinden de volgende ingrijpende veranderingen plaats:
Alle aandelen en obligaties in de overgenomen RR worden omgezet in effecten van de overblijvende RR. Hierna berekent de computer de nieuwe koersen voor deze waardepapieren.

Waarom zijn fusies nu zo belangrijk in dit spel? Het antwoord op deze vraag is eenvoudig te geven.
Wanneer de operatie zorgvuldig wordt gepland en uitgevoerd zijn daar zeer grote bedragen mee te verdienen.
Stel: je hebt een groot pakket aandelen en obligaties in een RR dat zeer weinig waard is. Je hebt eveneens net voldoende aandelen om de controle over een goedlopende RR uit te oefenen, waarvan de aandelenkoers hoog is. Voorts moet aan alle eisen die aan een fusie gesteld worden zijn voldaan.
Wanneer de winstgevende RR nu de slecht lopende RR overneemt wordt het grote pakket (vrijwel waardeloze) aandelen en obligaties omgezet in aandelen van de florerende RR. Weliswaar zakt de koers van de effecten onmiddellijk, maar als deze snel verkocht worden kan toch een aanzienlijke winst worden geboekt.

Het spel kent in het scenario dat in 1870 begint drie verschillende winnaars. De eerste winnaar is degeen die aan het einde van het spel het grootste vermogen heeft vergaard.
De tweede winnaar is degeen die aan het eind van het spel de meest levensvatbare transcontinentale RR heeft opgebouwd. Een transcontinentale RR verbindt één van de steden aan de oostkust (Chicago, Duluth, St. Louis of New Orleans) met één van de steden aan de westkust (Seattle, Portland, San Francisco, Los Angeles of Mojave).

Tenslotte wordt een totaal winnaar *(GRAND WINNER)* aangewezen. Hiervoor berekent de computer de winstgevendheid van alle spoorlijnen en geeft deze een aparte waardering. Vervolgens worden de vermogens van de spelers bij de berekening betrokken. Uit deze rekensom wordt dan de *GRAND WINNER* bepaald.
Het spel kan aan het eind van ieder jaar worden gesaved door op de betreffende vraag te antwoorden met <Y>.
Hierna volgt dan een menu waaruit gekozen kan worden voor het formateren van een nieuwe diskette <I>, het wissen van een vorig gesaved spel <D>, het bekijken van de inhoudsopgave van de diskette <C> of het daadwerkelijk saven van het spel <S>. Zorg echter dat op de diskette voldoende ruimte beschikbaar is (minimaal 85 blokken).



Overzicht van de bij het begin van het spel in 1870 bestaande spoorwegen.

VAN	NAAR	LENGTE	NAAM	EFF.
Albuquerque	El Paso	18		
Albuquerque	Mojave	49		
Austin	El Paso	53		
Bismarck	Seattle	105		
Cheyenne	Denver	8	DEN PAC	L
Cheyenne	Ogden	27	UN PAC	L
Chicago	Kansas City	29		
Chicago-Noord	Minneapolis	25	C.M & SP	L
Chicago-Zuid	Minneapolis	26	C & NW	L
Chicago-Noord	Omaha	24	CHI. RI	M
Chicago-Zuid	Omaha	23	C B & Q	M
Chicago	Sioux City	24		
Chicago-Oost	St. Louis	28	C & ALTON	M
Chicago-West	St. Louis	25		
Denver	Leadville	6		
Denver	Pueblo	13		
Denver	Salt Lake City	27		
Duluth	Bismarck	20		
Duluth-Oost	Minneapolis	18		
Duluth-West	Minneapolis	14		
Duluth	Seattle	120		
El Paso	Los Angeles	62		
Fort Worth	Austin	22		
Fort Worth	El Paso	38		
Kansas City	Denver	39	KS PAC	L
Kansas City	Omaha	18	KC & CB	L
Kansas City	Vinita	16		
Kansas City-Noord	Wichita	14		
Kansas City-Zuid	Wichita	12		
La Junta	Pueblo	2		
La Junta	Raton Pass	2		
Memphis	New Orleans	42		
Minneapolis	Bismarck	25		
Minneapolis	Pierre	16		
Minneapolis	Sioux City	20		
Mojave	Los Angeles	3		
Mojave	San Fransisco	36		
New Orleans	Austin	32		
New Orleans	Shreveport	28		
Ogden	Portland	59		
Ogden	Sacramento	42	CEN PAC	L
Ogden	Salt Lake City	4		
Omaha	Cheyenne	29	UN PAC	L
Omaha	Deadwood	40		
Pierre	Deadwood	10		
Portland	Sacramento	56		
Pueblo	Leadville	4		
Pueblo	Raton Pass	5		
Pueblo	Salt Lake City	37		
Raton Pass	Albuquerque	17		
Sacramento-Noord	San Francisco	6		
Sacramento-Zuid	San Francisco	8	SO PAC	L
San Francisco	Los Angeles	32		
Seattle	Portland	12		
Shreveport	Fort Worth	8		
Sioux City	Omaha	9		
Sioux City	Pierre	17		
St. Louis-Noord	Kansas City	14	KC & N	L
St. Louis-Zuid	Kansas City	14	MO PAC	L
St. Louis	Memphis	33		
St. Louis	Shreveport	53		
St. Louis	Vinita (*)	25	A & P	L
Tucumcari	Albuquerque	5		
Tucumcari	El Paso	22		
Vinita	Fort Worth	32		
Vinita	Tucumcari	38		
Wichita	La Junta	19		
Wichita	Tucumcari	36		

(Onder het hoofdje EFF hebben we door middel van een L of M aangegeven of de graad van efficiëntie Laag of Middelmatig is bij het begin van het spel.)

(*) Deze lijn was in 1870 nog niet voltooid.

Gezien de turbulente ontwikkelingen in het westen van de Verenigde Staten (niet voor niets het Wilde Westen genoemd) zal het niemand verbazen dat de in 1870 geldende situatie na twintig jaar ingrijpend was gewijzigd.
Hieronder volgt een overzicht van de bij het begin van het spel in 1890 bestaande spoorwegen.

VAN	NAAR	LENGTE	NAAM	EFF.
Albuquerque	El Paso	18	AT & SF	M
Albuquerque	Mojave	49	A & P	L
Austin	El Paso	53	SO PAC	L
Bismarck	Seattle	105	NO PAC	M
Cheyenne	Denver	8	UN PAC	L
Cheyenne	Ogden	27	UN PAC	L
Chicago	Kansas City	29	AT & SF	M
Chicago-Noord	Minneapolis	25	C, M & SP	H
Chicago-Zuid	Minneapolis	26	C & NW	H
Chicago-Noord	Omaha	24	C & NW	H
Chicago-Zuid	Omaha	23	C B & Q	H
Chicago	Sioux City	24	C, M & SP	H
Chicago-Oost	St. Louis	28	C & ALTON	M
Chicago-West	St. Louis	25	C B & Q	H
Denver	Leadville	6	DV & CG	M
Denver	Pueblo	13		
Denver	Salt Lake City	27		
Duluth	Bismarck	20	NO PAC	M
Duluth-Oost	Minneapolis	18		
Duluth-West	Minneapolis	14		
Duluth	Seattle (*)	120	GT NTHN	H
El Paso	Los Angeles	62	SO PAC	L
Fort Worth	Austin	22		
Fort Worth	El Paso	38	TEX PAC	L
Kansas City	Denver	39	UN PAC	L
Kansas City	Omaha	18	C B & Q	H
Kansas City	Vinita	16		
Kansas City-Noord	Wichita	14	MO PAC	M
Kansas City-Zuid	Wichita	12	AT & SF	M
La Junta	Pueblo	2		
La Junta	Raton Pass	2	AT & SF	M
Memphis	New Orleans	42		
Minneapolis	Bismarck	25		
Minneapolis	Pierre	16	C & NW	H
Minneapolis	Sioux City	20	C & NW	H
Mojave	Los Angeles	3		
Mojave	San Francisco	36		
New Orleans	Austin	32	SO PAC	L
New Orleans	Shreveport	28	TEX PAC	L
Ogden	Portland	59	UN PAC	L
Ogden	Sacramento	42	CEN PAC	M
Ogden	Salt Lake City	4	DV & RG	M
Omaha	Cheyenne	29	UN PAC	L
Omaha	Deadwood	40		
Pierre	Deadwood	10		
Portland	Sacramento	56	SO PAC	L
Pueblo	Leadville	4	DV & RG	M
Pueblo	Raton Pass	5		
Pueblo	Salt Lake City	37	DV & RG	M
Raton Pass	Albuquerque	17	AT & SF	M
Sacramento-Noord	San Francisco	6		
Sacramento-Zuid	San Francisco	8	SO PAC	L
San Francisco	Los Angeles	32	SO PAC	L
Seattle	Portland	12		
Shreveport	Fort Worth	8	TEX PAC	L
Sioux City	Omaha	9	C, M & SP	H
Sioux City	Pierre	17	C, M & SP	H
St. Louis-Noord	Kansas City	14	C & ALTON	M
St. Louis-Zuid	Kansas City	14	MO PAC	M
St. Louis	Memphis	33		
St. Louis	Shreveport	53		
St. Louis	Vinita	25	STL & SF	L
Tucumcari	Albuquerque	5	MO PAC	M
Tucumcari	El Paso	22		
Vinita	Fort Worth	32		
Vinita	Tucumcari	38		
Wichita	La Junta	19	AT & SF	M
Wichita	Tucumcari	36	MO PAC	M

Onder het kopje EFF hebben wij door middel van een L, M of H aangegeven of de graad van efficiëntie Laag, Middelmatig of Hoog is.

Speeltips

Het valt niet mee om in Rails West! fouten te ontdekken. De enige foutjes die wij na zeer intensief spelen aan het licht hebben gebracht zijn de volgende:
Bij het spel wordt een aantal kaarten geleverd waarop men zelf de voortgang van de gebouwde lijnen kan aangeven. Ook kunnen de aan- en verkoopprijzen van effecten worden genoteerd. Op deze kaart echter hebben wij twee foutjes ontdekt. Ten eerste loopt op de kaart een traject van Leadville naar Salt Lake City. Op het beeldscherm loopt deze lijn echter van Denver naar Salt Lake City. Dit is belangrijk om te weten bij het plannen van fusies in dat gebied.
Het tweede foutje is minder erg. Op de bijgeleverde kaart staat vermeld dat de lengte van het traject Chicago-Minneapolis/St. Paul (Zuid) 36 stippen is. In werkelijkheid zijn dit er echter slechts 26.
Het is belangrijk om een spoorlijn te hebben die Chicago aandoet. Deze drukke stad zorgt namelijk voor een extra hoog vervoersaanbod waardoor de inkomsten verhoogd worden.
Het verdient aanbeveling om tijdens het spel pen, papier en een rekenmachine bij de hand te hebben. Zodoende kan worden bepaald wanneer aandelen en obligaties winstgevend van de hand kunnen worden gedaan.
RRs kunnen geen effecten kopen in andere RRs.
Wanneer een RR de graad van efficiëntie heeft verhoogd worden alle nieuw te bouwen lijnen automatisch op hetzelfde niveau van efficiëntie aangelegd.
Nieuwe RRs kunnen het beste gestart worden wanneer de economische vooruitzichten gunstig zijn. Dit is tijdens een *"BOOM"* of tijdens *"GREAT TIMES"*. De kosten van het aanleggen van spoorlijnen zijn dan weliswaar hoger, maar hier staat tegenover dat de koersen van aandelen en obligaties ook hoger zijn. Hierdoor ontvangt de RR meer geld en hoeft minder geld te worden geleend bij de bank.
Als een RR goed draait en voldoende geld op de bank heeft staan is het verstandig om in slechte tijden voor weinig geld de uitstaande obligaties terug te kopen van het publiek. Hierdoor wordt een belangrijk bedrag aan rente uitgespaard. Een gunstig neveneffect van zo'n operatie is dat de koers van de aandelen stijgen.
Tegengesteld hieraan kan een RR obligaties verkopen wanneer de koers hiervan hoog is. Met de opbrengst kunnen dan de dure *CALL LOANS* worden afgelost.
Neem als CY geen lening aan het einde van het jaar. Je moet over een vol jaar rente betalen terwijl je geen nuttig gebruik kunt maken van het geld.
Verhoog zo snel mogelijk de graad van efficiëntie van een spoorlijn. Op deze manier worden de inkomsten verhoogd.

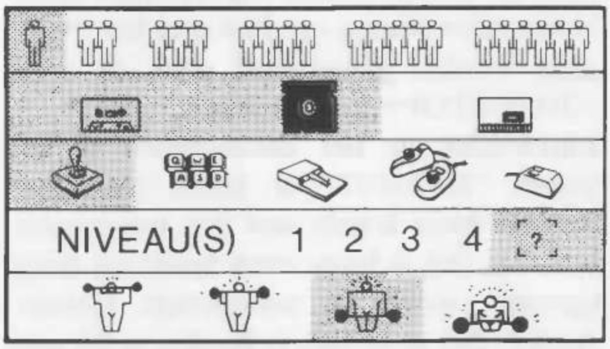
Een spoorweg in aanbouw dient binnen een bepaald aantal jaren te zijn voltooid. Indien deze termijn wordt overschreden wordt de lijn opgeheven. Het nog resterende aantal jaren voor het afbouwen van het traject kan op de kaart *(READ MAP* vanuit het *PLAYER OPTIONS MENU)* worden bekeken.
Bouwt men in één jaar meer dan tien stippen, dan krijgt men automatisch een jaar langer de tijd.
Het is voor een CY natuurlijk prachtig wanneer deze voor weinig geld een groot pakket aandelen van de eigen RR kan kopen. Voor de RR is dit echter minder gunstig. Als de korting van 10% vaak wordt verstrekt ondermijnt dat de financiële positie van de RR waardoor de overlevingskansen een stuk kleiner worden.
Het door de CY aan een RR geleend geld kan ook worden teruggevraagd indien de betreffende RR inmiddels niet meer onder controle van de CY staat. De RR moet dan echter wel voldoende

geld hebben voor de terugbetaling aan de CY.
Behalve het speculeren in aandelen kan men ook een meerderheidsbelang in een goede RR verwerven. Besteedt men daarna gedurende de rest van het spel alle benodigde aandacht aan het uitbreiden van deze RR dan maakt men een goede kans om *TRANSCONTINENTAL WINNER* te worden.
Een andere tactiek is het stelselmatig laten fuseren van gezonde spoorlijnen met slecht lopende spoorlijnen. Het nadeel van dit parasiterende gedrag is dat er al spoedig geen enkele gezonde RR meer bestaat. Pas deze tactiek dan ook met de nodige terughoudendheid toe.
Een goede investering aan het begin van het spel zijn de aandelen C, M & SP en C & NW. De waarde van deze aandelen zal onder normale omstandigheden snel stijgen.
Wil je snel rijk worden, dan pas je in het scenario dat in 1870 begint de volgende tactiek toe. Leen het maximale bedrag aan het begin van je beurt. Koop vervolgens het minimaal benodigde aantal aandelen om C & NW te controleren. Richt een nieuwe RR op die een nieuw traject bouwt vanaf Minneapolis/St. Paul naar Duluth. Druk hierna zoveel mogelijk aandelen en obligaties en verkoop deze voor de laagst mogelijke prijs aan de eigen CY.
Vervolgens fuseer je C & NW met de nieuw opgerichte maatschappij, waarna je onmiddellijk alle effecten C & NW verkoopt.
Let echter bij het volgen van dit soort technieken scherp op dat je niet vroegtijdig door de APs heen bent, anders kun je je vingers lelijk branden.

RAMBO – FIRST BLOOD PART II

R

Ocean Software Limited | Tony Pomfrett en Dave Collier | Home Soft Benelux





Doel

In dit spel moet je proberen een aantal Amerikaanse krijgsgevangenen uit handen van de Vietnamezen te redden.

Beschrijving

Zoals iedereen ongetwijfeld zal weten is dit spel gebaseerd op de gelijknamige film met Sylvester Stallone in de hoofdrol. Stallone speelt in deze film de Amerikaanse superheld John Rambo. Rambo heeft van zijn commandant, Kolonel Troutman, het bevel gekregen een verkenningstocht door de Vietnamese jungle te maken. Hij moet daar bewijsmateriaal verzamelen waaruit moet blijken of de geruchten die de ronde doen waar zijn. Volgens deze geruchten houden de Vietnamezen nog steeds een aantal Amerikaanse militairen gevangen in geheime kampen.

Rambo heeft strikte orders meegekregen. Het is hem verboden contact te maken met de Vietnamezen en de krijgsgevangenen te bevrijden.

Hij mag slechts foto's van de kampen maken en moet daarna aan boord gaan van de gereedstaande helicopter. Deze helicopter zal hem vervolgens naar de basis in het nabijgelegen Thailand vliegen.

Als Rambo echter in het gevangenenkamp zijn oude vriend Banks ziet besluit hij de opdracht uit te breiden tot het redden van alle gevangenen.

In zijn eentje vaagt hij het halve Vietnamese leger weg en hij wordt bij zijn terugkeer in de Verenigde Staten als held binnen gehaald.

In het dagelijkse leven blijkt Sylvester Stallone echter niet zo'n onverschrokken vechtmachine te zijn. Zo heeft hij bijvoorbeeld tijdens de oorlog nooit een voet in Vietnam gezet. Hij vond het veiliger om zich aan de dienstplicht te onttrekken en zich tijdelijk in Zwitserland te vestigen. Hier verdiende hij de kost als sportleraar aan een dure kostschool voor meisjes.

Na de actie van het Amerikaanse leger tegen Libië in april 1986 kondigde kolonel Khadaffi aan dat het aantal terroristische acties in Europa zou worden uitgebreid. Deze mededeling was voor Sylvester Stallone voldoende reden om een gepland bezoek aan het filmfestival in Cannes af te zeggen.

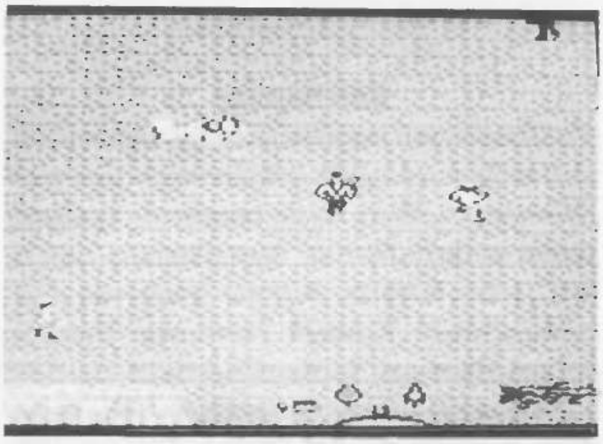
Intussen is gebleken dat ook gevoel voor humor niet de meest ontwikkelde karaktereigenschap van Stallone is.

Begin mei 1986 besteedde het Engelse satirisch programma 'Spitting Image' namelijk

aandacht aan de weigering van Stallone om naar Europa te komen.
In deze sketch werd gezegd dat geen persoon, wet of oorlog in staat was Rambo tegen te houden. Alleen de gedachte dat hij zichzelf aan enig persoonlijk risico zou moeten blootstellen kon dat. Vervolgens werd Sylvester Stallone getoond terwijl hij bij een reisbureau zijn trip naar Europa annuleerde omdat hij bang was.
Stallone besloot toen een proces wegens smaad tegen de makers van "Spitting Image" aan te spannen. Na een bespreking met zijn advocaat begreep Stallone dat er zeer weinig kans van slagen bestond en heeft toen toch maar afgezien van een proces.

Genoeg boosaardige roddels nu, laten we het spel "Rambo – First blood part II" eens nader bekijken.
Geïnspireerd door het geweldige succes van de gelijknamige film (en het geluid van de rinkelende kassa niet te vergeten) heeft Ocean Software Limited de rechten voor het spel Rambo verworven.
Na veel bombarie in de diverse bladen werd het spel dan eindelijk uitgebracht.
De verwachtingen waren hoog gespannen. Te hoog, zoals helaas is gebleken. De graphics vallen nog wel mee, al zijn de sprites wat grof uitgevoerd. Helaas heeft men door het zorgen voor uitgebreide publiciteit een klein detail over het hoofd gezien. Het spel is namelijk nagenoeg onspeelbaar.
Wat te denken bijvoorbeeld van bomen waar je tussendoor kunt lopen om vervolgens tot de ontdekking te komen dat verdere doorgang wordt belemmerd door het bladerdak?
Voorts is het verschil tussen struiken waar je doorheen kunt lopen en struiken waarin je verstrikt raakt nauwelijks te zien.
Iedereen weet natuurlijk dat Rambo stalen spieren heeft.
Wist je echter ook dat hij zo sterk is als een tank? Wanneer hij over een Vietnamees heenwalst overleeft deze stakker de ontmoeting niet.

De muziek die het spel begeleid (van de hand van Martin Gallway) daarentegen is werkelijk superbe te noemen.
Aan de start van het spel zie je Rambo midden in de jungle staan. Hij is gewapend met een rugzak vol messen en twee soorten pijlen (normale en pijlen met een exploderende punt). Andere wapens, zoals een machinegeweer en handgranaten zijn tijdens het spel te vinden. Het oprapen ervan levert extra punten op. Het spel kan overigens worden gepauzeerd door de toets <RUN/STOP> in te drukken.
Linksonder in het beeldscherm is het woord *"ENERGY"* te lezen. Naarmate Rambo meer kogels met zijn overmaatse borstkas (hij is bijna even breed als lang) opvangt, wordt de energiebalk kleiner. Anders dan in de film is Rambo in dit spel niet onsterfelijk. Zodra zijn energie uitgeput is valt voor hem het doek en is het spel afgelopen.



Rambo heeft de helicopter bereikt

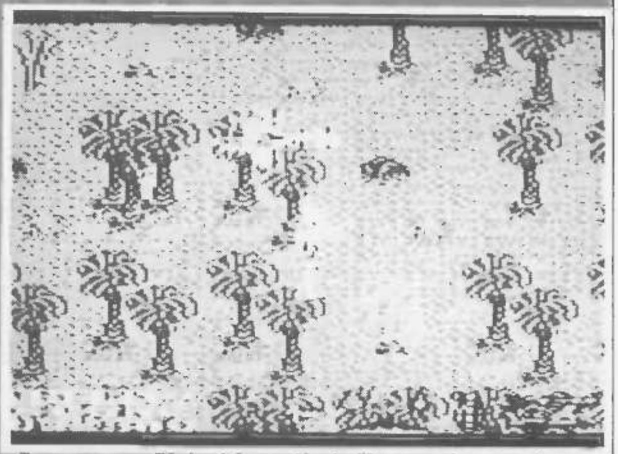
Rechtsonder in beeld kun je zien waaruit het wapenarsenaal van John Rambo bestaat. Het wapen dat hij momenteel hanteert, licht wit op. Om het te gebruiken druk je de vuurknop in.
Om te beginnen zul je het krijgsgevangenkamp binnen moeten dringen. Hier moet je Banks opsporen en bevrijden. De Vietnamezen hebben hun ogen echter niet in hun zak. Zodra je het kamp binnengaat wordt alarm geslagen en komen de bewakers van alle kanten aanrennen. Nadat je erin bent geslaagd Banks los te snijden door langs hem te lopen moet je samen

met hem de helicopter opsporen en daarmee naar het kamp terugvliegen. Nadat je bent geland moet je de andere gevangenen bevrijden en zorgen dat je de helicopter weer bereikt.
Mocht dit onverhoopt lukken dan stijg je op om naar de basis in Thailand te vliegen.

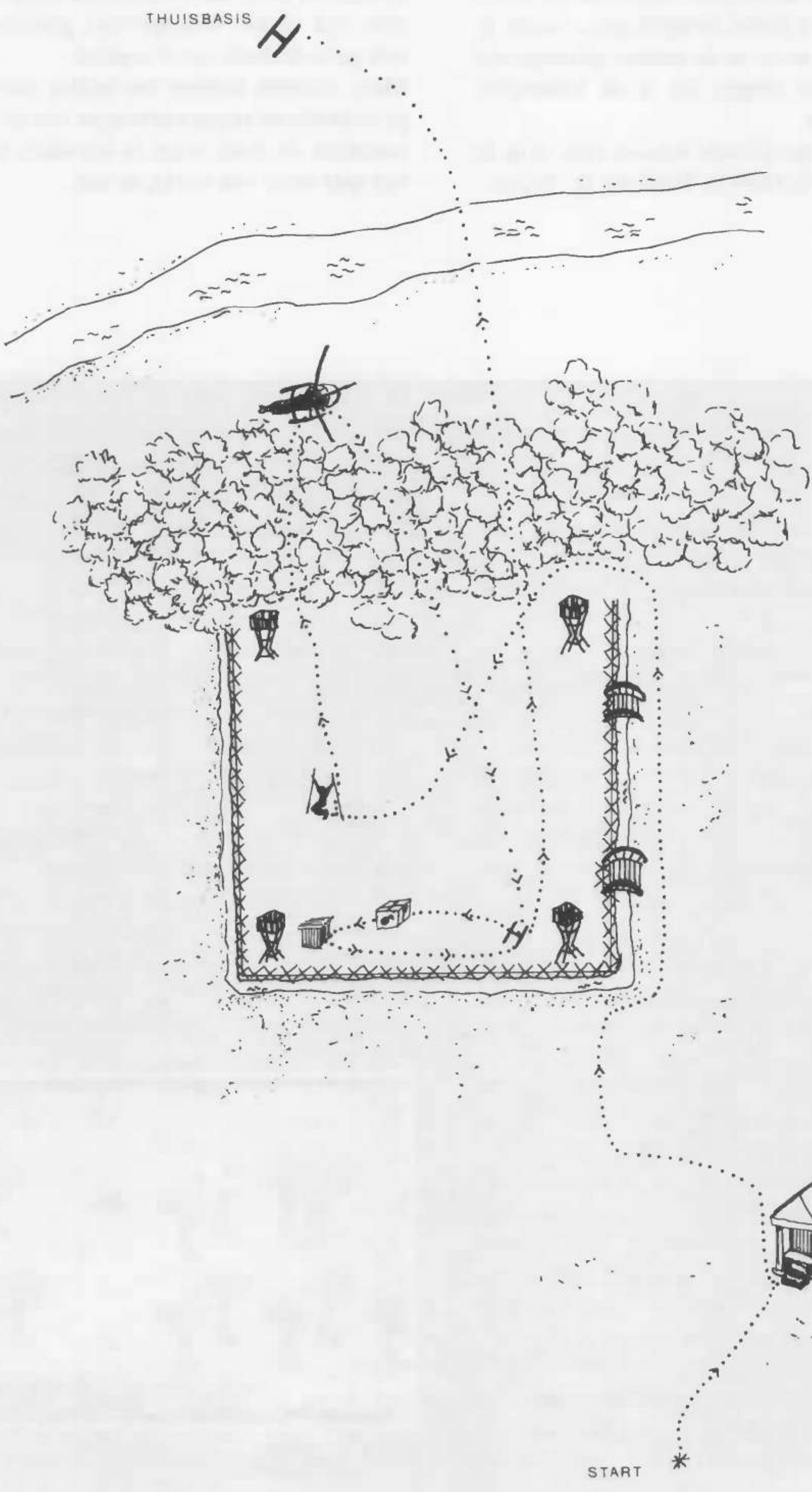
Inmiddels heeft de Vietnamese luchtmacht zich ook in het strijdgewoel gemengd en een gevechtshelicopter ingezet.
Meer smaken hebben we helaas niet. Als je ondanks de tegenwerkingen van de Vietnamezen de basis weet te bereiken begint het spel weer van voren af aan.

Speeltips

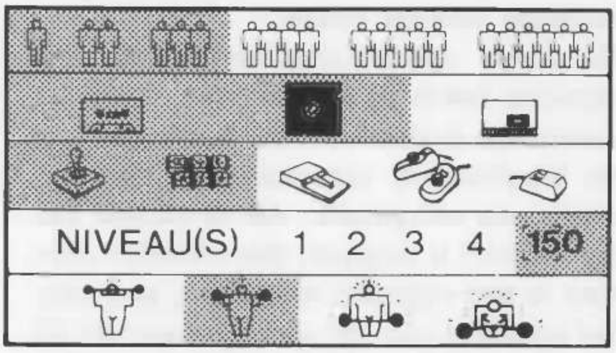
Je moet voorkomen dat je de aandacht van de bewakers trekt. Veroorzaak, zolang je nog niet binnen het kamp bent, dus niet teveel lawaai en grijp alleen als het niet anders kan naar de wapenen. Maak dan uitsluitend gebruik van het mes of de normale pijlen.
Bij de tempel staat een machinegeweer dat je kunt meenemen door er overheen te lopen.
Er bestaan verschillende manieren om het kamp binnen te dringen. De onveiligste is het opblazen van de afrastering met een ontploffende pijl. Het is verstandiger om langs de rechterzijde van het kamp naar het noorden te blijven lopen en de bewakers zoveel mogelijk te ontwijken. Aan het einde van de afrastering kun je dan naar binnen lopen. Binnen het kamp kun je, indien gewenst, het machinegeweer gebruiken.
Loop naar de linkerzijde van het kamp en neem het mes weer ter hand. Snij dan je gevangen kameraad los en hou de pijlen met de explosieve punten in de aanslag. Ren naar het noord-noordoosten en blaas met de pijlen de in de weg staande bomen op. Op een gegeven moment zul je een blauwe helicopter tegenkomen. Ga aan boord en je energie zal weer tot 100% worden aangevuld.
Je energiepeil zal nu zeer snel teruglopen, dus je moet nu zonder aarzeling naar de rechter benedenhoek van het kamp vliegen. Hier zie je de landingsplaats (een op zijn kant liggende H). Land hier en ren naar de linkerkant van het kamp. Zoek de bamboehut op waarin de overige gevangenen vastzitten. Vlakbij de bamboehut kun je een kist handgranaten ophalen.
Gebruik het mes om aan de onderzijde een gat in het bamboe te snijden. Nadat alle gevangenen zijn ontsnapt moet je weer terugrennen naar de helicopter. Zodra je bent ingestegen wordt je energie weer tot 100% aangevuld. Zet de boordraketten op scherp en vlieg naar het noorden teneinde de thuisbasis op te sporen.
Om met de opduikende gevechtshelicopter af te rekenen kun je het beste stil gaan hangen op het moment dat deze in beeld komt. Laat hem passeren en vuur dan de raketten op de vijand af. Na een aantal treffers kiest de piloot van de gevechtshelicopter het hazenpad zodat je je weg weer kunt vervolgen totdat de helicopter weer opduikt.



De helicopter wordt aangevallen.


THUISBASIS
START

Activision | Catalyst Coders | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van *Rampage* is het vernietigen van zoveel mogelijk steden. Gelukkig hoef je dit karwei niet alleen op te knappen, aangezien het spel door drie spelers tegelijk kan worden gespeeld.

Beschrijving

Rampage is een spel uit de immer groeiende categorie conversies van spellen uit de hallen. In dit geval heeft Activision de rechten verworven om *Rampage*, van de fabrikant Bally Midway, om te (laten) schrijven voor diverse home computers. *Rampage* is in de speelhallen nooit echt een fantastisch kassucces geweest, maar het spel mag zich desondanks verheugen in een schare trouwe en fanatieke aanhangers.

Het scenario van *Rampage* is simpel. Drie tieners, George, Lizzie en Ralph besluiten een hapje te nuttigen bij het *"Greaseburger Fast Food Emporium"*. De door hun bestelde hamburger, een *"Big Muck"* voldoet echter niet geheel aan de toch al niet erg hoog gespannen verwachtingen. Nadat de misselijkheid geweken is, blijken de drie spontaan uit hun kleding te barsten. Ze zijn veranderd in bovenmaatse monsters.

De oorzaak van dit ongemak is gelegen in het feit dat de research afdeling van *"Greaseburger Fast Food Emporium"* abusievelijk een experimentele grondstof heeft afgeleverd aan de keuken van het restaurant.
Het gevolg van dit administratieve foutje is dat de drie monsters op zijn zachtst gezegd lichtelijk ontstemd zijn. Ze besluiten om hun woede te koelen op de stad en haar bevolking die verantwoordelijk is voor hun wrede lot.

Rampage is kan door één tot en met drie spelers worden gespeeld. Het bijzondere is dat alle spelers tegelijkertijd aan de vernielingen deelnemen. Spelers 1 en 2 gebruiken hiervoor ieder een eigen joystick, terwijl speler 3 zich met het toetsenbord moet behelpen.
Is het thema van het spel eenvoudig, het leren besturen van de monsters daarentegen is een stuk lastiger. Na wat oefenen zal dat echter niet al te veel problemen meer opleveren.
De joystick wordt gebruikt om de monsters in de vier hoofdrichtingen te laten lopen. Wanneer je bij de hoek van een gebouw staat, klim je omhoog als je de joystick naar boven duwt. Trek je de joystick naar je toe wanneer het monster aan de zijgevel van een

gebouw hangt of boven op het dak hangt, dan klautert hij weer omlaag.
Wanneer je de vuurknop indrukt terwijl de joystick in de neutrale stand staat, dan springt het monster.
Wanneer je een klap wilt uitdelen dan moet je gelijkertijd de joystick in de gewenste richting bewegen en op de vuurknop drukken. Houdt de vuurknop dan ingedrukt en druk dan nogmaals op de vuurknop.
De toetsen die speler drie moet gebruiken zijn:

<<>	Naar links
<?>	Naar rechts
< a >	Omhoog
<:>	Omlaag
<=>	Vuur

Nodeloos om te zeggen dat de speler die op het toetsenbord is aangewezen beslist niet in het voordeel is ten opzichte van zijn twee tegenstanders.

Het is nu de bedoeling om de gebouwen dermate te beschadigen dat ze vanzelf instorten. Uiteraard blijft de bevolking niet werkloos toezien hoe hun mooie stad in een puinhoop wordt veranderd. Men heeft de hulp van het leger ingeroepen om hen te verdedigen. Onophoudelijk worden de monsters onder vuur genomen vanuit de laagvliegende helicopters, terwijl op straat tanks en politiewagens af en aan rijden. Zo nu en dan verschijnt er zelfs een zwaar gewapende marinier achter één van de vensters. Het verdient trouwens aanbeveling om de ramen van de gebouwen in de gaten te houden, aangezien hierachter soms ook andere lekkere hapjes zichtbaar worden.
Om het spel te starten drukt elke speler zijn vuurknop (speler 3 toets <=>) in.
De speler kan daarna, door het op en neer bewegen van de joystick, één van de drie monsters selecteren die hij wil besturen. Het is niet mogelijk dat twee of meerdere spelers hetzelfde monster kiezen.
Na enige ogenblikken worden de drie monsters boven de stad gedropt. Onder de namen van de drie monsters worden de scores bijgehouden, met daaronder voor elk ondier een energiebalk. Als de energie van een monster is uitgeput, dan verandert deze weer in zijn originele, menselijke, gedaante. Vol schaamte over de verwoestingen die hij zojuist heeft aangericht loopt het mensje het beeld uit.

Behalve de gebouwen, kunnen de monsters ook de helicopters en de voertuigen proberen te verpulveren. Het is zelfs mogelijk om de andere monsters een oplawaai te verkopen.
Wanneer je *Rampage* alleen speelt, zullen toch drie monsters de steden onveilig maken. De andere twee worden dan door de computer bestuurd.
Het spel beslaat 50 steden, waarin je steeds 3 dagen moet overleven in verschillende wijken. In totaal zul je dus 150 velden moeten overleven om het spel te beëindigen. Voorwaar, geen eenvoudige opgave.

Speeltips

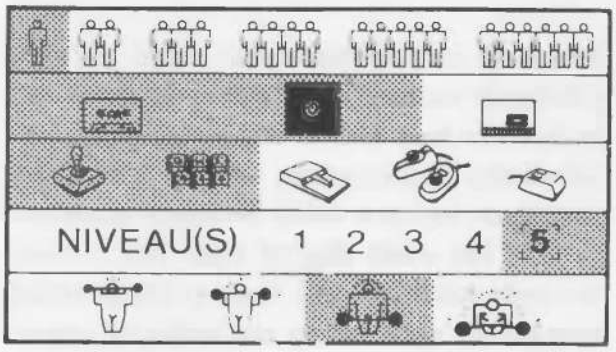
Om de gevel van een gebouw met je vuisten te bewerken moet je recht omlaag slaan.
In steden waar de huizen dicht bij elkaar staan is het mogelijk om tegen de gevel van één huis op te klimmen en ook het aangrenzende huis onder handen te nemen door achteruit te slaan.
Zodra een gebouw begint in te storten zie je aan de voet van het pand de karakteristieke stofwolken opdoemen. Aarzel dan geen moment en spring van het gebouw af. Het vallende puin richt namelijk nogal wat lichamelijke schade aan.
De belangrijkste tip die we je kunnen geven is om het spel niet alleen te spelen. Het zal dan niet lang duren voordat het oersaai wordt. Het spel wordt echter een stuk boeiende wanneer je het met twee of drie spelers speelt. Je hebt dan echt je handen vol omdat je niet alleen voor jezelf moet zorgen, maar ook nog eens je tegenstanders van het lijf moet zien te houden.
Vergeet niet om waar dat maar mogelijk is een hapje eten naar binnen te werken. Het voedzaamste zijn mensen, maar bij gebrek aan beter moet je je af en toe wel eens behelpen met een kom goudvissen of zo. Door te eten kun je het energieverlies weer wat aanvullen.
Voordat het spel begint zie je een lijstje met verschillende voorwerpen die eetbaar zijn. Niet alles verteert echter even makkelijk. Het eten van een cactus of een TV toestel is ten zeerste af te raden.
Je kunt links of rechts het beeld uitlopen. Wanneer je dan doorloopt kom je na enige tijd weer aan de andere kant het beeldscherm binnen wandelen.

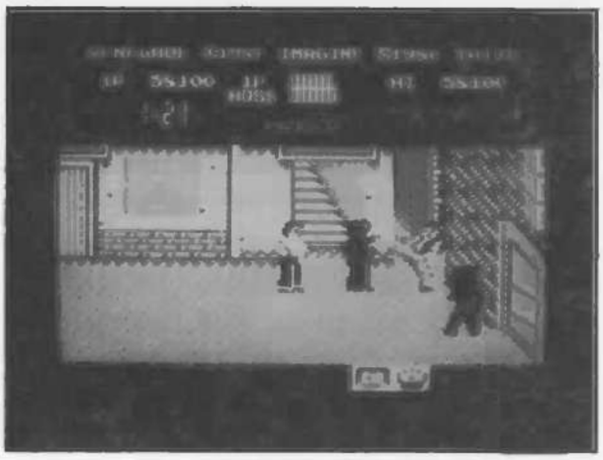
Wanneer één van de andere monsters op sterven na dood is, is het verstandig om in de buurt te blijven. Het monster verandert op een gegeven moment onherroepelijk in een mens. Eet smakelijk!

RENEGADE

R

Imagine | Max Taylor | Home Software





Doel

Het doel van het spel *Renegade* is het verslaan van een aantal straatbendes. Pas als je hierin bent geslaagd kun je je geliefde in de armen sluiten.
Lang zal het geluk echter niet duren, want de gevechten beginnen weer van voren af aan.

Beschrijving

Renegade is één van de vele spellen voor home computers die oorspronkelijk uit de speelhallen stammen. In dit geval berusten de rechten van het spel bij de speelautomaten gigant *Taito*. De rechten voor het converteren van *Renegade* naar de verschillende merken home computers werden verworven door *Imagine Software*, hetgeen weer een onderdeel is van het overbekende softwarehuis *Ocean*.
Het spel speelt zich af in de gevaarlijke achterbuurten van een grote stad. Het hoofdfiguur - jij dus - heeft een afspraak met zijn vriendin Lucy. Helaas heeft zij met je afgesproken in een slecht bekend staand gedeelte van de stad. Het is daar een echte asfalt jungle. (Zou ze wel echt zoveel van je houden als ze altijd zegt, vraag je jezelf af?) Vol goede moed ga je op weg naar de afspraak. Het begint al langzaam donker te worden. Je weet uit ervaring dat dat het tijdstip is dat het gore gespuis uit hun stinkende holen tevoorschijn komt om onschuldige burgers af te ranselen. Soms om ze te beroven, maar meestal gewoon voor de lol. Het treinstel rolt het metro station binnen waar je moet uitstappen. Schichtig kijk je om je heen of er geen gevaar dreigt. Alles lijkt veilig, dus je verlaat de metro. Je hebt nog maar net een voet op het perron gezet of je wordt omsingeld door een aantal bendeleden. Je hoeft niet lang na te denken om te weten dat ze je niet willen vragen hoe laat het is. Je weet bovendien zelf onmiddellijk hoe laat het is. In je gedachten neem je nog even snel je eerste twee karatelessen uit de schriftelijke cursus door. Dan ben je klaar voor de confrontatie. (Nog een geluk dat je tot nog toe slechts twee lessen had gevolgd, want er is geen tijd meer te verliezen.)
Nadat je de bendeleden hebt verslagen, wacht je nog een verrassing. De bendeleider zelf heeft al zijn moed bij elkaar geschraapt om je eigenhandig de genadeslag te geven. Althans, dat denkt hij. Na het doden van de leider, wachten je nog vier andere knokploegen in verschillende delen van de stad.

Het spel *Renegade* kan een vergelijking met het originele spel uit de speelhallen goed

doorstaan. Uiteraard zijn de graphics minder fraai dan die van zijn grote broer, terwijl ook het gedigitaliseerde stemgeluid ontbreekt. Daar staat echter tegenover dat het spel op de Commodore 64 goed speelbaar is, zij het dat het in onze ogen moeilijker is dan op de speelautomaat.

Nadat het spel is geladen, wordt het gestart na het indrukken van de vuurknop. Je staat dan op het perron, met op de achtergrond een metrostel dat volgekalkt is met graffiti. Het spel wordt gespeeld met een joystick in combinatie met het toetsenbord. Helaas ontbreekt de mogelijkheid om het spel met twee spelers te spelen. Het beeldscherm biedt niet meer informatie dan strikt noodzakelijk is. Pauzeer het spel even door de <RUN/STOP> toets in te drukken. Je kunt dan rustig het beeldscherm bekijken zonder meteen met de grond gelijk te worden gemaakt. Langs de bovenrand van het beeldscherm zie je de door jou behaalde score, met daarnaast de hoogste score. Tussen deze twee scores is een energiebalk afgebeeld. Zodra deze verdwenen is, verlies je bij het eerste het beste treffen dat je moet incasseren een leven. Onder jouw puntentotaal telt een klok de seconden gestaag af. Je hebt namelijk slechts een beperkte tijd om een deel van de stad te ontdoen van de straatvechters. Linksonder in beeld zie je een portret, hetgeen aangeeft dat je nog één extra leven hebt.
Alle bendeleden moeten meerdere malen tegen de grond worden geslagen voordat zij het loodje leggen. Hetzelfde geldt voor de leider, echter met dien verstande dat hij sterker is en dus vaker moet worden gevloerd.

Nu je het beeldscherm hebt bekeken, kun je het spel weer starten door nogmaals de <RUN/STOP> toets in te drukken.
Wanneer je het muziekje wilt uitschakelen, kun je hiervoor de <SPATIEBALK> indrukken.
Halverwege een spel opgeven in een hopeloze positie kan ook. Druk hiervoor tegelijkertijd de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> in.

Na dit korte intermezzo gaan we verder met het eigenlijke spel.
Je kunt nu rondlopen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. De vuurknop heeft geen functie in dit spel. Het uitdelen van klappen en schoppen gebeurt met behulp van drie verschillende toetsen. Dit zijn:
<←> = Aanvallen naar links
<2> = Aanvallen naar rechts
<1> = Omhoog springen

Met deze toetsen kunnen in totaal vijf verschillende technieken worden toegepast. Dit is dus iets heel anders dan we gewend zijn uit allerlei karatespellen, waarbij de richting waarin de joystick wordt bewogen bepalend is voor het soort slag of trap. Het is even wennen, maar het valt in de praktijk reuze mee om op deze manier een geduchte tegenstander te zijn.
Het soort slag of trap dat je uitdeelt is verder ook nog afhankelijk van de omstandigheden. Je kunt hier verder geen invloed op uitoefenen. (Wat ons betreft overigens had de handleiding van *Renegade* op dit punt wel wat duidelijker mogen zijn.)
De vijf beschikbare aanvallende bewegingen zijn:

Slaan in het gezicht
Dit gebeurt altijd in de richting waarin je kijkt. Kijk je bijvoorbeeld naar rechts, dan moet je toets <2> indrukken.
Hoge trap naar achteren
Deze trap deel je uit door, wanneer je bijvoorbeeld naar links kijkt, toets <2> in te drukken.

Vliegende trap
Altijd in de richting waarin je kijkt. Druk hiervoor gelijktijdig toets <1> in om te springen en één van de twee aanvalstoetsen.

Een gevloerde tegenstander slaan
Wanneer een vijand op zijn rug ligt kun je proberen meteen korte metten met hem maken. Alhoewel een bekend gebod van ridderlijkheid zegt: ''Ge zult uw tegenstander niet slaan wanneer hij op de grond ligt'', is het

in deze omstandigheden toch beter om over te stappen naar een andere wet, namelijk: ''Wanneer de tegenstander op de grond ligt, is het aan te raden om ervoor te zorgen dat hij nooit meer overeind komt''.
Loop voor het in de praktijk brengen van deze wijsheid naar de tegenstander die is gevloerd en sta vlak voor zijn hoofd stil. Trek dan de joystick naar je toe terwijl je de juiste toets voor een voorwaartse aanval indrukt.

Schop onder gordel
Het favoriete tijdverdrijf van doorgewinterde straatvechters. Je kunt deze techniek echter uitsluitend toepassen wanneer je door een tegenstander van achteren wordt vastgehouden. Je schopt de tegenstander voor je dan tegen de edele delen door een voorwaartse aanval uit te voeren.

Voordat de bendeleider tevoorschijn komt moet je eerst een aantal van zijn handlangers om zeep hebben geholpen. Zodra de bendeleider zijn opwachting maakt, verschijnt er een tweede energiebalk, onder die van jou.

Speeltips

Zorg altijd voor een goede rugdekking en blijf nooit stilstaan.
Je krijgt te maken met verschillende tegenstanders, zowel ongewapend als gewapend. Probeer eerst de gewapende tegenstanders uit te schakelen, want die zijn het gevaarlijkst.
Op de eerste twee niveaus is het mogelijk om vijanden de afgrond in te meppen. Pas echter op, want je kunt er zelf ook in vallen. Het heeft geen zin om rond te blijven lopen om de tegenstanders te ontwijken. Als je niet voldoende bendeleden doodt, komt de leider niet opdagen. De tijd tikt echter onverstoorbaar door.

Wanneer je van achter wordt vastgegrepen, moet je niet te lang treuzelen om jezelf te bevrijden met behulp van een achterwaartse aanval.
Sla niet in het wilde weg om je heen. Als je begint te slaan wanneer de tegenstander nog niet dicht genoeg genaderd is, komen ze niet naderbij, zodat je ze niet kunt raken. Laat hem dus binnen armafstand komen voordat je er op los slaat.

Niveau 1

Loop naar de linkerzijde van het perron. Hier ga je met de rug tegen de muur gaan staan, zodat je niet van achteren kunt worden aangevallen. Je zult dan weinig moeite hebben met het verslaan van alle vijanden, inclusief de bendeleider.
Probeer echter geen vliegende trap uit te voeren naar deze bendeleider.

Niveau 2

Dit niveau begint met een aantal motorduivels die op je af komen racen. De enige manier om deze uit te schakelen is om deze van hun stalen ros af te trappen. Doe dit door middel van vliegende trappen. Nadat je op deze manier vier vijanden naar de andere wereld hebt geholpen, komt de rest van de bende op de proppen. Loop dan naar de rechterzijde, waar je weer tegen de muur kunt staan. Na weer voldoende gajes te hebben neergesabeld verschijnt de baas weer. Wees voorzichtig met hem. Als je een klap van hem krijgt ben je verloren. Hij schopt je dan onderuit, hetgeen veel energie kost. Je kunt deze schop niet ontwijken.

Niveau 3

Mocht je jezelf nog afvragen of je er ooit toe zou kunnen komen om een vrouw te slaan, dan worden je principes hier op de proef gesteld. Je bent namelijk beland in het midden van een vrouwen-bende. Doodt er zoveel mogelijk voor dat de leidster, een zekere *Big Bad Bertha*, komt opdagen.
Bertha is zeer moeilijk klein te krijgen. Je kunt hiervoor twee verschillende technieken proberen. Welke techniek je ook probeert, probeer altijd zoveel mogelijk bendeleden te doden voordat Bertha op het toneel verschijnt en bewaar voldoende afstand.
De eerste methode is een serie hoge, achterwaartse trappen los te laten. De tweede manier is om te wachten totdat Bertha stil staat en dan een vliegende trap te geven. Zodra Bertha ligt, duik je bovenop haar om haar verder toe te takelen.

Niveau 4

Het gevaar van dit niveau schuilt in het feit dat sommige tegenstanders zijn gewapend met vervaarlijke scheermessen. Eén haal met zo'n mes heeft een slagaderlijke bloeding tot gevolg. Het verlies van een leven is dan niet meer te voorkomen.

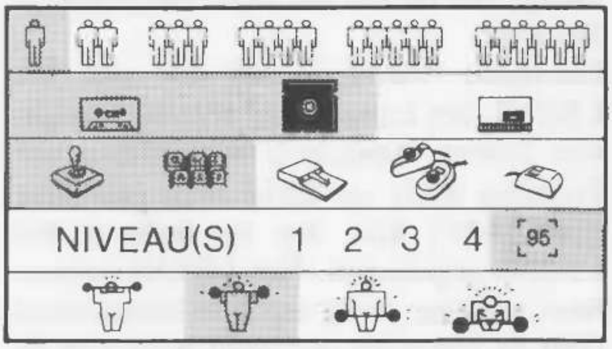
Niveau 5

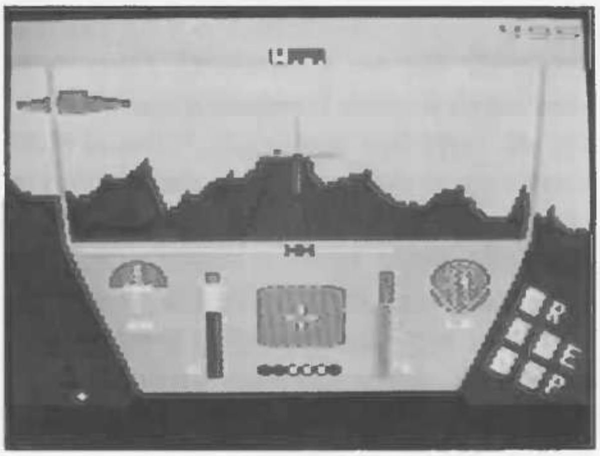
Het laatste niveau wordt bevolkt door een selectie van de sterkste tegenstanders uit de verschillende bendes. Pas extra op voor de leider, want hij is gewapend met een pistool. Het is hier het beste om de gevechten vlak bij de afgrond aan te gaan. Mocht je een tegenstander namelijk vloeren, dan is de kans groot dat hij in het gat stort. Hij is dan in één keer gedood.

RESCUE ON FRACTALUS!

R

Activision | Lucasfilm Games Division | Ariolasoft





Doel

In Rescue on Fractalus! moet je proberen met jouw Valkyrie gevechtsjager zoveel mogelijk gestrande ruimtepiloten van het oppervlak van de door Jaggi troepen bezette planeet Fractalus te redden. Gebruikmakend van je boosters stijg je van het planeet oppervlak op en ga je terug naar het moederschip. Alwaar de volgende opdracht in de hel van Fractalus je wacht.

Beschrijving

Reeds enige jaren geleden circuleerde onder intimi van de firma Parker Brothers een spel voor de Atari 800 computer (oude serie), Behind Jaggi Lines genaamd.
Parker Brothers besloot echter de computersoftware divisie op te heffen wegens te gering rendement. Het leek alsof Behind Jaggi Lines een roemloze dood beschoren zou zijn in de archieven van Parker Brothers. Wie schets echter onze verbazing toen medio 1985 Activision in samenwerking met Lucasfilm Ltd. het spel Rescue on Fractalus! voor Atari, Commodore 64 en Apple uitbracht. Verbazing aangezien Rescue on Fractalus! identiek is aan Behind Jaggi Lines.
George "Star Wars" Lucas breidt zijn activiteiten voortdurend uit. Laatste loot aan de boom is de Lucasfilm Games Division. In samenwerking met onder andere Activision ontwikkelt men hier computersoftware welke (enigszins) gebaseerd is op de filmsuccessen van Lucas. Hoe nu precies de connectie Parker Brothers-Lucasfilm Ltd. met betrekking tot Behind Jaggi Lines/Rescue on Fractalus! is, is onduidelijk en eveneens onbelangrijk in dit verband. We kunnen Lucasfilm in ieder geval dankbaar zijn dat ze Behind Jaggi Lines een geruisloos verscheiden bespaard hebben.

Het Jaggi achtergrond verhaal voor het spel is gelijk gebleven. De Jaggi (voor mensen uitspreekbare afkorting van J'Hagga Ri Katchaki) voeren een niet aflatende oorlog tegen de mensheid. Roekeloos, redeloos en genadeloos blijven zij proberen het menselijke ras te vernietigen. Zij hebben zich nu ingegraven op de planeet Fractalus, een bijna onneembare vesting. De atmosfeer van Fractalus is dermate giftig dat zelfs het modernste ruimtepak het slechts enkele uren uithoudt. Steeds meer ruimtepiloten worden boven Fractalus neergeschoten en komen daarbij om. Worden ze niet direkt gedood dan krijgt de atmosfeer ze na enkele uren wel te pakken.

Als tenminste de Jaggi ze niet vóór die tijd vinden. En Jaggi maken geen gevangenen! Aangezien het Terraanse Rijk niet zomaar een blik ruimtepiloten kan blijven open trekken is het zaak onze helden van een zekere dood te redden.

Hiertoe ben jij als veteraan van het eertijds befaamde (en nu opgeheven) Ethercorps samen met je oude kompanen opnieuw onder de wapenen geroepen. Jullie zijn de enigen die in staat zijn in de dichte soep te vliegen die doorgaat voor atmosfeer op Fractalus. Jullie hebben tenslotte het vak nog op de harde manier geleerd. Die jonge kadetten van tegenwoordig kunnen dan wel mooie space loopings draaien, maar daar blijft het bij!

De Jaggi hadden geen betere planeet kunnen uitzoeken om zich in te graven. De agressieve atmosfeer, het onherbergzame oppervlak en de eindeloze bergketens maken het ons uiterst moeilijk. Bovendien heeft Fractalus een zeer hoge rotatie. Hierdoor duren dagen en nachten slechts 9 minuten.
Vooral wanneer je opdracht je naar de equator voert waar de concentratie Jaggi het grootst is, kan dit zeer hinderlijk zijn. Aan de zuidpool, waar je eerste opdrachten je heenvoeren, treedt dit effect niet op.

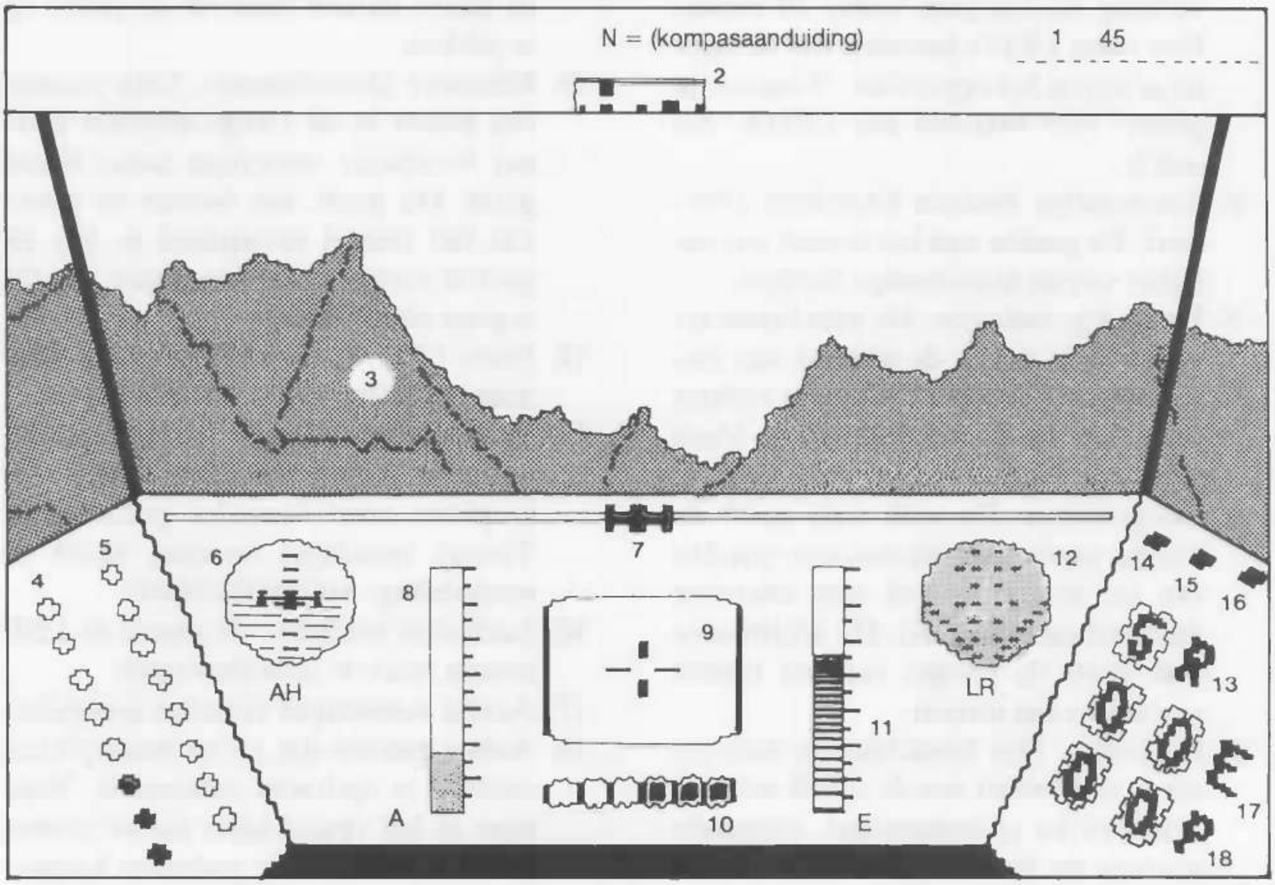
De Valkyrie Wing gevechtsjager is de modernste gevechtsjager waarover het Terraanse Rijk beschikt. Een Valkyrie kan zowel in de dampkring als in de ruimte gebruikt worden. Normaliter zijn Valkyrie gevechtsjagers zwaar bewapend maar voor deze specifieke gelegenheid zijn de jagers omgebouwd. Om zoveel mogelijk piloten in het ruim te kunnen herbergen is bijna alle bewapening uit het toestel gesloopt. Je hebt nu genoeg ruimte om 20 piloten (weliswaar krap) te vervoeren.
Je bent echter niet helemaal onbewapend. Je beschikt over het Dirac Spiegel Schild en AMB torpedo's. Het Dirac schild zorgt ervoor dat kleine botsingen met voorwerpen geen schade aan het toestel veroorzaken. Het beschermt het toestel eveneens tegen vijandelijk vuur. Op volle snelheid frontaal tegen een berg opvliegen is echter ook voor een Dirac schild een té grote belasting. Het Dirac schild is een vrij grote belasting voor je energie voorraad.
De AMB torpedo's zijn een geschenk uit de hemel. Met een AMB is een voltreffer namelijk niet noodzakelijk. Een AMB vernietigt alles binnen een straal van ongeveer 10 meter.
Daarnaast beschik je ook nog over het LRENS, het Long Range Etheric Navigation System. Aangezien de atmosfeer van Fractalus meer op dikke soep (derhalve geen zicht!) lijkt dan op lucht is het LRENS ingebouwd. Het LRENS projecteert wanneer nodig een driedimensionaal door de computer opgewekt beeld van de omgeving op de voorruit van het toestel.
Je sterkste wapen is echter in feite de Valkyrie jager zelf. Een Valkyrie wordt altijd vanuit een moederschip gedropt. Afdaling naar de planeet is een volledig automatische procedure. De twee Firedrake F27 turbojets zorgen voor een maximale vliegsnelheid van MACH 7.2 (7.2* de geluidssnelheid, ongeveer 8640 km/u).
Voor de terugkeer naar het moederschip beschik je over twee ARD/VARC antimaterie boosters. Deze brengen je binnen enkele seconden vanaf het planeet oppervlak naar het moederschip. Ook deze procedure is geheel automatisch.
Het toestel heeft een spanwijdte van 12,8 meter bij een lengte van 18,4 meter. Het is uiterst wendbaar en reageert op de minste stuurknuppel beweging. Alleen zeer ervaren piloten kunnen optimaal met een Valkyrie uit de voeten.

Activision gebruikt sinds enige tijd zowel bij cassette als disk een nieuwe, zeer snelle lader. Het gebruik van deze lader heeft echter als nadeel dat niet gebruikte randapparatuur losgekoppeld moet worden. Laad je Rescue on Fractalus! vanaf band dan zal een diskdrive of printer losgekoppeld moeten worden. De lader geeft een foutmelding en stopt het inladen wanneer

je dit vergeet.
Laad het programma in en geniet van de grafisch zeer fraaie titelbeelden en de muziek. Na enige tijd verschijnt op je scherm het interieur van een cockpit: de Valkyrie Wing gevechtsjager. Buiten zie je een groene hangardeur met daarop LEVEL 04. Dit is het startniveau. Voor beginners is het echter aan te raden op niveau 1 te starten.
Druk hiertoe <RESTORE> in. Je gaat nu naar een keuzemenu. Het start niveau wijzig je met functietoets <F3> (hoger) en <F5> (lager). Je kunt in totaal uit 95 niveaus kiezen. Niveau 1 tot en met 3 zijn oefenniveaus. Op niveau 1 is het jou toegewezen gebied door droids reeds van Jaggi gezuiverd. Je hebt niets te vrezen en kunt je wijden aan de edele vliegkunst.
Niveau 2 en 3 introduceren Jaggi afweergeschut. Op niveau 4 en hoger kom je vliegende schotels (zeer vaak met kamikaze piloten) tegen. De eerste 15 niveaus spelen zich af aan de zuidpool van Fractalus. Door de stand van de planeet-as ten opzichte van de zon is het hier altijd licht. De zon gaat nooit onder. Op niveau 16 en hoger voert je opdracht je naar de evenaar waar je te maken krijgt met de korte dagen en nachten. 's Nachts is er zelfs niet genoeg licht om het LRENS te activeren. Je bent dan helemaal aangewezen op je instrumenten.

Wanneer je met de geredde piloten teruggekeerd bent in het moederschip en je hebt het aan het begin van de opdracht opgegeven aantal piloten gered dan kun je in dit menu zien tot welk niveau je bevorderd bent: *RANKING LEVEL*.
Eveneens wordt hier de hoogste score en de score van het laatste spel bijgehouden.
Voordat je aan je eerste opdracht begint kun je met een druk op functietoets <F7> de door een onbemande droid gemaakte video opnamen van het planeet oppervlak bekijken.

Maak je veiligheidsgordel vast en bereid je voor op de lancering! Na het indrukken



van <F1> of de vuurknop (poort 2) gaat langzaam de hangardeur open. Met bulderende motoren verlaat je de lanceerbuis. Na enige tijd bereik je de planeet oppervlak en geeft de computer met de mededeling *MANUAL* linksboven het instrumentenpaneel vrij.

Druk op de <SPATIEBALK> om het spel te pauzeren. Het is op dit moment raadzaam even alle instrumenten op het instrumentenpaneel goed te bestuderen. Alle noodzakelijke informatie kun je hier vinden.

1. Score
2. Kompas
3. Door het LRENS zichtbaar gemaakte planeetoppervlak.
4. Stuwkracht. Het aantal oplichtende LED's geeft aan hoeveel stuwkracht de Firedrake motoren geven. De stuwkracht wijzig je met de toetsen <,> (lager) en <.> (hoger). Slechts één LED brandt op dit moment.
5. Hoogte indicator. Geeft de relatieve hoogte aan ten opzichte van het terrein waarboven je vliegt. Treedt alleen in werking bij hoogten onder 10 meter. Hoe meer LED's branden des te lager zit je boven het oppervlak. Wanneer je geland bent branden alle LED's. Zie ook 8.
6. Kunstmatige horizon (Artificial Horizon). De positie van het toestel ten opzichte van de kunstmatige horizon.
7. Vleugeltip indicator. De gele lijnen ter weerszijden geven de afstand aan tussen respectievelijk de linker en rechter vleugeltip en de wanden van de kloof waarin je vliegt.
8. Hoogtemeter. De rode balk geeft de hoogte van het terrein aan ten opzichte van de zeespiegel (of wat daarvoor doorgaat op Fractalus). De lichtblauwe balk geeft de hoogte van het toestel aan boven het terrein.
9. Doelradar. Het kruisvizier in deze radar is verbonden aan de AMB werper. Vijandelijke afweergeschut, vliegende schotels en de neergestorte toestellen van onze eigen piloten worden hierop zichtbaar. Wanneer vijanden door het systeem gedetecteerd worden, projecteert het LRENS eveneens een doelvizier op de cockpitruit. Vijandelijk afweergeschut is als groene blokjes op de berghellingen zichtbaar.
10. Doelzoek indicator. Deze LED's geven aan of de vijand zijn afweergeschut op je aan het inregelen is. Zodra je in zijn vizier verschijnt gaan ALLE LED's even uit. Vervolgens gaan ze, beginnend bij de linker LED een voor een weer aan. Wanneer alle LED's branden zal de vijand schieten en je treffen!
11. Energie meter.
12. Lange-afstands scanner. Deze scanner reageert op de door de piloot uitgezonden noodsignalen. De scanner bestrijkt het gebied vóór de jager. Jouw positie is onderin de punt van de V-vorm. Een piloot verschijnt als een witte stip op de scanner. Vlieg naar de piloot toe totdat hij onderin de punt van de V-vorm terecht komt. Op dat moment gaat de scanner knipperen ten teken dat je op de juiste afstand bent om de piloot op te pikken.
13. Relatieve afstandsmeter. Vlak voordat een piloot in de Lange-afstands scanner verschijnt, verschijnt naast R een getal. Dit geeft aan hoever de piloot van het toestel verwijderd is. Bij 2R gaat de scanner (12) knipperen. Bij 0R is geen piloot in zicht.
14. Dirac LED. Deze LED gaat aan wanneer het Dirac schild operationeel is.
15. Moederschip. Deze LED knippert wanneer het moederschip in een omloopbaan rond Fractalus gekomen is. Tevens verschijnt bovenin beeld de mededeling: MOTHERSHIP!
16. Luchtsluis indicator. Wanneer de LED brandt staat de luchtsluis open.
17. Aantal vernietigde vijanden (*enemies*).
18. Aantal piloten dat je op moet pikken voordat je opdracht voltooid is. Wanneer je het opgedragen aantal piloten gered hebt, gaat de indicator knippe-

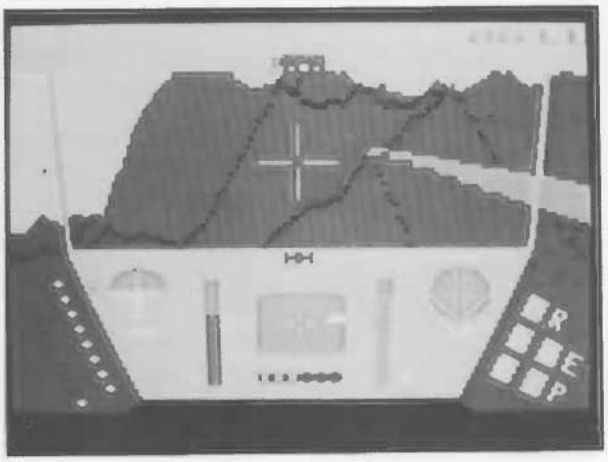
ren ten teken dat je missie voltooid is.

Druk nogmaals de <SPATIEBALK> in om aan de vlucht te beginnen. Experimenteer met de stuurknuppel om de bewegingen van het toestel in de vingers te krijgen. Hele kleine bewegingen van de stuurknuppel zijn meestal meer dan voldoende.
Wanneer een piloot in de scanner verschijnt, vlieg je in zijn richting. Ga lager vliegen zodat je snel kunt landen wanneer je de piloot bereikt hebt. Kijk uit of je het groene baken van de piloot ziet. Is dit niet zichtbaar wees dan op je hoede! Het is mogelijk dat een Jaggi zich in de buurt bevindt. Een Jaggi strijder zal proberen het schip binnen te dringen en je te doden.
Wanneer de scanner gaat flikkeren en de Relatieve afstandsmeter 1 of 2 aangeeft bereid je de landing voor. Druk hiertoe toets <L> in. De mededeling "TOO HIGH!" verschijnt wanneer je op te grote hoogte zit.
Indien je op de goede hoogte zit wordt automatisch aan de landing begonnen. Na de landing verschijnt de mededeling "SYSTEMS ON!" op het scherm, vergezeld van een geluidssignaal. Zolang de boordsystemen aan staan, is het verdedigingsschild eveneens werkzaam. De gestrande piloot weet dit en zal niet dichterbij komen. Het schild is dodelijk bij aanraking! Met toets <S> zet je de boordsystemen uit.
Indien je op de juiste afstand van de piloot geland bent (2R of minder) deelt de computer mede: "PILOT IN RANGE". "PILOT TOO FAR" betekent dat je weer op moet stijgen en verder in de richting van de piloot moet vliegen. Druk hiertoe <.> in. De boordsystemen starten weer op en je vliegt langzaam vooruit.



De piloot komt aangesneld

Bij "PILOT IN RANGE" hoor je de piloot aan komen rennen. Na enkele seconden bonkt hij op de luchtsluis.
Met <A> (Airlock, luchtsluis) open je de buitendeur. De luchtsluis indicator 16 licht op. Langzaam klimt de piloot naar binnen. Wanneer hij veilig in het ruim is gaat de luchtsluisdeur automatisch dicht. De computer laat dit met "AIR LOCK CLOSED" weten. De resterende energie welke in de draagbare reactor van de piloot aanwezig is, wordt automatisch aan jouw energievoorraad toegevoegd. Je ziet dat de energiemeter omhoog gaat. Soms pik je een gestrande veteraan op. Deze zijn te herkennen aan hun paarse helmen en leveren 2000 punten op.
Met <S> start je de boordsystemen weer op. Het is raadzaam het toestel van de gestrande piloot te vernietigen zodat de Terraanse technologie niet in handen van de Jaggi valt. Door het aanzetten van de boordsystemen (<S>) wordt het schild ingeschakeld. De Valkyrie verheft zich van de bodem en blijft dankzij het schild zweven. Draai de jager langzaam rond totdat het neergestorte toestel in de radar zichtbaar wordt.
Voer met <.> stuwkracht toe aan de motoren en ga op zoek naar de volgende gestrande piloot.



De vijand valt aan

Tegen de tijd dat je het opgedragen aantal piloten opgepikt hebt, is meestal het moederschip alweer verschenen. Je kunt nog verder zoeken naar piloten (voor extra bonuspunten) maar je kunt ook terug gaan naar het moederschip. Met <B> start je de boosters en binnen enkele seconden ben je terug op het moederschip. Deze procedure is geheel automatisch zodat je even kunt relaxen en bij komen van de vermoeienissen.
De boosters zijn alleen te gebruiken wanneer het moederschip in een omloopbaan is.

Aangekomen op het moederschip wordt je missie geëvalueerd. Heb je het opgedragen aantal piloten gered dan wordt een bonus uitgekeerd en kun je op het volgende niveau starten. Achter *RANKING LEVEL* zie je staan tot welk niveau je gepromoveerd wordt. Je kunt op dit niveau verder spelen. Het is echter ook mogelijk een lager of hoger niveau te kiezen om op verder te spelen. Kies je een lager niveau dan raak je het tot nu behaalde aantal punten kwijt. Het is mogelijk maximaal drie (hogere) niveaus over te slaan na het slagen van een missie. Het overslaan van niveaus levert bij evaluatie van je nieuwe missie extra bonuspunten op.
Nogmaals indrukken van de vuurknop brengt je terug in de hangar. Klaar voor de volgende opdracht?

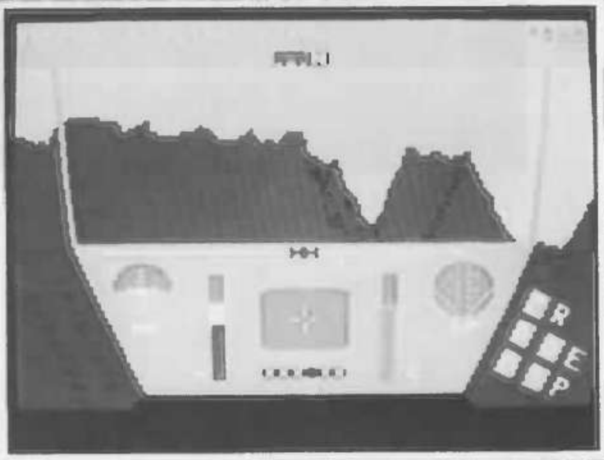
Speeltips

Wanneer je een piloot nadert op een hoogte van ongeveer twee streepjes op de hoogtemeter (8) en je hebt na de landing het neergestorte toestel op de doelradar (9) zul je de piloot op je af zien komen rennen. Piloten met een paarse helm zijn oude rotten en leveren 2000 punten op. Vaak hebben ze ook meer restenergie in hun draagbare reactoren. Veteranen worden echter niet vaak neergeschoten. Daar zijn het uiteindelijk veteranen voor!

Lig je bij een landing onder vijandelijk vuur, zet dan zo snel mogelijk de boordsystemen af. Blijkbaar verdwijn je van het radarscherm van de tegenstander zodra de boordsystemen uitgeschakeld worden.

Een Jaggi strijder die op je cockpitruit staat te bonken, kun je door het aanzetten van de boordsystemen doden.
Dit geldt echter ook voor je kameraden. Zet NOOIT de boordsystemen aan wanneer de piloot nog niet in de luchtsluis is aangekomen én de deur gesloten is.

Na het aan boord nemen van de piloot is het raadzaam zijn toestel op te blazen. Het is mogelijk dat je het toestel niet kunt vinden met de radar of het LRENS.
Probeer het volgende. Zet de boordsystemen met <S> aan en direct weer uit. De Valkyrie zakt terug op de grond. Verschijnt de mededeling "SHIP OFF SCOPE" dan bevindt het toestel zich naar alle waarschijnlijkheid recht achter je. Start de boordsystemen weer en draai de Valkyrie 180 graden. Meestal verschijnt het toestel van de piloot dan op je radar.
Is het toestel nog te ver weg start dan met <.> de motoren weer op en vlieg langzaam verder totdat je binnen bereik bent.



Landingsprocedure

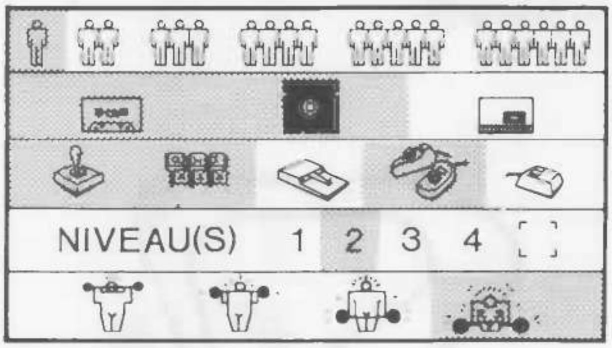
De radar geeft aan dat een piloot in de buurt is maar je kunt zijn schip niet vinden. Waarschijnlijk zit je te hoog op een berghelling. Vlieg iets verder en draai 180 graden. Wanneer het schip nog binnen bereik ligt zul je het op de bergwand zien liggen.

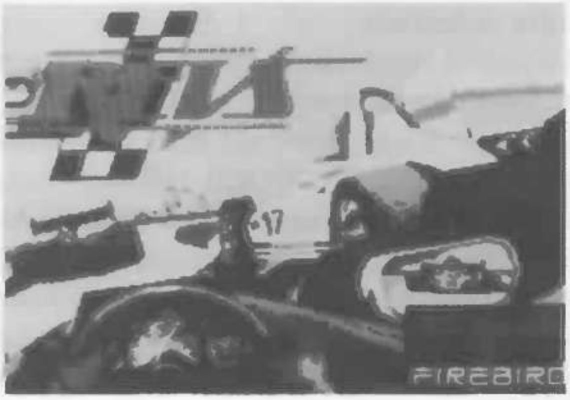
Het is zeer irriterend wanneer je vijandelijk afweergeschut niet schijnt te kunnen vernietigen. Nog erger wordt het als het doel exact in het midden van de doelradar is en nog steeds heb je geen resultaat.
In dat laatste geval raak je waarschijnlijk een uitstekend deel van de bergwand. Vlieg over het afweergeschut heen, draai 180 graden en: VUUR!

Puntentelling

Iedere seconde dat je overleeft:	1 punt
Vernietigen van Jaggi afweergeschut:	100 punten
Neerschieten van een vliegende schotel:	250 punten
Geredde piloot:	200 punten
Geredde veteraan:	2000 punten
Bonuspunten:	
Terugbrengen piloot naar moederschip:	500 punten
Extra terug gebrachte piloot:	1000 punten
Voltooien missie:	niveau* 200 punten

Firebird | Geoffrey J. Crammond | Acornsoft





Doel

In een formule 3 wagen toptijden trachten te behalen op twee bestaande circuits te weten Silverstone en Brands Hatch.

Beschrijving

De titel ''Revs'' dringt meteen door tot de kern van het formule 3 racen want het overschakelen op het juiste moment, waarbij de coureur rekening moet houden met het toerental van de motor, is één van de belangrijkste onderdelen van het racen met een Formule 3 wagen. Men kan nauwelijks over een spel spreken als men ziet met welk oog voor detail deze simulatie werd geprogrammeerd.

Jammer genoeg moeten we vaststellen dat dit streven naar perfectie het programma de das heeft omgedaan. Want ondanks alle ongetwijfeld goede bedoelingen is het spel qua speelbaarheid de mist ingegaan. Om de diepgang van deze simulatie voldoende te kunnen proeven moet men namelijk een analoge joystick bezitten.

Als men in het bezit is van een analoge joystick is Revs eenvoudigweg het beste raceprogramma dat op de softwaremarkt te koop is. Zelfs de circuits van Silverstone en Brands Hatch werden natuurgetrouw nagebootst. Zodra men de besturing van de Formule 3 wagen eenmaal beheerst is het best mogelijk dat men na het passeren van de finish verwonderd merkt dat er geen pitspoes met een lauwerkrans wacht. Het is ons echter niet gelukt een joystick van dit type op de kop te tikken en we maken ons dan ook sterk dat de lezers dit nauwelijks verkrijgbare type joystick wel zullen weten te bemachtigen.

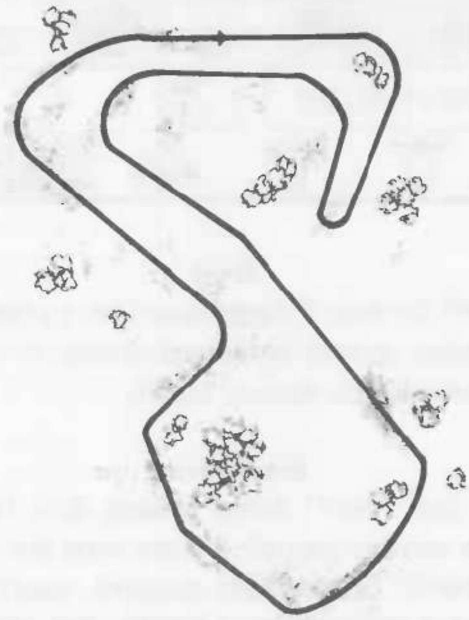
Het strekt de firma Firebird tot eer dat ze in de verwijzing naar het gebruik van een analoge joystick terecht opmerken: ''If you have one.'' Of, in goed Nederlands: ''Als je er een bezit...''

Niets aan de hand dachten we vol vertrouwen na een blik op de overige opties te hebben geworpen. Maar dat viel bij een nadere beschouwing nogal tegen.

Het eerste alternatief wordt geboden door het gebruik van het toetsenbord, dat men kan instellen met een druk op de <COMMODORE LOGO> toets en de <F1> toets. Die besturing kan men echter rustig vergeten als men echte toptijden wil behalen, tenzij men het er voor over heeft om de komende eeuw uitsluitend aandacht aan dit spel te besteden.

Het gebruik van het toetsenbord valt echter te prefereren boven de overige mogelijkheden. De tweede optie biedt een simultaan

gebruik van toetsenbord en paddles aan. Diegenen onder de lezers die met hun ene hand over hun hoofd kunnen aaien en met de andere hand onafgebroken op hun buik kunnen slaan zijn potentiële kandidaten voor dit unieke experiment.
Als men deze, in de praktijk eveneens falende, optie wil kiezen moet men de <COMMODORE LOGO> toets en de <F3> toets indrukken.
De paddle hoort dan thuis in de eerste poort en wordt als stuurwiel gebruikt.
De derde mogelijkheid die men kan kiezen door de <COMMODORE LOGO> toets en de <F5> toets in te drukken, maakt alleen een reële kans bij geroutineerde jongleurs. Ditmaal gaat het om een combinatie tussen één joystick in de tweede poort en één paddle die men op de eerste poort aansluit.
Voor alle duidelijkheid beschrijven we even hoe de makers van "Revs" zich dit gelijktijdige gebruik voorstellen. Om te accelereren moet men de joystick voorwaarts bewegen. Remmen gebeurt door de knuppel naar achteren te bewegen.
Overschakelen in een andere versnelling doet men door de vuurknop in te drukken en de joystick naar voren te bewegen.
Als men alleen de vuurknop indrukt schakelt men naar een lagere versnelling terug.
Ondertussen moet men dan nog sturen met de paddle in de andere hand en om het stuurwiel op kritieke momenten sneller te draaien hebben ze er niets beter op gevonden dan dat men ook nog eens de spatiebalk moet indrukken. Te gek om los te lopen dus, laat staan te rijden of sterker nog, te racen....
Volledigheidshalve vermelden we ook nog het gebruik van de <SHIFT/LOCK> toets. Als men deze toets indrukt realiseert men een meer realistische besturing. Een niet ingedrukte <SHIFT/LOCK> toets maakt het stuurwiel minder gevoelig op rechte weggedeelten. Met een enorm fanatisme en een aan de waanzin grenzende volhardendheid is het ons na ontelbare uren oefenen toch nog gelukt een redelijke ronde te rijden door gebruik te maken van het oude vertrouwde toetsenbord. Als men "Revs" eenmaal onder de knie heeft op het klavier hoeft men zich geen zorgen meer te maken ooit nog werkloos te worden. Het bedrijfsleven zit nog steed te springen om mensen die supersnel op een tekstverwerker uit de voeten kunnen. Niet alleen het aantal toetsen dat men gebruikt staat voor een baan garant, het preciese moment waarop ze moeten worden ingedrukt is minstens net zo belangrijk.



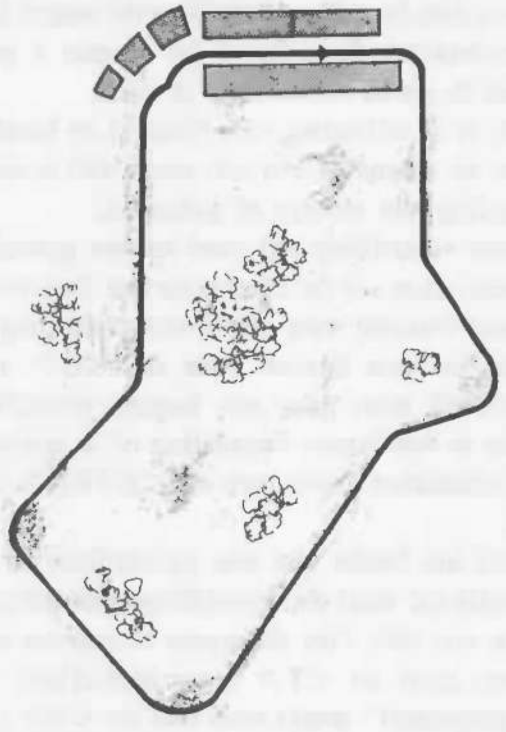
Brands Hatch Circuit

Bij voorbaat jaloers op de zeldzame lezer die er wat aan heeft besluiten we dit hoofdstuk met het gebruik van een analoge joystick. Om die prachtige joystick te kunnen gebruiken moet men de <COMMODORE LOGO> toets en de <F7> toets indrukken. Door de joystick naar boven te bewegen en de vuurknop in te drukken schakelt men in een hogere versnelling. Een lagere versnelling kiest men door de joystick naar achteren te bewegen met ingedrukte vuurknop. Om naar links of naar rechts te sturen beweegt men de joystick respectievelijk naar links of naar rechts. Remmen doet men door de joystick naar achteren te bewegen. Gewoontegetrouw hebben we gekozen voor een snelle start en in latere hoofdstukken zullen we de achtergronden van deze si-

mulatie dieper belichten.

Na het laden moet men een keuze maken tussen het circuit van Silverstone <1> en dat van Brands Hatch <2>. Onervaren rijders kunnen het beste oefenen op het circuit van Silverstone daar deze baan minder scherpe bochten en meer rechte weggedeelten bevat. Na een druk op de <SPATIEBALK> kan men kiezen tussen oefenen <1> of aan een competitie race deelnemen <2>
Na het eerste hoofdstuk gelezen te hebben zal het niemand verwonderen dat we de eerste optie ten stelligste aanraden.
Na die keuze te hebben gemaakt bevinden we ons in de pits waar we de stabilisatoren aan de voor- en achterzijde van de wagen kunnen afregelen. In een later hoofdstuk gaan we nog uitvoerig in op het gebruik van deze vleugels maar voorlopig stellen we de frontvleugel (In front) in op "32", drukken op de <RETURN> toets en regelen we de vleugel aan de achterzijde (Rear) af op "40". Een laatste druk op de <SPATIEBALK> laat de racer toe tot het circuit. Alvorens we als echte racers aan de wedstrijd deelnemen moeten we de belangrijkste instrumenten even nader bekijken anders wordt het een levensgevaarlijke rit!
In het onderste deel van het beeldscherm zien we nu een half stuurwiel.
Het zwarte streepje in het midden van het stuurwiel verplaatst zich als men naar links of naar rechts draait in dezelfde richting.
Het dashboard bevat één hele en twee halve meters.
De hele meter is de toerenteller. Een "Revcounter" of een toerenteller geeft het aantal omwentelingen van de motor aan per minuut. De motor levert pas zijn volle vermogen tussen de 5000 en 5800 omwentelingen per minuut. Hieruit volgt dat men moet schakelen om de motor steed in de buurt van deze omwentelingssnelheid te laten draaien zodat een maximum vermogen kan worden geleverd. In deze simulatie heeft men een tolerante motor geplaatst die probleemloos blijft lopen op toerentallen van 3000, 4000 of zelfs 7000 omwentelingen per minuut maar dan minder vermogen levert. Tracht dus te schakelen zodra de teller 5800 toeren aangeeft. De hogere versnelling zal dan op ongeveer 5000 toeren ingeschakeld worden.
De halve meter aan de rechterkant toont de benzinedruk en de temperatuur van het water. De halve meter aan de linkerkant geeft aan hoe het met de oliedruk en de olietemparatuur gesteld is. Onder de zijspiegel aan de rechterkant bevindt zich de versnellingspook. Op de knop van de pook kan men zien in welke versnelling de wagen is ingeschakeld; de cijfers 1 tot en met 5 geven aan in welke versnelling je rijdt.
(N) is de afkorting van Neutral en betekent dat de wagen in z'n vrij staat, (R) is de afkorting van reverse of achteruit.
Deze versnelling zal men zelden gebruiken tenzij men wil oefenen voor het Tros evenement waarbij men alleen achteruit mag rijden op een circuit. Met de <Q> toets schakelt men naar een hogere versnelling. Om in een lagere versnelling of in achteruit te schakelen drukt men de <CTRL> toets in.
Aan het begin van een oefenronde of een wedstrijd staat de versnellingspook altijd in z'n vrij (N). Om de motor te starten moet men eerst de <T> toets indrukken. Het "gaspedaal" drukt men met de <S> toets in waardoor men het toerental van de motor omhoog jaagt. Het "rempedaal" bedient men met de <A> toets. Om het toerental te verminderen moet men de <S> toets loslaten. Het stuurwiel draait men respectievelijk naar links of naar rechts met de toetsen <:> en <;>. Om een versterkte draaibeweging van het stuur te realiseren moet men de <:> of <;> toets tegelijk met de <SPATIEBALK> indrukken.
Verstandige beginners kunnen het spel pauzeren door de <RETURN> toets in te drukken. Om verder te spelen moet men de <CRSR UP/DOWN> toets indrukken.
Om terug te keren naar de pits moet men de <COMMODORE LOGO> toets en de <←> toets aanslaan.
Het gehuil van de motor kan men afregelen door achtereenvolgens de <COMMODO-

RE LOGO> toets en de <SHIFT> toets en de <5> in te drukken. Lezers die geen prijs stellen op lawaai kunnen het volume verlagen door de <COMMODORE LOGO> toets en de <SHIFT> toets en de <4> in te drukken. Men kan natuurlijk ook gewoon de volumeknop van het televisietoestel of de monitor meer of minder opendraaien om het geluid naar believen af te regelen.



Silverstone circuit

De race kan afgebroken worden, waarna men opnieuw aan de start verschijnt, door de <COMMODORE LOGO> toets en <7> aan te slaan.
Om helemaal opnieuw te beginnen en eventueel een ander circuit te kiezen moet men de <COMMODORE LOGO> toets en de <INST/DEL> toets indrukken.
Als men na het kiezen van een circuit aan de wedstrijd wil deelnemen moet men de cijfertoets <2> indrukken.
Na het indrukken van de <SPATIEBALK> verschijnen drie mogelijke opties op het scherm;
<1> Novice (beginner)
<2> Amateur
<3> Professional
In de beginnersklasse kan iedereen meedoen en kan de wagen niet "crashen". Met eventuele schade aan de wagen moet men echter wel rekening houden. Om als amateur of professional te mogen deelnemen moet emn een kwalificatieronde rijden in minder dan 1 minuut 40 seconden. Nadat men de klasse waarin men wil rijden heeft ingesteld en men vervolgens de <SPATIEBALK> heeft ingedrukt, toont het scherm andermaal drie opties die betrekking hebben op de tijdslimiet van de kwalificatieronde;
<1> vijf minuten
<2> tien minuten
<3> twintig minuten
Afhankelijk van de ingedrukte toets heeft men na het aanslaan van de <SPATIEBALK> 5, 10 of 20 minuten de tijd om een ronde binnen de 100 seconden af te leggen. Daarna kan men een naam intikken van maximaal twaalf letters en door de <RETURN> toets in te drukken verhuist men naar de pits.
In de pits kan men de vleugels aan de achterkant (Rear) en de voorkant (Front) naar believen instellen met een maximum hellingsgraad van 40.
Door de <SPATIEBALK> in te drukken verlaat men de pits en verschijnt men op het circuit.
Hier moet men eerst een kwalificatieronde rijden om te bepalen in welke positie men aan de start verschijnt. Als men oefen- of kwalificatieronden rijdt, start men op enige afstand van de startvlag. De klok begint pas te lopen op het moment dat men de vlag aan de linkerkant van het circuit voorbij rijdt.
Nadat men de kwalificatieronde al dan niet heeft uitgereden kan men een nieuwe racer laten meedoen door de <1> in te drukken of deelnemen aan de wedstrijd door <2> in te drukken.
Vervolgens moet men de <SPATIEBALK> tweemaal indrukken waarna een lijst van de deelnemers, hun startpositie en de tijd die ze nodig hadden om de ronde uit te rijden, verschijnt.
Om dit scherm te verlaten moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
Men moet nu weer een keuze maken uit het aantal ronden dat men wil rijden door mid-

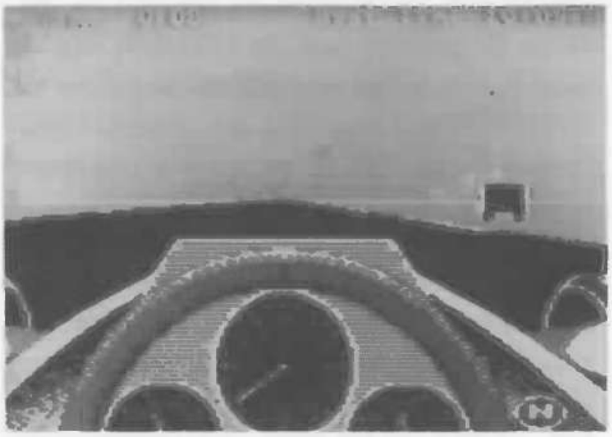
del van de cijfertoetsen en de spatiebalk.
Na nogmaals de <SPATIEBALK> te hebben ingedrukt bevindt men zich andermaal in de pits waar men de vleugels desgewenst opnieuw kan afregelen.
Na een laatste druk op de <SPATIEBALK> verschijnt men op het circuit.
Linksbovenaan het scherm wordt de startpositie vermeld, met daaronder het aantal ronden die men moet uitrijden. Tijdens de race kan men rechtsbovenaan zien welke deelnemers zich voor en achter de eigen wagen bevinden.
Start nu de motor (<T>) voer het toerental op met de <S> en draai niet aan het stuur om te voorkomen dat de motor afslaat.
Concentreer je nu op de startlichten aan de rechterkant van het scherm.
Verhoog het toerental en schakel naar de eerste versnelling met de <Q>.
Houdt de koppeling <Q> ingedrukt tot het moment waarop de lichten groen worden. Laat de koppeling los en je bent in de race!

Na de race krijgt men een verslag met de namen, de eindposities en de punten die iedere coureur behaald heeft.

POSITIE	1	2	3	4	5	6
PUNTEN	9	6	4	3	2	1

Een extra punt wordt toegekend voor de snelste rondetijd.
Na een druk op de <SPATIEBALK> verschijnt een tweede lijst met de snelste tijden per ronde. Als men de <SPATIEBALK> nogmaals indrukt verschijnt een klassement van het toernooi met het totale aantal behaalde punten van alle deelnemers. Na een druk op de <RETURN> toets kan men deze overzichten nogmaals oproepen. Als men op de <SPATIEBALK> drukt kan men verder deelnemen aan het toernooi.

De tot dusver verstrekte informatie is weliswaar voldoende om te rijden, maar er is meer, véél meer, kennis nodig om echt te kunnen racen.
Lezers die van plan zijn om deze extreem moeilijke simulatie onder de knie te krijgen zullen zich moeten verdiepen in alle facetten van deze sport die we stuk voor stuk behandelen.



De trainingsronde kan beginnen

De Cockpit
In alle gemotoriseerde sporten komt de mens na de machine.
Dit geldt zeker in het Formule 3 gebeuren waar de houding van de racer ten koste gaat van het comfort. De coureur ligt in de bolide ongeveer als in een strandstoel.
Een ideale houding is dit niet. De aerodynamica stelt echter zulke hoge eisen dat een comfortabeler houding in een lagere snelheid vertaald zou worden. Door een lichtere besturing kon men het stuurwiel verkleinen en daardoor een compacte cockpit ontwerpen. Daardoor kan de piloot zich mentaal één voelen met de wagen. Uiteindelijk is het de bedoeling dat hij de wagen niet de bochten in dwingt maar dat hij als het ware met de auto meedraait in het bochtenwerk.

Een Formule 3 wagen is een éénpersoons racewagen, voorzien van een standaard twee liter motor. Om de wagen bij hoge snelheden op het wegdek te drukken heeft men voor en achter vleugels gemonteerd. De aan de zijkanten van de wagen gemonteerde panelen zorgen voor het zogenaamde ''grond effect'', waardoor het mogelijk is met aanzienlijke snelheden veilig door de bochten te scheuren.
De ongewone vormgeving van de RT3 heeft niet alleen tot doel de luchtweerstand tot een absoluut minimum te beperken maar dient tevens om de wagen zo stevig mogelijk aan de grond te kleven.

Dit brengt ons op het hoofdstuk van de aërodynamica of bewegingsleer van de lucht. De vleugels aan de voor- en achterzijde, alsmede de panelen aan de zijkanten van de wagen, zijn vitale onderdelen waardoor de luchtweerstand voordelig kan worden benut terwijl de nadelen ervan tot een minimum worden terug gebracht.
De zijpanelen kan men niet afregelen. De juiste afstelling van de vleugels aan de voor- en achterzijde van de wagen is echter van cruciaal belang om record tijden te behalen. De vleugels lijken sterk op die van vliegtuigen. Ze zijn als het ware ondersteboven op de wagen gemonteerd maar hun functie is dan ook tegengesteld aan die van hun grotere broers. Het punt waar men de neerwaartse kracht met behulp van de vleugels naartoe dirigeert kan uiteindelijk resulteren in het winnen of verliezen van de race. In deze simulatie zijn beide vleugels afregelbaar van 0 tot en met 40, wat overeenstemt met 10 graden vleugeluitslag. Een afregeling van 40 heeft een maximale neerwaartse druk tot gevolg die tot optimale prestaties in het bochtenwerk leidt.
Maar op rechte stukken van de baan betaalt men de prijs aan een verhoogde luchtweerstand. Omgekeerd geldt hetzelfde. Een lage afstelling verhoogt de snelheid van de wagen op de rechte baanstukken, maar kan in de bochten tot desastreuze situaties leiden als gevolg van een verminderde onderdruk. Om een goede tijd op een gevariëerd circuit als Silverstone te behalen, moet men een compromis sluiten tussen de topsnelheid op het rechte baanstuk en optimale verrichtingen in de bochten door een uitgekiende afstelling van de vleugels. Het evenwicht tussen de afstelling van beide vleugels is eveneens zeer belangrijk in verband met de besturing van de auto. De vormgeving van moderne racewagens is berekend op een lagere afregeling van de vleugel aan de voorzijde in relatie tot de vleugel aan de achterzijde. Als de wagen in de bochten de neiging heeft om rond te tollen is dat meestal te wijten aan een te hoge afstelling van de vooraan gemonteerde vleugel in verhouding tot de achterste vleugel. Een te lage afstelling van de voorste vleugel ten opzichte van de vleugel aan de achterzijde heeft tot gevolg dat de wagen in de bochten wegglijdt. De individuele rijstijl van de racer beïnvloed in belangrijke mate het zoeken naar het juiste evenwicht dat men alleen kan vinden door te experimenteren met verschillende afstellingen.
De zijpanelen kunnen weliswaar niet afgeregeld worden maar hun functie is daarom zeker niet minder belangrijk. De lucht wordt onder de Formule 3 wagen geperst door een nauwe tunnel. Het effect hiervan kan men min of meer vergelijken met water dat uit een gedeeltelijk dichtgeknepen tuinslang spuit. Als in een omgekeerde trechter komt de lucht in het zijpaneel terecht waar ze in een veel grotere ruimte verdeeld wordt.
Een kunstmatige neerwaartse druk, of een gedeeltelijk vacuüm zo men wil, heeft tot gevolg dat de wagen tegen de weg gezogen wordt.

De start

''Eerst denken en dan pas doen'', is een gezegde waar een Formule 3 piloot waarschijnlijk om moet lachen, zeker wanneer het de start betreft.
Bij de start worden de winnaars van de verliezers gescheiden met de snelheid waarmee een guillotine hoofden en rompen verdeelt. Men moet een gat vinden, zorgen dat een andere deelnemer de ruimte niet opvult en tegelijkertijd voorkomen dat men ruimte laat voor achterliggende wagens. Het zal dan ook niemand verwonderen dat de meeste ongelukken in de eerste bocht gebeuren. Daar waar twintig wagens een plaats zoeken en de beschikbare ruimte in niet meer dan drie wagens voorziet.
De zijspiegels van een Formule 3 wagen vervullen dan ook de taak van 2 extra, vaak levensreddende ogen.
Als de baan droog is trachten Formule 3 racers met doorslippende banden te starten om zo snel mogelijk te accelereren. Op een natte baan laten ze de koppeling veel trager los om de banden zoveel mogelijk greep op de weg te geven, We voegen hier wel aan toe dat de meeste racers al lang blij zijn als ze

erin slagen om één of tweemaal per toernooi een perfecte start te maken waarin alles op rolletjes loopt en de wagen als een raket vooruitschiet.

Het zwaardere bochtenwerk
Het zou een jammerlijke vergissing zijn om een bocht met behulp van een kompas en een gradenboog op schaal na te tekenen om het hoogste punt te berekenen, omdat geen enkele bocht volgens geometrische normen perfect is.
Het verschil tussen de theoretische ideale te volgen route en de praktijk wordt zelfs groter naarmate men een scherpere bocht moet nemen.
Zoals de meeste onderdelen van een Formule 3 race is het nemen van bochten een streven naar evenwicht tussen afstand, snelheid en de onvermijdelijke weerstand als gevolg van draaiende banden op de baan.
Om die weerstand en het daaruitvolgende verlies in snelheid zo veel mogelijk te beperken moet men een bocht geestelijk als een rechte baan beschouwen. Dit klinkt paradoxaal maar in de praktijk komt het erop neer het stuur zo weinig mogelijk te draaien.
Om een bocht zo goed mogelijk te nemen moet men de weerstand dus zo laag mogelijk houden en tevens zorgen voor een maximale greep van de wielen op het wegdek.
De kunst bestaat eruit om te beoordelen op welk punt men de bocht in moet draaien om weer zo snel mogelijk te kunnen accelereren.
Vergeet niet dat acceleratie ongeveer tweemaal zo veel tijd in beslag neemt als vaart minderen.
David Hunt geeft hier een duidelijk voorbeeld van.
"Laten we uitgaan van perfecte condities waarin we een bocht kunnen uitgaan tegen 103 mijl per uur, de absolute topsnelheid om een maximale greep op de baan te houden en een minimale weerstand van de wielen te ondervinden zodat ze niet wegslippen. In perfecte omstandigheden is 103 mijl per uur dus de topsnelheid die wetenschappelijk haalbaar is. Neemt men de bocht met een snelheid van 100 mijl per uur dan rijdt men te langzaam en gebruikt men zijn banden onvoldoende. Men merkt dit want het verschil kan men aanvoelen. Als men de bocht echter te snel neemt zal men beginnen te slippen waardoor men snelheid verliest.
Als gevolg daarvan zal men de bocht te laat uitkomen en niet meer kunnen accelereren tot 103 mijl per uur. Beoordeel de snelheid met behulp van de toerenteller en tracht de omwentelingen zo hoog mogelijk te houden."

Toerental
Tracht in scherpe bochten, waar vaart geminderd moet worden, in het meest ideale toerental te blijven, (5000/5800), door terug te schakelen naar een lagere versnelling. Op rechte stukken moet men de snelheid tegen de veiligheidsgrens laten aanleunen met de wetenschap dat een te hoog of te laag toerental in een minder efficiënt gebruik van de motor resulteert.

De kunst van het inhalen
De start biedt de meeste gelegenheid om andere wagens in te halen. Ontspannen achter iemand rijden is er nooit bij, tenzij men de meeste wagens achter zich gelaten heeft en men overtuigd is van de mogelijkheid om de voorliggende wagen op een later tijdstip in de race in te halen. De kans dat de coureur van die wagen een fout maakt en als gevolg daarvan in een slip terechtkomt, is echter altijd aanwezig.
Daarom moet men ervoor zorgen zo weinig mogelijk achter iemand te rijden. We mogen hier echter niet uit afleiden dat de winnaars in het Formule 3 gebeuren uit angst op kop liggen en daardoor meestal de race winnen!
Behalve bij de start, spitsen de meeste inhaalmanoeuvres zich toe in de bochten.
Als men een bocht nadert moet men de afstand tussen de eigen wagen en de voorligger zoveel mogelijk verkleinen. Vervolgens moet men hem op het rechte stuk gedeeltelijk passeren om hem in de volgende bocht daadwerkelijk in te halen door de rem pas op het laatste moment in te drukken. Te laat remmen resulteert in het nemen van een veel te ruime bocht, waardoor men weer tijd ver-

liest. De theorie en de praktijk verschillen nogal wat omdat men als achterligger onder de turbulentie van de voorliggende wagen lijdt zodat het gedeeltelijk inhalen in de eerste bocht een hoop ervaring vereist.

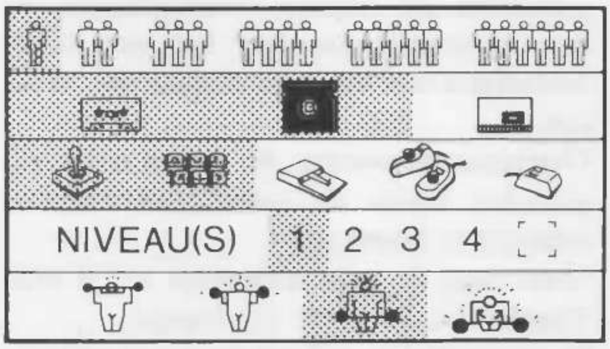
Remmen
Acceleratie heeft een grotere stabiliteit van de wagen tot gevolg.
Remmen daarentegen drukt het gewicht op de neus van de racewagen waardoor de wagen ertoe neigt rond te slippen.
De Italiaan Jobu zie het zo:
''Een Formule 3 racer strijkt met zijn voet over het gaspedaal zoals een schilder met een fijn penseel zijn werk corrigeert waardoor kleuren in elkaar overvloeien en een schilderij onbetwistbaar tot kunst verheven wordt.''

Speeltips

Voorzichtig oefenen is de eerste boodschap. Rij in eerste versnelling met een slakkegangetje één van beide circuits af op zoek naar ideale lijnen in het bochtenwerk en leer de wagen aan te 'voelen'.
Als één van de wielen het gras raakt verliest men behoorlijk wat snelheid. Wanneer de wagen zich met vier wielen op het gras bevindt lijkt het alsof men op ijs rijdt. Schakel in dat geval naar de derde of vierde versnelling, neem gas terug en vervolg je weg met opeenvolgende kleine manoeuvres.
Mocht de wagen stilstaan op het gras dan moet men in derde of vierde versnelling schakelen en de motor starten met ingedrukte koppeling.
Door langzaam in een hoge versnelling weg te rijden voorkomt men dat de wielen gaan slippen op het gladde oppervlak.
Tracht, als je voelt dat de wagen begint te schuiven, het stuur helemaal in tegengestelde richting te draaien door de <SPATIEBALK> gelijktijdig met de rechter of linker besturingstoets in te drukken, naar gelang de richting waarin men schuift.
Als de wagen als een tol begint rond te draaien moet men het rempedaal indrukken.
Een perfecte start kan men uitvoeren door de wielen op het juist moment te laten ronddraaien, ongeveer bij 5000 toeren per minuut, zodat de wagen perfect accelereert en men kostbare seconden wint. Als men de koppeling in eerste versnelling loslaat op het ogenblik dat de motor het ideale toerental bereikt dan laat men het totale vermogen van de Formule 3 wagen op de baan los. Het geluid van slippende banden op het asfalt bewijst dat men het juiste moment waarop men de koppeling moet loslaten gevonden heeft.
Gebruik de borden aan beide kanten van de baan als geheugensteuntjes om op het juiste moment over te schakelen of te remmen.
Stop voor de zebrapaden!

R.M.S. TITANIC

Electric Dreams | Aackosoft





Doel

Het doel van dit spel is het bergen van de R.M.S. Titanic. Het schip ging tijdens haar eerste reis naar New York tenonder na een aanvaring met een ijsberg.

Beschrijving

R.M.S. (Royal Mail Ship) Titanic is de naam van het Britse passagiersschip dat in 1912 als grootste schip ter wereld in opdracht van de White Star Line was voltooid. Het werd als onzinkbaar beschouwd wegens het systeem van waterdichte schotten. In geval van averij zouden deze schotten het ruim in verschillende compartimenten verdelen. Het zou dus onmogelijk zijn dat het hele ruim met water volstroomde. Het schip mat 46329 BRT en was berekend op een snelheid van 21 knopen. De Titanic bood accomodatie aan ongeveer 2500 passagiers in drie klassen en had overeenkomstig de wettelijke voorschriften voldoende reddingsmateriaal aan boord. Op 10 april 1912 vertrok het schip voor zijn eerste reis van Southampton via Cherbourg naar New York. Aan boord bevonden zich ruim 1300 passagiers en ongeveer 900 bemanningsleden. Zondagavond 14 april 1912 kwam het schip 500 zeemijlen bezuiden Newfoundland in aanraking met een ijsberg. Er ontstond een scheur van bijna 100 meter lengte. Na 2½ uur zonk het schip. Men neemt aan dat circa 1500 mensen omkwamen. Ruim 700 opvarenden (onder wie 388 vrouwen en kinderen) konden zich in sloepen redden. Over de oorzaak van deze grootste scheepsramp in de geschiedenis en over de omstandigheden waaronder het ongeluk plaats vond zijn veel onwaarheden verteld. Men heeft in Amerika de Britse scheepvaart in een kwaad daglicht willen stellen en de verzekeringsmaatschappijen probeerden de hele verantwoordelijkheid af te schuiven op de verdronken gezagvoerder Smith.

De meeste verhalen moet men helaas bestempelen als laster over mensen die bij hun plichtsvervulling tenonder gingen en zich niet meer konden verdedigen.

Bovenstaande informatie zou bij veel spelers de vraag kunnen oproepen in hoeverre het verantwoord is een spel te baseren op een ramp die aan 1500 mensen het leven kostte. Maar de makers van het spel stellen duidelijk dat ze "R.M.S. Titanic" uit respect voor de slachtoffers hebben geschreven en diegenen onder de lezers die deze verklaring betwisten moeten wel bedenken dat de ontwerpers bij Electric Dreams net zo goed een andere naam voor het schip had-

den kunnen bedenken. De spelontwerpers van "Electric Dreams" hadden aan het spel zelf misschien nog één en ander kunnen verbeteren maar hun timing is in ieder geval perfect. Want R.M.S. Titanic werd op de markt gebracht enige maanden voordat een expeditie van zeelui en wetenschappers uitvoer naar het wrak van de Titanic dat verleden jaar in de Atlantische Oceaan opgespoord werd. Toen ontdekte Robert Ballard, het hoofd van het Amerikaans-Franse onderzoeksteam, het wrak op zo'n 450 mijl voor de kust van Newfoundland.

Op zondag 13 juli 1986 ontmoette de Atlantis II, met 56 bemanningsleden aan boord, een onderzeeër van de marine die al naar het wrak van de Titanic was uitgevaren. In het spel heeft men de beschikking over een geavanceerde duikboot de T.S.1.
In werkelijkheid was men in Woods Hole echter dag en nacht bezig aan de uitrusting van een onderzeeër die afgezien van drie bemanningsleden ook een robot, Jason Junior genaamd, aan boord had. Expeditieleider Robert Ballard is samen met twee collega's in de kleine onderzeeboot, waaraan de robotcamera was bevestigd, afgedaald naar de Titanic.
Via het trappenhuis slaagden zij er in foto's van het interieur van het schip te maken. Achteraf zou Robert Ballard verklaren: "Het was net een maanlanding. Het is adembenemend om de trap af te gaan op 3000 meter diepte. op het dek van het schip te zitten en vervolgens een zaal binnen te gaan waarin de kroonluchters nog hangen".
Ballard meldde verder dat hij en zijn collega's om het hele schip heen waren gevaren en patrijspoorten hadden gezien waarvan de ruiten zelfs nog heel waren. Ook hadden zij een blik kunnen werpen op de stuurhut waar ze het glimmende koper van het stuurwiel hadden kunnen onderscheiden.
De expeditieleden hadden echter geen plannen om de wrakstukken te bergen.
Ballard heeft het Amerikaanse congres voorgesteld de plek tot onderwater monument uit te roepen voor de slachtoffers van de scheepsramp.
Het Amerikaanse congres zou echter geen minder eerbiedig besluit kunnen nemen door een monument op te richten voor diegene die erin slaagt het schip R.M.S. Titanic in het spel als eerste te bergen. Vooral als men geen onderdaan van het Britse koninkrijk is.
In dat geval staat men, zonder de speeltips in te kijken, echt voor een heel moeilijke opdracht. De meeste oplossingen zijn namelijk gebaseerd op engelse woordgrappen en cryptogrammen waardoor het spel in het buitenland veel van zijn charme zal verliezen.
Overigens vermoeden we dat de soms ver gezochte logica de gemiddelde bolhoed eveneens te boven gaat.
Maar voor de ware doorzetter is "R.M.S. Titanic" zonder meer een topspel.
Onze aandacht werd zo door het spel opgeslorpt dat we in de vroege ochtenduurtjes, na ontelbare duiken, met lichte verschijselen van de caisson-ziekte naar bed gingen.
In het spel ligt het goed uitgeruste moederschip aan de oppervlakte van de Atlantische oceaan, twee mijl boven het zeegraf van 's werelds beroemdste cruiseschipe. Door het gebruik van sateliet-technologie kan men vanuit het moederschip besprekingen voeren met de sponsors en de pers.
Een maand eerder bevestigde een andere duikboot acht drijfzakken aan de romp van de Titanic. Maar door een mankement werd de positie van de drijfzakken niet geregistreerd. Men weet alleen dat de drijfzakken zich tussen de kiel en het dek bevinden en dat ze min of meer evenredig verdeeld werden over stuurboord en bakboord.
Als men de acht verschillende ventielen van de drijfzakken gevonden heeft kunnen deze worden opgeblazen en kan de Titanic na 70 jaar aan de oppervlakte worden gebracht.
Alle kamers die men in het spel bezoekt bestonden eveneens aan boord van het originele schip en ze bevinden zich min of meer op dezelfde locaties.
Aankomende yuppies hoeven zich in dit spel niet te beklagen, want men start meteen bovenaan de ladder als directeur van de Titanic reddingsmaatschappij. Die positie

bekleedt men mede dankzij de hulp van sponsors.
Sponsors zijn echter geen filantropen en daarom is het goed te weten waarom ze geld in een onderneming willen stoppen. Die informatie werd verzameld door M.Bezzle & Tax LTD. We zien hier meteen een voorbeeld van zo'n woordspeling in dit spel. Het Engelse werkwoord to embezzle betekent namelijk verduisteren.
Dit makelaarskantoor leverde een uitstekend rapport af waarin de nadruk vooral op compromiterende feiten gelegd werd. Dankzij dit rapport kan men zich een redelijk beeld vormen van de verschillende geldschieters.
SHEIK RAMIR AMIDI is een echte arabische potentaat die niet schroomt zijn macht te misbruiken. Zijn afkeer van Engeland neemt groteske vormen aan. Om de arabische geldkraan dicht te draaien is het voldoende een ander land, zelfs België, te beledigen.
SIR ELIAN O'CONNEL is directeur van een scheepsbouwmaatschappij en eerlijk als goud. Hij vermeldt zelfs het zakgeld van zijn kinderen op zijn belastingaangifte. Schepen beheersen zijn leven en zijn griezelige eerlijkheid maken hem nogal saai in de omgang met anderen.
JOHN GRAVE uit New York is een man van de wereld. Hij kwam oorspronkelijk uit het zuiden van de Verenigde Staten en behoort tot die selecte groep die van de Amerikaanse nachtmerrie een droom wisten te maken. Waar men zeker rekening mee moet houden is zijn afkeer van alcohol die zo diepgeworteld is dat zelfs te sterke thee al zijn wantrouwen wekt.
LEE ALBION is, als minister zonder portefeuille, hoofd van het departement dat het geld voor de onderneming verzorgt. Hij is het prototype van de mislukking die niet alleen als minister faalde maar zelfs als loodgieter. Niet lang geleden werd hij uit het kabinet geschopt om een heel andere reden dan die waarvan de pers in kennis werd gesteld.
Als Engelsman daarentegen is hij redelijk geslaagd want hij drinkt thee met opgeheven pink, speelt croquet en zijn dassen dragen de kleuren van zijn oude school. De echte reden van zijn ontslag zit hoogstwaarschijnlijk in zijn overdraaglijke preutsheid verscholen. Daarom moet men hem met fluwelen handschoenen aanpakken.
MICK LAWLESS is de meest dubieuze figuur van het hele stel. Zijn motieven om geld in de expeditie te stoppen zijn bij voorbaat verdacht. Waarschijnlijk aast hij op een deel van de buit. Gelukkig is hij ditmaal de geldschieter en niet omgekeerd. Mick is een trouwe lezer van sensatiekrantjes die op hem dezelfde invloed uitoefenen als een bijbel op gelovigen. Wat zij drukken, draagt hij uit.

M. Bezzle & Tax LTD. besluit het rapport met de vaststelling dat de inkomsten, van sponsors afkomstig, de kosten van de expeditie onvoldoende dekken. Het verkopen van sommige voorwerpen die men in het wrak vindt en het onderhouden van goede contacten met de pers, teneinde de sponsors te bewegen meer geld in de expeditie te stoppen, zijn de belangrijkste aanbevelingen aan het einde van het rapport.
De tweede brief waarin men een opsomming vindt van de ultra moderne snufjes waarmee de duikboot werd uitgerust is afkomstig van het laboratorium. De T.S.1 beschikt over de volgende snufjes:
De pneumatisch bestuurde robotarm is ongetwijfeld het belangrijkste apparaat aan boord van de duikboot. Met deze robotarm kan men de meest broze voorwerpen oppikken zonder ze te beschadigen.
De voorwerpen die men met de robotarm oppikt worden op vier afzonderlijke monitoren afgebeeld.
Met een speciale, vol-automatische onderwatercamera kan men zes foto's nemen. De filmrolletjes worden vervangen als men terugkeert naar het moederschip aan de oppervlakte.
Door een technisch hoogstandje wordt de T.S.1 na het betreden van een vertrek automatisch naar het middelpunt van de kamer gebracht. Hierdoor worden botsingen met de wanden zoveel mogelijk vermeden.

Zes revolutionaire sonarboeien werken op de benodigde diepte en worden niet beïnvloed door de metalen wanden van het schip.
Het vertrek waarin de duikboot zich bevindt en de aangrenzende kamers worden geïdentificeerd met een gegevensverwerkend systeem. Een automatische S.O.S.-melder treedt in werking als het niveau van de energie- en zuurstofmeters gevaarlijk daalt.

Het onderwaterlaboratorium mag dan voorzien zijn van de laatste beveiligingssnufjes maar onzorgvuldig gebruik van de apparatuur resulteert in tijd- en geld verslindende reparaties.
Tot slot weet de researchafdeling te melden dat het budget met 50.000 engelse ponden werd overschreden. Maar ze voegen er zelfverzekerd aan toe dat de T.S.1 dit bedrag rechtvaardigt.



De kalender

Na het laden van het programma verschijnt het kalenderscherm. Het cirkeltje in het midden van de kalender duidt de begindatum van de expeditie aan, 15 april.
Om de veertien dagen vaart het moederschip automatisch naar de dichtsbijzijnde haven om voorraden in te slaan en de bemanning wat ontspanning te gunnen. Tijdens die korte ontspanningsperiode gaan de uitgaven echter normaal door.
Het bergen van de Titanic is niet aan een bepaalde datum gebonden. De onderneming kan alleen vroegtijdig stranden als men het hoofd financieel niet langer boven water kan houden.
Bovenaan het scherm ziet men vijf verschillende symbolen waaruit men een keuze kan maken door de paars gekleurde achtergrond over de gewenste afbeelding te plaatsen. Indien men een joystick gebruikt moet men de knuppel naar links of naar rechts bewegen en daarna de vuurknop indrukken.

Spelers die geen joystick gebruiken kunnen kiezen uit de volgende toetsen:
Links <<> of <X>
Rechts <>> of <Z>
Uitvoeren van een commando <CTRL> of <RETURN>
De afbeelding van een diskette rechts bovenaan het scherm geeft de mogelijkheid om het spel te saven. We beginnen opzettelijk met de verklaring van dit symbool omdat men het spel moet herladen als de expeditie in de fout gaat. In dat geval is het handig als men een eerder gesavede spelsituatie meteen kan herladen.
Met de <F1> toets kan men het medium kiezen waarop men de spelsituatie wil wegschrijven, cassette of diskette.
Met de <F3> toets voorziet men de spelsitatie van een éénletterige code. Men kan dus verschillende spelsituaties opslaan op een diskette of cassette.
Met de <F5> toets laadt men een gewenste spelsituatie.
Met de <F7> toets saved men een bepaalde spelsituatie.
We raden aan om het spel na het laden meteen te saven om het herladen van het hele programma te voorkomen. Voor het opslaan van spelsituaties kan men het beste een andere diskette of cassette gebruiken.
Om terug te keren naar het hoofdscherm moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

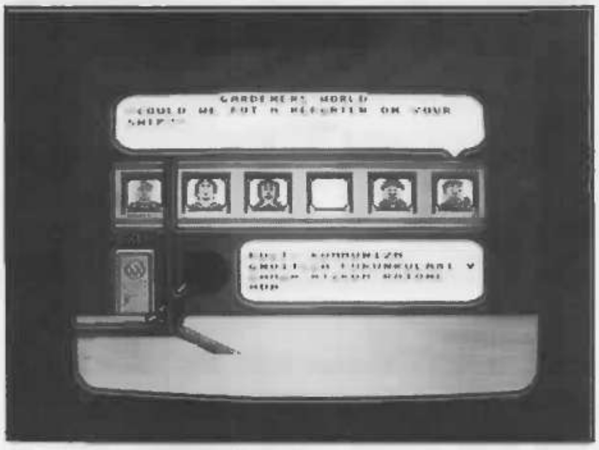
Door het halve-maan symbool te kiezen gunt men zichzelf en de bemanning broodnodige rust. Een werkdag duurt van 10 uur 's morgens tot 6 uur 's avonds.
Het gezegde: "Tijd is geld" komt in dit spel volledig tot zijn recht want het uurwerk in de duikboot loopt circa acht maal sneller dan in werkelijkheid. Duiken,

persconferenties, financiële consultaties en uit te voeren reparaties worden allemaal in die kostbare tijdspanne uitgevoerd. Omstreeks 17.30 uur wordt men in de duikboot gewaarschuwd dat het de hoogste tijd is om terug te keren naar het moederschip. Als men geen acht slaat op dit bericht wordt men even later alsnog opgehaald door een dure reddingsploeg. Als men na 18.00 uur opnieuw wil duiken moet men dus het halve-maan symbool kiezen om een nacht te laten verstrijken waarna men opnieuw begint om 10.00 uur 's morgens. Door de afbeelding van de microfoon te kiezen verschaft men zich toegang tot de perskamer. De manier waarop men de journalisten behandelt en antwoord geeft op hun uiteenlopende vragen is voor de sponsors van doorslaggevend belang.

De resultaten kunnen een wisselende gezondheidstoestand van het banksaldo tot gevolg hebben.

Er is geen enkele garantie dat de journalisten zullen verschijnen, maar in tijden van financiële nood kan men pogen zelf een persconferentie te beleggen in de hoop dat het resultaat van die bijeenkomst de geldschieters zal aansporen tot een verhoging van de geldelijke bijdrage in de onderneming.

Het ontbreken van journalisten in de perskamer betekent dat meer dringende reportages hun voorkeur genieten en het zal dan enige tijd duren voor ze weer beschikbaar zijn om een verslag over de Titanic uit te brengen.



Een persconferentie

De afgevaardigden van de verschillende kranten kunnen op hun beurt eveneens een persconferentie aanvragen. In dat gevaal stuurt het moederschip een bericht naar de duikboot. Vanaf dat moment heeft men drie uur speeltijd om op hun uitnodiging in te gaan. Na het overschrijden van die termijn zullen ze de lange wachttijd interpreteren als een gebrek aan interesse. Zo'n houding is echter funest voor het ''image'' dat men langzaam moet opbouwen. Bovendien zullen de journalisten de wildste verhalen uit hun duim zuigen als compensatie voor het gebrek aan echte informatie.

In de perskamer ziet men bovenaan het scherm zes monitoren waarop de hoofden van de persmensen worden afgebeeld. Eén van hen zal de naam van de krant waar hij of zij voor werkt bekendmaken en vervolgens een vraag stellen. Het is dan aan de speler om uit te maken aan wie hij antwoord geeft. Men kan het woord tot één of tot alle reporters richten. Om alle reporters kennis te laten nemen van het antwoord moet men de joystick naar achteren bewegen of de <SHIFT> of <A> toets indrukken. Als men het woord tot één bepaalde reporter wil richten moet men de joystick naar links of naar rechts bewegen en de vuurknop indrukken.

Op het toetsenbord kan men kiezen uit de toetsen <>>, <<>, <X>, <Z>. De keuze wordt vastgelegd met de <CTRL> of <RETURN> toetsen.

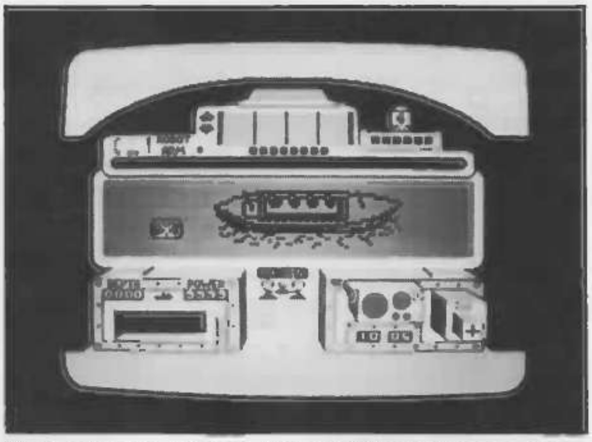
Daarna kan men een passend antwoord kiezen rechts onderaan het scherm door de joystick naar links, rechts boven of onder te bewegen en vervolgens de vuurknop in te drukken. Op het toetsenbord heeft men voor de keuze van een gewenst antwoord de beschikking over alle bovenvermelde toetsen. Er zullen meerdere vragen volgen tot het forum besluit om te vertrekken. Zodra dit gebeurt kan men de persconferentie als beëindigd beschouwen.

Men kan de perskamer te allen tijde verlaten door het bordje exit (uitgang) te laten oplichten met de joystick en de vuurknop in te drukken. Als men het toetsenbord gebruikt moet men de <=> of <Q> toets

indrukken en vervolgens de <RETURN> of <CTRL> toets. Weglopen uit de perskamer wordt echter niet erg op prijs gesteld en deze handelswijze zal zijn invloed niet missen op de artikelen in de verschillende kranten. Zelf lopen de reporters weg wanneer ze daar zin in hebben. Om dit proces te versnellen kan men hen zodanig van streek maken dat ze geen heil zien in een voortzetting van het interview.

In de financiële kamer kan men eventuele reparatienota's nakijken, het banksaldo controleren en verzoeken om meer geld bij de sponsors indienen. Soms wordt men uitgenodigd door de sponsors. Men kan hier het beste op in gaan want het negeren van een uitnodiging door de sponsors kan ertoe leiden dat ze niet langer bereid zijn om de onderneming financieel te steunen.
Om deze kamer te betreden moet men de paars gekleurde achtergrond over de afbeelding met de geldzakken plaatsen.
Als men zich eenmaal in dit vertrek bevindt kan men het banksaldo opvragen of verzoeken om geld indienen bij de sponsors door de gele cursor over het desbetreffende symbool te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Als men het toetsenbord gebruikt kan men kiezen uit de toetsen: <Q>, <A>, <Z>, <X>, <SHIFT>, <=>, <<> of <>>. De <RETURN> en de <CTRL> toetsen vervangen in dat geval de vuurknop.
Als men het symbool van de safe aan de linkerwand van het vertrek kiest, ziet men over hoeveel geld men nog beschikt.
Na het kiezen van de bureaulade verschijnen eventuele nota's van uitgevoerde reparaties.
Om een sponsor te bewegen meer geld in de expeditie te investeren moet men eerst de telefoon kiezen. Daarna kan men een sponsor die men wil contacteren oproepen door de gele achtergrond over één van de foto's aan de wand te plaatsen en de vuurknop of één van bovenvermelde toetsen in te drukken.
Of de sponsor wel of niet thuis is en al dan niet het verzoek om meer geld inwilligt hangt af van je banksaldo, het aantal malen dat men hem in het verleden reeds om hulp heeft gevraagd en de wijze waarop men met de pers omgaat. Het wordt ten stelligste ontraden om financiële verzoeken vaak te herhalen.
Men moet er tevens rekening mee houden dat het door de sponsor geïnvesteerde bedrag niet voor het einde van de week wordt overgemaakt. Hierdoor heeft men tijd om orde op zaken te stellen als men geen al te beste indruk maakte aan het begin van de week. Lopende rekeningen en reparatiekosten worden meteen verrekend zodat men regelmatig aan het eind van de week zonder geld zit.
In tegenstelling tot de meeste banken die hun paraplu alleen uitlenen als de zon schijnt, zal deze bank rekening houden met problemen en geen actie ondernemen vóór het eind van de week als men "rood" staat. Men kan echter maar beter zorgen het geld tegen die tijd beschikbaar te hebben.
Om de financiële kamer te verlaten moet men de gele cursor over het bordje "EXIT" plaatsen.

Nadat men het symbool met de duiker in de kalenderkamer gekozen heeft, verschijnt een beeld van de Titanic op het beeldscherm van de T.S.1.
Het schip is via vijf verschillende ingangen toegankelijk.



Een schema van de verschillende ingangen.

Om het witte kruisje over één van deze ingangen te plaatsen moet men de joystick naar links of naar rechts bewegen. Door de vuurknop in te drukken legt men die keuze vast. Deze handeling kan eveneens met de

<Z>, <X>, <<> en <>> toetsen worden uitgevoerd. Vervolgens wordt de ingang daadwerkelijk gekozen door de <RETURN> of <CTRL> toets in te drukken. Spelers met watervrees kunnen weer snel naar het kalenderscherm door het witte kruisje over het woord "OUT" (uit) te plaatsen.
Als men eenmaal via één van de vijf ingangen tot de Titanic is doorgedrongen kan men de omgeving verkennen en onderzoeken.
Voorlopig stellen we die verkenningstocht nog even uit om een overzicht te geven van de instrumenten en commando's die men gebruikt aan boord van de T.S.1.
Om de joystick te vervangen heeft men de volgende commando's ter beschikking op het toetsenbord:

Boven <Q>	of <=>
Onder <A>	of <SHIFT>
Rechts <>>	of <Z>
Links <<>	of <X>
Vuurknop <CTRL>	of <RETURN>

Een aantal andere commando's kunnen alleen via het toetsenbord worden gegeven, te weten:

<R>	uitstrekken of intrekken van de robotarm.
<SPATIE>	openen of sluiten van de klauwen van de robotarm.
<+>	stijg naar een hoger gelegen dek.
<->	daal naar een lager gelegen dek.
<F>	maak een foto.
<H>	vraag om hulp.
<↑>	keer terug naar het moederschip.
<$>	zend voorwerpen naar de makelaar (Nick Lawless).
<P>	kies een sonarboei.
<D>	sonarboei achterlaten of oppikken.
<L>	zend één of twee voorwerpen naar het laboratorium.
<N>	achterhaal de naam van een aangrenzend vertrek achter een gesloten deur.
<CRSR↑↓>	verminder de lichtintensiteit van de zoeklichten.
<CRSR⇆>	versterk de lichtintensiteit van de zoeklichten.

<1>, <2>, <3>, <4> kies een voorwerp uit de laadruimte van de T.S.1.

Informatiescherm
Het informatiescherm is de lange zwarte balk in het bovenste deel van het instrumentenpaneel. Op dit smalle scherm verschijnen alle berichten van het moederschip, de namen van de voorwerpen die men oppakt en de namen van de kamers die men bezoekt. De naam van een voorwerp wordt getoond zodra men het met de klauw van de robotarm oppakt. Om de naam van een aangrenzende kamer te achterhalen die zich achter een gesloten of open deur bevindt moet men de duikboot in de richting van de gesloten of open deur draaien en de <N> toets indrukken. Sommige berichten laten even op zich wachten alvorens ze op het scherm verschijnen. Daarom moet men soms een beetje geduld oefenen.
Robot arm
Als men een voorwerp wil oppakken moet men de <R> toets indrukken waarna de robotarm langzaam naar beneden komt.
Door de joystick naar links, rechts, boven of onder te bewegen plaatst men de klauw van de robotarm over het voorwerp. Om de klauw te sluiten moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
Door de <R> toets in te drukken wordt het voorwerp in de bewaarkamer geladen en verschijnt de afbeelding van dit artikel op de monitor. Men kan maximaal vier voorwerpen in de laadruimte bewaren.
De robotarm kan slechts twee voorwerpen tegelijk in zijn klauw houden en behandelen. Om één of twee voorwerpen weer terug te leggen moet men de klauw even openen door de <SPATIEBALK> kort in te drukken.
Als het blauwe lampje rechts naast het woord "ROBOT ARM" op het instrumentenpaneel aan en uit flitst dan heeft dit verfijnde stuk gereedschap zware schade opgelopen en zit er niets anders op dan te-

rug te keren naar het moederschip om de robotarm te laten herstellen.
De robotarm kan beschadigd worden als men te zware voorwerpen, of voorwerpen die vastgeklonken zitten aan de vloer of aan de wanden van het wrak wil oppakken. Na een eerste poging om zo'n voorwerp op te pikken klinkt er een alarmsignaal.
Een tweede poging resulteert meestal in een gedwongen terugkeer naar het moederschip.
Als men bepaalde artikelen, waarvan men denkt dat ze waardevol zijn, wil verkopen moet men deze in de klauw van de robotarm houden in het vertrek waar men het schip binnenkwam en de <$> toets indrukken. Als de accountant er in slaagt het voorwerp te verkopen, zal hij dat laten weten zodra men de financiële kamer bezoekt. De opbrengst wordt automatisch naar het banksaldo overgeboekt. Als de makelaar er niet in slaagt het voorwerp te verhandelen kan men het terugvinden in de kamer van waaruit men het eerder naar boven stuurde.

Monitoren

Midden bovenaan het scherm ziet men 4 monitoren waarop voorwerpen verschijnen die men met de robotarm oppikt. Om een voorwerp te gebruiken moet men eerst het nummer intikken van de monitor waarop het artikel wordt afgebeeld zodat een pijltje boven het desbetreffende voorwerp verschijnt.
Vervolgens moet men de <R> toets indrukken waardoor het voorwerp in de klauw van de robotarm terechtkomt.
Om de keuze van een voorwerp te wijzigen moet men een eerder gekozen cijfer een tweede maal indrukken. Wanneer men twee voorwerpen tegelijk in de robotarm wil nemen moet men twee cijfers aanslaan voordat de <R> wordt ingedrukt. Per duik kan men slechts twee voorwerpen verkopen of laten onderzoeken.

Camera

Foto's zijn geliefd bij de pers en kunnen gemaakt worden van alle voorwerpen die men in het wrak vindt. Om een kiekje te nemen moet men een voorwerp in de klauwen van de robotarm houden en vervolgens de <F> toets indrukken. Op één filmrolletje kan men 6 foto's schieten. De filmrol wordt rechts naast de monitoren op het paneel afgebeeld.
Na iedere foto wordt één van de zwarte blokjes rood. Foto's worden meteen ontwikkeld en automatisch doorgestuurd naar de pers. Het filmrolletje wordt vervangen na ieder bezoek aan het moederschip.

Laboratorium

Soms zul je de hulp van het laboratorium aan boord van het moederschip nodig hebben om problemen op te lossen. Het laboratorium kan voorwerpen onderzoeken, combineren, herstellen of terugsturen naar de Titanic.
Om gevonden voorwerpen naar het laboratorium te sturen moet men deze artikelen in de kamer waar men het schip binnenkwam in de klauw van de robotarm houden en vervolgens de <L> toets indrukken. Als de hooggekwalificeerde wetenschappers niets kunnen doen met het object wordt het voorwerp teruggestuurd naar het vertrek van waaruit het verzonden werd, ongeacht of men op dat moment al dan niet aan de oppervlakte vertoeft.
Door persoonlijke wrijvingen tussen de verschillende wetenschappers accepteert het laboratorium alleen die voorwerpen die naar boven verstuurd werden. Men kan de voorwerpen dus niet persoonlijk aan hen presenteren aan de oppervlakte.
Het symbool van de kolf tussen de afbeeldingen van de telefoonhoorn en de engelse sleutel houdt je op de hoogte van de stand van zaken in het lab. Een groene kolf betekent dat de wetenschappers niets omhanden hebben en op werk zitten te wachten. Een rode kolf betekent dat de mensen in het laboratorium druk bezig zijn met één of twee voorwerpen.

Schademelder

Het symbool van de engelse sleutel rechts naast de kolf waarschuwt wanneer de duikboot zware averij heeft opgelopen.
Het symbool flitst dan voortdurend aan en uit.
De reparaties moeten meteen uitgevoerd worden als men naar de oppervlakte terugkeert. Men kan de T.S.1 weliswaar niet tot

zinken brengen door tegen de wanden van het schip op te botsen maar men verliest behoorlijk wat tijd en geld aan de reparatiewerkzaamheden.

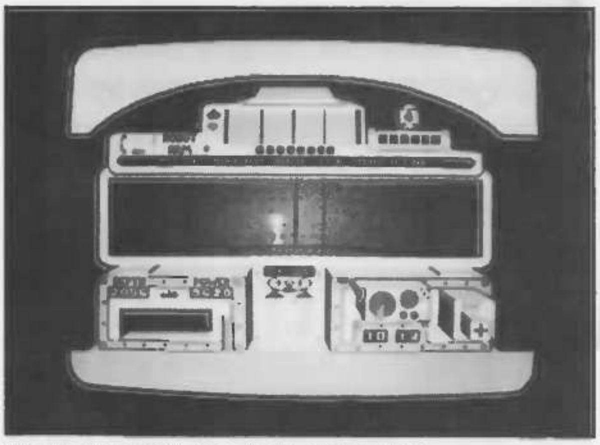
Telefoon

Het symbool van de telefoonhoorn flitst aan en uit als men om hulp roept door de <H> toets in te drukken. De T.S.1 zendt automatisch een S.O.S.-melding uit als men berichten om terug te keren aan het einde van de dag negeert, of als de hoeveelheid energie of zuurstof een bedenkelijk laag niveau bereikt.

Een S.O.S.-melding gaat steeds gepaard met het aan en uit flitsen van de letters S.O.S. in de rechterbenedenhoek van het instrumentenpaneel, net boven het verbandkistje met het rode kruis.

De reddingsoperatie komt niet op gang als men niet ingaat op oproepen uit de perskamer en de financiële kamer.

De telefoonhoorn flitst eveneens aan en uit als er een bericht, afkomstig van het moederschip, op komst is.



De T.S.1 heeft een ijsje gevonden

Vloer- en plafond sensoren

De twee onder elkaar geplaatste rode pijlen links naast de monitoren geven aan of er een doorgang is in het wrak naar boven of naar beneden.

Als de pijlen groen van kleur worden is er een doorgang voor de T.S.1 om naar een hoger of lager gelegen dek te bewegen.

Als de onderste pijl van rood in groen verandert, kan men naar een lager gelegen dek dalen. Als de bovenste pijl van rood in groen verandert kan men naar een hoger gelegen dek stijgen. Wanneer beide pijlen groen van kleur zijn kan men dus opstijgen of dalen. Om een hoger gelegen dek te bereiken moet men de <+> toets indrukken. Een lager gelegen dek bezoekt men door de <-> toets in te drukken.

Drijfzak verklikkers

Deze verklikkers bevinden zich net onder de monitoren en worden rood zodra men de drijfzakken opblaast. De positie van de verklikkers verwijst naar het nummer van de opgeblazen drijfzak.

Dieptemeter

De dieptemeter (DEPTH) bevindt zich linksonder in beeld. De diepte wordt uitgedrukt in vadems (1 vadem is 1,88 meter).

Als men dit instrument precies leert af te lezen weet men op welke verdieping men zich in het wrak bevindt.

Symbool van het moederschip

Het symbool van het moederschip bevindt zich tussen de ''DEPTH' meter en de ''POWER'' meter. Als men terugkeert naar het vertrek waar men de Titanic binnenkwam, wordt het symbool omkaderd door een grijs knipperend vierkantje. Dit betekent dat het moederschip klaar is om de T.S.1 te ontvangen. Door de <↑> toets in te drukken stijgt men op naar het moederschip.

Energiemeter

De energiemeter (POWER) bevindt zich rechts naast het symbool van het moederschip en geeft de resterende energievoorraad aan. Als men de T.S.1 manoeuvreert treedt een standaard verbruik op. De lichtintensiteit van de zoeklichten heeft een variabel verbruik tot gevolg.

Onachtzame handelingen tijdens het oplossen van problemen of opbotsen tegen de wanden resulteert in aanzienlijke energieverliezen. Het energieverbruik ligt eveneens hoger als men de robotarm gebruikt.

Zodra de energiemeter op 0 staat zendt de T.S.1 automatisch een S.O.S. signaal uit waardoor de reddingsoperatie op gang komt. Het energiepeil wordt automatisch aangevuld als de duiboot boven water komt.

Lichtintensiteitmeter

Deze meter bevindt zich onder de ''POWER'' meter.

Met de <CRSR↑↓> toets kan men de

lichtintensiteit van de koplampen versterken. Om de lichtstralen te verzwakken moet men de <CRSR↑↓> toets indrukken. Een sterke lichtstraal maakt het weliswaar makkelijker om voorwerpen te ontwaren maar gaat ten koste van het energieverbruik.

Zuurstofmeters

De twee gele zuurstofflessen, onderaan in het midden van het instrumentenpaneel, geven de resterende zuurstofvoorraad aan.

De hoeveelheid zuurstof die men verbruikt is constant. Als men alle zuurstof verbruikt heeft zendt de T.S.1 automatisch een S.O.S. signaal uit naar het moederschip.

De zuurstofflessen worden automatisch bijgevuld als de duikboot naar de oppervlakte terugkeert.

Klok

De klok bevindt zich rechts naast de zuurstofflessen en loopt circa acht maal sneller dan een conventioneel uurwerk.

In dit onderwateravontuur is een juiste timing uitermate belangrijk. Alle handelingen zoals persconferenties, vergaderingen in de financiële kamer, reparatiewerkzaamheden en het oplossen van problemen in het wrak kosten de nodige tijd waardoor men de verschillende handelingen vooraf goed moet plannen. Een werkdag duurt van 10.00 tot 18.00 uur en men moet naar de oppervlakte terugkeren aan het eind van de dag.

T.S.1 sonar

Het gebruik van de sonarapparatuur is uitermate nuttig om de positie van de duikboot in het wrak van de Titanic te bepalen. In totaal heeft men zes sonarboeien ter beschikking die men in alle kamers kan uitzetten.

Daarna kan men de sonar aan boord van de T.S.1 afstemmen op één van deze boeien. De richting van en de afstand tot de sonarboei kan men aflezen door de positie van een witte stip op het sonarscherm.

Het sonarscherm is de blauwe cirkel net boven de klok. In deze cirkel beweegt een witte lijn in de richting van het uurwerk. De lijn is onbelangrijk en dient alleen ter versiering van deze overigens handige apparatuur. Alvorens men een boei kan uitzetten moet men eerst afstemmen op de sonar. Door de <P> toets in te drukken kiest men een boei met een nummer van 1 tot en met 6. Een boei zet men uit door de <0> toets in te drukken. Dezelfde toets wordt gebruikt om de boei weer op te pikken.

De sonarboei teller in de rechterbovenhoek van het scherm telt het aantal uitgezette boeien. De achtergrond van het onderste cijfer verstrekt informatie over de toestand van de uitgezette boeien.

Een groene achtergrond betekent dat de boei in het ruim ligt en dus niet operationeel is.

Een rode achtergrond betekent dat de boei operationeel is en bijgevolg signalen uitzendt naar het sonarscherm.

Een zwarte achtergrond duidt eveneens op een operationele boei die zich bovendien in dezelfde kamer bevindt als de T.S.1.

Het sonarscherm heeft een bereik van zes kamers.

Als een eerder gedeponeerde boei niet op dit scherm kan worden waargenomen betekent dit dus dat de duikboot buiten het bereik van de sonarboei vaart.

Signalen van boeien die zich op een hoger of lager gelegen dek van het wrak bevinden kunnen niet door het sonarscherm worden opgepikt.

Na dit overzicht wordt het langzamerhand tijd om een eerste duik in het zilte nat te ondernemen met de T.S.1.

Als men éénmaal is doorgedrongen tot de Titanic kan men de omgeving verkennen en onderzoeken. Manoeuvreer de T.S.1. met de joystick of het toetsenbord naar links of naar rechts om te draaien en naar boven en naar beneden om het plafond en de vloer te onderzoeken. In sommige wanden ziet men deuren. De oppervlakte van open deuren is zwart. Gesloten deuren herkent men aan de getekende omtrek. Om door een open deur te varen moet men de duikboot recht voor de deur plaatsen en de vuurknop of de betreffende toetsen indrukken. Er zijn twee uitstekende manieren om de duikboot zware averij te laten oplopen.

Tegen een gesloten deur opbotsen is een eerste manier. Een open deur missen is de twee-

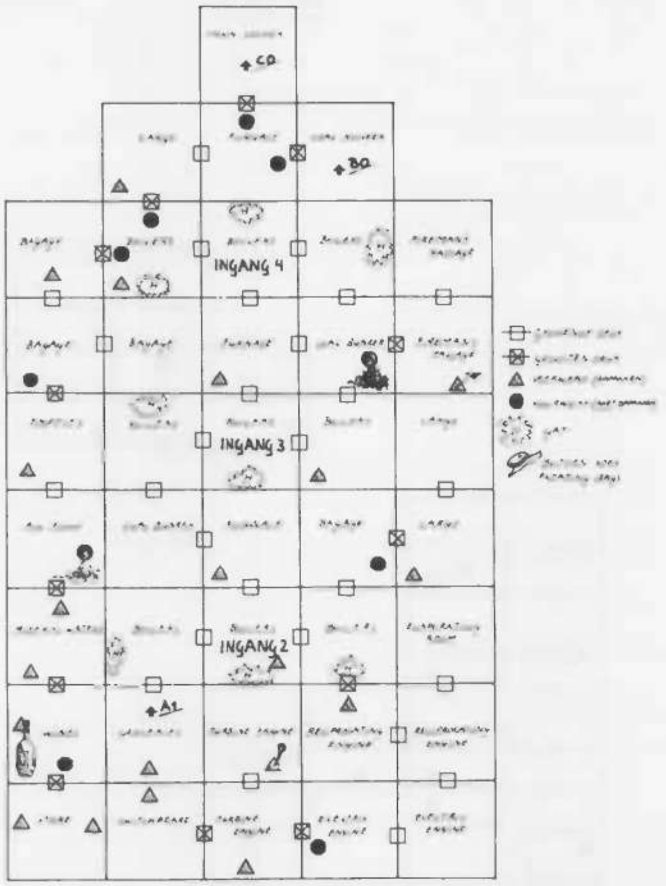
de manier. Deze stuurmanskunst eindigt overanderlijk in hoge reparatienota's die de onderneming vroegtijdig doen kelderen.

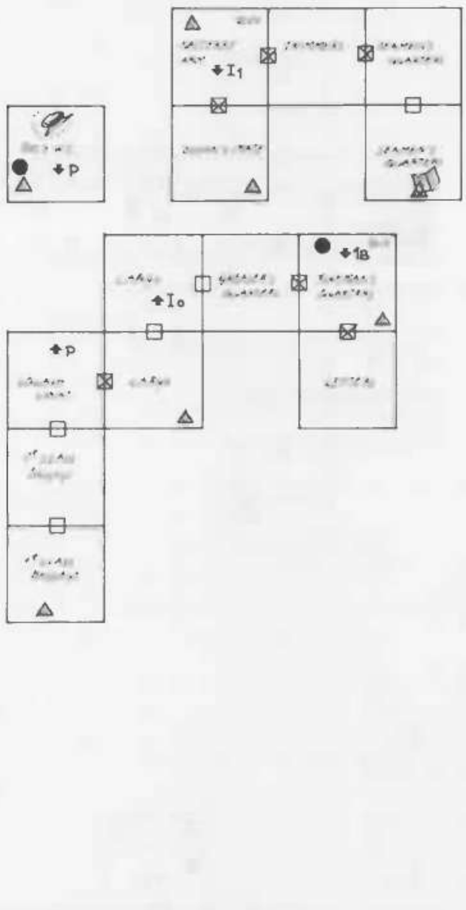
Gesloten deuren kan men alleen openen door problemen op te lossen met behulp van de voorwerpen die men in het wrak van de Titanic vindt.

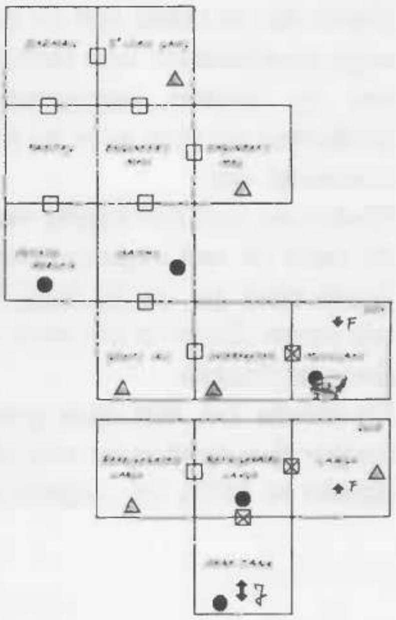
De objecten die men nodig heeft om een probleem te ontwarren en de kamer waar men een gesloten deur wil openen zijn op één of andere manier met elkaar verbonden. Soms kan het voldoende zijn om twee voorwerpen naast elkaar te plaatsen in hetzelfde vertrek. In sommige kamers volstaat het een object aan te raken met de robotarm. Sommige combinaties van voorwerpen resulteren in nieuwe voorwerpen of nieuwe producten als men ze in de juiste kamer samenvoegt enz.

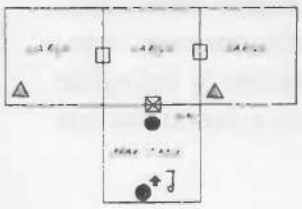
Nadenken met een engels woordenboek bij de hand en veel experimenteren is de enige goede raad die we de lezers kunnen geven om steeds dieper in het wrak van de Titanic door te dringen.

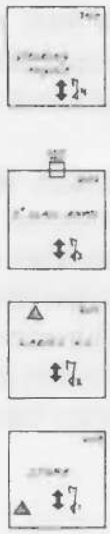
En mocht het met deze gouden raad niet lukken dan hebben we nog één laatste redmiddel in petto, de ....speeltips!

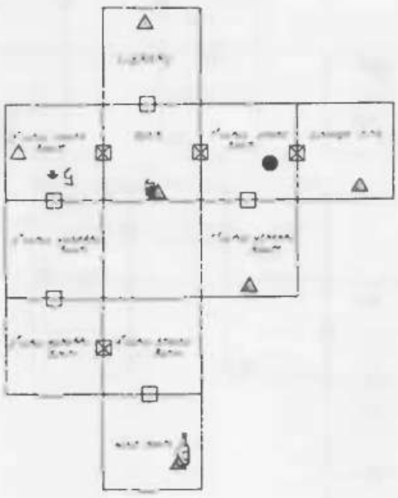


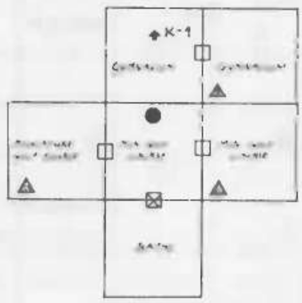


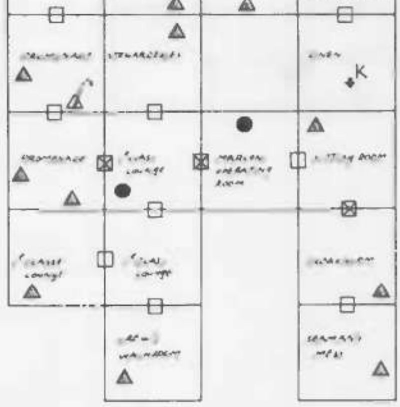




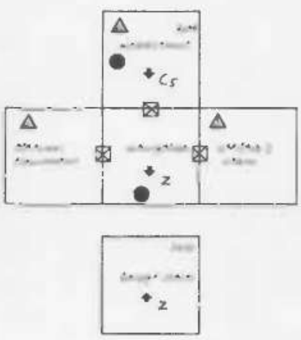




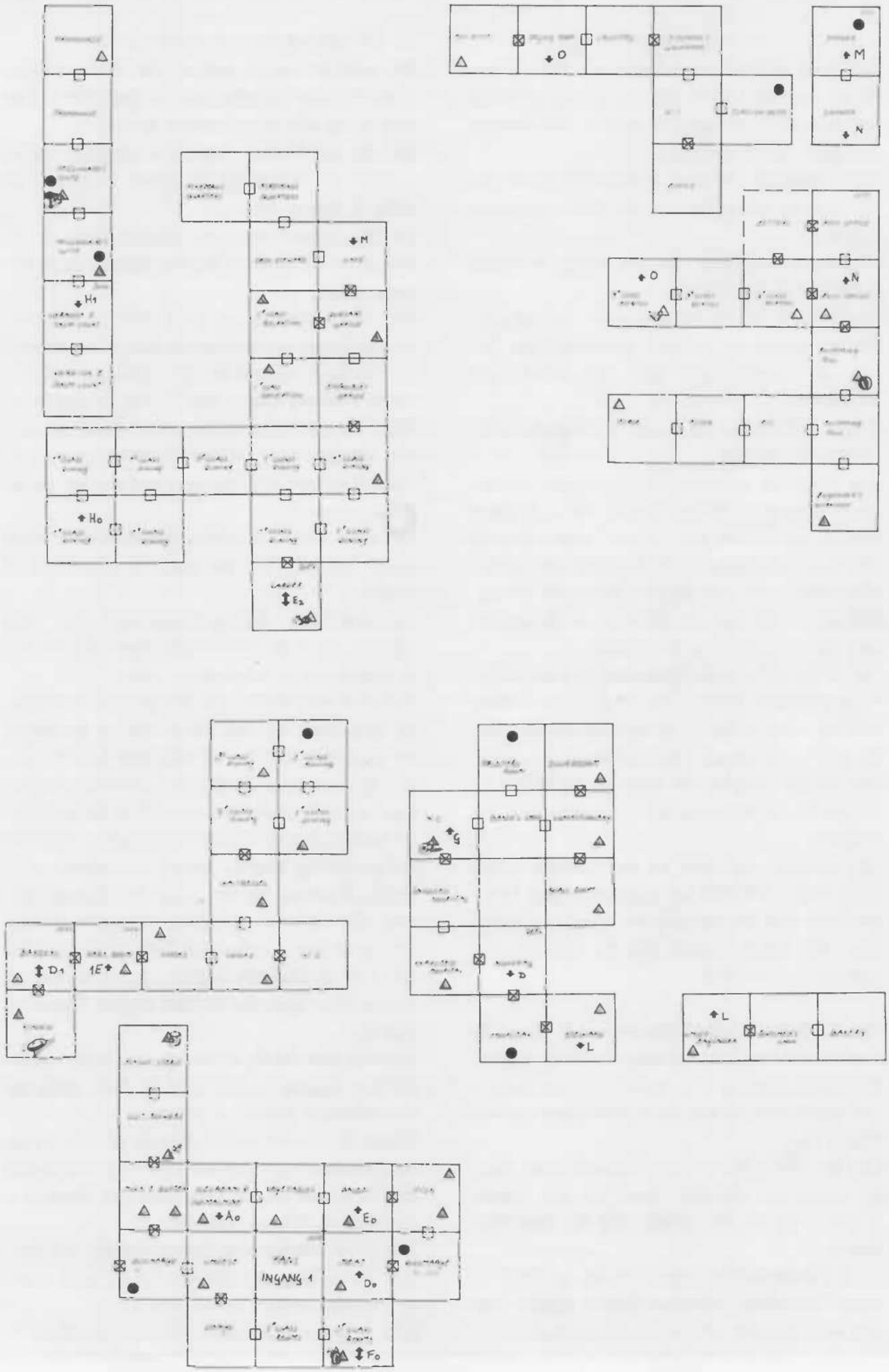








R.M.S. TITANIC



Speeltips

Als men in het kalenderscherm het halvemaan symbool kiest moet men voorzichtig op de vuurknop drukken om te voorkomen dat men dagen overslaat.

De lichtstraal verzwakt behoorlijk als de teller van de energiemeter de 4000 eenheden nadert.

17.30 is de uiterste tijd om terug te keren naar het moederschip.

Zeg geen exclusief interview toe aan één reporter terwijl de anderen meeluisteren. Dit om te voorkomen dat de perskamer leegloopt.

Neem voldoende foto's om de reporters tevreden te stellen.

Als men de journalisten te vriend houdt heeft men meer kans om geld los te krijgen van de sponsors. De ''Stun'' een bekende sensatiekrant is behoorlijk onder de indruk van foto's van een corset. Maar of dit gewaagde kiekje bij alle sponsors in de smaak zal vallen is een ander verhaal.

De *string of pearls* (parelsnoer) kan weliswaar gebruikt worden om de gesloten kamer met de *clam* (schelp) te openen zonder dat de robotarm schade oploopt maar het is beter om het parelsnoer naar de makelaar te sturen die het sierraad kan verhandelen voor $40,000.

Het juweel dat men in het zwarte kistje vindt levert $90,000 op maar men kan beter wachten met de verkoop ervan als de sponsors niet langer bereid zijn de expeditie financieel te steunen.

Op de bijgeleverde kaarten vindt men de voorwerpen en hun locaties. Voor de duidelijkheid hebben wij de namen van de kamers vet, en de namen van de voorwerpen cursief afgedrukt.

Om de **cheese** kamer te openenen moet men de *bottle of cherries* naast de *ice cream* plaatsen in de **ice cream and ice machine** kamer.

In de **cheese** kamer moet men de *red herring* naast de *white leicester cheese* leggen om een *red leicester cheese* te produceren en de **cargo** kamer te openen.

De **milk & butter** kamer kan men openen door de *filter papers* naast de *purifier* te leggen in de **discharge recess** kamer.

Om de **cut flowers** kamer te openen, moet men de *oil cup* naast de *butter* leggen in de **milk & butter** kamer.

De **fish** kamer kan men openen door de *towel* naast de *hand of ham* te leggen in de **bacon** kamer.

De **meat** kamer opent men door de *squid* in de **discharge recess** kamer aan te raken met de *smoked salmon* en de *walking stick.*

In de **barbers** kamer moet men de *bottle of hair restorer* laten vallen op de *bald wig* om een *wig* met *blue ribbon* te produceren en de deuren te openen van de **linen** kamer en de **dark room.**

De deur naar de **cooks** kamer opent men door de *wig* op de *cutting machine* te leggen.

Het **3rd class dining** restaurant kan men openen door de *order pad* naast de *borsch* te leggen in de **waitresses** kamer.

Stuur de *half key* en de *half key with baggage label* naar het laboratorium ter reparatie en raak het slot in de **baggage** kamer aan om de deur naar de **cargo** kamer te openen.

Laat de *oak beams* en de *axe* in het gat van de **boilers** kamer vallen om de deur naar de **reciprocating engine** kamer te openen.

Stuur de *dead battery* naar het laboratorium. Als de accu opgeladen terugkomt kan men met deze *recharged battery* de *electric clock* in de **electric engine** kamer aanraken om de deur naar de **turbine engine** kamer te openen.

Laat de *rose* in de *watering can* vallen in de **turbine engine** kamer om de deur naar de **switchboard** kamer te openen.

Plaats de *bucket* naast de *pile of coal* in de **coal bunker** en schep de kolen in de emmer met de *shovel* om de deur naar het **fireman's passage** vertrek te openen.

Plaats de *bucket with the coal* naast de *suitcase* in de **baggage** kamer om de deur naar de **empties kamer** te openen.

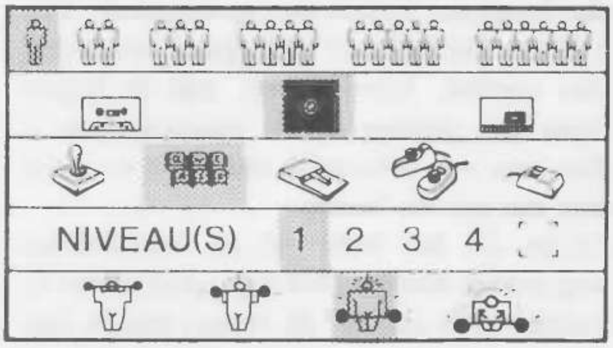
Met de *pick* moet men de *lock* aanraken in

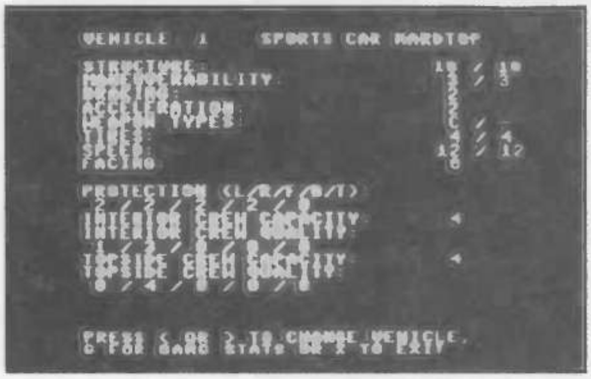
de **boilers** kamer op de deur naar de **bagage** kamer te openen.
Als men de *giant clam* met de robotarm aanraakt in de **boilers** kamer heeft men toegang tot de **cargo** kamer. Deze actie heeft weliswaar tot gevolg dat men moet opstijgen met de T.S.1 om de robotarm te laten herstellen maar als men de *string of pearls* in de *giant clam* laat vallen verliest men de opbrengst van het parelsnoer met een waarde van $40,000 !
In de **furnace** kamer moet men de *coal chute* met de robotarm aanraken om de deur van de **coal bunker** te openen.
Om de **chain locker** kamer te openen moet men de *chain* in de **furnace** kamer aanraken met de *hacksaw.*
Leg de *young ash tree* naast de *pile of ash* in de **ash room** om de deur naar de **mineral waters** kamer te openen.
Om de deur, die toegang tot de *wines* kamer geeft, te openen moet men de *screw* naast de *cork* leggen in de **mineral waters** kamer.
In de **wines** kamer moet men de linkerknop aanraken met de robotarm om de deur naar de **store** kamer te openen.
In de **switchboard** kamer moet men de *grid* aanraken met de *pliers.*
Daarna moet men de *grid* oppakken en samen het *iron* opsturen naar het laboratorium waar men er een *griddle* van maakt.
Als men de *griddle* in het restaurant neerlegt opent men de deur naar de **galley** kamer.
Als men het **switchboard** met de opgeladen accu aanraakt in de *switchboard* kamer, opent men de deur die toegang geeft tot de **marconi operating** kamer.
Leg de *ace of spades* naast de *aces of diamonds, hearts en clubs* in de **1ste class lounge** kamer om de deur naar de **promenade** te openen.
De *muffins* horen bij de *pair of mules* in de **sitting room** om de deur naar de **cloak room** te openen.
Breng de drie *walking shoes* samen in de **promenade** om de deur naar het **restaurant** te openen.
Als men de *paper* in de **veranda and palm court** legt opent men de deur naar de kamer van de **doctor**.
In de **gymnasium** kamer moet men de *bar* en de *walnuts* in de robotarm houden en daarna de *bolts* met de robotarm aanraken om de deur naar de **miniature golf course** te openen.
Stuur de *broken pipe* samen met de *joint kit* naar het laboratorium.
Daarna moet men de herstelde pijp in de **3rd class general room** deponeren om de deur naar de **2nd class smoke room** te openen.
Als men de herstelde pijp en de *tobacco pouch* in de **3rd class** smoke room deponeert, opent men de deur van de **bar**.
Om de deur naar de **1st class smoke room** te openen, moet men de *broken horse* naast het *glas of whisky* plaatsen in de **bar**.
Stuur de *calling card* naar het laboratorium. Als het laboratorium klaar is met het onderzoek van de kaart moet men ze lezen; *"Titsal co"*. Daarna moet men de kaart naast de *ghost* leggen in de **1st class smoke room** om de deur naar de **lounge bar** te openen.
Raak de *locker* aan in de **master at arms** kamer met de *bottle of champagne* en raap het *magnum pistol* en de *bullets* op.
Om de deuren te openen van de kamers **boson's mate** en **trimmers**, moet men de *shells* en de *shelled walnuts* deponeren in de **master at arms** kamer.
De deur die toegang geeft tot de **seaman's quarters** kan men openen door het stuk *sailcloth* en het *ship in bottle* in de **trimmers** room te deponeren.
Als men de fles *mineral water* in de **fireman's quarters** plaatst opent men de deur die toegang geeft tot de **greaser's quarters**.
Leg de *beachball* samen met de *orange squash* in de **cargo** kamer om de deur naar het **squash court** te openen.
Raak het toilet aan in de **gents room** om een *chain* te vinden.
Bevestig de *chain* eerst aan het toilet in de **P.O.'s w.c.**
Daarna moet men met de robotarm aan de ketting (chain) trekken. Als deze operatie

slaagt vindt men een *brush and cleaner* en de knop (button) van één van de drijfzakken.
In de **peak tank** kamer moet men de *electric eal* aanraken met de *discharge papers* en de *golf driver* om de deur naar de **cargo** kamer te openen.
In de **cargo** kamer moet men de *tea* en de *milk* in de *tea urn* laten vallen om de deur naar de **refrigerated cargo** kamer te openen.
De deur die toegang geeft tot de **peak tank** op een diepte van 2058 vadem kan men openen door de *tin of paint* naast de *pig skin* te deponeren in de **refrigerated cargo** kamer.
Om de **interpreter** kamer te openen moet men de *tusks* in de buurt van de *piano* leggen in de **musicians** kamer en vervolgens met een *feather duster* over de piano strijken. Deponeer de *tea* en de *side of beef* in de **scullery** kamer om de deuren te openen die toegang geven tot het **hospital** en het **infected hospital.** Als men de *cold medicine* en de *cold ham* in het **infected hospital** vertrek combineert, produceert men een *cured ham* die toegang geeft tot de **W.C.**
De combinatie van de *toilet roll* en de *cured ham* resulteert in een *ham roll.* Als men de *ham roll* in de **W.C.** deponeert opent men de deur naar de **baker's shop.**
In de **confectionary** kamer moet men de *1918 claret* naast de *wine gums* plaatsen om de deuren die toegang geven tot de **silver room** en de **glass room** te openen.
Leg de *sheets* op de *matress* in het **hospital** om het vertrek van de **steward** te openen.
De deur die toegang geeft tot de **3rd class berths** kan men openen door de *rubber stamp* naast de *inkpad* te plaatsen in de **post office kamer.**
In deze **post office** kamer moet men eveneens de *elephant trunk* achterlaten om de deur naar de **swimming pool** te openen.
Om de **ash room** te openen moet men de *ash tray* en de *cigarette stump* in de **drying room** deponeren.
Breng de *dirty towel* en de *greasy overalls* naar de **laundry room** om de deur naar de **fireman's washroom** te openen.
Deponeer de (gewassen) *towel* en de *steam pudding* in de **turkish baths** om een drijfzak te vinden.
In de **chief engineer** kamer moet men de gewassen *overalls* en de gewassen *towel* naast de *toy steam engine* leggen om de deur te openen die toegang geeft tot de **butcher's shop.**
Plaats de *sea sickness tablets* naast de *green tomatoes* in de **larder** kamer om de deur naar de **1st class dining** zaal te openen.
Giet de *orange sauce* over de *roasted duck* in de **1st class dining** zaal om de deur te openen naar het **enquiries office** bureau.
Steek de *bill* op de *bill hook* in de **pursars office** om de deur naar de **safe room** te openen.
Stop de *lead crystal* in de *radio* die men in de **marconi operating** room vindt om de deur van de **1st class reception** te openen.
Raak de *spindle* aan met het *dragons blood* en het *wheel* om de deur naar de **navigation** kamer te openen.
Leg de *magnum revolver* op de *turntable* in de **navigation** kamer om de deuren te openen die toegang geven tot de **marconi equipment** en **captain's cabin** kamers.
Raak de *dirty painting* aan met de *brush and cleaner* in de **3rd class dining** zaal om een drijfzak te vinden.
Breng de *hydranga* naar het **veranda and palm court** en deponeer de plant daar.
Pik de plant weer op en breng hem naar de **promenade.**
Als men deze handeling acht maal herhaalt ligt er een zwarte sleutel naast het briefje (note) in de **millionaire's suite.**
Daarna moet men de *black box* in de andere **millionaire's suite** met de sleutel aanraken. Het zwarte kistje zal dan open springen om een juweel met een waarde van $90,000 prijs te geven. Met dit geld kan men de expeditie geruime tijd zonder financiële zorgen voortzetten.
Helaas zijn dit alle tips die we kunnen geven. We zijn er nog niet in geslaagd de paar laatste deuren te openen. We blijven het echter proberen!

ROAD WAR 2000

Strategic Simulations, Inc. — Jeffrey A. Johnson — HomeSoft Benelux





Doel

In het jaar 2000 werden de fundamenten van de Amerikaanse beschaving weggevreten door een bacteriologische oorlogsvoering.

De overblijvende leden van de Federale regering hebben je opgezadeld met de taak om acht wetenschappers te localiseren en terug te brengen naar een geheim ondergronds laboratorium, van waaruit de geleerden een vaccin kunnen ontwikkelen om de dodelijke microben te neutraliseren.

Beschrijving

De firma ''SSI'', verantwoordelijk voor uitgaven zoals ''Questron'', ''Phantasie'' en een hele reeks oorlogsspellen, zal voor de meeste lezers van ''Het Zwaardere Werk'' geen introductie meer behoeven.

Met ''Road War 2000'' hebben de ontwerpers van deze gerenommeerde firma een nieuw spelconcept op de markt gebracht.

Het betreft hier een unieke combinatie tussen een strategisch- en een dungeons & dragons-achtig spel.

De authenticiteit, kenmerkend voor de meeste oorlogsspellen van ''SSI'' heeft in deze uitgave plaats gemaakt voor een verhaal dat zich afspeelt in het Amerika van het jaar 2000. Na een bacteriologische oorlogsvoering wordt de wet van de sterkste in de praktijk gebracht door rivaliserende bendes van snelwegpiraten die voortdurend op zoek zijn naar eten, benzine, munitie en andere waardevolle voorraden.

Om in die gewelddadige wereld te overleven moet men voldoende leiderscapaciteiten bezitten om een bende van huurlingen, straatrovers en ander ongeregeld in het gareel te houden.

Hier komt het dungeons & dragons element om de hoek kijken, want de bendeleden waarover men het commando voert promoveren naar een hogere rang na iedere gewonnen veldslag. Als men een drilsergeant kan vinden die de bende wil trainen, wordt de snelheid van promotie verhoogd. De aanwezigheid van een politicus vergemakkelijkt de werving van nieuwe bendeleden en een meereizende dokter kan het medicijnenverbruik drastisch verminderen als de bendeleden door ziekte geteisterd worden. Door de juiste locaties te bezoeken kan men het acceleratie- en het remvermogen van de voertuigen, waarin men zich met zijn bende verplaatst, opvoeren. Op andere plaatsen kan men de beschermingsfactor van de voertuigen laten verhogen of de draaicirkel laten verkleinen zodat de wagens sneller kunnen manoeuvreren.

Het strategisch element vinden we vooral terug in de verschillende fasen waarin een confrontatie met een andere bende kan worden afgehandeld.
Zo'n veldslag kan op verschillende terreinen, zoals snelwegen, woestijnen en olievelden, worden uitgevochten; afhankelijk van de plaats waar men zich op dat ogenblik bevindt.
De eigenlijke strijd kan op drie verschillende manieren worden uitgevochten: *Abstract, Quick of Tactical.*

In de *Abstract* optie wordt de strijd snel en bloedig uitgevochten zonder mogelijkheid om invloed uit te oefenen op de oorlogsvoering.
In de *Quick combat* optie kan men een beperkt aantal instructies aan de bende doorgeven. De *Tactical combat* optie duurt het langst, omdat men in deze strijd optie ieder bevel afzonderlijk moet invoeren. Er zijn aan deze optie echter twee belangrijke voordelen verbonden. Als men als overwinnaar uit de bus komt, wordt het maximale aantal voertuigen met één voertuig verhoogd. Bovendien is dit de enige strijdoptie waarin men vijandelijke voertuigen kan buitmaken.

De grafische kant van de zaak is duidelijk naar het tweede plan verschoven om genoeg ruimte over te laten voor het eigenlijke spel. Deze keuze kunnen we na zo'n 60 uur intensief spelplezier alleen maar toejuichen.
Het totale gebrek aan geluid vonden we daarentegen wel storend.
De tijdrovende veldslagen hadden met geluiden van piepende banden en op elkaar inrammende wagens spannender kunnen worden uitgewerkt.
Nadat het spel geladen is, moet men op een willekeurige toets drukken.
Op het scherm verschijnt dan de vraag of men een gesaved spel wil inladen. Omdat men een diskette om het spel weg te saven vanuit een programma kan initialiseren zullen we daar later op terugkomen.
Na het indrukken van de <N> toets moet men enig geduld oefenen zodat het programma een spelsituatie kan ontwerpen.

Zodra dit karwei geklaard is, verschijnt een deel van de Amerikaanse landkaart op het scherm.
Eerst moet men zijn bende een naam geven van maximaal 20 karakters die wordt ingevoerd door de <RETURN> toets in te drukken.
Even later start men ergens in het land van John Wayne.
Terwijl men op zoek is naar de acht geleerden komt het vooral aan op overleven. Een kleinere bende hoeft geen grote voorraden van voedsel, benzine enz. aan te leggen maar het geringe aantal manschappen is dan weer een belangrijk nadeel in de strijd met een grotere bende.
Lezers die het liefst uit de startblokken wegspurten alvorens het startschot gelost is, kunnen zich snel uit de voeten maken met de nu volgende samenvatting van de belangrijkste instructies.

Richtingstoetsen:
<1> Noord,
<2> Noord-Oost,
<3> Oost,
<4> Zuid-Oost,
<5> Zuid,
<6> Zuid-West,
<7> West,
<8> Noord-West.

<G> vraag een statusrapport van de bende op.
<L> ga op plundertocht.
<K> controleer de inhoud van een bergplaats.
<T> hevel voorraden over van of naar een bergplaats.
<X> controleer de voorraden.
<D> laat voorraden achter.
<C> verken een stad.
<E> vraag een rapport op van de overgenomen steden.
<P> ga op zoek naar mensen.
<H> behandel de zieken met *Antitoxin.*
<M> vraag en rapport op van het aantal bendeleden.
<V> ga op zoek naar voertuigen.
<F> vervang, indien nodig, de banden

van de voertuigen.
<A> laat een voertuig achter.
<W> vraag een schaderapport van een voertuig op (dit commando is uitsluitend in de tactische strijd-optie beschikbaar).
<U> activeer de *Radio Direction Finder.*
<I> initialiseer een diskette om het spel te saven.
<S> save het spel op een geïnitialiseerde diskette.
<R> laad een gesaved spel.
<Q> beëindig het spel.

De commando's die men kan invoeren zijn afhankelijk van de plaats, of de situatie, waarin men zich bevindt. Om de lezer zo snel mogelijk wegwijs te maken in het spel hebben we de relevante informatie die een uitvloeisel zijn van een bepaald commando zoveel mogelijk gekoppeld aan de desbetreffende instructie.

Verklaring van de commando's:
Alle voertuigen waarin de bende zich verplaatst worden op de hoofdkaart weergegeven door een symbool van een auto.
Dit symbool kan men in 8 verschillende richtingen verplaatsen door middel van de toetsen <1> tot en met <8>:



Iedere beweging op de hoofdkaart stelt een afstand van tussen de vijftig en vijfenzeventig mijl voor.
Hieronder volgen de samenvattingen over de karakteristieken van de verschillende terreinsoorten:


Wegen

Roads wegen
Op de hoofdkaart worden de wegen en snelwegen voorgesteld als witte lijnen die de steden met elkaar verbinden. In de kleinere steden en dorpen die zich langs de snelwegen bevinden, en niet op de hoofdkaart worden aangegeven, kunnen bendes zich voldoende bevoorraden.
Ondanks alle wrakken en verlaten voertuigen kan men zich via de snelwegen nog steeds het snelst verplaatsen.


Steden

Steden

Steden

Cities Steden
Er zijn drie soorten steden. De hoofdsteden hadden voor de oorlog een inwonertal van meer dan vijf miljoen. Grote steden telden minstens één miljoen zielen en kleine steden werden door zo'n honderdduizend mensen bevolkt. De kleinste steden vindt men in het westen van het land.
Na de oorlog dienden de steden als honken voor vriendelijke, onaangename en vaak ronduit vijandige groeperingen.
De steden beschikken over grote voorraden die echter uitgeput kunnen raken. Hoe groter een stad, des te onuitputtelijker de voorraad aan allerlei etenswaren en gebruiksgoederen. De straten in de steden worden net als de snelwegen ontsierd door autowrakken en verlaten voertuigen.

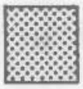

Verwoeste gebieden

Devastated areas verwoeste gebieden
De steden die door de oorlog in bouwgebieden herschapen werden zijn op zijn zachtst gezegd onplezierig om te bezoeken. Men heeft weinig te zoeken in deze verlaten gebieden waar mutanten een constant gevaar vormen.


Olievelden

Oilfields olievelden
In deze gebieden, waar het zwarte goud vroeger uit de aarde spoot, wordt nu dage-

lijks strijd geleverd door rivaliserende bendes die de resterende olie met geweld willen opeisen.



Landbouwgrond

Farmland landbouwgebieden
De landbouwgrond werd in eerste instantie voor agrarische doeleinden gebruikt.
In de landbouwgebieden vindt men talloze boerderijen die regelmatig geplunderd worden door bendes die op zoek zijn naar voedsel.
De slechte conditie van de wegen is oorzaak van de vertraging die men voor lief moet nemen als men door deze gebieden reist.



Vlaktes

Plains weidevlakten
Onder *plains* worden weidevlakten en alle overige plattelandsgebieden verstaan die niet voor agrarische doeleinden gebruikt werden.
Door hun abominabele staat dwingen de schaarse wegen het zeldzame verkeer tot een slakkegang.
Behalve veefokkerijen treft men in de weidevlakten weinig andere etablissementen aan. Mensen zijn zeldzaam in deze gebieden.



Woestijn

Desert woestijnen
Woestijnen zijn droge en barre gebieden, gespeend van noemenswaardige wegen,
Leven is in deze kolossale zandbakken al net zo ver te zoeken als water.
Wie in de woestijn met benzinegebrek kampt, is gedoemd om te sterven...



Wouden

Woods bossen
De meeste bossen hebben hun maagdelijk karakter nog niet verloren. In deze groene territoria vindt men weinig wegen en nog minder leven.
Twee goede redenen om deze gebieden alleen dan te betreden wanneer men voldoende bezine vervoert.



Bergen

Mountains bergen
Het gebrek aan wegen en het ruige terrein van de bergen maakt het onmogelijk om door deze gebieden te reizen.



Moeras

Swamp moerassen
Moerassen zijn zacht, vochtig en verraderlijk. Door deze eigenschappen behoort het moeras tot de ongastvrije gebieden voor gemotoriseerde voertuigen.



Wildernis

Wilderness wildernis
Deze ruige, beboste en ongeschonden natuurgebieden zijn ondoordringbaar.



Water

Water water
De missie die men moet volbrengen heeft weliswaar een goddelijk karakter maar desondanks kan men niet over water lopen, laat staan rijden...



Long Island

Long Island Long Island
Long Island kan men alleen via de hoofdstad New York bereiken.



Cape Cod

Cape Cod Cape Cod
Daar men *Cape Cod Bay* niet via het vasteland kan bereiken, is men verplicht om via het platteland naar het westen van deze baai te reizen.



Kust, kleine eilanden

Islands eilanden
De eilanden zijn omgeven door water waardoor ze normaliter niet bereikbaar zijn.
De letters A, B, C, D en E naast *crew* oftewel bemanning zijn de afkortingen voor *Armsmaster* (wapenmeester).
Bodyguard (lijfwacht), *commando* (commando), *Dragoon* (dragonder) en *Escort*.
Indien naast de voedsel en de benzinevoorraad een sterretje verschijnt, betekent dit dat men een accessoire gevonden heeft waardoor het voedsel- en het benzineverbruik drastisch worden teruggedrongen.
Naast het cijfer van de bandenvoorraad verschijnt eenzelfde sterretje zodra men sneeuwkettingen vindt die de beschermingswaarde van de banden verhogen.
Om het scherm met de bendegegevens te verlaten, moet men de <X> toets indrukken. Als men een andere dan de <X> toets indrukt verschijnt een rapport over voertuig nummer 1. Door middel van de <<> en <>> toetsen kan men de gegevens van alle overige voertuigen opvragen.
Deze gegevens verschijnen ongeveer als volgt op het scherm:
Vehicle 1 Bus (voertuig 1 bus)

Structure:	35/35	(structuur)
Maneuverability:	2/2	(wendbaarheid)
Braking:	3	(remvermogen)
Accelaration:	3	(acceleratievermogen)
Weapon Types:	F/F	(type wagens)
Tires:	6/6	(conditie van de banden)
Speed:	0/11	(snelheid)
Facing:	6	(richting van het voertuig)

De cijfers voor de schuine streep duiden de huidige waarden aan. De cijfers achter de schuine streep duiden de maximale waarden aan.
Er zijn twee soorten wapens beschikbaar: *C(rossbows)* (kruisbogen) en *F(irearms)* (geweren). In het bovenstaande voorbeeld is de hele bemanning van de bus dus met *Firearms* uitgerust.

Protection (Left / Right / Front / Back / Top):
Beschermingsfactor
Links / Rechts / Voor / Achter / Boven
4 / 4 / 4 / 4 / 2

Interior Crew Capacity: 51
Interne passagierscapaciteit
Interior Crew Quality:
28 / 0 / 14 / 0 / 0
Interne kwaliteit van de bemanning
28 armsmasters / 0 bodyguards / 14 commando's / 0 dragoons / 0 escorts

Topside Crew Capacity: 50
Externe passagierscapaciteit
Topside Crew Quality:
Externe kwaliteit van de bemanning
14 / 0 / 14 / 0 / 0

De gegevens over de bende kan men vanuit dit scherm opvragen door de <G> toets in

te drukken.

<L>oot zoek naar buit.
Het invoeren van deze instructie heeft tot gevolgd dat de bende op zoek gaat naar bruikbare voorwerpen. Deze voorwerpen kan men in talloze locaties vinden.
Dit betekent echter niet dat men altijd datgene vindt waarnaar men op zoek is.
Bossen en woestijnen zijn de enige gebieden waar men dit commando tevergeefs gebruikt.
Na een succesvole zoektocht kan men de gevonden waren meenemen *(<T>ake it)*, verbergen in een geheime schuilplaats, met het oog op slechtere tijden *(<C>ache it)*, of gewoon laten liggen *(<L>eave it)*.
Alleen in de stedelijke gebieden wordt de mogelijkheid geboden om gevonden waren in geheime bergplaatsen op te slaan.
In iedere stad kan men maximaal 255 eenheden van iedere voorraadsoort opslaan.
<K>-check contents of cache
(controleer de inhoud van een bergplaats)
Als men een stad bezoekt waar men bij een eerder bezoek voorraden had opgeslagen kan men de inhoud van de bergplaats controleren door de <K> toets in te drukken.
<T>ransfer supplies to/from cache
(overhevelen van voorraden uit- of naar de bergplaats)
Als men zich in een stad bevindt kan men voorraden overhevelen van de voertuigen naar de bergplaats en omgekeerd.
Na het indrukken van de <T> toets verschijnt de vraag of men voedsel wil overhevelen *(Transfer Food?)*. Na het indrukken van de <Y>es toets wordt gevraagd of men het voedsel naar *(<T>o)* of van *(<F>rom)* de bergplaats wil overhevelen. Daarna moet men het aantal over te hevelen eenheden invoeren door middel van de cijfertoetsen. Indien men een bepaalde voorraadsoort wil overslaan, volstaat het om de <SPATIEBALK> in te drukken.
<X> examine supplies
(controleer de voorraden)
Op het scherm verschijnt het aantal eenheden van iedere voorraadsoort.
<D>rop supplies
(laat voorraden achter)
Als men één of meerdere voertuigen verliest kan men ertoe verplicht worden om voorraden achter te laten wegens een gebrek aan transportruimte.
Na het indrukken van de <D> toets moet men de <Y>es toets indrukken als men een bepaalde hoeveelheid van een voorraadsoort wil achterlaten. Het exacte aantal achter te laten eenheden kan men vervolgens invoeren door middel van de cijfertoetsen.
Om één of meerdere voorraadsoorten over te slaan volstaat het om de <SPATIEBALK> in te drukken.
<C>ity, scouting verken de stad.
Dit commando kan alleen in de steden gebruikt worden. Na het indrukken van de <C> toets verschijnt de vraag: "Do you wish to scout the city?" op het scherm. Nadat men deze vraag met <Y>es beantwoord heeft kan men een aantal verkenners van iedere rang op pad sturen door middel van de cijfertoetsen. Sommige verkenners zullen niet terugkeren. Een verkennersgroep komt snel te weten of, en door wie, een stad gecontroleerd wordt.
Steden die door niemand gecontroleerd worden kan men zonder slag of stoot overnemen door de vraag: "Do you wish to take over the city?", met <Y>es te beantwoorden. Om een stad over te nemen die gecontroleerd wordt door een rivaliserende bende, moet men de troepen van de plaatselijke machthebbers uitputten door hen één of meerder malen in straatgevechten te verslaan.
Als men een stad eenmaal heeft ingenomen, hoeft men zich geen zorgen meer te maken over confrontaties met de autochtone inwoners. De kleinere steden zijn minder aantrekkelijk voor rivaliserende bendes en kunnen bijgevolg makkelijker worden overgenomen.

Hieronder volgt een beknopte karakterbeschrijving van de verschillende soorten bendes die de steden mogelijk controleren:
Invaders indringers
Deze soldaten zijn afkomstig uit andere streken en oefenen enige mate van controle

uit over alle kuststreken en de gebieden in het Zuid-Westen van de Verenigde Staten. Hun collectieve verachting voor de ongedisciplineerde aanvallen van de chaotische bendes maakt hen tot zeer gevaarlijke tegenstanders.

The Mob de mafia

De mafia is er ondanks alles in geslaagd om over een paar steden te regeren. Gewoontegetrouw zijn ze niet erg gecharmeerd van buitenstaanders die hun activiteiten trachten te ondermijnen!

Satanists duivelaanbidders

Duivelaanbidders willen met rust gelaten worden om ongestoord tot hun hellegoden te kunnen bidden. Ze gebruiken voorbijgangers als levende schietschijven of als slachtoffers om hun goden gunstig te stemmen.

The Reborn de nieuw geborenen

Dit zachtaardige volk heeft slechts één doel voor ogen: in vrede leven. Ze lokken daarom nooit een gevecht uit en geven uit vrije wil alles wat hen gevraagd wordt.

Survivalists overlevers

Groepen van vastberaden overlevers die door hun psychopatische schietlust levensgevaarlijk zijn. In sommige steden hebben ze volgelingen.

Bureaucrats bureaucraten

Bendes die door steden reizen waar bureaucraten de dienst uitmaken worden verplicht om tolgeld te betalen.

Local Gangsters locale gangsters

Sommige steden worden gecontroleerd door grote bendes die meestal door intelligente gangsters geleid worden.

Renegade N. Guardsmen gedeserteerde regeringssoldaten

Watertandend wachten deze muitende bendes van gevaarlijke en gewapende soldaten alle ongelukkigen op, die zo onfortuinlijk zijn om in hun steden binnen te dringen.

Lawfull N. Guardsmen plichtsgetrouwe regeringssoldaten

In een paar steden is de krijgswet nog steeds van kracht. Die steden worden beschermd door uitstekend bewapende en goed getrainde regeringssoldaten die korte metten maken met plunderaars van allerlei allooi.

<E>mpire status heerschappij rapport

Na het indrukken van de <E> toets verschijnen de namen van alle steden die men controleert op het scherm. Door een willekeurige toets in te drukken brengt men de overige informatie op het scherm betreffende de reeds behaalde vorderingen die tot de overwinning kunnen leiden.

Als men daarna nogmaals een willekeurige toets indrukt keert men terug naar het hoofdmenu.

<P>eople ga op zoek naar mensen

Met dit commando, dat meestal gebruikt wordt in de hoop nieuwe bendeleden aan te werven, beveelt men zijn bende om actief mensen te zoeken.

Steden en snelwegen zijn de beste plaatsen om dit commando met succes te gebruiken. Dit betekent echter geenszins dat ontmoetingen in andere gebieden geen kans van slagen zouden hebben!

Zodra een bende een onbekende groep tegen het lijf loopt, kan men een keuze maken uit vier opties om de onbekenden te benaderen <W>ait, <S>end envoys, <F>ire a volley of <L>eave.

<S>ending envoys (stuur afgevaardigden):

Het sturen van afgevaardigden is steeds een riskante onderneming maar die onverschrokken houding biedt daarentegen de meeste kansen om nieuwe recruten aan te werven.

Als men in het gezelschap van een goed politicus verkeert, is het soms niet nodig om afgevaardigden te sturen. Om terug te keren naar het oorspronkelijke menu moet men 0 afgevaardigden op pad sturen.

<F>ire a volley (los een salvo)

Het lossen van een salvo, de ultieme vorm van machtsvertoon, kan vijandelijk gedrag uitlokken bij de tegenpartij.

<W>ait (wachten):

Rustig afwachten kan door sommige leden van andere bendes als een teken van zwakheid geïnterpreteerd worden.

<L>eaving (weggaan):

Volgens een oud Chinees gezegde kan men

zich beter terugtrekken als de overmacht te sterk is, maar in dit spel wordt wegwandelen te allen tijde en door iedereen als een teken van zwakheid beschouwd.
Tijdens zo'n zoektocht naar mogelijke recruten kan men op de volgende soorten bendes stuiten:
Mercenaries (huurlingen)
Huurlingen zijn meestal goed getrainde ex-militairen die zich doorgaans probleemloos bij een sterke bende aansluiten.
Street Gangsters (straatrovers)
Dit soort bendes wordt gevormd door verschillende soorten volgelingen waaronder huurlingen, gewapend rapalje en behoeftigen.
Men moet echter rekening houden met de leider van zo'n bende die meestal sterk en intelligent is.
Armed Rabble (gewapend rapalje)
Bendes van gewapend rapalje bestaan vooral uit rovers en verkrachters.
De weinig aanbevelingswaardige capaciteiten van dit schorremorrie moeten dus tot nadenken stemmen.
The needy (de behoeftigen)
De hongerige en meelijwekkende figuren die uit pure wanhoop tot een bende toetreden zijn vaak bereid om hun leven te geven voor een handvol voedsel.
Cannibals (kannibalen)
Kannibalen hebben het voortdurende voedseltekort op efficiënte wijze opgelost door hun slachtoffers, die ze vanuit hinderlagen belagen, te verscheuren en vervolgens smakelijk te verorberen.

Bij de bovengenoemde bendes, met uitzondering van de kannibalen, kan men nieuwe leden aanwerven die al naargelang hun rang meer of minder kans maken om te overleven.
De hoogste plaats is in deze rangorde voorbehouden aan de *Armsmasters* en in een steeds minder wordende mate van effectiviteit vinden we dan achtereenvolgens de *Bodyguards, Commandos, Dragoons* en tenslotte de *Escorts* die de twijfelachtige eer te beurt valt als hekkensluiters te fungeren.
Toekomstige recruten met een hoge rangorde zullen in het algemeen minder snel geneigd zijn zich bij een vreemde bende aan te sluiten.
Tijdens het zoeken naar mensen kan men ook op boezemvrienden stuiten die de bende onschatbare diensten kunnen bewijzen.
We heben het dan over een dokter, een drilsergeant en een politicus.
Als de bende in een straatgevecht verwikkeld raakt, zullen de opgelopen verwondingen minder ernstig zijn als men zich in het gezelschap van een dokter mag verheugen.
Bovendien reduceert de aanwezigheid van een dokter het aantal doden tengevolge van ziekte en ongevallen.
Een dril-sergeant promoveert meer bendeleden en vermindert de verliezen aan manschappen ten gevolge van desertie en roekeloze uitstapjes.
Zijn effectiviteit kan men afmeten aan de hand van zijn prestaties.
Soms kan een politicus leden van andere benden verbaal recruteren en aldus onnodig bloedvergieten voorkomen,
Bovendien kan een goed politicus voorkomen dat kwalitatief mindere politici aanbieden zich bij de bende te voegen.
Geheim agenten, wetenschappers en genezers kan men eveneens ontmoeten als men op zoek gaat naar mensen.
Onder normale omstandigheden is het onwaarschijnlijk dat geheim agenten hun ware identiteit onthullen.
Hetzelfde geldt voor de wetenschappers die zichzelf slechts op het geschikte moment zullen introduceren.
De genezers zijn uit de medische orde afkomstige overlevenden. Door de gemeenschappelijke eed die hen onderling verbindt hebben ze zich verplicht de zieken en gewonden te helpen en remedies te zoeken tegen de afschuwelijke zekten. Iedereen die een beroep op hun medische kunnen doet, wordt door hen geholpen. De genezers hebben een assortiment aan antitoxische stoffen *(Antitoxin)* ontwikkeld waarmee ze de infecties die door de mutanten worden overgedragen, kunnen genezen.
In ruil voor hun hulp vragen ze alleen om bevoorraad te worden met medicijnen en

om met rust te worden gelaten.
Meestal leven ze in steden waar men het meest aan hun nood voor onderzoeksmateriaal tegemoet kan komen.

<H>eal seek with *Antitoxin* — genees de zieken met antitoxin

Als een bende in aanraking komt met mutanten, is de kans groot dat alle bendeleden na afloop van de strijd geïnfecteerd zijn door deze psychotische zombies die zich gelukkig alleen 's nachts durven te vertonen.
Een bende die daadwerkelijk besmet is, kan alleen genezen door toediening van *Antitoxin.* Deze antistof verkrijgt men van genezersgroepen, in ruil voor medicijnen. De hoeveelheid medicijnen die men in ruil voor *antitoxin* moet inleveren is verschillend naargelang de genezersgroep die men ontmoet.
Met één eenheid *antitoxin* kan men 50 bendeleden behandelen.
Indien er niet voldoende voorraad *antitoxin* aanwezig is om alle bendeleden te behandelen, zal de groep binnen de kortst mogelijke tijd opnieuw geïnfecteerd worden door zieke bendeleden!

<M>anpower report — mankracht rapport

Na het indrukken van de <M> toets verschijnt het aantal manschappen van iedere rangorde alsmede het totale aantal bendeleden op het scherm.

<V>ehicles — zoek naar voertuigen

Het maximale aantal voertuigen waarin de bende zich kan verplaatsen bedraagt 14 en geen 15 zoals in de handleiding abusievelijk vermeld wordt.
In het begin van het spel beschikt men slechts over 1 voertuig.
Het wagenpark kan op dat moment slechts met 5 voertuigen worden uitgebreid. Na iedere gewonnen veldslag in de tactische strijdoptie wordt dit aantal met 1 voertuig verhoogd.

Na het indrukken van de <V> toets kan men met een beetje geluk een vervoermiddel vinden. Op het scherm verschijnt dan onder de naam van het voertuig de vraag of men het voertuig al dan niet in beslag wil nemen;
"Will you <T>ake it or <L>eave it?"
Door het indrukken van de <T> toets wordt de bende een voertuig rijker.
Indien men niet onder de indruk is van het gevonden transportmiddel kan men de <L> toets indrukken om terug te keren naar het menu.
In totaal kan men een keuze maken uit 19 middelen van vervoer die we hieronder vrij vertaald hebben.



Trailer truck — vrachtwagen met gesloten laadruimte



Flatbed truck — vrachtwagen met open laadruimte



Construction vehicle — bulldozer



Tractor — tractor



Bus — bus



Off-road hard top — terreinwagen met gesloten dak



Off-road convertible — terreinwagen met open dak



Pickup truck kleine vrachtwagen



Van bestelwagen



Limousine limousine



Station wagen stationcar



Sports car hard top sportwagen met gesloten dak



Sports car convertible sportwagen met open dak



Midsize hard top middelgrote auto met gesloten dak



Midsize convertible middelgrote auto met open dak



Compact hard top kleine auto met gesloten dak



Compact convertible kleine auto met open dak



Sidecar motor met zijspan



Motorcycle motor

In de onderstaande tabellen hebben we alle gegevens over de verschillende voertuigen op een rijtje gezet.
In de eerste tabel kan men de *Size* (grootte), *Mass* (gewicht), *Structure* (structuur), *Maximum Speed* (topsnelheid), *Maneuverability* (wendbaarheid), *Braking* (remvermogen) en het *Acceleration* (acceleratievermogen) van de verschillende voertuigen bestuderen.
De *Mass*, het gewicht van een vervoermiddel, is belangrijk als twee voertuigen op elkaar inrammen. Het voertuig met het grootste gewicht zal in dat geval zware schade toebrengen aan het lichtere voertuig. Indien er voldoende verschil in gewicht is tussen twee voertuigen kan het lichtere voertuig zelfs vernietigd worden na zo'n moedwillige aanrijding.
Behalve het gewicht is ook de *Structure* (structuur) een bepalend element als twee voertuigen op elkaar inrijden.
Voertuigen met de sterkste structuur maken de meeste kans om de aanrijding de overleven. Bovendien zullen voertuigen met een sterke structuur minder schade oplopen als ze door omheiningen rijden of tegen bomen tot stilstand komen.
De *Maximum speed* oftewel de topsnelheid wordt in mijlen per uur aangegeven (1 mijl = 1609 meter). De topsnelheid kan verminderd worden indien één of meerdere banden van het voertuig lek worden geschoten tij-

dens de strijd.
De *Maneuverability* bepaalt de wendbaarheid van een voertuig. Voertuigen met een hoge wendbaarheid, zoals motoren, kunnen in de bewegingsfase meer van richting veranderen dan voertuigen met een lage puntenwaarde voor de wendbaarheid, zoals bijvoorbeeld vrachtwagens.
Vrachtwagens hebben uiteraard ook minder remvermogen *(Braking)* dan motoren. De tijd die nodig is om een voertuig tot stilstand te brengen is vooral belangrijk tijdens de strijdfase in de tactische strijd-optie.
Als men een voertuig strategisch wil opstellen mag men de tijd die men nodig heeft om een voertuig tot stilstand te brengen niet uit het oog verliezen. Verkeerde berekeningen kunnen een aanrijding met een boom, een autowrak of, erger nog, een bevriend voertuig tot gevolg hebben.
Het acceleratievermogen speelt eveneens een belangrijke rol tijdens de strijdfase in de meest uitgebreide versie. De afmetingen van een voertuig worden weergegeven door de afkortingen *(S)mall* (klein), *(M)edium* (middelgroot) of *(L)arge* (groot).
Het gewicht wordt met cijfers van 1 tot en met 20 aangegeven. Voor de structuur geldt hetzelfde, maar de standaard waarde kan tot 50 punten oplopen.
De maximum snelheid wordt in mijlen per uur aangegeven. De cijfers onder de wendbaarheid en het rem- en acceleratievermogen geven aan hoeveel maal een voertuig van richting kan veranderen, kan afremmen of accelereren tijdens iedere bewegingsfase van de tactische strijd-optie.

	Size	Mas.	Str.	Max sp.	Man.	Br.	Ac.
Trailer	L	20	50	80	1	1	1
Flatbed tr.	L	16	40	80	1	1	1
Constr. veh.	L	18	45	30	2	1	1
Tractor	M	10	25	40	2	1	1
Bus	L	14	35	70	1	1	1
Offroad h.t	M	6	15	70	2	2	1
Offroad con.	M	6	15	70	2	2	1
Pickup truck	M	9	23	80	2	2	1
Van	M	7	18	70	2	2	1
Limousine	M	8	20	100	2	2	1
Station wag.	M	6	15	80	2	2	1
Sp. car h.t	S	4	10	120	3	2	2
Sp. car conv.	S	4	10	120	3	2	2
Midsize h.t	M	5	13	80	2	2	1
Midsize conv.	M	5	13	90	2	2	1
Compact h.t.	S	3	8	70	3	2	1
Compact conv.	S	3	8	80	3	2	1
Sidecar	S	2	5	60	4	2	2
Motorcycle	S	1	3	100	4	2	2

In de volgende tabel kan men de *Crew capacity*, de *Missile factor* en de *Missile protection factor* bestuderen, alsmede het aantal banden waarmee ieder voertuig is uitgerust.
Het cijfer onder *Crew capacity* geeft de maximale interne en externe bemanningskracht van ieder voertuig aan.
De *Missile factor* geeft aan hoeveel bemanningsleden vanuit iedere positie kunnen schieten. Er zijn vier posities te weten: *(L)eft* (links), *(R)ight* (rechts), *(F)ront* (voorkant) en *(B)ack* (achterkant).
De bemanning van *Motorcycles, Sidecars, Tractors* en *Construction vehicles* mag tijdens de aanvalsfase slechts één salvo afvuren.
De bemanning van alle overige voertuigen mag vanuit een andere stelling een tweede salvo afvuren, vooropgesteld dat deze stelling voldoende bemand is.
De *Missile protection factor* geeft men een cijferwaarde van 0 tot 5 de beschermingsfactor aan voor de rechter- en linkerflank en de voor-, en achterkant van ieder voertuig.
Als voorbeeld nemen we een *Trailer truck* met een standaard beschermingsfactor 5 voor zowel de linker- als de rechterflank, een beschermingsfactor 2 voor de voorkant en een beschermingsfactor 0 voor de achterkant.
De belangrijkheid van deze gegevens komt vooral tot uitdrukking in de tactische strijd-optie. Als men een vijandelijke *Trailer truck* onder vuur neemt kan men zich het beste op de minder beschermde voorkant of de geheel onbeschermde achterkant concentreren om de vijandelijke bemanning uit te roeien.
Om een eigen *Trailer truck* te verdedigen zal

men het voertuig bij voorkeur met de maximaal beschermde linker- of rechterflank in de vuurlinie van de vijandelijke bende opstellen. Deze opstelling biedt nog een ander voordeel. Vanuit de rechter- en linkerzijde van dit type voertuig kunnen niet minder dan 14 bemanningsleden een vijandelijk voertuig onder vuur nemen.
In de tabel van de *Tires* (banden) wordt het aantal banden van ieder voertuig aangegeven. Daar men zowel in de snelle als in de tactische strijd-optie de mogelijkheid heeft om op de banden van de vijandelijke voertuigen te richten is ook deze kennis onontbeerlijk.
Een voertuig crasht als alle banden stukgeschoten zijn. De volle banden van *Tractors (X)* en *Construction vehicles (X)* kunnen worden lek geschoten!

	Bemannings- kapaciteit		Vuurfactor			Beschermings- factor				B
	Int./	Ext	L/R	F	B	L	R	F	B	
Trailer tr.	51	50	14	4	8	5	5	2	0	18
Flatbed tr.	51	2	14	4	4	0	0	2	0	14
Constr. veh.	4	0	4	4	4	0	0	1	0	X
Tractor	3	0	3	3	3	0	0	1	0	X
Bus	51	51	26	3	5	2	2	2	2	6
Offroad h.t	4	2	3	3	3	2	2	2	2	4
Offroad con.	4	0	2	2	2	1	1	1	1	4
Pickup truck	14	2	6	4	3	1	1	2	1	4
Van	11	12	8	5	6	2	2	2	2	4
Limousine	8	9	6	5	6	2	2	2	2	4
Station wag.	8	9	6	5	6	2	2	2	2	4
Sp. car h.t.	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4
Sp. car conv.	6	0	3	2	3	1	1	1	1	4
Midsize h.t.	5	6	4	5	6	2	2	2	2	4
Midsize conv.	8	0	3	2	3	1	1	1	1	4
Compact h.t.	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4
Comp.conv.	6	0	3	2	2	1	1	1	1	4
Sidecar	3	0	3	3	3	0	1	2	2	3
Motorcycle	2	0	2	2	2	0	0	2	0	2

In de laatste tabel hebben we gegevens over de laadcapaciteit *(Carrying capacity)*, het bezineverbruik *(Fuel)* en de enterfactor *(Boarding factor)* opgenomen.
Ieder voertuig kan een aantal voorraden transporteren, evenredig aan de beschikbare laadcapaciteit. De voorraden aan voedsel, banden, wapens, benzine, munitie en medicijnen worden in eenheden uitgedrukt.
Iedere eenheid van deze voorraden neemt één eenheid van de beschikbare ruimte in.
De totale laadkapaciteit van alle voertuigen wordt in het statusrapport van de bende getoond, hetgeen men met het <G> commando kan opvragen.
Munitie en *Antitoxin* nemen geen ruimte in.
De hoeveelheid benzine die men in twee bewegingsbeurten verbruikt, is opgeslagen in de benzinetank van een voertuig. Deze hoeveelheid benzine wordt niet getoond in het statusrapport van de bende en neemt geen ruimte in beslag.
Het benzineverbruik van het aantal voertuigen waarmee men zich verplaatst, wordt eveneens in het status rapport van de bende aangegeven.
In de tabel kan men kennis nemen van het benzineverbruik van ieder type voertuig.
De enterfactor is alleen van toepassing bij de tactische strijdoptie.
In de tabel wordt het maximale aantal bemanningsleden aangegeven die vanaf de verschillende zijden van een voertuig een vijandelijk voertuig kunnen enteren. Dezelfde gegevens zijn van toepassing in de *Transfer* optie. Met de *Transfer* optie kan men bemanningsleden overplaatsen naar een anderevstelling in hetzelfde voertuig of laten overstappen naar een bevriend voertuig. In het hoofdstuk *"Tactical Combat"* wordt het enteren en overstappen uitgebreid behandeld.
Verklaring van de afkortingen onder de Enter-factor:
(L)inkerkant, (R)echterkant, (B)ovenkant en (A)achterkant.

	Laadkapa-citeit	Enter-factor L.	R	B	A	Benzine-verbruik
Trailer tr.	2000	0	0	10	5	10
Flatbed tr.	1280	6	7	0	4	8
Constr. veh.	1620	3	3	0	3	10
Tractor	500	2	2	0	2	6
Bus	980	0	2	10	0	10
Offroad h.t	180	0	1	2	0	4
Offroad con.	180	1	2	0	2	4
Pickup truck	405	4	5	0	3	4
Van	245	0	3	3	3	3
Limousine	320	1	2	3	3	4
Station wag.	180	2	3	3	3	3
Sp. car h.t.	80	0	1	2	0	4
Sp. car conv.	80	2	3	0	2	4
Midsize h.t.	125	1	2	2	0	3
Midsize conv.	125	2	3	0	3	3
Compact h.t.	45	0	1	2	0	2
Compact conv.	45	1	2	0	2	2
Sidecar	20	1	1	0	1	1
Motorcycle	5	1	1	0	1	1

Om het hoofdstuk van de tabellen af te ronden vestigen we nogmaals de aandacht op het feit dat men op bepaalde plaatsen door middel van het <L>oot commando de structuur, de maximum snelheid, het rem- en acceleratievermogen, de wendbaarheid en de beschermingsfactor van voertuigen kan verbeteren of verhogen.

<F>ix tires — verwissel de banden

De banden kunnen in de drie verschillende strijd-opties door vijandelijke bendes aan flarden worden geschoten. Als men voldoende banden in voorraad heeft, kan men de voertuigen met deze instructie van nieuwe banden voorzien.

<A>bandon vehicle — laat een voertuig achter

Na het invoeren van deze instructie kan men een voertuig achterlaten door het nummer van het niet langer gewenste voertuig in te drukken en vervolgens de <RETURN> toets. De overblijvende voertuigen worden dan opnieuw genummerd.

Soms is het handig om een voertuig achter te laten, zodat men voldoende ruimte overhoudt voor buitenkansjes als *Trailer-* en *Flatbed trucks* die men met het <V> commando kan vinden.

Vooral de *Trailer truck,* een vrachtwagen met gesloten laadruimte, is vanwege zijn massieve constructie, transportruimte voor bemanning en voorraden en zijn beschermingskapaciteit een niet te versmaden vervoermiddel.

<U>se Radio Direction *Finder (RDF)* — schakel de radiografische richtingszoeker in

Als men zes of zeven wetenschappers gevonden heeft, krijgt men de beschikking over de laatste *RDF* waardoor men de overige wetenschappers makkelijker kan localiseren.

Nadat men de *RDF* met de <U> toets heeft ingeschakeld moet men toets <1> of <2> indrukken om de *RDF* af te stemmen op het thuisbaken van één van de beide wetenschappers.

<W>-damage report — schade rapport

Dit commando is uitsluitend beschikbaar tijdens de tactische strijd-optie *(Tactical Combat)* en brengt een rapport op het scherm met gegevens over de toestand van het voertuig dat men op dat ogenblik onder controle heeft.

Na dit uitgebreide overzicht van de belangrijkste commando's kunnen we ons eindelijk wagen aan de echte oorlog tegen de gemotoriseerde benden.

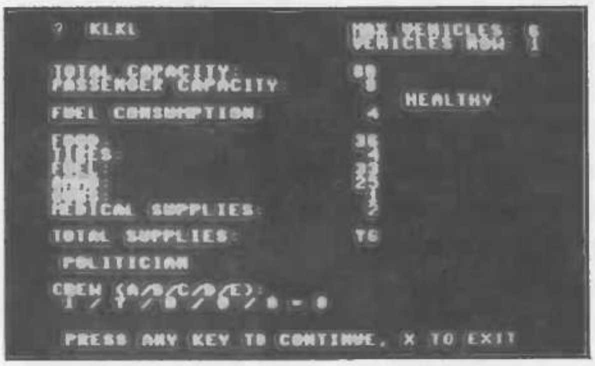
Gezien de lengte van de beschrijving vestigen we hier nogmaals de aandacht op het feit dat het maximaal aantal voertuigen dat men kan besturen alleen verhoogd kan worden door veldslagen in de tactische strijdoptie *(Tactical Combat)* te winnen.

De mobiele veldslagen die op de wegen, rondom boerderijen en in dorre woestijnen en steden worden beslecht zijn van een veel zwaarder kaliber dan de simpele straatgevechten.

Tot de gevaarlijkste tegenstanders die men op de weg kan ontmoeten behoren ongetwijfeld de bendes met afschrikwekkende namen zoals de *Hot Rods,* de *Los Angeles Skulls* en vele anderen.

Deze eisen bepaalde plaatsen op en zodra

men de grenzen van hun territorium overschrijdt, verzekert men zich van een bloedige confrontatie. Deze benden verplaatsen zich doorgaans in aangepaste voertuigen en de meeste bendeleden zijn van top tot teen bewapend.



De mobiele bendes van gedeserteerde regeringssoldaten *(Renegade National Guardsmen)* zijn talrijker in de achterlanden dan hun broertjes in de steden. Deze benden zijn eveneens uitstekend bewapend.
Tot de mindere goden van de weg behoren de kannibalen *(Cannibals)* en het gewapend rapalje *(Armed Rabble)*. Deze bendes zijn meestal meer vervelend dan gevaarlijk.

Zodra men zich in een ontmoeting met één van deze gemotoriseerde lieverdjes mag verheugen verschijnt op het scherm de vraag: *"Fight detailed road combat?"*. Men kan dan een keuze maken uit drie strijd-opties: abstract *(Abstract)*, snel *(Quick)* of tactisch *(Tactical)*.
Als men de <N> toets indrukt wordt de strijd abstract, snel en bloedig beslecht.
Indien met de <Y>es toets indrukt, kan men na de manuele of de automatische verdeling van de manschappen alsnog een keuze maken uit de *Quick* of *Tactical* strijd-opties.
Door de vraag: *"Do you wish to Auto-deploy?"*, met <Y>es te beantwoorden, worden de manschappen door de computer zo evenredig mogelijk over de verschillende voertuigen verdeeld.
De computer houdt hierbij rekening met de kwaliteit van de troepen en zorgt tevens voor een optimale verdeling van het aantal beschikbare vuurwapens.
Nadat de computer dit, anders tijdrovende, - karwei in een mum van tijd geklaard heeft, kan men in de opstelling van de manschappen en de toebedeling van de wapens eventueel nog wijzigingen aanbrengen.
De instructies om aan het resultaat van de *Auto-deploy* optie wijzigingen aan te brengen zijn dezelfde als die waarmee men de *Manual-deployment* tot stand brengt.
Om de manschappen manueel te verdelen moet men de vraag *"Do you wish to Auto-deploy?"* met <N>o beantwoorden.
In de *Manual-deployment* optie moet men ieder bendelid afzonderlijk opstellen, rekening houdend met de maximale interne en externe bemanningskapaciteit van de voertuigen (zie voertuigtabellen).
Voor alle duidelijkheid hebben we de commando-opties die nodig zijn om wijzigingen aan te brengen of om de manschappen manueel te verdelen hieronder vertaald.

Subtract topside/interior	verminder het aantal externe/interne manschappen
Add topside/interior	vergroot de externe/interne bemanning.
Change crew	wijzig de bemanning.
Change location	wijzig de locatie.
Change mode	wijzig de optie.
Group status	vraag een rapport van de groepsstatus.
Change weapon type	wijzig het type wapen.

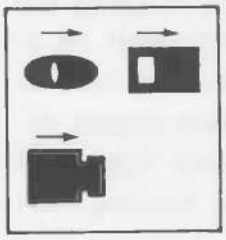
Wapens kunnen uitsluitend verdeeld worden in de *Manual deployment* optie of herverdeeld worden in de *Auto-deploy* optie nadat alle manschappen verdeeld zijn.

Het indelen van alle manschappen afzonderlijk neemt, vooral als men een grote bende leidt, veel tijd in beslag. Uit ervaring kunnen we de lezers aanraden om dit werkje rustig aan de computer over te laten omdat de afzonderlijke indeling van alle manschappen weinig bijdraagt aan het spelplezier en een geringe invloed uitoefent op de

uitkomst van de strijd. Nadat men in beide gevallen de vraag: *"Do you want to end deployment?"* (wil je de indelingsfase beëindigen?) met <Y>es beantwoord heeft, verschijnt de naam van de vijandelijke bende op het scherm alsmede het aantal en de soorten voertuigen waarin ze zich verplaatsen.
Na een kort pauze waarin de computer de vijandelijke bende indeelt moet men een keuze maken tussen de snelle of de tactische strijd-optie: *"Do you want to use quick combat?"*. Als men de <Y>es toets indrukt kiest men de snelle strijdversie. Indien met de <N>o toets indrukt moet men de andere kant van de diskette in de drive stoppen zodat het *Tactical combat* scenario ingeladen kan worden.

We behandelen nu eerst de *Tactical combat* optie omdat alle aspecten van een veldslag hier uitgebreid aan de orde komen.

TACTICAL COMBAT tactische strijd-optie
Nadat het *Tactical combat* scenario geladen is kan men kiezen uit een standaard kaart (<S>tandard map) of een door de computer ter plekke ontwikkelde kaart (<G>enerated map). De kaarten zijn in beide gevallen gedetailleerde afspiegelingen van het terrein waar men zich op het ogenblik van de ontmoeting met de vijand bevond.
Een standaard kaart brengt de verschillende terreinen steeds op dezelfde wijze in kaart. Op een door de computer ter plekke ontwikkelde kaart worden de gebouwen, boerderijen, bomen, cacteeën, rotsen, autowrakken, plassen en boortorens op steeds andere locaties in het strijdperk geplaatst.
Vervolgens moet men een keuze maken tussen twee soorten symbolen die gebruikt worden om de voertuigen in het strijdperk weer te geven.
De <F>acing icons zijn grafisch weliswaar minder mooi dan de <V>ehicular icons, maar deze laatste geven vaak een minder exacte indruk van de richting waarin een voertuig zich bevindt, een belangrijk gegeven in het strijdperk. Vandaar dat men het best de <F>acing icons optie kan invoeren.
De *Facing icons* verdelen de voertuigen in drie categorieën: klein, middelgroot en groot (zie tekening).

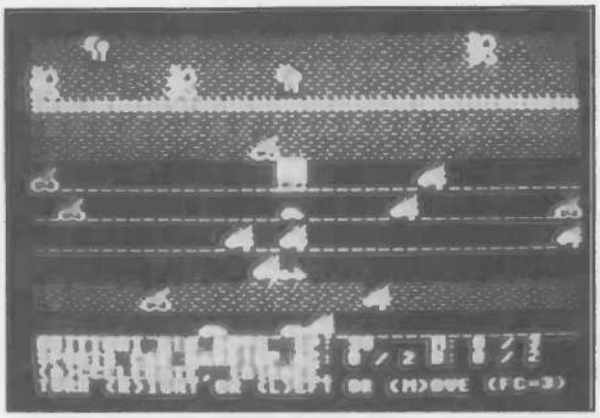


Bewegingsfase
De strijd speelt zich af op een kaart die in 47 horizontale en 41 verticale vakken verdeeld is.
Voertuigen kunnen nooit geplaatst worden op vlakken waar bomen, rotsen, boortorens, wrakken, waterplassen of gebouwen staan. Moddervelden en geploegd land, meestal in de buurt van boerderijen, zijn eveneens verboden gebied.
Tijdens de bewegingsfase kan men het hele strijdperk verkennen met de speur-cursor.
Om de cursor te activeren moet men één van de besturingstoetsen <1>-<8> indrukken. Daarna kan men de cursor met de besturingstoetsen over het gebied bewegen. Door de <Q> toets in te drukken, plaatst men de cursor weer over het voertuig dat in de bewegingsfase aan de beurt was. Rechtsonderaan het scherm kan men de snelheid *((SP)eed)*, het acceleratievermogen *((AC)celeration)*, het remvermogen *((B)rake)* en de wendbaarheid *((M)aneuverability)* van ieder voertuig controleren.
De cijfers links van de schuine streep geven het aantal reeds uitgevoerde manoeuvres aan. De cijfers rechts van de schuine streep geven het maximaal geoorloofde aantal manoeuvres. De afkorting *Not/Available* betekent dat men een bepaald manoeuvre niet (meer) kan uitvoeren. Dit is meestal het gevolg van eerder uitgevoerde manoeuvres.
De afkorting *(FC=1)* geeft aan in welke richting de voorkant van het voertuig zich bevindt (zie besturingstoetsen).
In de eerste beurt van de bewegingsfase kunnen alle voertuigen accelereren (<A>ccelerate), remmen (<B>rake), naar links

(<L>eft) of naar rechts (<R>ight) draaien en bewegen (<M>ove).

<A>ccelerate:
Een voertuig mag accelereren of snelheid minderen. Het is echter nooit mogelijk om beide manoeuvres in dezelfde beurt uit te voeren. Acceleratie resulteert in een verminderd aantal toegestane draaibewegingen. Alle snelheidswijzigingen moeten uitgevoerd worden alvorens men een voertuig verplaatst.
<R>ight or <L>eft turn:
De *Maneuverability* (wenbaarheid) waarde bepaalt het aantal bochten van 45 graden die door een voertuig genomen kunnen worden in één beurt. Een hoge snelheid en het verlies van één of meerdere banden verminderen de mate van wendbaarheid. Iedere snelheidsvermeerdering van 30 mijl per uur en alle daaropvolgende snelheidsvermeerderingen van 10 mijl per uur verminderen de wendbaarheid met 1.
De wendbaarheid van een stilstaand voertuig wordt tot 0 gereduceerd. Een voertuig met een snelheid van 10 mijl per uur kan vrij manoeuvreren.
<M>ove:
Voertuigen kunnen in ieder beurt slechts één aangrenzende ruimte bereiken. Na een verplaatsing eindigt de beurt van het desbetreffende voertuig. Daarom moeten alle snelheids-, en draai manoeuvres voltooid zijn alvorens men het voertuig daadwerkelijk in beweging brengt met het <M>ove commando.

Invloed van het terrein op de besturing en de voertuigen.
Als een voertuig ergens anders dan over een weg rijdt, kan een snelheidsvermindering van 10 mijl per uur hiervan het gevolg zijn. Voertuigen die in de modder terechtkomen kunnen wegslippen en daardoor in een andere richting draaien.
Voertuigen die tegen rotsen, boortorens, autowrakken, bomen, of gebouwen botsen, lopen structurele schade op en komen tot stilstand. In het ergste geval is het voertuig na zo'n aanrijding rijp voor de



De voertuigen ontplooien zich

schroothoop.
Aanrijdingen met omheiningen of cacteeën hebben eveneens structurele schade tot gevolg, maar het voertuig vernietigt deze obstakels waardoor de motor blijft draaien. Voertuigen die in het water terechtkomen zijn reddeloos verloren.

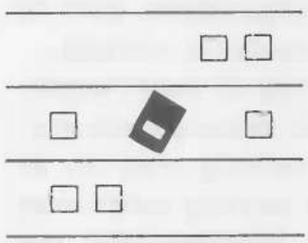
Schietfase
In de schietfase kan men gebruik maken van kruisbogen of geweren. Kruisbogen hebben een reikwijdte van 5 vakken, geweren dragen 10 vakken ver en zijn bovendien accurater dan kruisbogen. De trefkans wordt mede bepaald door de afstand tot het beoogde doel. Als alle munitie verschoten is, wordt de strijd automatisch voortgezet met kruisbogen.

De meeste voertuigen mogen twee salvo's afvuren. Het tweede salvo moet vanuit een andere stelling gelost worden. De commando's onderaan het scherm worden gebruikt om de gewenste vuurlijn in te voeren: <L>eft (links), <R>ight (rechts), <F>ront (voor) en <B>ack (achter).
De mededeling *No Targets* verschijnt op het scherm als men na het indrukken van een commando toets geen vijand in het vizier heeft of wanneer een vijandelijk voertuig nog te ver verwijderd is.
In dat geval kan men naar het volgende voertuig overschakelen door de <Q>uit toets in te drukken. Alvorens met de <Q> toets indrukt moet men wel zeker weten dat men niet vanuit een verkeerde zijde van een voertuig op een vijandelijk voertuig richt!

De <Q> toets kan echter ook gebruikt worden om de vijandelijke bemanning te sparen als men van plan is om het voertuig te kapen. Het uitroeien van alle vijandelijke inzittenden resulteert namelijk automatisch in de vernietiging van een voertuig. Alle vijandelijke manschappen die zich aan de buitenkant van een voertuig bevinden kan men echter rustig om zeep helpen zonder dat men het risico loopt om het voertuig te verspelen.
De afstand tot een vijandelijk doel *(Range)* verschijnt in de rechterbenedenhoek van het scherm na het invoeren van de vuurlijn. Indien men in deze fase terug wil keren naar de richtfase, moet men de <Q>uit toets indrukken.
In de schietfase kan men de manschappen die zich in (<I>nterior) of op (<T>op) het vijandelijk voertuig bevinden onder vuur nemen.
Desgewenst kan men ook op de wielen (<W>heels) schieten. Indien men meer dan één vijandelijk voertuig in het schootsveld heeft, kan men kiezen welk voertuig men onder vuur wil nemen door de <N>ext target toets in te drukken totdat de cursor op het gewenste doelwit verschijnt.
Indien de bemanning van een voertuig recht heeft op een tweede salvo, dient men de bovenstaande procedure te herhalen.

Rammen
Voertuigen rammen op elkaar in zodra een voertuig de ruimte van een ander, bevriend of vijandelijk, voertuig wil innemen. Beide voertuigen kunnen in zo'n geval structurele schade oplopen of zelfs vernietigd worden. De structurele schade is afhankelijk van de snelheid, het gewicht en de positie van de voertuigen ten opzichte van elkaar op het moment dat ze elkaar rammen.
Hoe hoger de snelheid van de voertuigen, des te meer schade zullen ze oplopen. Als twee voertuigen frontaal op elkaar inrammen is de schade het grootst. Voertuigen die in de flank geramd worden lopen middelmatige schade op en voertuigen die van achteren geramd worden lopen het minst schade op. Alle voertuigen zijn aan de voorkant versterkt.
Een snelheidsvermindering kan het gevolg zijn van een moedwillige aanrijding.
Er is sprake van een zogenaamde *Overrun* situatie als een voertuig met een veel groter gewicht op een aanzienlijk kleiner voertuig inramt, waardoor het kleinste voertuig uiteen valt en het grootste voertuig slechts geringe schade oploopt.

Overhevelen van bemanningsleden
Voertuigen die geen vijandelijke enteraars aan boord hebben, kunnen manschappen overhevelen tussen de interne en externe locaties van dat voertuig. Men kan ook manschappen van het ene voertuig naar een ander bevriend voertuig overhevelen, vooropgesteld dat het tweede voertuig ook vrij is van vijandelijke enteraars.
Omdat het overstappen van het ene voertuig naar het andere niet geheel van risico ontbloot is, kan het voorkomen dat een aantal manschappen het leven laten tijdens hun poging om het bevriende voertuig te bereiken.
De bemanningscapaciteit van het voertuig waarnaar men manschappen overhevelt mag nooit overschreden worden. In ieder voertuig moet minstens één intern bemanningslid aan boord blijven om het voertuig te besturen.
In de onderstaande tekening worden de legale overstapmanoeuvres aangegeven.

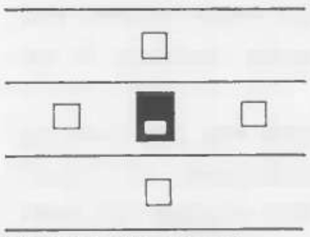


Overstapmanoeuvres (Crew Transfers)

De optie om manschappen over te hevelen verschijnt na iedere schietfase.
Om van deze optie gebruik te maken moet men de vraag: *"Do you wish to transfer any crew?"* met <Y>es beantwoorden.
De gegevens over het aantal interne en externe manschappen van iedere rang verschij-

nen onder in beeld. Rechts naast de bemanningsaantallen van iedere rang wordt melding gemaakt van het maximaal *(Max:)* interne en externe aantal over te hevelen manschappen. Indien het vanwege de positie van een voertuig alleen toegelaten is om manschappen over te hevelen binnen hetzelfde voertuig verschijnt rechtsonderaan het beeld de mededeling: *"Self Transfer".*
Door middel van de <A>-<E> toetsen kan men een bemanningslid van de gewenste rang selecteren voor overplaatsing.
De overplaatsing wordt vervolgens daadwerkelijk ingevoerd door de <T>opside of <I>nterior toets in te drukken waarmee men een bemanningslid van een interne naar een externe locatie overhevelt of omgekeerd. Dezelfde procedure is van toepassing als men manschappen naar een ander bevriend voertuig overhevelt.

Enterfase
In de onderstaande tekening worden de legale entermanoeuvres aangegeven.

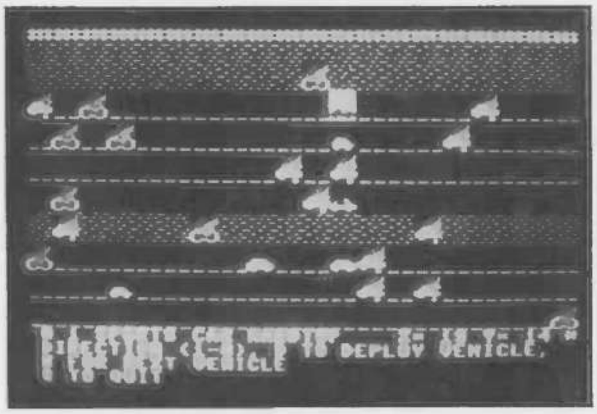


Enteren (Boarding)

Manschappen kunnen het leven laten bij hun poging om een vijandelijk voertuig te enteren indien ze de overstap niet halen, of indien ze worden doodgeschoten door de bemanning van het vijandelijk voertuig.
Het aantal enteraars mag de totale bemanningskapaciteit van een voertuig nooit overschrijden. In ieder voertuig waarvan de bemanning een ander voertuig entert moet minstens één intern bemanningslid aan boord blijven om het voertuig te besturen.
De enter-strijdfase wordt in een vaste volgorde afgewikkeld.
De externe bemanning van een voertuig valt eerst de enteraars aan.
Daarna vallen de enteraars de externe bemanning aan. Na het uitroeien van alle externe manschappen worden de interne bemanningsleden aangevallen. Tot besluit worden de overblijvende enteraars aangevallen door de interne bemanning. Een strijdronde kan eindigen terwijl de bemanning en de enteraars nog steeds aan boord van het voertuig zijn. De strijd wordt dan voortgezet in de volgende enter-strijdronde.
Als de enteraars alle interne en externe bemanningsleden hebben uitgeroeid, kunnen ze het voertuig overnemen. Een overgenomen voertuig kan in de eerstvolgende bewegingsfase bestuurd worden door de overblijvende enteraars die dan automatisch als bemanning van het voertuig fungeren.
De procedure om enteraars aan boord van een vijandelijk voertuig te brengen is dezelfde als die voor het overhevelen van manschappen.
Als men voldoende malen als overwinnaar uit de tactische strijdoptie is gekomen, en men het maximum aan toegelaten voertuigen (14) bereikt heeft, kan men de tijdrovende veldslagen aanzienlijk bekorten met de snelle strijd-optie *(Quick Combat).*

Snelle strijd-optie
Om de snelle strijd-optie te kiezen moet men de vraag: *"Do you wish to use quick combat?"* met <Y>es beantwoorden.
Daarna moet men de *Delay lenght,* het tempo waarin de informatie over de veldslag op het scherm verschijnt, invoeren door middel van de cijfertoetsen <0>-<9> (<0> = zeer snel <9> = zeer langzaam).
Vervolgens moet men de verhouding waarin men eigen voertuigen op vijandelijke voertuigen wil laten inrammen invoeren.
Door deze verhouding bepaalt men hoe zwaar de vijandelijke voertuigen mogen zijn die men wil rammen.
Met een ramverhouding van <1> beveelt men de eigen voertuigen om uitsluitend vijandelijke voertuigen van gelijk of minder gewicht te rammen.
Men een ramverhouding <2> beveelt men de eigen voertuigen om alleen vijandelijke voertuigen te rammen die hoogstens half zo zwaar zijn, een ramverhouding van <3> heeft tot gevolg dat men vijandelijke voertuigen ramt die minsten drie maal lichter zijn enzovoort.

Met de cijfertoetsen <1>-<9> kan men de gewenste ramverhouding invoeren.
Als men de <H>*(one-half)* toets indrukt voert men een ½ ramverhouding in waardoor de eigen voertuigen alleen op vijandelijke voertuigen mogen inrijden die maximaal tweemaal zo zwaar zijn.
Indien men geen vijandelijke voertuigen wenst te rammen moet men de <0> toets indrukken.



Wat wordt het? Remmen of gas geven

Alvorens de eigenlijke strijd begint, moet men de doelwitprioriteiten voor iedere locatie invoeren (*Topside* extern, *Interior* intern of *Tires* banden).
Het prioriteitscijfer wordt door middel van de cijfertoetsen <1><8> ingevoerd. Het totaal van de drie cijfers moet exact 10 zijn.

Aftermath nasleep
Na afloop van een veldslag kan men als overwinnaar in alle strijd-opties aanspraak maken op de vijandelijke voorraad.
Als een bende een aantal voertuigen in de strijd verloren heeft, waardoor een deel van de voorraad niet langer getransporteerd kan worden, dan wordt de overtollige voorraad automatisch overboord gegooid.
Zulke voorraadverliezen kan men beperken door de voorraad van een vijandelijke bende in te pikken.
De <G>ang status, <E>xamine supplies en <D>rop supplies commando's kunnen hierbij adequaat gebruikt worden om de vijandelijke voorraad ten opzichte van de beschikbare transportruimte te evalueren.

Saven van het spel
Ervaren spelers (en lezers) zullen al lang door hebben dat dit geen spel is dat men in een avondje uitspeelt. Vandaar de noodzaak om het spel te saven.
Alvorens men een spel kan saven moet men een diskette initialiseren.
Om een diskette te initialiseren moet men eerst de <I> toets indrukken. Vervolgens moet men de vraag: *"Initialize a save game disk?"* met <Y>es beantwoorden.
Daarna moet men een lege diskette in de drive stoppen en een willekeurige toets indrukken.
Zodra de mededeling: *"Insert game disk side 1 in drive"* op het scherm verschijnt moet men de geïnitialiseerde diskette vervangen door de speldiskette. Op ieder geïnitialiseerde diskette kan men slechts 1 spelsituatie saven.
Na het indrukken van de <S>ave toets moet men de geïnitialiseerde diskette in de drive stoppen en de vraag: *"Are you ready to save the game?"* met <Y>es te beantwoorden.
Het spel wordt dan gesaved nadat men een willekeurige toets heeft ingedrukt.
Na het saven moet men de save-diskette uit de drive halen en vervangen door de speldiskette.
Indien men in een hopeloze situatie verkeert, kan men het spel beëindigen door de <Q>uit toets in te drukken.
Na het indrukken van de <Q>uit toets kan men een gesaved spel inladen *("Do you wish to recall a saved game?")*.

Een gesaved spel kan men tevens inladen tijdens het spel door de <R>ecall toets in te drukken en vervolgens de savediskette in de drive te stoppen.

Speeltips

Tracht in het begin zo snel mogelijk een *Trailer truck* te vinden.

In zo'n vrachtwagen kan men voldoende manschappen bergen en voorraden opslaan.

Als men geleidelijk aan meer manschappen aanwerft, moet men ervoor zorgen dat ook het wagenpark evenredig wordt uitgebreid.

Om manschappen te recruteren is het voldoende om slechts een paar afgevaardigden op pad te sturen. Het heeft geen zin om alle manschappen op een groep mensen af te sturen. Dit laatste is zelfs gevaarlijk want soms worden alle afgevaardigden door een vijandelijke bende uitgeroeid.

Zorg voor voldoende medicijnen. De verschillende groepen genezers *(healers)* geven variabele hoeveelheden *Antitoxin* in ruil voor medicijnen. Als je naar een groep genezers op zoek bent, moet je regelmatig het <P>eople commando gebruiken.

Na ieder gevecht met de *mutants* moet men de <G>ang status nakijken om te weten of de bende al dan niet ziek is. Indien dit wel het geval is moet men onmiddellijk de <H>eal toets indrukken om alle manschappen te genezen.

Vergeet ook niet om na iedere veldslag op de weg de banden van de voertuigen te herstellen.

Tracht de abstracte strijd-optie zoveel mogelijk te vermijden. Deze strijd-optie heeft namelijk de grootste verliezen aan manschappen en voertuigen tot gevolg. De snelle *(quick)* strijd-optie is een beter alternatief omdat men in deze optie nog een ruime mate van controle op de te volgen strategie kan uitoefenen.

Als een vijandelijke bende geen vrachtwagens of bussen bezit, kan men in de snelle strijd-optie een hoog prioriteitscijfer toekennen aan het richten op de wielen van de vijandelijke voertuigen.

In de uitgebreide strijd-optie kan men eveneens de banden van vierwielige voertuigen onder vuur nemen om de strijd snel te beslechten.

Van alle overige voertuigen zoals vrachtwagens en bussen kan men zich het beste concentreren op de interne bemanning van de voertuigen.

Als de interne bemanning van een voertuig uitgeschakeld is, slaat het stuurloos geworden voertuig te pletter.

Tracht zoveel mogelijk steden over te nemen. De locatie van de wetenschappers wordt pas bekend nadat men voldoende steden heeft overgenomen.

Stuur verkenners op pad in iedere stad die je voor het eerst betreedt.

Als je in het begin van het spel in een stad terechtkomt die door herborenen *(Reborners)* bewoond wordt, moet je de vraag: *"Do you wish to take over the town?"* met <N>o beantwoorden.

Als je de stad toch overneemt zullen een aantal manschappen zich bij de herborenen aansluiten. Wacht daarom met het overnemen van deze steden tot je bende voldoende manschappen telt.

Tracht geen steden over te nemen die gecontroleerd worden door *Satanists.* Deze gastvrije bewoners lossen heimelijk een paar salvo's en vluchten dan snel weg zodat men hen niet te pakken kan krijgen.

Het overnemen van een stad kan vaak lang duren. Tracht de groep die de stad controleert te vinden door de *search* <P>eople, search <V>ehicles en <L>oot commando's afwisselend te gebruiken.

Om de kwaliteit van de bende op te vijzelen kun je een teveel aan *Escorts* of *Dragoons* op verkenning sturen.

Meestal overleven een groot aantal van deze minderwaardige bendeleden de verkenningstocht niet.

Toon je leiderschap als het erop aankomt! Laat de bendeleden bijvoorbeeld niet gokken in Las Vegas of Reno en weerhoudt hen ervan om pretparken te bezoeken. Fort Knox in Louisville kun je ook beter niet plunderen.

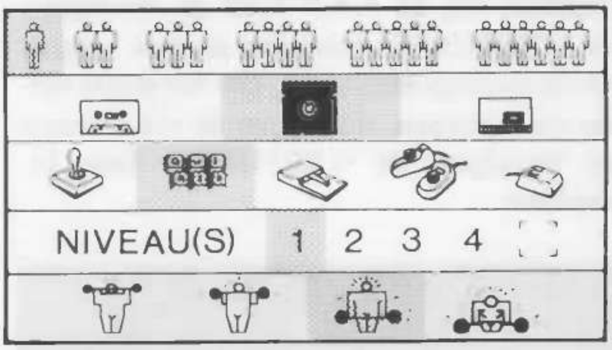
Als je in het bezit bent van voedsel- en brandstofsupplementen en sneeuwkettingen dan verlies je deze extra's zodra je een tekort hebt aan voedsel, brandstof of banden.

Als men de *Death Skulls* bende één of meerdere malen verslaat bestaat de kans dat men een vliegtuig vindt waarmee men naar Nassau kan reizen!

ROADWAR EUROPA

R

Jeffrey A. Johnson | Strategic Simulations Inc. | Homesoft





Doel

In dit spel moet men een groep geoefende vechtersbazen in aangepaste voertuigen door Europa leiden om nucleaire springtuigen te vinden en deze vervolgens te ontmantelen. Daarna moet men anti-terreur agenten opzoeken en informatie inwinnen over de locatie van het hoofdkwartier der terroristen.
Als men alle bommen ontmanteld, en het hoofdkwartier gevonden heeft, moet men de leiders van de terroristen in een ultiem gevecht verslaan om te beslissen over de toekomst van Europa!

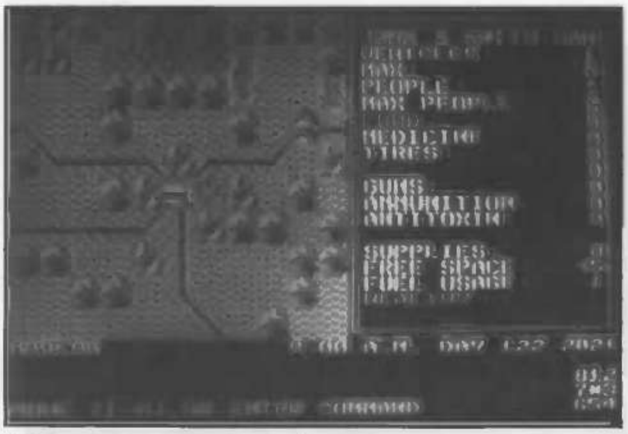
Beschrijving

Na het spelen van "Roadwar 2000" hoopten we vurig dat de firma SSI een soortgelijk spel zou uitbrengen. De firma SSI heeft ons, en waarschijnlijk vele anderen met ons, niet in de kou laten staan door een vervolg op "Roadwar 2000" uit te geven. Dankzij de beschrijving van "Roadwar 2000" die eerder in "Het Zwaardere Werk" verscheen, kunnen we ons in de beschrijving van het vervolg beperken door alleen de nieuwe elementen toe te lichten. Maar in de stijl der beschrijvingen van dungeons & dragons spellen beginnen we natuurlijk eerst met een korte samenvatting van het verhaal dat aan het spel zelf voorafgaat.

In de 21ste eeuw werd Europa door dezelfde biologische oorlog getroffen die Amerika verwoest had. Tot overmaat van ramp worden de Europese hoofdsteden bedreigd door terroristen die reeds één hoofdstad van de kaart geveegd hebben door een nucleair springtuig tot ontploffing te brengen. In een extra nieuwsuitzending wordt medegedeeld dat de terroristen het plan hebben opgevat om in de komende maanden nog vijf andere steden te verwoesten tenzij de eisen van hun leider, Wunatolah Tomeini, worden ingewilligd. Een woordvoerder van de Verenigde Staten geeft toe dat de kansen om de terroristen te elimineren bijzonder klein zijn zolang hun hoofdkwartier niet gelokaliseerd is. Gezien de huidige omstandigheden is men gedwongen om te onderhandelen tenzij iemand de taak op zich neemt om de terroristen en hun leider uit te schakelen...

Nadat het spel geladen is, kan men de vraag of men een gesaved spel wil laden *(Resume a saved game?)* met <Y>*es* of met <N>*o* beantwoorden.
Indien men de bende van Roadwar 2000 wil overhevelen naar Roadwar Europa moet men de vraag *"Resume a saved game?"* met

<N>o beantwoorden en de vraag *"Use your Roadwar 2000 gang?"* met <Y>es. Volg daarna de aanwijzingen op die op het scherm verschijnen.
Om een nieuw spel met een nieuwe bende te starten, moet men de twee eerste vragen met <N>o beantwoorden.



Europa na de catastrofe

Samenstellen van een bende:
Een bende stelt men zelf samen door voertuigen aan te passen, bendeleden te selecteren en beschikbare voorraad te verdelen.

Men begint met 15.000 punten om minimaal 1 en maximaal 6 voertuigen te kopen en aan te passen. Ieder type voertuig kost een bepaald aantal constructiepunten *(Base Cost).* Om een voertuig aan te schaffen moet men de letter voor het voertuig indrukken. Na deze selectie verschijnen de eigenschappen van het voertuig op het scherm. De drie cijfers naast de eigenschappen van het gekozen voertuig geven de minimumwaarde (MN), de maximale waarde (MX) en de huidige waarde (CR) van iedere eigenschap aan. Iedere eigenschap van een voertuig ondergaat verbeteringen al naar gelang de constructiepunten die men eraan spendeert. De kostprijs is gebaseerd op de massa van het voertuig en de eigenschappen ervan.

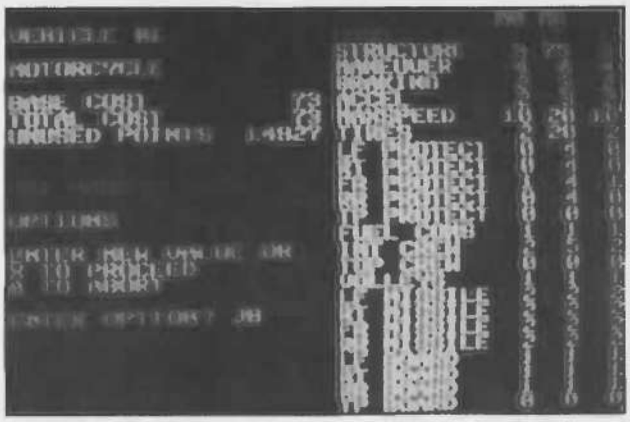
Wijzigen van voertuig eigenschappen:
Als men de massa van een voertuig wijzigt, moet men er rekening mee houden dat de structuur, het maximale aantal bemanningsleden, de *Missile Factor* (het aantal bemanningsleden die vanuit iedere positie kunnen schieten), de enter factor en het benzineverbruik door de veranderde massa beïnvloed worden. Na het veranderen van de massa zullen dus een aantal cijferwaarden automatisch worden aangepast. De massa van een voertuig kan veranderd worden door de nieuwe waarde in te voeren en vervolgens de <RETURN> toets in te drukken. De massa kan niet langer gewijzigd worden als men een van de andere eigenschappen onder handen neemt. Door het indrukken van de <X> toets en vervolgens de <RETURN> toets kan men de volgende eigenschap aanpassen. Om het eerste menu op te roepen, moet men de <A> toets en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.



Het wagenpark

Nadat men de massa van een voertuig bepaald heeft, kan men de eigenschappen van het voertuig aanpassen. Om de waarde van een eigenschap te vergroten of te verkleinen moet men de selectiebalk door middel van de <CURSOR> toetsen op de gewenste eigenschap plaatsen en vervolgens de <RETURN> toets indrukken. Voer daarna de nieuwe waarde voor de eigenschap in en druk nogmaals op de <RETURN> toets. Als men op deze wijze de eigenschappen van het voertuig naar believen heeft aangepast moet men de <X> en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.
De vraag *"Are you satisfied with this vehicle?"* (ben je tevreden met het voertuig?) kan men bevestigen door de <Y>es toets in te drukken. Indien dit niet het geval is moet men de vraag met <N>o beantwoorden.
Als men alle voertuigen op bovenbeschreven wijze heeft aangepast, kan men overgaan tot

de selectie van de bemanningsleden.



De voertuigen worden aangepast

Selectie van de bemanningsleden:
Het aantal punten voor de bemanningsleden dat men kan verdelen is gelijk aan de totale capaciteit van alle voertuigen. Bemanningsleden kosten mankrachtpunten al naar gelang hun vaardigheid.

Armsmasters	5
Bodyguards	4
Commandos	3
Dragoon	2
Escort	1

Door middel van de <CURSOR> toetsen kan men de keuzebalk op het gewenste type bemanning plaatsen en na het indrukken van de <RETURN> toets kan men het aantal bemanningsleden invoeren dat men wil aanwerven.

Om deze optie te verlaten moet men de <X> toets en vervolgens de <RETURN> toets indrukken.

Voorraad inslaan:
Het aantal voorraadpunten is afhankelijk van de totale laadcapaciteit van alle voertuigen samen. Alle voorraden kosten 1 voorraadpunt per eenheid. Munitie neemt geen laadruimte in. Alle overige procedures zijn gelijk aan de wijze waarop men de bemanningsleden selecteert.



Jonge helden

Na deze voorbereidingen kan men de bende een naam geven van maximaal 20 karakters. Het avontuur vangt dan aan in een willekeurige stad. In Roadwar Europa wordt de *Radio Direction Finder* gebruikt als hulpmiddel om het hoofdkwartier van de terroristen te vinden.

Speeltips

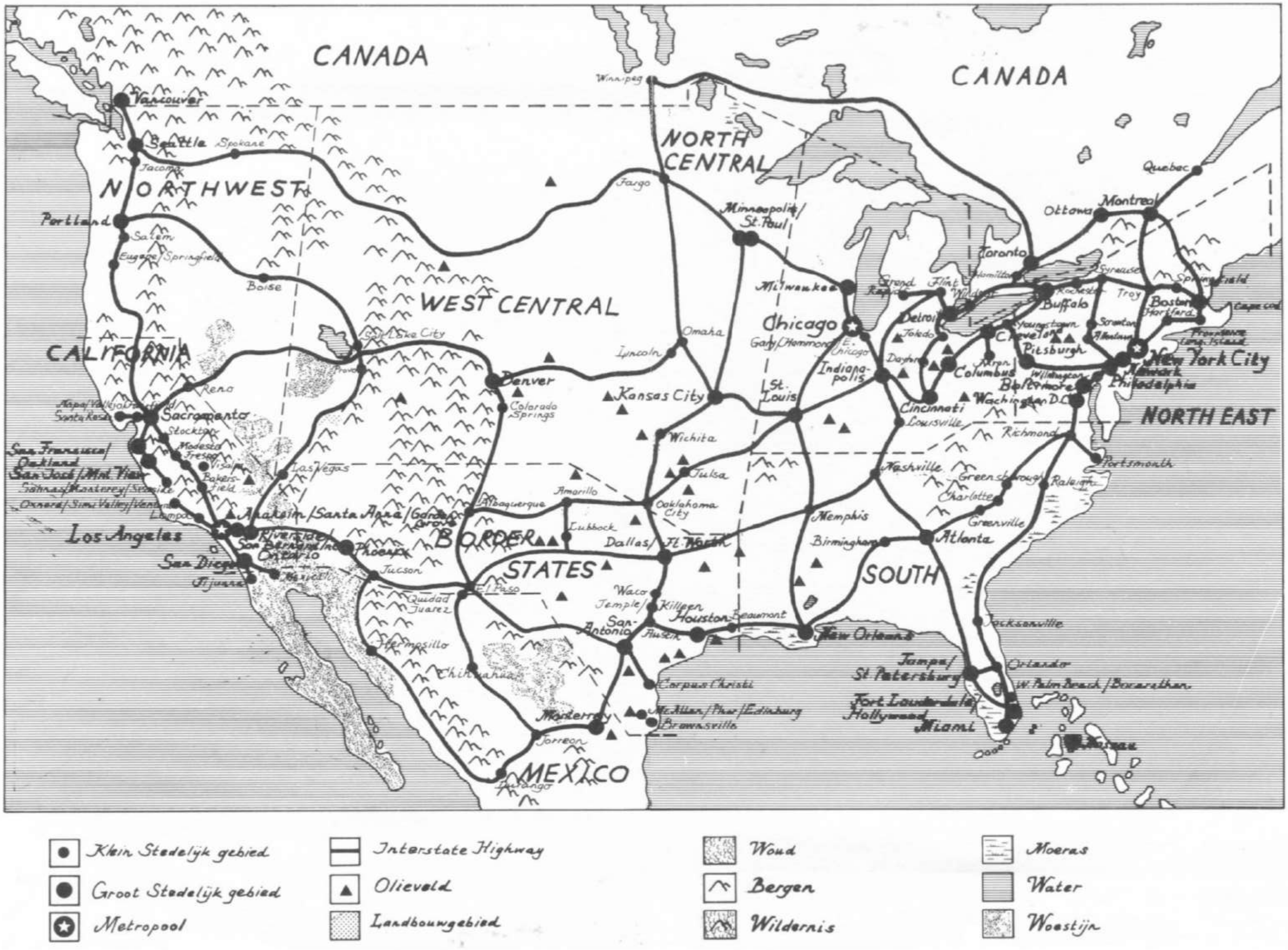
De volgende bende kan men gebruiken als beginbende:
Selecteer 2 bussen om ruimte te maken voor de manschappen. Breng geen veranderingen aan de massa van de bussen aan. Voer vervolgens de volgende waarden in:

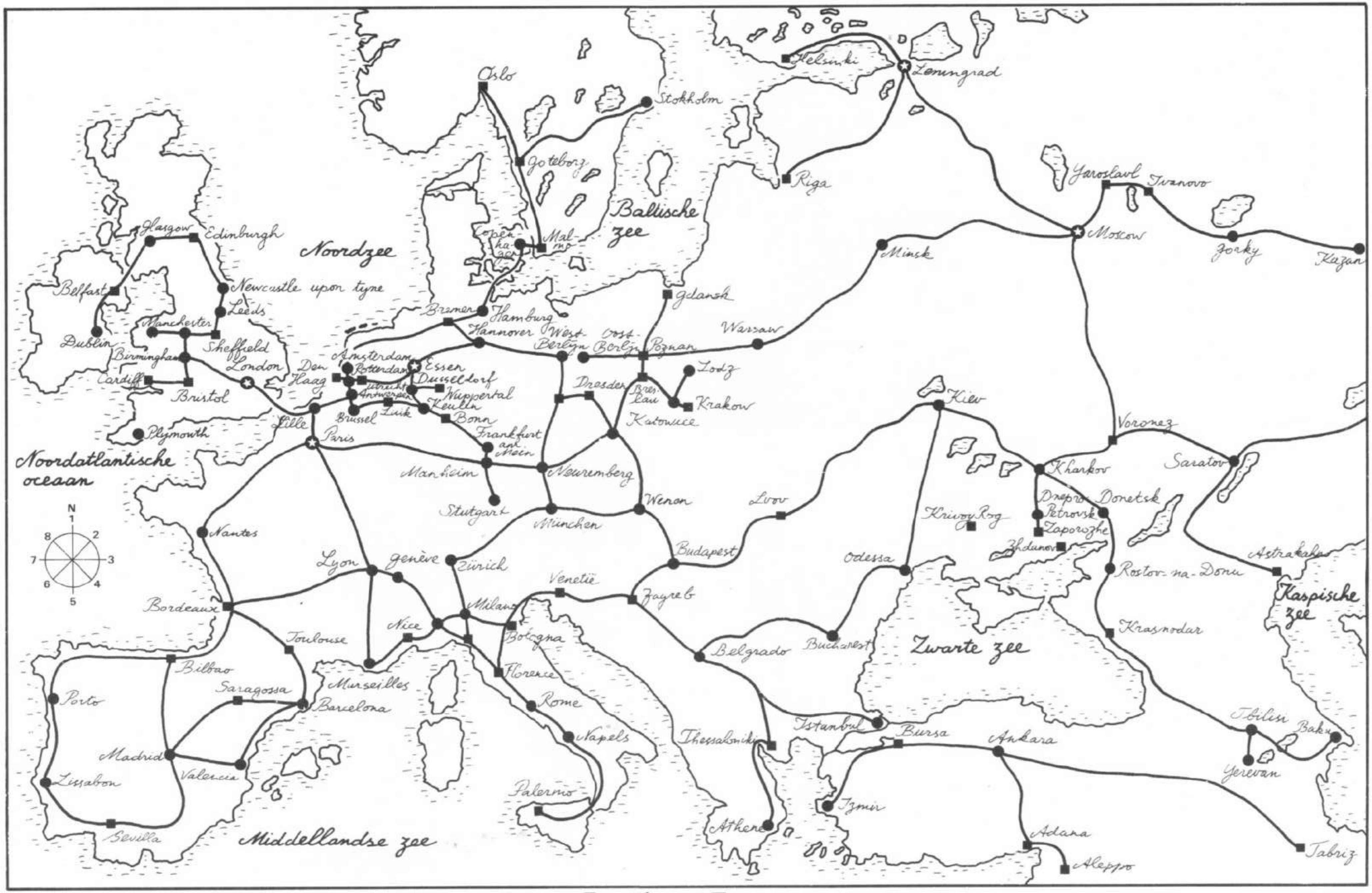
Wendbaarheidsfactor	: 3
Acceleratievermogen	: 3
Remvermogen	: 3
Topsnelheid	: 10
Banden	: 0
Bescherming	: 4 (flanken en voorkant) (achterkant 3)

Laat het interne en externe aantal bemanningsleden en de linker- en rechter *Missile factors* ongewijzigd. Verhoog de *Missile factors* van de voor- en achterkant tot factor 8 en de linker- en rechter enterfactors naar 4.

Wijzig de enterfactor van de achterkant naar 2. Volg dezelfde procedure om de tweede bus te ontwerpen.
Kies vervolgens de volgende bemanningsleden:
13 *Armsmasters*
18 *Bodyguards*
23 *Commandos*
Sla daarna de onderstaande voorraad in:
910 eenheden voedsel, 50 banden, 700 eenheden benzine, 200 geweren en 100 medicijnen.

Hoe groter de massa, des te sterker het voertuig. Tracht zoveel mogelijk voertuigen aan te schaffen. Ontwijk de geïnfecteerde gebieden. Noteer de locaties van de helers om *antitoxin* aan te schaffen. Houdt de voedsel- en benzinevoorraad in de gaten. Maak er een gewoonte van om iedere stad grondig te verkennen en te doorzoeken. Repareer de banden na iedere slag. Geweren zijn beter dan kruisbogen. Voer de snelheid tijdens een gevecht zo veel mogelijk op om te voorkomen dat je geramd wordt. Maak uitsluitend gebruik van de ramtechniek als het echt nodig is. Zorg voor voldoende bemanningsleden in bussen. Twee *Armsmasters* kunnen vijf *Dragoons* verslaan. Vecht niet als het niet nodig is, het vinden van het hoofdkwartier der terroristen staat voorop. Neem kennis van de speeltips in Roadwar 2000.


CANADA
CANADA
NORTHWEST
CALIFORNIA
WEST CENTRAL
NORTH CENTRAL
NORTH EAST
SOUTH
BORDER STATES
MEXICO
Vancouver
Seattle
Spokane
Tacoma
Portland
Salem
Eugene/Springfield
Boise
Reno
Sacramento
Stockton
Modesto
Fresno
Visalia
Bakersfield
San Francisco/Oakland
San José/Mnt.View
Salinas/Monterey/Seaside
Oxnard/Simi Valley/Ventura
Los Angeles
Anaheim/Santa Ana/Garden Grove
Riverside/San Bernardino/Ontario
San Diego
Tijuana
Mexicali
Las Vegas
Phoenix
Tucson
Salt Lake City
Provo
Denver
Colorado Springs
Albuquerque
El Paso
Ciudad Juarez
Hermosillo
Chihuahua
Torreon
Durango
Monterrey
Amarillo
Lubbock
Dallas/Ft. Worth
Oaklahoma City
Tulsa
Wichita
Kansas City
Lincoln
Omaha
Fargo
Winnipeg
Minneapolis/St. Paul
Milwaukee
Chicago
Gary/Hammond/E. Chicago
St. Louis
Indianapolis
Waco
Temple/Killeen
Austin
San Antonio
Houston
Beaumont
Corpus Christi
McAllen/Phar/Edinburg
Brownsville
New Orleans
Memphis
Birmingham
Atlanta
Nashville
Louisville
Cincinnati
Dayton
Columbus
Akron
Toledo
Detroit
Flint
Grand Rapids
Windsor
Cleveland
Youngstown
Pitsburgh
Toronto
Hamilton
Ottowa
Montreal
Quebec
Buffalo
Rochester
Syracuse
Troy
Scranton
Allentown
Springfield
Boston
Hartford
Providence
Cape cod
New York City
Newark
Philadelphia
Wilmington
Baltimore
Washington D.C.
Richmond
Portsmouth
Raleigh
Greensborough
Charlotte
Greenville
Jacksonville
Orlando
Tampa/St Petersburg
W. Palm Beach/Boxarethan
Fort Lauderdale/Hollywood
Miami
Nassau
Klein Stedelijk gebied
Groot Stedelijk gebied
Metropool
Interstate Highway
Olieveld
Landbouwgebied
Woud
Bergen
Wildernis
Moeras
Water
Woestijn

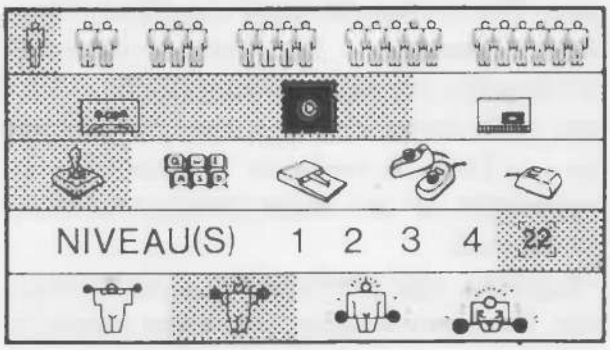


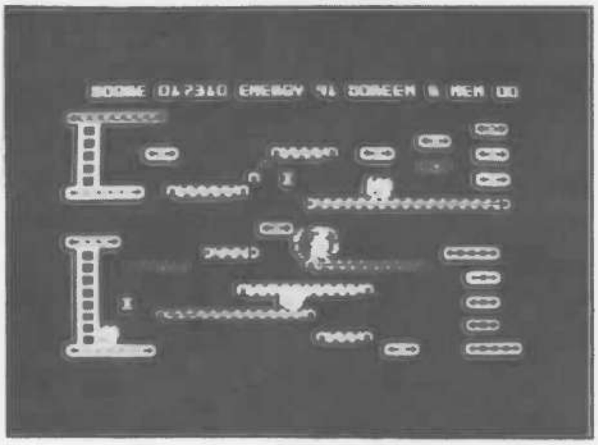
Roadwars Europe

Mr. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY

R

Datamost/Beyond Don Rosen Homesoft Benelux





Doel

In Mr. Robot and his Robot Factory moet je in 22 velden ondermeer over platformen heenlopen, van liften gebruik maken, over afgronden heenspringen en vijanden ontwijken c.q. onschadelijk maken.
Daarnaast kun je zelf velden ontwikkelen en deze (bij de disk versie) opslaan om deze later te kunnen spelen.

Beschrijving

Met Mr. Robot and his Robot Factory introduceerde Datamost enige jaren geleden een van de eerste spelen voor de Commodore 64 waarbij de speler ook zelf nieuwe velden kan ontwikkelen.
Zoals zovele platformspelen is ook Mr. Robot terug te voeren op de klassieker Miner 2049'er (zie elders in het Zwaardere Werk). In essentie is Mr. Robot identiek aan Miner 2049'er, Ook hier moet je over een aantal platformen heenwandelen waardoor je in de vloer verborgen edelstenen opraapt (en je uiteraard punten verzamelt). Afwijkend is het aantal velden (22) en de diverse mogelijkheden binnen de velden. Miner 2049'er kent geen trampolines, op en neer gaande liften of bommen waarvan de lont begint te branden op het moment dat je erop gaat staan. En natuurlijk moet je er wel op gaan staan om bij die ene, laatste edelsteen te komen. Even té lang getreuzeld en je wordt (letterlijk) het beeld uit geblazen.

Mr. Robot and his Robot Factory wordt in Europa door Beyond op cassette geleverd. De Amerikaanse Datamost versie wordt uitsluitend op disk geleverd. Beide versies verschillen qua spel niet, alleen de constructieset, de Factory (de fabriek), wijkt af bij de cassetteversie. Hier komen we bij het bespreken van de constructieset nog op terug.

Tijdens het inladen van de diskversie zien we op het scherm een grafisch uitstekend verzorgde, nogal schaapachtig kijkende robot temidden van zijn fabriek.
Bij de cassetteversie ontbreekt dit titelbeeld en komen we na het inladen direkt terecht in een keuzemenu.

Met behulp van de functietoetsen kun je nu een aantal opties kiezen.

<F1>: Starten van het spel
<F3>: Kiezen van een bepaald veld om te spelen
<F5>: De Robot Fabriek (The Factory)

Met functietoets <F7> zet je een spel stil

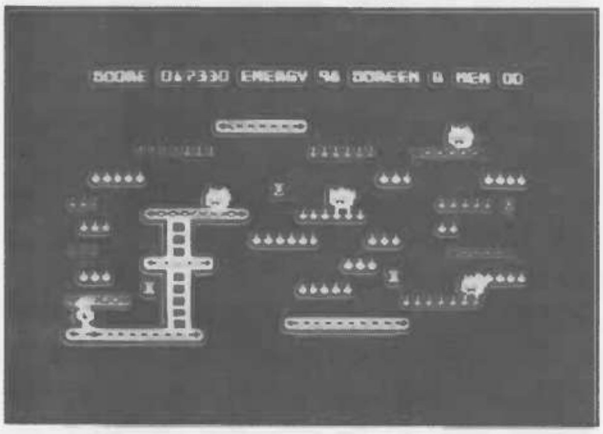
(Pauze).
Het indrukken van een willekeurige toets laat het spel verder gaan. Laat je het toetsenbord met rust dan start na enige tijd een demonstratiespel. Tijdens het spel de <RESTORE> toets indrukken brengt je ook in deze DEMO modus.
Met <F1> (of een druk op de vuurknop van de joystick in poort 1) start je vervolgens het spel.
Je komt in het eerste veld, veld A terecht.

Druk <F7> in om het spel te pauzeren zodat je dit veld goed kunt bestuderen. Het is aan te raden dit te allen tijde te doen wanneer je voor de eerste maal een veld betreedt. In sommige velden start je namelijk bovenop een bom. De lont van de bom begint onmiddellijk te branden en na enige seconden ontploft de bom en verlies je een leven. Die paar seconden zijn over het algemeen niet genoeg om te beslissen wat je gaat doen in het veld. Dus: <F7> indrukken.
Je ziet jouw Robotje linksbeneden in het veld staan. Her en der in het veld enkele vuurbollen. Dit zijn je tegenstanders. Aanraking is een zekere dood voor de robot. De allesverterende hitte doet het plastistaal van de robot oplossen en je kunt opnieuw beginnen. Je ziet ook hier en daar (onder andere rechtsbeneden naast de trap) flikkerende krachtpillen. De krachtpil oprapen (door ertegen aan te lopen of te springen) wekt gedurende enkele seconden een krachtveld op waardoor je onkwetsbaar wordt. Je kunt de vuurbollen nu vernietigen door ze aan te raken, eveneens kun je nu langere afstanden dan gewoonlijk omlaag vallen.
In de vloerdelen zie je de diamanten/edelstenen liggen. Deze raap je op door eroverheen te lopen. Pas wanneer je alle in een veld aanwezige edelstenen opgeraapt hebt kun je naar het volgende veld gaan. Het is echter niet noodzakelijk zoals bij Miner 2049'er *alle* vloerdelen te belopen.
Boven de robot zie je een muzieksleutel. Door omhoog te springen raap je deze sleutel op. Hierdoor zet je het spelgeluid af. Staat het spelgeluid reeds af (door in een eerder tijdens deze sessie gespeeld spel deze sleutel op te rapen) dan zet je, door de sleutel op te rapen het geluid wederom aan.

In het eerste veld kom je nog geen liften, bommen, magneten, lopende banden, trampolines of transportatieblokken tegen. Deze verschijnen pas in de volgende velden. Liften en lopende banden gebruik je door erop te gaan staan c.q. erin te springen. De liften zien eruit als verticaal rollende lopende banden. Transportatieblokken zijn kleine blokken (meestal in een vloerdeel ondergebracht) welke in verschillende kleuren opflikkeren. Ga erop staan en druk op de vuurknop. Je verdwijnt en komt weer tevoorschijn op een ander transportatieblok in het veld.
Magneten zijn noodzakelijk doch gevaarlijk. Raap een magneet op en een magische (of is het magnetische) kracht dwingt je naar links of rechts (afhankelijk van de richting waarin de magneet gericht was). Met enige oefening kun je deze kracht gebruiken om langere sprongen te maken. In de praktijk echter zal het menig zweetdruppeltje kosten voordat je zover bent. En dat terwijl een van de eerste velden hier al op gebaseerd is!
Bommen zijn eerder lastig dan gevaarlijk, mits je maar snel bent. Op het moment dat je op een bom gaat staan begint de lont te branden. Na enige seconden ontploft de bom en verlies je een leven (tenminste, als je nog op de bom staat). Timing is hier van uiterst belang! Het is mogelijk om een vuurbol op een bom te lokken en de vuurbol met de bom op te blazen. Dit levert zelfs 1000 tot 5000 extra punten op.

Trampolines zijn vaak een uitkomst. Je kunt van elke hoogte op een trampoline springen zonder nadelige gevolgen. In enkele velden is dit zelfs de enige manier om het veld uit te spelen.
In sommige velden kun je extra levens verdienen. In het veld zie je een ronde bol met een naar rechts gerichte driehoek erin. Raap deze op en je krijgt een extra robot toegewezen.

Je begint het spel met 5 levens/robots. Het resterende aantal levens wordt rechtsboven in beeld weergegeven:
Men: 4.
Linksboven zie je de behaalde score: *Score: 000000.* Je merkt, er wordt heel wat van je verwacht.
Rechts van de score vind je *Energy: 99.* Deze energiemeter telt terug naar nul. Bij nul verlies je een leven als je het veld dan nog niet verlaten hebt; een tijdslimiet per veld derhalve.
Links van het aantal levens wordt aangegeven op welk veld je speelt, in dit geval veld A: *Screen A.*
Mocht je een ander veld willen spelen dan kun je het volgende veld oproepen door functietoets <F3> in te drukken. Na het laatste veld (veld 22: V) ga je weer terug naar veld A.



Het krachtveld is ingeschakeld.

Uiteraard worden alle pogingen tot meerdere eer en glorie van het robotheldendom met punten beloond. En wel als volgt:

Oprapen edelstenen	10 punten
Bommen	50 punten
Krachtpillen	100 punten
Magneet oprapen	100 punten
Extra leven	100 punten
Vuurbol vernietigen	500 punten
Vuurbol vernietigen m.b.v. een bom	1000-5000 punten
Resterende energie bij uitspelen veld	100 punten per eenheid

De Fabriek
Door tijdens het keuze menu functietoets <F5> in te drukken kom je in de "Robot Factory" terecht.
Hier kun je zelf velden samenstellen en deze vervolgens eventueel spelen.
De cassette- en diskversie verschillen op dit punt aanzienlijk. De verschillen zijn zelfs dermate groot dat de "Factory" bij de cassette versie net zo goed weggelaten had kunnen worden. Het nut van de cassetteversie van de Factory is nihil.
Bij de diskversie is het mogelijk een ontworpen veld op te slaan op disk tot een maximum van 26 velden. Hiervoor is wel een aparte, reeds geformateerde disk nodig. Elk veld kan daarna apart ingeladen en eventueel gewijzigd worden. Met behulp van het *Play* commando in de *Factory* kun je, beginnend bij het zelf ontworpen veld A, alle opgeslagen velden spelen. De velden worden nu, net als bij Jumpman, een voor een ingeladen.
Dit alles is niet mogelijk bij de cassetteversie. De commando's *Disc* en *Play* ontbreken in de *Factory.* Alleen *Clear* (leegmaken scherm) en *Test* (testen van een veld) resteren. Je kunt bij de cassetteversie een veld ontwerpen, het testen en vervolgens kun je het weggooien. Verder is niets mogelijk. Dit is een zeer groot nadeel vinden wij, aangezien juist deze constructieset Mr. Robot zo interessant maakt.
Voor het overige zijn beide versies gelijk.
Na het indrukken van functietoets <F5> kom je dus in de *Factory* terecht.
Onderin het scherm vind je vier commando's (disk versie) en een aantal onderdelen voor het opbouwen van een veld.
De volgende commando's staan tot je beschikking:
Disc: brengt je in een submenu waarin je kunt kiezen uit *Load, Save* en *Edit* (wijzigen reeds bestaand veld). Naast de eerste twee commando's zie je de 26 letters van het alfabet. Door de cursor op een letter te zetten en de vuurknop in te drukken bepaal je onder welke letter je een veld wilt saven of welk veld je wilt laden. Naast *Edit* zie je een *Y.* Plaats cursor op Y(es, ja) om een in het geheugen staand veld te wijzigen.
Play: Voordat je dit commando kiest moet

je je ervan overtuigen dat je een eigen data disk (d.w.z. een disk met zelf ontwikkelde velden) in de drive hebt zitten. Mr. Robot schermen staan als PRG files op de disk met filenamen als *SCREENA, SCREENB* etc.. Elk schermfile is 5 blokken groot.
Clear: Maakt het scherm leeg, zodat je aan een ander veld kunt beginnen.
Test: Testen van een zelf ontworpen veld.
Wanneer je een eigen speldisk wilt aanmaken en gebruiken dan moet je ervoor zorgen dat er altijd een veld A op de disk staat. Daarnaast moeten velden elkaar opvolgen, d.w.z. je moet bijvoorbeeld veld A, B, C en D hebben. Ontbreekt in deze reeks veld C dan wordt na veld B veld A weer op het scherm gezet.
Onderin het scherm, boven de commando's vind je de diverse onderdelen waaruit je kunt kiezen voor je eigen Mr. Robot veld.
Van links naar rechts:

* twee soorten lopende banden naar links en rechts.
* lift omhoog
* lift omlaag
* eindsteen, open naar rechts
* eindsteen, open naar links
* open middensteen
* open middensteen met diamant
* teleportatieblok
* bom
* krachtpil
* magneet naar links
* magneet naar rechts
* sleutel voor geluid aan/uit
* trap
* A: vuurbal
* R: robot
* trampoline

Het enige wat ontbreekt in de Factory is de mogelijkheid om in een veld een extra leven te halen.
Linksboven in beeld zie je een wit vierkantje. Dit is de cursor. Plaats de cursor op het gewenste onderdeel en druk de vuurknop in. De cursor neemt nu de vorm aan van het gekozen onderdeel. Plaats de cursor op het scherm en druk de vuurknop in. Je hebt nu het gekozen onderdeel éénmaal op het scherm. Je kunt ook de vuurknop ingedrukt houden en door de joystick te bewegen grote hoeveelheden op het scherm zetten.
Met *Clear* maak je het gehele scherm leeg. Wil je echter een klein stukje wissen plaats dan de cursor ergens tussen de onderdelen langs de onderkant (op een lege plaats) en druk de vuurknop in. Met de lege, witte cursor kun je nu kleine stukken van het scherm wissen.
Wanneer je denkt tevreden te zijn over je veld kun je het testen. Plaats de cursor op *Test* en druk de vuurknop in. Denk eraan dat je om het veld uit te kunnen spelen minimaal één diamant in het veld moet hebben. Eveneens moet je met de robot alle aanwezige diamanten kunnen oprapen. In elk ander geval is het veld onspeelbaar.
Mocht je vergeten zijn een robot te plaatsen dan wordt deze automatisch ergens in het veld geplaatst. Meestal is dat wel op een plaats waar jij nu net geen onderdeel geplaatst hebt zodat hij als een loodzwaar blok metaal gehoor geeft aan de eisen van de zwaartekracht.
Door tijdens de test <F3> in te drukken kom je weer terug in de *Factory.*

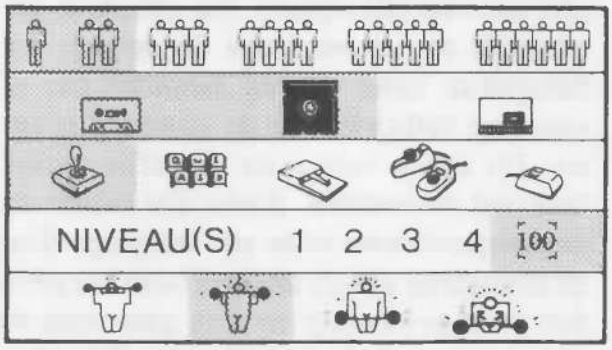
Speeltips

We kunnen niet genoeg benadrukken om aan het begin van een veld de pauzetoets (<F7>) te gebruiken. De meeste velden zijn gecompliceerder dan ze lijken en zeer vaak is slechts één bepaalde route mogelijk om het veld te halen.
Experimenteer om uit te vinden wat de maximale afstand is welke de robot kan vallen zonder een leven te verliezen. Bedenk wel dat na het oprapen van een krachtpil de valhoogte ongelimiteerd is (alleen niet het beeld uit, natuurlijk).
Je kunt over de vuurballen heenspringen, het is echter verstandiger ze te vernietigen. Voor zover mogelijk zal een vuurbal je altijd achtervolgen.
Trampolines zijn uiterst nuttig aangezien je je van willekeurig welke hoogte erop kunt laten vallen. Let er echter wel op dat je niet op de stangen aan de zijkant terechtkomt. Deze kosten je een leven wanneer de val te groot was.

ROCK 'N BOLT

Activision

Ariolasoft





Doel

In dit spel moet je de bouwvakker Louie helpen bij het vastschroeven van steunbalken. Zodoende moet je het skelet van een uit 100 etages bestaande wolkenkrabber bouwen.

Beschrijving

In dit spel dat (juist door zijn eenvoud) blijft boeien, moet je de steunbalken van alle 100 etages van een wolkenkrabber op hun plaats vastzetten. Dit doe je door Louie te besturen en hem van balk naar balk te laten springen. De balken zwaaien vervaarlijk heen en weer, alsof ze nog in de hijskraan hangen. In iedere balk zitten, afhankelijk van de lengte ervan, 1 of 2 gaten waar een grote bout in past. Louie is uitgerust met een onuitputtelijke hoeveelheid bouten en een apparaat om deze vast te zetten. Het is duidelijk te zien dat Louie veel plezier in zijn werk heeft want bij iedere bout die hij vastdraait voert hij een vrolijke pirouette uit. Of is hij misschien niet sterk genoeg om de machine in bedwang te houden?

Het spel kent twee verschillende soorten velden. Ten eerste zijn dit de velden waar Louie zijn creativiteit (tot op zekere hoogte) kan botvieren op het patroon waarin hij de balken vastzet. Bij het tweede soort velden moet hij een voorgeschreven patroon exact uitvoeren.

Als het spel geladen is, moet je eerst bepalen of je alleen speelt of dat er nog iemand anders meedoet. Dit doe je door de joystick naar boven of beneden te bewegen. Na een druk op de vuurknop moet je vervolgens aangeven of je de werkzaamheden op veld 1, 9 of 17 wilt beginnen. De laatste keuze die je moet maken houdt verband met de beschikbare tijd per ronde. Kies je hier voor 1, dan wordt de klok stilgezet. Aangezien het hier een oefenronde betreft worden ook geen punten toegekend. Niveau 2 is de beginnersvariant. Je hebt meer tijd om een veld te voltooien dan op het moeilijkere 3e niveau.

Als deze keuzen gemaakt zijn wordt Louie met een bouwlift naar de etage gebracht waar zijn werkdag begint.

Boven in beeld wordt de score bijgehouden. Dit gebeurt in verdiende dollars. Hiernaast kun je zien hoeveel iedere juist aangebrachte bout oplevert. De vakbonden hebben gevarengeld bedongen voor dit werk. Dit blijkt uit het feit dat hoe hoger in het bouwwerk je bezig bent, des te hoger de beloning per bout wordt.

Links van de lift waarmee Louie naar boven is gekomen staat een portretje van de bouw-

vakker, met daarnaast een cijfer. Dit is het aantal levens dat je hebt. Uiterst rechtsonder is af te lezen op welke etage Louie zich bevindt. Rechts naast de lift is een blauwe rechthoek zichtbaar, al dan niet met witte balken. Wanneer deze rechthoek egaal blauw is, maakt het niet uit hoe de balken worden vastgezet. Het enige waar je goed op moet letten is dat je jezelf niet klem zet want je moet weer terug naar de lift om de volgende etage te bereiken.
Wanneer dit toch gebeurt kost het veel tijd om de gemaakte fout(en) te herstellen. Deze verspilde tijd is ongeveer te vergelijken met het wachten tot de lak van het parket droog is, wanneer je naar de verkeerde hoek toe hebt gelakt.
Behalve de tijd die het kost wordt van het verdiende geld ook nog eens een bedrag afgetrokken voor het weer losschroeven van een bout.
Wanneer in de blauwe rechthoek witte lijnen staan, dan is dit de blauwdruk volgens welke de balken moeten worden vastgezet. Iedere bout waarmee je een balk op de juiste plaats bevestigt wordt beloond met het aangegeven aantal dollars.
Een juist geplaatste bout wordt op de balk weergegeven als een zwarte stip; een verkeerde als een rode stip.
Als de beschikbare tijd verstreken is, verlies je een leven. Louie zakt dan door de grond van schaamte.
Het vereist veel logisch denkwerk om de hogere etages te construeren. Er is dan weliswaar meer tijd beschikbaar, maar de etage beslaat dan twee of zelfs drie schermen.
Enig inzicht om de balken vast te zetten, zowel met als zonder voorgeschreven patroon, is ook noodzakelijk.
Louie moet namelijk weer terug naar de lift. Zodra hij klaar is met een etage moet hij op de lift springen die hem naar de hoger gelegen etage voert. Elke overgebleven seconde wordt dan tegen het rechtsboven vermelde tarief verzilverd.
Het kan gebeuren dat de lift niet op komt dagen en dat Louie in de schacht stort. Dit kan gelukkig geen kwaad. De lift hing maar iets lager dan de etage en Louie wordt weer naar boven gebracht. Het kost allemaal echter wel kostbare tijd. Hoe komt het nu dat een lift weigert te verschijnen? Dit kan twee oorzaken hebben. Ten eerste is het mogelijk dat nog niet alle balken vastgezet zijn. Is dit inderdaad niet gebeurd dan kun je dat zien doordat het nummer dat de etage aangeeft niet aan- en uitknippert. Ten tweede is het mogelijk dat op een etage die volgens een blauwdruk moet worden gebouwd één of meerdere balken niet op de juiste plaats zitten. Dit kun je voor ieder veld afzonderlijk heel snel controleren. Zodra alle balken op de voorgeschreven wijze zijn bevestigd flitst de blauwdruk aan en uit. Is dit niet het geval dan moet je naarstig op zoek gaan naar de rode bout en de fout corrigeren. Dit zal er vaak toe leiden dat een hele serie andere balken ook (zij het tijdelijk) moet worden losgemaakt.
Het spreekwoord "Tijd is geld" heeft waarschijnlijk nog nooit een hoger waarheidsgehalte gehad dan in dit spel.
Af en toe zal een vastgedraaide bout gaan knipperen. Geen paniek! Dit is alleen maar voordelig als je op tijd ter plaatse bent. Wordt de bout goudkleurig, dan levert het extra geld op wanneer je er bovenop springt. Een groene bout is nog gunstiger. Indien je deze op tijd weet te bereiken krijg je een extra leven.
Het spel kan desgewenst worden gepauzeerd door <RUN/STOP> aan te slaan. Het wordt weer hervat door de vuurknop of een willekeurige toets aan te slaan. Helaas heeft het geen zin om het spel te pauzeren teneinde de te volgen route te bestuderen. Het beeld wordt namelijk zwart tijdens de pauze.
Het gelijktijdig indrukken van de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> breekt het spel af en laat je weer van voren af aan beginnen.

Speeltips

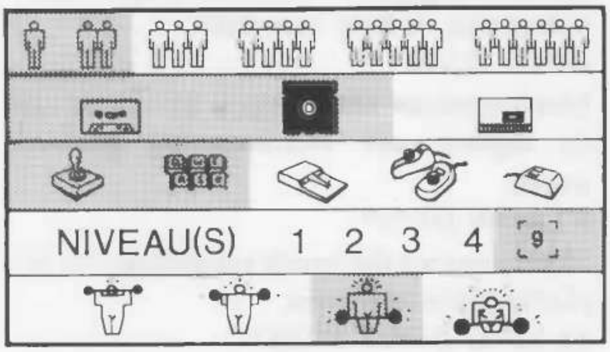
Het is soms noodzakelijk een balk op de verkeerde plaats vast te zetten om een andere te bereiken. Het hoeft echter niet altijd. Wanneer je het moment van springen goed uitkient, kun je van de ene op de andere bewegende balk overstappen. Dit spaart veel tijd en dus geld. Ten eerste hoeft de bout niet te worden losgeschroefd en ten tweede wordt dan geen bedrag van je rekening afgetrokken.

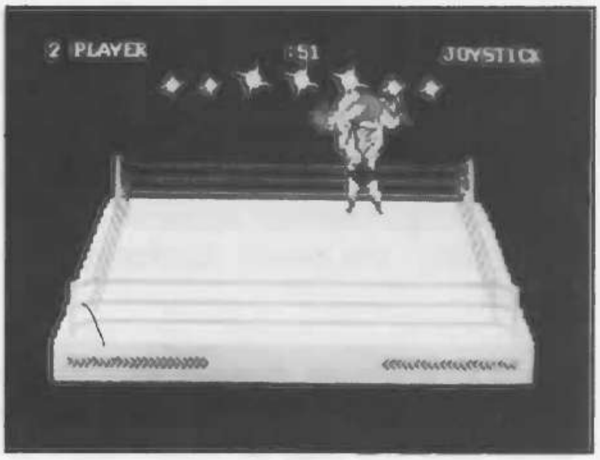
Zet zoveel mogelijk eerst de balken aan de zijkanten vast. Dit geldt zowel voor de etages die uit één veld als uit meerdere velden bestaan.

Het is vooral op de hogere etages verstandig om in sommige gevallen niet meteen alle balken op een bepaald veld vast te zetten. Je kunt deze dan gebruiken om van de ene naar de andere balk te komen. Hierdoor kun je jezelf vaak onnodig omlopen besparen.

ROCK 'N WRESTLE

Melbourne House | Aackosoft





Doel

In dit spel moet je tegen verschillende tegenstanders worstelen om een zo hoog mogelijke score te behalen.

Beschrijving

Melbourne House beschouwen we zo langzamerhand als één van die software huizen die programma's voortbrengen die niet vaak teleurstellen.
Na 'The way of the exploding fist' worden we ditmaal aangenaam verrast met een uniek worstelprogramma. De 26 mogelijke bewegingen verheffen het spel tot een strategische symfonie die driedimensionaal op het scherm wordt weergegeven. Door de logica waarmee de programmeurs de joystickcommando's gecoördineerd hebben wordt de oefentijd om het spel onder de knie te krijgen aanzienlijk bekort. Maar het gaat ons toch iets te ver om te beweren dat het spel alle complexiteit mist zoals de handleiding ons wil doen geloven.
Na het laden kan men kiezen tussen joystick en toetsenbord door de <F7> toets in te drukken. Om een wedstrijd af te breken en een nieuw gevecht te beginnen volstaat het de <F5> toets in te drukken. Om een keuze tussen een menselijke tegenstander of een computertegenstander te maken moet men de <F3> toets indrukken. Het spel wordt gestart met de <F1> toets. Als men een joystick gebruikt en het opneemt tegen de computertegenstanders hoort de joystick in poort 1 thuis.
Als twee menselijke worstelaars met elkaar in de clinch gaan wordt de onderste geweldenaar door de joystick in de eerste poort bestuurt en de bovenste bottenbreker door een joystick in de tweede poort.
Worstelen tegen een menselijke opponent heeft als voordeel dat beide tegenstanders zelf kunnen kiezen met welke worstelaar ze de ring willen betreden. Die keuze kan door beide spelers gemaakt worden door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen en de vuurknop in te drukken zodra hun favoriete krachtpatser op het scherm verschijnt.
Een computertegenstander hoeft slechts eenmaal tegen het canvas gedrukt te worden binnen de tijdslimiet van 3 minuten. De finale kent geen tijdslimiet.
Om een menselijke opponent te verslaan moet men hem tweemaal vloeren, eveneens binnen een tijdslimiet van 5 minuten. Om te starten kan men behalve de <F1> toets ook de vuurknop indrukken.
Het gebruik van het toetsenbord raden wij af in verband met de onspeelbaarheid.

Spelers die niet in het bezit van een joystick zijn rest vanzelfsprekend weinig keus. De besturing ziet er dan als volgt uit:

SPELER 1		SPELER 2
<S>	Vuurknop	<;>
<X>	Beneden	</>
<A>	Links	<:>
<D>	Rechts	<=>
<W>	Boven	<@>

Het karakter waarmee men het tegen de computertegenstanders opneemt is 'Gorgeous Greg', een blonde, heldhaftige worstelaar.

Om te oefenen kan men het beste met de twee spelers optie starten. Op die manier wordt men niet door de tegenstander gehinderd. Voorlopig laten we de vuurknop nog even met rust. Alle bewegingen worden in eerste instantie bepaald door de kijkrichting van de worstelaar die men bestuurd. De loopbewegingen lopen synchroon met de richting waarin de worstelaar kijkt. Om een draai van 180 graden te maken moet men de joystick tweemaal naar links of tweemaal naar rechts bewegen. De worstelaar wint aan snelheid als hij in dezelfde richting blijft lopen. Zodra hij in aanraking komt met de touwen ziet men de touwen trillen. Als men op dat moment de joystick in tegengestelde richting beweegt kan men de snelheid nog verder opvoeren doordat de worstelaar dan gebruik maakt van de veerkracht van de touwen.

Voor we de strategische technieken uit de doeken doen geven we alvast een korte beschrijving van de verschillende slagen, trappen, grepen en worpen.

ARM TWIST
Met deze armgreep kun je controleren of de arm van de tegenstander van elastiek is.

ATOMIC DROP
Eerst wordt de opponent boven het hoofd getild waarna men hem met een harde smak in de mat plant. Als je goed luistert hoor je zijn ruggegraat kraken.

AEROPLANE SPIN
Het slachtoffer wordt boven het hoofd geheven en als een propellor rondgedraaid.

ARMSPIN
Net als bij de Aeroplane spin wordt de tegenstander als een tol rondgeslingerd maar ditmaal vindt de actie op de mat plaats.

BACK BREAKER
De tegenstander wordt van achter in een houdgreep gepakt waarna men zijn wervelkolom met de knie herschikt.

DROP KICK
Meedogenloze schop tegen het hoofd van de tegenstrever waardoor hij gevloerd wordt.

ELBOW DROP
Elleboogstoot die wordt toegediend op een platliggende opponent.

FLYING BODY PRESS
De aanvaller gebruikt zijn lichaam als buffer om een uit de touwen gekatapulteerde tegenstander abrupt te stoppen.

BODY SLAM
De tegenstrever wordt eerst boven het hoofd getild en daarna genadeloos tegen het canvas gekwakt.

CLOTHES LINE
De terugkeer van de tegenstander wordt met uitgestoken voorarm onderbroken nadat men hem in de touwen geslingerd heeft.

FOREARM JOLT
Een stoot tegen het hoofd die met de voorarm wordt toegediend.

KICK
Schop.

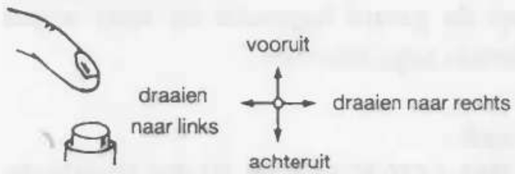
KNEE DROP
Sadistisch kniestootje dat gebruikt wordt als de tegenstander uitgestrekt op de mat ligt.

KNEE STRIKE
Kniestoot met als doel de tegenstander te verzwakken.

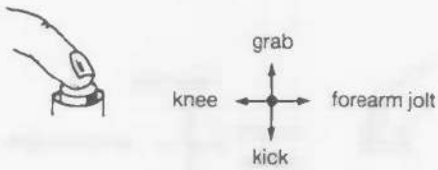
MAD CHARGE
Loop recht op de opponent af en bots tegen hem op. Simpel maar effectief.

FULL NELSON
Een sterke houdgreep die van achter af wordt toegepast.

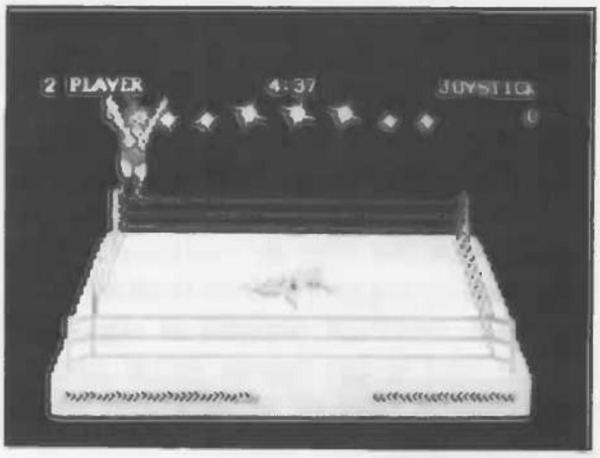
HEADBUTT
Kopstoot.
HEADLOCK
Een krachtige frontale houdgreep als basis voor meer gooi en smijtwerk.
PILE DRIVER
Meedogenloos boort men het hoofd van zijn tegenstander in het canvas.
PIN
De beweging waar alles om draait. Pin een liggende opponent drie tellen lang tegen de vloer en je bent winnaar van de partij.
REVERSE SUPLEX
Een schitterende beweging waarbij men de tegenstander optilt en achterwaarts over de schouder werpt.
STUMP
Stamp met je laarzen in op een liggende tegenstander.
SUPLEX
Een stijlvolle wijze om je tegenstander tegen het canvas te werken.
TURNBUCKLE FLY
De meest spectaculaire beweging uit het worstelrepertoire. Klim op de touwen in een van de vier hoeken en spring met je volle gewicht op rechtopstaande of liggende tegenstanders.



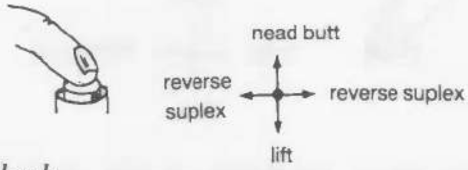
Na dit oeuvre van gewelddadige worstelpraktijken werpen we ons als trainers op teneinde de lezers in snel tempo klaar te stomen voor de ring. De bewegingen lopen parallel met de kijkrichting van de worstelaar.
Daarom gaan we tot nader order steeds uit van een recht voor zich uitkijkende sterke man. Op het beeldscherm zien we dus nu zijn rug.
Alvorens men een moeilijke greep succesvol kan uitvoeren dient men de tegenstander eerst behoorlijk te verzwakken.



Korte maar krachtige stoten stuwen dit streven in de goede richting. Na het indrukken van de vuurknop beschikt men over drie pijnlijke opties. We vermelden meteen dat alle bewegingen (behalve het lopen) met ingedrukte vuurknop worden uitgevoerd.
Een kniestoot dient men toe door de joystick naar links te bewegen.
De vervaarlijke dreun met de voorarm wordt uitgevoerd door de joystick naar rechts te bewegen. Om de tegenstander met een venijnige schop te verrassen duwt men de joystick naar beneden. Het effect van alle bewegingen wordt vertaald in een slinkend aantal pijltjes onder in beeld.
Dan wordt het tijd om de opponent met uitgestrekte armen stevig beet te pakken door de joystick naar boven te bewegen.
Een frontale greep noemt men een "headlock". Als men de tegenstander van achteren vastpakt voert men een "full nelson" uit.
Het omklemmen van de armen langs de zijkanten van het lichaam, de zogenaamde "armlock" is de laatste basisgreep.

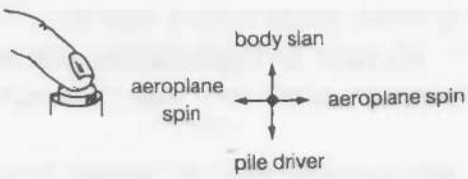


Een turnbuckle fly zal de worstelaar binnenkort verpletteren

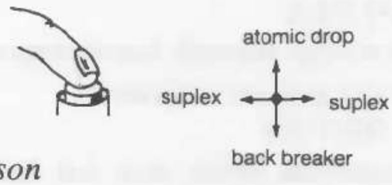


Headlock

Na het toepassen van een headlock kan men kiezen uit drie nieuwe manoeuvres.
Een *HEAD BUTT* (kopstoot) kan men uitdelen door de joystick naar boven te bewegen. Als men de joystick naar links of rechts beweegt voert men een *REVERSE SUPLEX* uit. Tot slot kan men de tegenstander *LIFTEN* (optillen) door de joystick naar beneden te drukken. Men moet wel over voldoende energie beschikken en de tegenstander mag niet al te veel tegenspartelen.
Als men de tegenstander eenmaal heeft opgetild na een *HEADLOCK* en een *LIFT* bevindt men zich in een machtspositie die wederom drie keuzemogelijkheden oplevert.



Door de joystick naar boven te bewegen gooit men de tegenstander op het canvas; een *BODY SLAM*. Om de opponent als een schroef boven het hoofd rond te draaien drukt men de knuppel naar links of naar rechts; een *AEROPLANE SPIN*, de timing is van cruciaal belang. De omwentelingen kunnen nog versneld worden door de joystick heen en weer te bewegen. Op het ogenblik dat men de vuurknop loslaat ondergaat de tegenstrever eenzelfde lot.
De *PILE DRIVER*, waarbij de opponent als een paal in het canvas wordt gedrild voert men uit door de joystick naar beneden te drukken.
Tot zover reiken de mogelijkheden na het uitvoeren van een *HEADLOCK*.



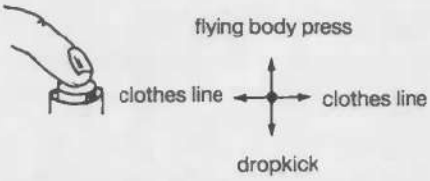
Full Nelson

Ditmaal moet men de worstelaars in de twee spelers optie zodanig opstellen dat ze beiden in de richting van de speler kijken. Nu maken we dus kennis met hun gespierde voorkant om te oefenen.
Als men de tegenstander van achteren beetpakt en aldus een *FULL NELSON* uitvoert kan men uit drie nieuwe technieken een keuze maken.
Om de ruggewervels van de opponent als dominosteentjes door elkaar te rommelen duwt men de joystick naar beneden waardoor men een *BACK BREAKER* presenteert.
Iets minder pijnlijk maar net zo effectief is de *ATOMIC DROP*.
Dit neefje van de back breaker voert men uit door de knuppel naar boven te duwen. Om een *SUPLEX* te showen kan men de joystick naar links of naar rechts bewegen. Als beloning kan men zich vergenoegen in een op de grond liggende en naar adem snakkende tegenstander.

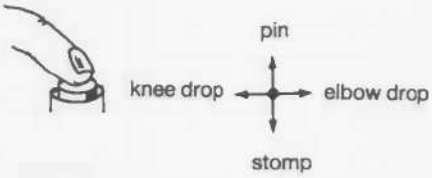
Arm lock

De *ARM LOCK* sluit de rij der basistechnieken stijlvol af.
Eerst veranderen we de positie van de worstelaars zodanig dat de tegenstrever recht naar ons kijkt. Ons mannetje stellen we in profiel op zodat hij naar de linkerkant van het scherm kijkt vlak tegen de opponent. Als we de joystick nu eveneens naar links bewegen omklemmen we de arm van de spierbundel waardoor we hem als een centrifuge kunnen rondslingeren. Om de snelheid op te voeren beweegt men de knuppel heen en weer. Als het tempo hoog genoeg is laat men de vuurknop los waardoor de tegenstrever eerst in de touwen belandt en dan met de nodige veerkracht terug de ring in gelanceerd wordt. Om de nu volgende commando's te begrijpen moet men de

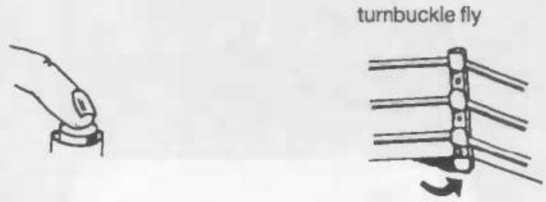
worstelaar weer snel zodanig plaatsen dat hij met zijn rug op het beeldscherm te zien is.
Op dat ogenblik hebben we ook hier weer drie verschillende technieken tot onze beschikking.



Duw de joystick naar boven en voer een *FLYING BODY PRESS* uit. De opponent wordt niet alleen krachtig gestopt na zijn terugkeer uit de touwen maar bovendien wordt hij vrijwel tegelijkertijd op het canvas afgeklemd.
De juiste timing bepaalt het succes of het falen van bovenstaande techniek.
De *CLOTHES LINE* demonstreert men door de knuppel naar links of naar rechts te bewegen. Door de *CLOTHES LINE* te gebruiken perst men de lucht uit de longen van de tegenstrever door middel van een uitgestoken voorarm.
Als men de partij nog even wil rekken kan dit met een *DROP KICK* die men uitvoert door de joystick naar beneden te drukken waardoor men al vallend tegen het hoofd van de ongelukkige schopt.
Op het moment dat de tegenstrever plat op het canvas ligt moet men trachten de partij af te maken. Als de tegenpartij nog niet helemaal rijp is om finaal afgeklemd te worden moet men hem eerst nog verder verzwakken.



We plaatsen onze geweldenaar weer zodanig dat we zijn rug op het scherm zien. *STOMP*.
Rechtop staand kan men de tegenstrever overal schoppen door de joystick naar beneden te bewegen.
De *KNEE DROP* wordt al vallend met de knie uitgevoerd door de knuppel naar links te bewegen. Om het knietje door de elleboog te vervangen duwen we de joystick naar rechts (*ELBOW DROP*). Als men ervan overtuigd is dat de tegenstander zwak genoeg is kan men hem op het zeil afklemmen door de joystick naar boven te bewegen en de partij aldus afmaken met een *PIN*. Mocht de opponent in ernstige moeilijkheden verkeren dan kan men trachtten een succesvolle *TURNBUCKLE FLY* uit te voeren. Om de mooiste beweging in het worstelen uit te voeren moet men een van de vier draadspanners beklimmen door de vuurknop in te drukken zodra men zich in een van de vier hoeken bevindt.



Op het ogenblik dat men de vuurknop loslaat vliegt men op de tegenstrever af die onverbiddelijk onder dit kolossale geweld bezwijkt.
Deze techniek kan eveneens uitgevoerd worden als de opponent rechtop staat, maar de kans is gering dat hij rustig afwacht.

Natuurlijk is ook het nodige verweer mogelijk. Als men gegrepen wordt kan men de beweging trachten te doorbreken door de joystick snel van links naar rechts of van boven naar beneden te bewegen.
Als men afgeklemd wordt op het zeil moet men de joystick van boven naar beneden bewegen om de houdgreep te doorbreken.
Om weer op te staan moet men altijd de vuurknop indrukken. Dit betekent dat men zo lang op het canvas kan blijven liggen als men wil.

Speeltips

– Onder *POWER MOVES* verstaan we bewegingen zoals Body slams, Piledrivers en Suplexes. Als men de vuurknop loslaat op het moment dat de worstelaar die men bestuurt de beweging daadwerkelijk lijkt uit te voeren dan brengt men zijn tegenstander het meeste letsel toe.

– De *PILE DRIVER* is weliswaar een van de meest verwoestende technieken uit het repertoire maar kan vrij makkelijk doorgebroken worden.

– Alle computertegenstanders blinken uit in een of meerdere technieken die we hieronder kort samenvatten.



De tegenstander wordt tegen de mat geklemd

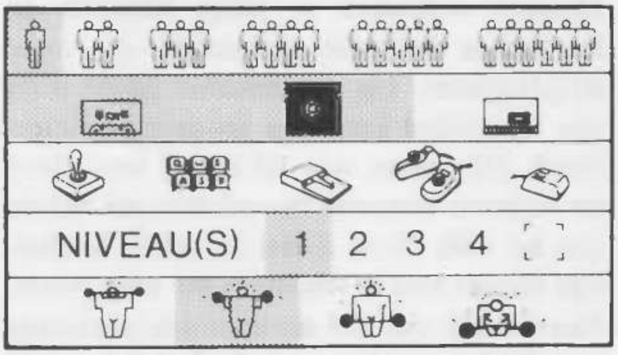
Redneck McCoy	Atomic drop
Molotov Mick	Head butt
Angry Abdul	Pile driver
L.A. Bruce	Supplex
Missouri Breaker	Body slam
Vicious Vivian	All rounder
Flying Eagle	Turnbuckle fly
Bad Barney Trouble	Clothesline
Lord Toff	Sterke all rounder!

– Om alle computertegenstanders te verslaan volstaat het hen aanhoudend te schoppen (*KICK*) tot ze zonder energie zitten. Daarna kan men ze makkelijk vastpakken en op de grond werpen. Als men dan een houdgreep toepast kunnen ze niet meer opstaan.

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

S

Palace Software — Stanley Schembri, Dan Malone en Richard Joseph — Homesoft





Doel

In dit spel moet ''Tal'', de held van het verhaal, de aarde bevrijden van plunderaars uit de ruimte door de generatorkamer van buitenaardse wezens te vernietigen. Om dit doel te bereiken moet hij eerst op zoek gaan naar het laatste heilige harnas dat ergens verborgen ligt in het boze woud. Daarna moet hij het harnas met vier noodzakelijke onderdelen uitrusten.

Beschrijving

Lezers die willen weten hoe het zou zijn om een ''Amiga'' te bezitten, zonder de daaraan verbonden financiële aderlating te ondergaan, kunnen voorlopig met de aanschaf van dit prachtige spel volstaan. We hopen uit de grond van ons hart dat de firma ''Palace Software'' gehoor geeft aan de P.T.T. leus en wat vaker van zich laat horen. Na het laden van dit spel raden we dan ook aan om op een stevige stoel te gaan zitten.

Dit advies geven we graag om te voorkomen dat een aantal ''Zwaardere Werk'' lezers, die toch heel wat gewend zijn, omver vallen als ze de overdonderende graphics aanschouwen.

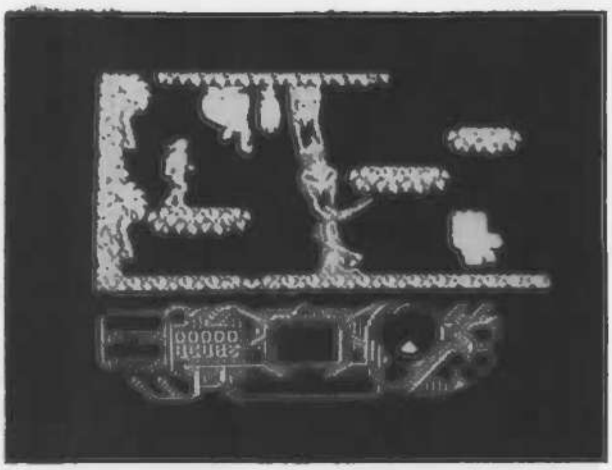
En het blijft niet bij mooie plaatjes alleen. De speelbaarheid en het geluid completeren een produkt dat hoogstwaarschijlijk een aantal software-prijzen zal wegkapen. Nog één gouden tip voor we verder gaan met de beschrijving. Berg het spel niet op in de kast als het uitgespeeld is. Beter is het om ''Antiriad'' dicht in de buurt van de drive te houden zodat het razendsnel opnieuw geladen kan worden, als er bezoek komt dat computerspelletjes maar niks vindt.

Bij het spel krijgt men een stripverhaaltje cadeau. In dit miniboekje worden de achtergronden van het avontuur dat de speler te wachten staan uit de doeken gedaan.

Het verhaal.

In de 21ste eeuw hadden alle landen zich aangesloten bij één van de twee supermogendheden die de wereld verdeelden: de Noordelijke zone en de Zuidelijke zone. De vrede tussen deze twee supermachten werd gedurende vele jaren krampachtig in stand gehouden door ontwapeningsonderhandelingen. Het wederzijdse wantrouwen groeide echter gestaag. En dat was niet verwonderlijk gezien de snelheid waarmee ze hun wapenarsenalen uitbreidden met nieuwe en vernietigender staaltjes van oorlogstechnologie. De wetenschappers aan beide zijden waren tegelijkertijd geslaagd in het ontwerpen van krachtige, futuristische harnassen. De vliegende harnasssen waren uitgerust met laserwapens en implosie mijnen. Bo-

vendien waren de metalen pakken bestand tegen radioactieve straling, de vastgeroeste vredesonderhandelingen braken af en het diplomatiek overleg daalde tot onder het vriespunt.



Op het moment dat de regeringen van beide kanten hun bevolking geruststelden dat er geen reden was tot paniek, brak de oorlog uit. Niemand kreeg de tijd de pakken te gebruiken, doordat de gebeurtenissen elkaar te snel opvolgden. In twee werelddelen braakten de ondergrondse raketsilo's hun catastrofale inhoud uit. Als reusachtige injectienaalden vlogen de raketten over de planeet om de aarde onophoudelijk te verminken en te vergiftigen met exploderende atoomkoppen. Duizenden zonnen leken tegelijkertijd te exploderen. Als gevolg van het atomaire geweld werd de verwoeste planeet ondergedompeld in een nucleaire winter. Eeuwen gingen voorbij. Langzaam heelde de aarde haar wonden en uit de chaos van de geschiedenis werd een sterker en taaier menselijk ras geboren. Na verloop van tijd bouwden de nieuwe bewoners een primitief maar vredig bestaan op. Er ontstond een geloof dat gebaseerd was op blauwdrukken van de legendarische anti-stralings harnassen van weleer.

De jaren verstreken in voorspoed, tot op een dag een vloot ruimteschepen uit de hemel neerdaalde. De indringers zaaiden dood en verderf onder de bevolking. Vervuld van haat door de zinloze moordpartijen vochten de overlevenden heldhaftig terug.

Maar om het op te nemen tegen de geavanceerde wapens van de buitenaardse plunderaars was meer nodig dan alleen moed.

De indringers die zich Tyrants noemden, vestigden hun hoofdkwartier in een uitgedoofde vulkaan. Van daaruit tiranisseerden ze de bevolking. Alle vrouwen en mannen die sterk genoeg waren, werden gedwongen om kostbare ertsen in de mijnen te ontginnen. Intussen zochten de ouderen naar een oplossing om het volk te bevrijden van buitenaardse onderdrukkers.

Daarom verborgen ze jonge kinderen en leerden ze hen alle technieken van oude strijdkunsten. Uit die geheime groep werd één bijzondere krachtige jongeling geselecteerd. Zijn naam was Tal en hij werd door de ouderen unaniem uitverkoren als redder van het volk. Eerst moest hij echter het heilige harnas zien te vinden in het boze woud. Met behulp van die eeuwenoude uitrusting zou Tal het centrum van de Tyrans kunnen vernietigen.

Het spel.

Het avontuur speelt zich af in de buurt van de vulkaan waar de Tyrans hun hoofdkwartier gebouwd hebben. Aan de voet van de vulkaan ligt het woud met zijn afzichtelijke bomen waarvan sommige bewoond worden door reusachtige luiaards.

Als men de berg verder beklimt, komt men in de verwoeste stad terecht. Boven dit gebied vindt men grotten, die uit gesmolten lava zijn ontstaan. Als men nog verder naar boven doordringt bereikt men de hoogste regionen van de vulkaan en in de top van de vuurspuwende berg wacht de generatorkamer om vernietigd te worden.

Tal kan zich tegen aanvallers verdedigen door hen met stenen te bekogelen, of door gebruik te maken van het laserwapen als hij in het harnas rondvliegt.

Om naar het gebied boven de verwoeste stad te kunnen reizen moet Tal in het bezit zijn van het harnas en het attribuut dat het mogelijk maakt om de zwaartekracht op te heffen *(Gravity displacer).* De *Gravity displacer* en de drie overige onderdelen van de uitrusting kunnen pas opgepikt worden nadat Tal het harnas de eerste keer gedragen heeft.

Het laserwapen *Pulsar beam* is het belang-

rijkste verdedigingsmiddel tijdens Tal's reis. Het derde onderdeel is nodig om het harnas van radioactieve straling te vrijwaren *Particle negator).*

Met het laatste onderdeel van het harnas, de implosie mijn *(Implosion mine),* kan Tal de generatorkamer opblazen.

In het gebied waar het avontuur zich afspeelt, vindt men op bepaalde plaatsen zogenaamde energiecellen die nodig zijn om het energieniveau van het harnas op peil te houden.

Commando's:

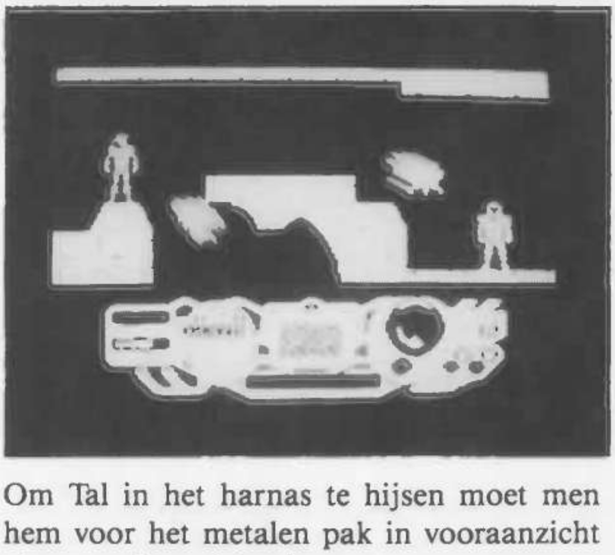
Om Tal over het beeldscherm te bewegen moet men de joystick naar links of naar rechts bewegen.

Om stenen te werpen of om het laserwapen af te vuren moet men Tal eerst naar links of naar rechts draaien en vervolgens de vuurknop indrukken.

Om recht omhoog te springen, of verticaal op te stijgen met het harnas, moet men de joystick naar boven bewegen.

Om naar links of naar rechts te springen moet men eerst de vuurknop indrukken en daarna de joystick in de gewenste richting bewegen.

Voorwerpen kan men oppikken door Tal recht boven het attribuut te plaatsen en de joystick naar beneden te bewegen.

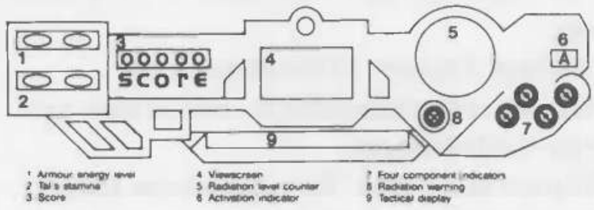


Om Tal in het harnas te hijsen moet men hem voor het metalen pak in vooraanzicht plaatsen. Om uit het harnas te stappen moet men eerst landen, het metalen pak in vooraanzicht draaien en vervolgens de joystick naar links of naar rechts bewegen.

Als Tal in het harnas rondvliegt kan hij voorwerpen oppikken door ze aan te raken.

Als men in een hopeloze situatie terechtkomt kan men opnieuw beginnen door de <Q> toets in te drukken.

Als Tal de eerste keer in het harnas stapt, licht het controlepaneel aan de onderkant van het scherm op. De verschillende instrumenten van dit paneel belichten we in het nu volgende en tevens laatste hoofdstuk.



Controlepaneel:

Activator Indicator Harnas indicatielampje

Dit lampje begint te branden als Tal voor de eerste maal in het harnas stapt en het metalen pak aldus activeert.

Armour Energy level Energiepeil van het harnas

Op deze meter kan men het energieniveau van het harnas in de gaten houden. De tweekleurige balk wijkt van rechts naar links uit. Het pak is niet langer operationeel als deze balk geheel verdwenen is. Om het harnas van energie te voorzien moet men de energiecellen oppikken.

Het energieniveau daalt als het harnas in aanraking komt met aanvallers en zodra men de generatorkamer betreedt.

In noodgevallen kan men Tal uit het harnas laten stappen om op zoek te gaan naar een energiecel.

Tal's Stamina Tal's kracht

Deze meter werkt op dezelfde manier als de energiemeter van het harnas.

Als het krachtpeil van Tal tot een bedenkelijk niveau gedaald is, kan hij nieuwe energie opdoen door terug te keren naar het harnas. Het duurt dan even voor de levensenergie door zijn aderen stroomt.

De levenskracht van Tal wordt aangetast wanneer hij zonder harnas in aanraking komt met aanvallers, of als gevolg van radioactieve

straling.
Als hij beschermd is door het metalen pak, blijft zijn uithoudingsvermogen intact. In dat geval vermindert het energieniveau van het harnas.

Score Punten
Als Tal de eerste maal in zijn harnas kruipt wordt de score getoond die hij tot dusver behaald heeft. Het doden van aanvallers en het oppikken van voorwerpen levert punten op.

Tactical Display Informatiescherm
Op het informatiescherm verschijnen nuttige mededelingen.
Bijvoorbeeld over Tal's resterende levens, het energiepeil van het harnas, de namen van gevonden voorwerpen en een felicitatiemededeling als men in zijn opdracht geslaagd is.

View Screen Beeldscherm
De onderdelen die men oppikt worden op dit beeldscherm getoond zodra Tal in het harnas stapt. Op het informatiescherm verschijnt dan de naam van het attribuut.

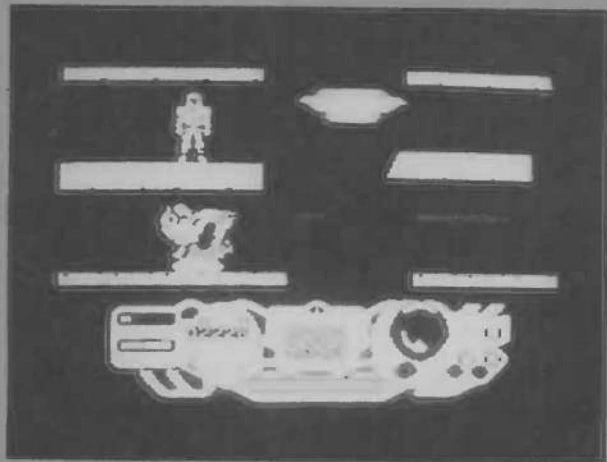
Radiation Level Stralingsniveau
De groene meter beweegt tegen de klok in van links naar rechts naarmate men in gebieden komt met verhoogde radioactieve straling. Het stralingsniveau loopt op zodra men in de lava grotten doordringt. Als de cirkel gesloten is, wordt het metalen pak automatisch gesloten en kan Tal het harnas niet verlaten.

Radiation Warning Stralingswaarschuwing
Dit lampje licht op als men de paarse regionen van de grotten bereikt waar het stralingsniveau tot een dodelijk maximum is opgelopen.

Component Indicators Onderdeel indicators
Eén van deze lampjes gaat branden zodra men één van de vier onderdelen in het harnas installeert.

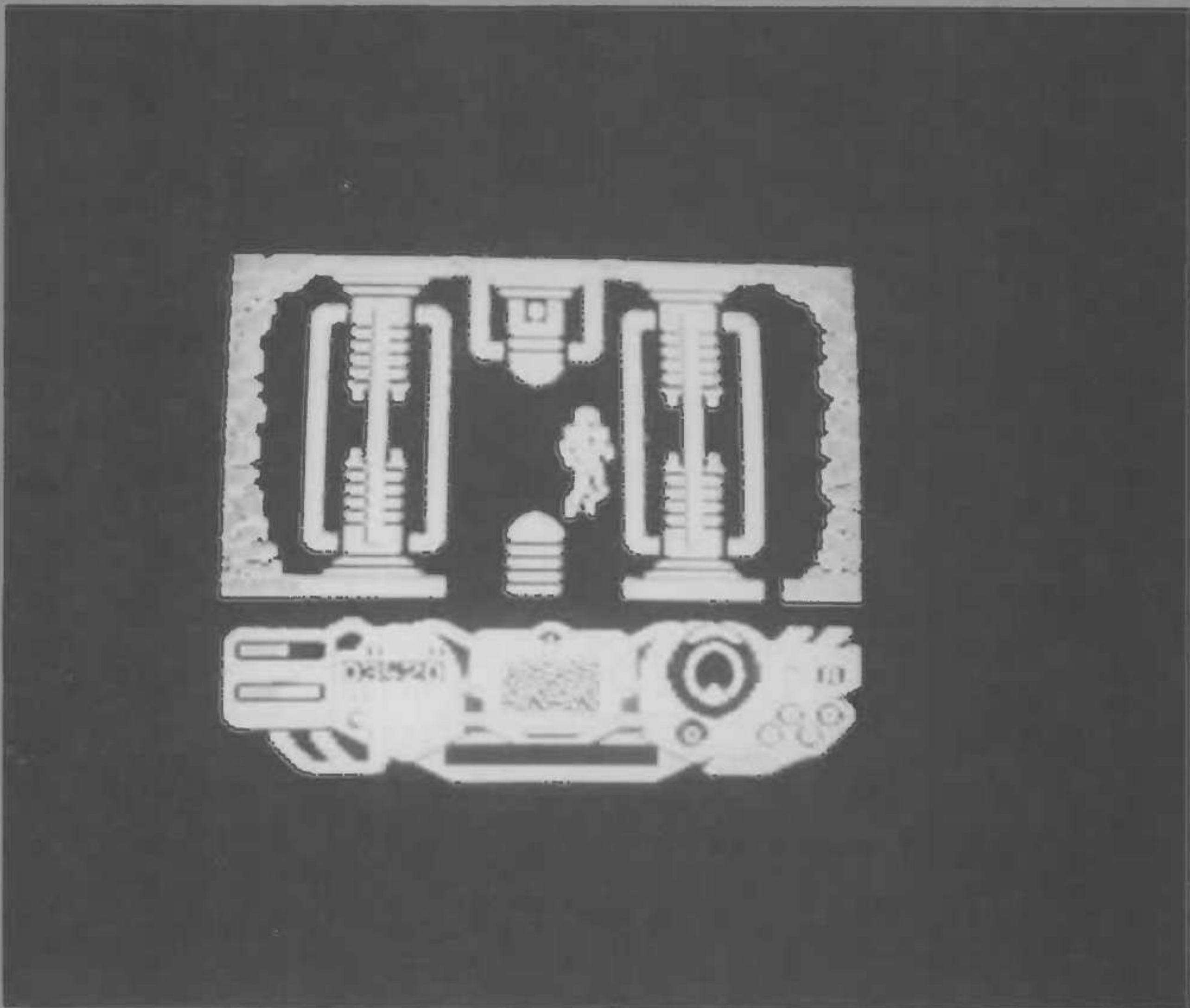
Speeltips

Als men het spel de eerste keer laadt moet men, vanaf het vertrekpunt, 8 velden naar rechts om het harnas te vinden.
Door de <Q> toets één of meerdere malen in te drukken kan men aan de linkerkant van het scherm beginnen. Vanuit dit veld hoeft men maar 6 velden naar rechts om het harnas te bereiken.
Om vertrouwd is raken met het spel en niet veel levens te verliezen kan men het beste in de buurt van het harnas blijven. Als Tal dan levenskracht verliest, kan hij zijn energie weer opladen in het metalen pak. Op de bijgeleverde kaart hebben we de locaties van de verschillende onderdelen aangegeven.
Ga eerst op zoek naar het onderdeel om de zwaartekracht op te heffen, de *Gravity displacer.*
Vervolgens kun je met het harnas naar het veld, waar je het laserwapen *(Pulsar beam)* aantreft, vliegen.
Dit onderdeel ligt in de vuurlinie van een zwaar kanon dat met korte tussenpozen kogels afvuurt. Om het onderdeel op te pikken moet men met het harnas in de buurt van het kanon landen. Laat Tal daarna uit het pak stappen en zorg dat hij het onderdeel zo vlug mogelijk oppikt. Zijn levenskracht zal ongetwijfeld verminderen maar hij kan zijn energie weer opladen in het harnas.
Om de implosie mijn *(Implosion mine)* te bemachtigen moet dezelfde strategie gebruikt worden.
Het anti-radioactieve krachtveld *(Particle negator)* moet met het harnas opgepikt worden, omdat de radioactiviteit in die grot al zo hoog is dat Tal het pak niet meer kan verlaten.
Houdt er rekening mee dat gedode wezens weer tot leven worden gewekt zodra men een veld verlaat en vervolgens terugkeert. Deze reïncarnatie-eigenschap is vooral vervelend als men van de ene hoge tak naar de andere springt en men zodoende slechts even in een ander gebied terechtkomt.
Alle vliegende en lopende wezens kunnen

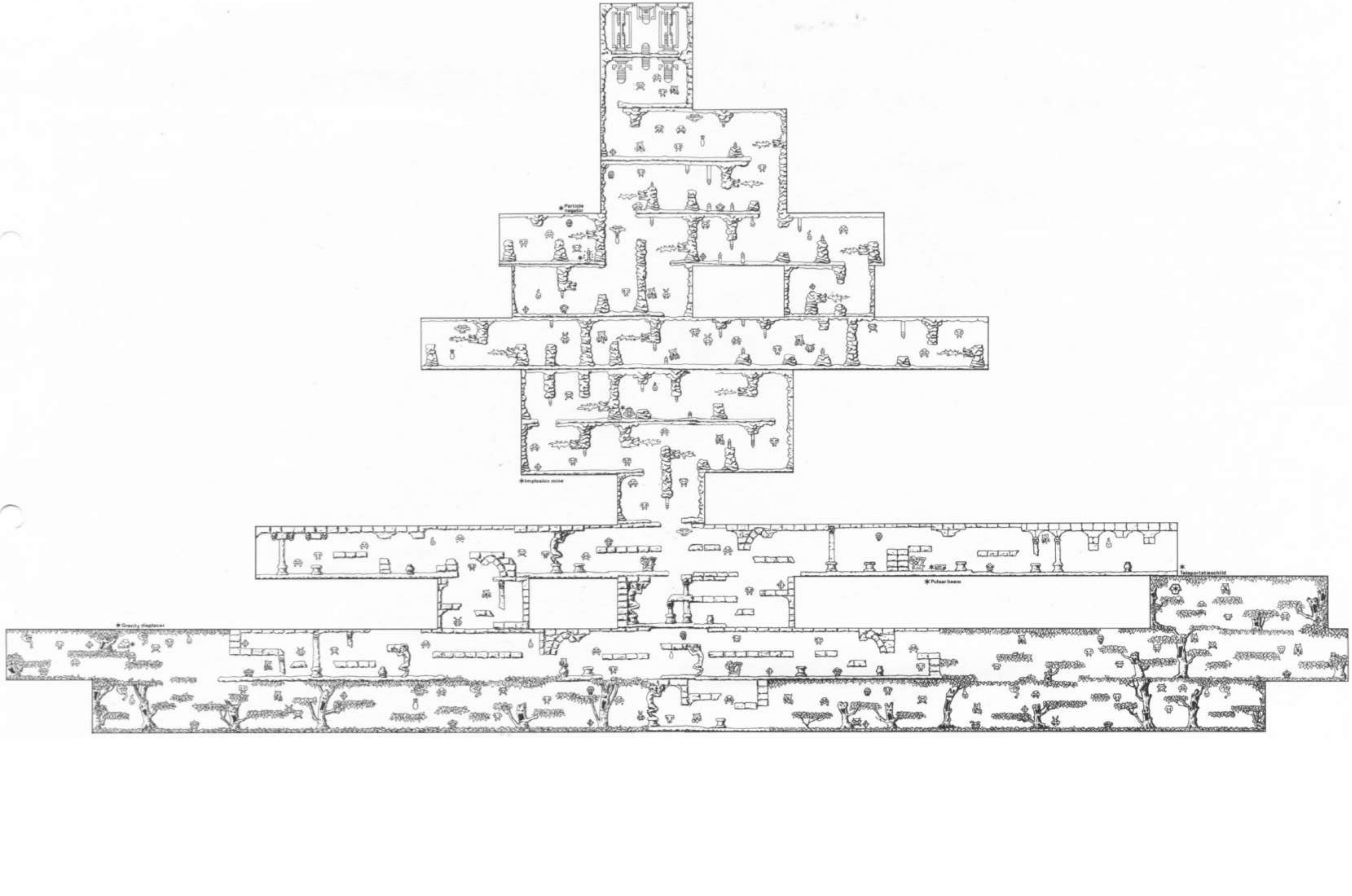


door ze met één of meerdere stenen te raken of door stralen van het laserwapen vernietigd of onschadelijk gemaakt worden.
In sommige velden treft men vliegende gouden maskers aan die bommen droppen. Eén treffer is voldoende om Tal naar de eeuwige jachtvelden te sturen. Als men één van de bommen kan vernietigen door stenen te werpen of het laserwapen te gebruiken heeft men geen last meer van de boosdoener.
Bepaalde gebieden worden bewaakt door bolvormige wezens die eruit zien als uiers van koeien. Het irriterende geluid dat ze voortbrengen is geen smeekbede om gemolken te worden, maar een alarmsignaal om versterkingen op te roepen. Om een confrontatie met de nieuwe lichting onverlaten te vermijden moet men deze gebieden dus zo snel mogelijk passeren.
De meeste aanvallers bewegen volgens een vast patroon, zodat men ze rustig kan doden. In de moeilijkere gebieden zijn ze echter minder standvastig.
De volgende aanvallers kan men niet vernietigen.
De zuur kijkende druppels die van plafonds of takken naar beneden vallen kunnen Tal in één keer doden. Als ze op het harnas terechtkomen wordt het grootste deel van de energiereserve uitgeput.
Luiaards die vadsig aan de takken hangen moet men behendig ontwijken.
In drie velden staan kanonnen opgesteld. Men moet niet alleen de kogels zoveel moge-

lijk ontwijken, maar ook de kanonnen zelf om energieverlies te voorkomen.
De vuurspuwende drakenkoppen in de hogere regionen zijn echte energievreters en dit geldt ook, zij het in iets mindere mate, voor de hydraulische spijkers.
Als Tal in noodgevallen het harnas moet verlaten om een energiepakket te zoeken, en hij kan het harnas niet meer bereiken, dan is er nog een andere oplossing. In één bepaald veld kan Tal gebruik maken van een teleportatieschild dat hem terugvoert naar het harnas. Dat veld hebben we op de kaart aangegeven.
Zodra Tal na alle omzwervingen de generatorkamer heeft bereikt moet men hem zo snel mogelijk in vooraanzicht tussen de twee generators laten landen. De radioactiviteit is in deze kamer namelijk zo hoog dat de energiereserve van het harnas in een mum van tijd uitgeput is.
De implosie mijn wordt dan automatisch gedetoneerd en 5 seconden later is het volk bevrijd van zijn onderdrukkers.



De laatste kamer

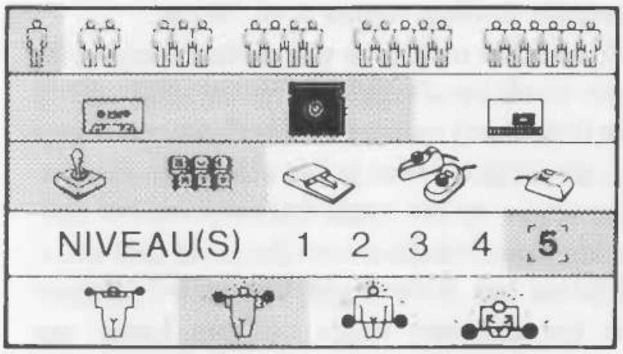


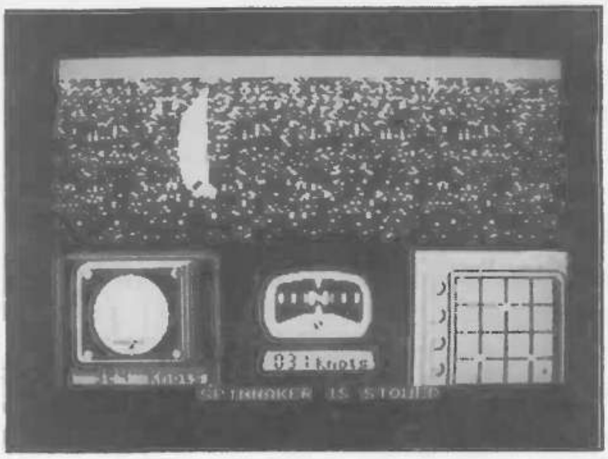
Particle negator
Implosion mine
Pulsar beam
Gravity displacer

SAILING

S

Activision Inc. Home Software Benelux





Doel

Het is in dit spel de bedoeling om een aantal landen te verslaan in zeilwedstrijden. De speler beschikt hiertoe over een zeilschip dat hij deels naar eigen inzicht kan aanpassen. Door deze aanpassingen moet hij proberen het schip zo optimaal mogelijk af te stemmen op de weersverwachting voor de komende week.

Beschrijving

Het ziet er naar uit dat de computer industrie weer een nieuwe tak van sport heeft ontdekt. Ditmaal gaat het om zeezeilen. Het spel *Sailing* is geen pure simulatie. Het is eerder een combinatie van een behendigheidsspel en een *construction set.* De behendigheid schuilt in het feit dat de zeilboot goed op de wind gehouden moet worden teneinde een zo hoog mogelijke snelheid te bereiken. De constructie elementen worden gevormd door het, binnen bepaalde grenzen, ontwerpen van een schip. Bij het ontwerpen van een schip, kan de speler bepaalde onderdelen, zoals de lengte van het schip en de mast, zelf aanpassen. Afhankelijk van deze beslissingen zal duidelijk worden of het schip op een evenwichtige manier is ontworpen.

De races zelf spelen zich altijd af langs hetzelfde parcours, dat wordt gevormd door drie boeien die in een driehoek zijn geplaatst. Doordat *Sailing* geen echte simulatie is, duren de races niet al te lang.

Nadat het spel is geladen, moet de speler eerst bepalen op welk niveau hij het spel wil spelen, door het indrukken van de toets <F5>

Afhankelijk van het gekozen speelniveau, start je de race op een hogere plaats in de ranglijst en dus tegen meer ervaren tegenstanders. Ook het aantal dagen dat de race in beslag neemt wordt minder naarmate je een hoger speelniveau kiest. In het onderstaande overzicht geven we de verschillende speelniveaus en de startpositie.

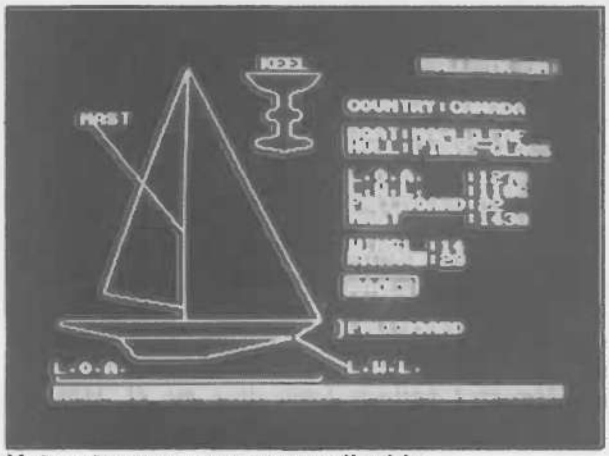
Niveau		Positie
Landlubber	(landrot)	18
Deckhand	(dek knecht)	15
First mate	(1e matroos)	12
Captain	(kapitein)	9
Old Sea Dog	(oude zeebonk)	7

Op het titelscherm kun je eventueel de muziek uitschakelen door toets <F1> aan te slaan. De geluidseffecten in het spel kun je desgewenst onderdrukken door het indrukken van de toets <F3>.

Vervolgens bepaal je voor welk van de 18 landen je wilt uitkomen. Dit doe je door de joystick omhoog of omlaag te bewegen, totdat het gewenste land door middel van een gekleurde balk wordt aangewezen. Na een druk op de vuurknop krijg je het beeldscherm te zien waarop je het schip kunt ontwerpen.
Voor het kiezen van het land kunnen ook de toetsen <Q> en <A> worden gebruikt. In plaats van de vuurknop kun je de <SPATIEBALK> indrukken.

Het eerste dat je op het constructiescherm moet invoeren is een naam voor het schip, gevolgd door <RETURN>.
Hierna kun je weer met behulp van de joystick de verschillende onderdelen aanpassen. Dit doe je door het gewenste onderdeel te selecteren door de joystick omlaag of omhoog te bewegen. Vervolgens kun je de mogelijkheden bij het gekozen onderdeel bekijken door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Om de gekozen waarde in te voeren is het niet noodzakelijk om de vuurknop in te drukken. Het volstaat om een ander onderdeel te selecteren.
Al deze keuzen kunnen ook via het toetsenbord worden gemaakt. De toetsen <Q> en <A> bewegen de cursor omhoog, respectievelijk omlaag. De toetsen <O> en <P> simuleren de joystickbewegingen naar links of naar rechts.
De eerste optie is het materiaal waaruit het schip is gebouwd. De keuze bestaat hierbij uit fiber-glas, hout of aluminium.
Bij de volgende optie kun je kiezen hoe lang het schip moet worden van voorplecht tot achtersteven. Deze lengte (de *Lenght Overall* oftewel *L.O.A.)* kan liggen tussen 1180 en 1270 centimeter.
Vervolgens kan de lengte van de waterlijn *(Lenght Water Line* of *L.W.L.)* worden bepaald. Deze lengte kan liggen tussen 1040 en 1100 centimer. Bij dit onderdeel doet zich overigens een merkwaardigheid voor. Wanneer het constructiescherm wordt opgeroepen, bedraagt de L.W.L. 1106 cm. Wanneer de speler deze eerst heeft verkleind, kan slechts het maximum van 1100 cm. worden bereikt.
Hierna is het instellen van de hoogte van het dek ten opzichte van de waterlijn *(Freeboard)* aan de orde.
Deze hoogte kan liggen tussen 22 en 49 cm.
De hoogte van de mast kan vervolgens worden bepaald tussen 1196 en 1400 cm.
Tenslotte kan de speler besluiten om extra stabilisatievinnen aan te brengen aan het zwaard. Beide stabilisatievinnen kunnen een breedte hebben tussen 0 en 50 cm.
Tijdens het uitvoeren van al deze aanpassingen wordt de afbeelding van het schip, die in de linkerhelft van het beeldscherm zichtbaar is, gewijzigd, zodat je het effect van de aanpassingen op het totale ontwerp van het zeilschip kunt bekijken voordat je de race start.
Tijdens het aanbrengen van de wijzigingen in het ontwerp loopt onderin beeld een weersverwachting voor de komende week. Op basis van deze voorspelling moet je het schip zo optimaal mogelijk ontwerpen. Wanneer er bijvoorbeeld zwaar weer verwacht wordt met hoge windsnelheden, zou je kunnen besluiten om de stabilisatievinnen wat groter te maken.
Nadat je denkt een goed schip te hebben ontworpen, plaats je het rechthoekje over het woord *races.* Na een druk op de vuurknop of de <SPATIEBALK> verschijnt de ranglijst weer in beeld. Onderin dit beeld verschijnt dan de weersverwachting voor die dag van de race. Het bericht vermeldt de windrichting en -snelheid in knopen. Op deze ranglijst wordt de positie waarin jouw boot de race begint met een geel balkje gemerkt. De naam van het land van de tegenstander wordt in een blauw balkje weergegeven. In de onderste regionen van de ranglijst kun je een tegenstander die zich op een of twee plaatsen boven je bevindt uitdagen. Dit doe je door de joystick omhoog te bewegen. Wanneer je wat verder bent opgeklommen in de eindstand, kun je alleen de tegenstander direct boven je uitdagen.
Wanneer je nu de joystick naar links of naar rechts beweegt (of toets <O> of <P> indrukt) kun je het schip van de tegenstander bekijken. Je keert weer terug naar de ranglijst door op de vuurknop te drukken.

Nadat je de vuurknop (of de <SPATIE-BALK>) nogmaals hebt ingedrukt, gaat de race van start. Het beeldscherm toont dan in de bovenste helft het uitzicht op de woelige baren. Daaronder is het instrumenten paneel zichtbaar. Wanneer je het spel even pauzeert door op de <RUN/STOP> toets te drukken, kun je het instrumentarium rustig bekijken. De pauze wordt opgeheven door deze toets nogmaals in te drukken.
Geheel links zie je een instrument waarop de windsnelheid en -richting wordt aangegeven. Het bovenste gedeelte van dit instrument geeft een bovenaanzicht van het schip. Door middel van een klein rood driehoekje wordt aangegeven uit welke richting de wind waait ten opzichte van het schip. Daaronder wordt de werkelijke windsnelheid vermeld.
In het midden is een kompas aangebracht, met daaronder een snelheidsmeter. Deze meter geeft de snelheid van het zeilschip aan. Deze snelheid kan nogal overdreven hoogten bereiken, zelfs tot ruim boven 40 knopen (1 knoop is ongeveer 1600 meter per uur).
Geheel rechts is een radar gemonteerd. Op deze radar zijn drie boeien te zien. Deze moeten allemaal worden gerond om de race tot een goed einde te brengen. Ook de positie van beide schepen is op deze radar af te lezen. Een rood kruisje stelt jouw schip voor. Het door de computer bestuurde schip wordt met een wit kruisje aangeduid.
Beide schepen beginnen de race rechtsonder in beeld. Het is nu de bedoeling om alle boeien aan de rechterzijde te passeren. Het te volgen parcours loopt tegen de wijzers van de klok in. Eén van de boeien knippert om aan te geven dat dit de volgende boei is die jij moet passeren. De boeien knipperen niet voor de tegenstander. Wanneer je een boei aan de verkeerde kant passeert, zul je terug moeten varen om hem nogmaals te passeren. Dit kost uiteraard veel tijd, en hoogstwaarschijnlijk de overwinning. Een manier om zeker te verliezen is het schip van het radarscherm te laten verdwijnen. Je wordt dan namelijk gediskwalificeerd, waarna de tegenstander automatisch tot winnaar wordt uitgeroepen. Wij hebben overigens een paar maal meegemaakt dat het door de computer bestuurde zeilschip tijdens een harde storm werd gediskwalificeerd wegens het te veel afdwalen van het voorgeschreven parcours.
De zeiler die het eerste de boei rechtsonder voor de tweede maal passeert heeft deze etappe van de wedstrijd gewonnen.



Het ontwerpen van een zeilschip

Wanneer de wind van achteren blaast kun je overwegen om de *spinnaker* te hijsen. Dit is een extra zeil tussen de voorkant van de mast en de boeg. Het heeft de vorm van een driehoek en kan niet gedraaid worden.
Langs de onderste rand van het beeldscherm kun je zien in welke toestand de spinnaker zich bevindt. Aan het begin van de race is dit hulpzeil gestreken *(Spinnaker is stowed).* Wanneer je nu eerst de vuurknop indrukt, verschijnt de mededeling dat je het spinnaker kunt hijsen. Het hijsen doe je door de joystick nu snel tegen de wijzers van de klok in te draaien. Wanneer het spinnaker is gehesen, verschijnt de mededeling *Spinnaker up* in beeld. Door dit extra zeil kan het schip een hogere snelheid ontwikkelen, zolang de wind van pal achter het schip komt. Indien de wind van voren komt, remt dit extra zeil natuurlijk veel snelheid. Daarom moet je het in dergelijke situaties zo snel mogelijk laten zakken. Om te beginnen druk je weer op de vuurknop. De mededeling *Lowering spinnaker* verschijnt nu in beeld. Vervolgens draai je de joystick met de wijzers van de klok mee, totdat de mededeling *Spinnaker stowed* weer verschijnt.
Wanneer je het spel via het toetsenbord bestuurt, gebruik je in plaats van de vuur-

knop de <SPATIEBALK>. In plaats van het ronddraaien van de joystick moet je achtereenvolgens deze toetsen <Q>, <O>, <A> en <P> indrukken voor het hijsen van het zeil. Wanneer je de spinnaker wilt strijken moet je deze toetsen in omgekeerde volgorde indrukken.
Tijdens het hijsen en strijken van de spinnaker kun je het schip niet besturen.

Zoals we aan het begin reeds hebben opgemerkt, is het aantal dagen dat de race duurt afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad. De maximale lengte van de race bedraagt elf dagen en de minimale lengte zes dagen. Na vijf dagen is de week afgelopen, en krijg je twee dagen de tijd om het ontwerp van het schip aan te passen. Je krijgt hiertoe weer een weersverwachting te zien voor de komende week. Behalve de naam en het materiaal waarvan het schip is gebouwd kunnen alle specificaties worden gewijzigd.

Speeltips

Tijdens de wedstrijden zul je steeds de koers moeten aanpassen. Door de wind en de stroming heeft het schip namelijk de neiging om steeds verder uit koers te raken. Het aanpassen van de koers kun je het beste doen met kleine tikjes tegen de joystick. Wanneer je de koers te abrupt wijzigt, loop je namelijk het risico de boeg van het schip recht in de wind te leggen, hetgeen veel snelheid kost.

Tijdens het ronden van de boeien zul je echter vaak geen andere keuze hebben.

De kortste koers is niet altijd de snelste. Je moet te allen tijde proberen het schip zo goed mogelijk op de wind te houden. Wanneer de wind recht van voren komt loopt de snelheid snel terug, zelfs tot een complete stilstand als je niet uitkijkt. Ook een wind die haaks op het schip blaast doet de snelheid geen goed. Probeer daarom het schip zoveel mogelijk in een positie te manoeuvreren dat de wind schuin van voren komt. Ideaal is een wind die onder een hoek van tussen ± 20 tot 80 graden staat en opzichte van de boeg.

Wanneer de wind recht achter het schip staat, moet je zo snel mogelijk de spinnaker hijsen. Houdt er echter wel rekening mee dat het schip niet te besturen is zolang de spinnaker niet volledig gehesen of gestreken is. Daarom kun je beter afzien van het hijsen of laten zakken van dit hulpzeil wanneer je op het punt staat een boeg te ronden, of wanneer het schip buiten het bereik van de radar dreigt te raken.

Het is het beste om de boeien op zo'n manier te benaderen dat je voldoende ruimte hebt om het schip van koers te laten wijzigen. Hierbij kunnen de lijnen die de radar in verschillende segmenten onderverdelen goede diensten bewijzen. Wanneer je bijvoorbeeld de noordelijke boei moet passeren, zorg je ervoor (indien de wind dit toelaat) dat je deze boei onder een hoek van 45 graden benadert. Je moet dan het schip zo manoeuvreren dat de boei, die in de bovenste helft van het scherm zichtbaar wordt, links van het kompas blijft. Wanneer je de horizontale streep op de radar bent gepasseerd, verleg je de koers naar het westen. Na het passeren van de verticale streep kun je de koers in zuidwestelijke richting wijzigen. Na enige oefening zal het niet al te moeilijke meer blijken om de boeien uiterst scherp te ronden en dus tijd te winnen.

Een groot deel van het spelplezier wordt bij dit spel gevormd door het experimenteren met verschillende schepen. Vandaar dat wij niet alle geheimen van het ontwerpen van een snel schip zullen onthullen. We kunnen echter wel enige algemene aanwijzingen geven.

Wanneer je stabilisatievinnen *(wings)* aan het zwaard monteert heeft dit tot gevolg dat het schip beter bestand is tegen zijwind. Dit betekent dan weer dat je hogere snelheden kunt bereiken omdat het schip minder overhelt.

De maximum snelheid bij wind mee of wind schuin van voren wordt echter iets verlaagd bij het gebruik van stabilisatievinnen aangezien de weerstand van het water dan hoger wordt.

Hoe langer het schip is *(L.O.A.)*, des te groter wordt het zeiloppervlak.

Hoe groter het schip is, des te moeilijker is het manoeuvreren ermee.

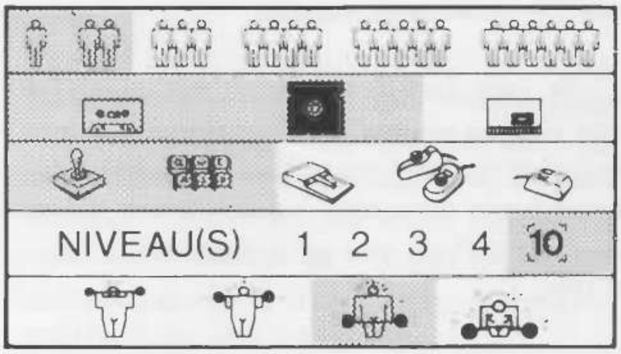
Een kort schip heeft weliswaar een kleiner zeiloppervlak, maar het is veel wendbaarder. Vooral bij weinig wind kan dit een groot voordeel zijn.

Met een goed ontworpen schip kunnen snelheden bereikt worden die hoger liggen dan de snelheid van de wind. In dat geval kan het rode driehoekje dat de windrichting aangeeft voor enige verwarring zorgen. Onthoudt daarom goed waar de wind vandaan komt.

Wanneer je de hogere speelniveaus kiest, kun je de schepen van de sterke tegenstanders bekijken. Deze schepen kunnen dienen om ideeën van over te nemen die je dan bij jouw eigen schip kunt toepassen.

SANXION

Thalamus | Stavros Fasoulas | Home Software Benelux





Doel

Er moet weer eens een invasie van buitenaardse wezens worden afgeslagen. Niemand weet wat ze nu weer van ons willen. Eén ding is echter zeker; ze komen hier niet op vakantie.

Het zal je zo langzamerhand ook niet meer verbazen dat jij de enige bent die in staat wordt geacht om aanvalsgolf na aanvalsgolf te weerstaan, teneinde de Aarde van een zekere ondergang te redden.

Beschrijving

Mocht je, na deze weinig inspirerende woorden, denken dat we hier te maken hebben met schietspel van middelmatig niveau, dan kunnen we je geruststellen. *Sanxion* heeft duidelijk kwaliteiten.

Het spel is geschreven door Stavros Fasoulas, een jongeman van Finse afkomst. Tot het moment dat hij met dit spel op de proppen kwam, had niemand (behalve natuurlijk zijn ouders en vrienden) ooit van Stavros Fasoulas gehoord. Dankzij een bezoekje aan de jaarlijks in Londen gehouden *PCW* beurs, is daar snel verandering in gekomen. Op bovengenoemde beurs wordt onder andere de software getoond, die in de (hopelijk nabije) toekomst zal worden uitgebracht.

Op deze beurs heeft Stavros een nog niet geheel uit ontwikkeld demonstratie exemplaar van zijn creatie *Sanxion* aan de wereld getoond. Een Engelse uitgever van verschillende computerbladen was zeer onder de indruk van het produkt. Reden genoeg om de jonge Fin financieel te steunen bij het oprichten van een software bedrijfje.

Sanxion is zeer zeker geen spel dat uitblinkt door een hoge mate van originaliteit. Integendeel, er is heel wat "geleend" uit allerlei andere spellen. Schietspellen als *Uridium, Nemesis* en *Skramble* hebben een behoorlijk steentje bijgedragen aan het spel *Sanxion*.

Niettemin heeft Stavros Fasoulas een sterk staaltje programmeer kunnen aan de dag gelegd met zijn eerste creatie. De graphics zijn zeer fraai en het beeld "scrollt" soepel voorbij. Over de snelheid van de actie kunnen we ook niet klagen. Hiermee is aan de belangrijkste voorwaarden voor het produceren van een goed schiet- en actiespel op uiterst bevredigende wijze voldaan.

Het verhaaltje achter het spel *Sanxion* heeft ook ditmaal niet zo veel om het lijf. De ontwikkeling van het Amerikaanse *Star Wars* programma is in de loop der jaren doorgegaan. Plotseling begeven de communicatie

satellieten, die het gehele systeem controleren, het.
De Amerikanen steken onmiddellijk hun beschuldigende vingertjes priemend in de richting van Rusland. Het staat voor de Yanks vast dat de Russen hun mooie ruimte speeltje hebben gesaboteerd. De diplomatieke relaties, die de laatste tijd toch al niet op zo'n hoog niveau stonden, zijn geheel in het slop geraakt. Een hernieuwde koude oorlog laait op. De mensheid houdt zijn adem in. Zal ook deze crisis zonder een wereldwijde kernoorlog kunnen worden opgelost?
Op datzelfde moment stort ergens in de poolcirkel een U.F.O. neer. In het diepste geheim hadden de buitenaardse wezens een invasie van de Aarde voorbereid. Het plan dat ze sinds enige tijd stapje voor stapje ten uitvoer brachten was simpel van opzet. Langzaam maar zeker werd het verdedigings stelsel van de Aarde ontmanteld, hetgeen er vanzelf toe zou leiden dat de grootmachten elkaar van de sabotage gingen verdenken. De buitenaardsen hadden de krachtverhoudingen op Aarde goed bestudeerd. Ze hadden de situatie goed ingeschat door er van uit te gaan dat de Aardbewoners elkaar te lijf zouden gaan. Toen de tijd rijp was voor de laatste etappe van het geniale plan liep het echter mis. De technicus die de laatste Amerikaanse satelliet moest saboteren maakte een kleine navigatiefout, die de buitenaardsen fataal werd.
Hun plan werd nog net op tijd ontdekt om een wereldwijde nucleaire oorlog te voorkomen. Amerika kon niet anders doen dan de Russen hun excuses voor de valse beschuldigingen aan te bieden. Het gevaar voor de Aarde was echter voorlopig nog niet geweken. In allerijl werd een korps samengesteld waarin alleen de allerbeste piloten worden opgenomen. De deelnemers aan *Operation Sanxion* was geen lange voorbereidingstijd gegund. De buitenaardse invasiemacht had de aanval ingezet, met alle vuurkracht die ze op de been konden brengen. Je begrijpt het waarschijnlijk al, alle andere piloten hebben inmiddels het loodje gelegd, zodat jij de enig bent die de Aarde nog kan redden van de totale ondergang.

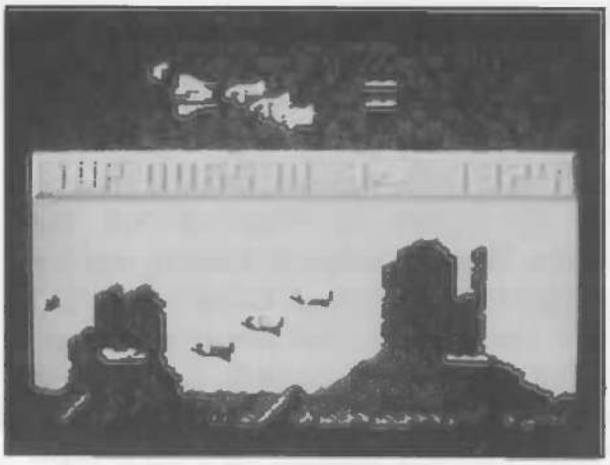
Nadat het spel is geladen, kun je de <SPATIEBALK> indrukken. Hierna krijg je verschillende opties, in de vorm van drie *icons*, onderin beeld te zien. Je kunt nu met behulp van de functietoetsen de volgende spel opties instellen:

<F1> = 1 of 2 spelers
<F3> = Joystick of toetsenbord besturing
<F5> = Muziek aan/uit

Zoals gebruikelijk raden we het niemand aan om een poging te ondernemen het spel te spelen via het toetsenbord. Volledigheidshalve geven we echter wel de toetsen die je moet gebruiken voor deze methode van besturing.

<SHIFT> = Omlaag
<=> = Omhoog
<Z> = Naar links
<X> = Naar rechts
<RETURN> = Schieten

Nadat alle opties naar wens zijn ingesteld, wordt het spel gestart door het indrukken van de vuurknop. Het is overigens mogelijk om twee joysticks aan te sluiten.)
Het spel kan worden gepauzeerd door het indrukken van de <RUN/STOP> toets. Wanneer je jezelf weer in staat voelt om het spel te vervolgens, druk je de vuurknop in. Zolang het spel gepauzeerd is, kun je een hopeloze strijd opgeven door toets <T> aan te slaan. Je keert dan weer terug naar de titelpagina.



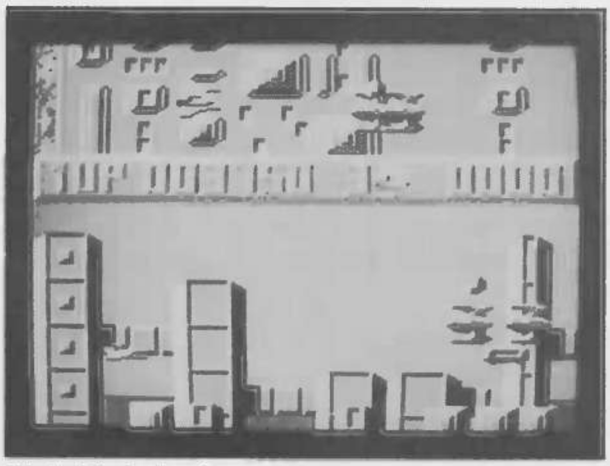
Het beeldscherm is in tweeën gesplitst. In het onderste gedeelte van het beeld wordt een zij-aanzicht van het strijdgewoel getoond. In de bovenste strook is een bovenaanzicht van het geheel te zien. De schaal van dit bovenaanzicht is echter iets kleiner. Hierdoor is het te gebruiken als een soort radar waarin je kunt zien wat je verderop te wachten staat. Ook kun je achterop komende tegenstanders tijdig waarnemen op deze radar.
Tussen deze twee delen in wordt het cijfermatige gedeelte van het spel bijgehouden. Geheel links staat welke speler op het moment aan de beurt is, met daarnaast de door hem (of haar) behaalde score. Iets verder naar rechts wordt het aantal resterende toestellen getoond. Geheel rechts is een klok zichtbaar die snel terugloopt.
Als het spel begint, staat jouw toestel op de startbaan, klaar om op te stijgen. Tijdens het vertrek is het toestel onbestuurbaar. Zodra het voldoende hoogte en snelheid heeft gekregen, neem je de besturing over.
Het is nu de bedoeling om de volgende stad te bereiken. Hier wacht je een korte periode van rust. Indien de teller aan de rechterkant van het beeldscherm nog niet op nul staat bij de landing, dan krijg je extra bonuspunten voor het snelle en efficiënte werk dat je hebt verricht.
Tijdens de vlucht zul je ook ogen in het achterhoofd moeten hebben en je schietvinger losjes op de vuurknop, wil je de volgende bestemming veilig bereiken.
Niet alle tegenstanders en obstakels zijn evenwel op te blazen, dus wees voorzichtig.

Direct na de landing, die net als het opstijgen geheel automatisch gebeurt, kom je terecht op een bonusveld.
Hier moet je een bepaalde tactiek nastreven, afhankelijk van het soort tegenstanders dat hier opduikt.
Binnen een bonusveld krijg je echter met slechts één soort tegenstander te maken. Deze tegenstanders zijn duidelijk te herkennen aan een grote letter op het ruimteschip. De mogelijkheden zijn hier:

S - Schiet deze ruimteschepen in flarden.
C - Deze tegenstanders moet je rammen.
P - Verdien extra punten door deze ruimteschepen op te pikken. Dit doe je door ze te raken.

De vierde mogelijkheid op het bonusveld is een soort hindernisbaan. Hier moet je obstakels ontwijken om zoveel mogelijk bonuspunten te verdienen.
Tenslotte is het in de bonusvelden mogelijk dat je wordt geconfronteerd met een combinatie van verschillende factoren.

Nadat de tijd die je voor de bonusronde is vergund is verstreken, vertrek je voor de volgende etappe van de missie.
Vanaf het tweede niveau moet je aan het einde van de sector een hindernis nemen. Deze barrières moet je proberen te ontwijken aangezien ze niet kunnen worden opgeblazen.
Wanneer je de tiende sector van het spel heelhuids hebt bereikt, word je gepromoveerd. Je moet dan nachtvluchten maken, waardoor het spel zo mogelijk nog moeilijker wordt.
Het voor de tweede maal bereiken van het einde van sector tien, houdt in dat je vanaf dat moment afwisselend dag- en nachtdiensten draait.



Vlak bij de basis

Speeltips

Leer de verschillende aanvalspatronen van de vijand (her)kennen. Dit is van het allergrootste belang om een kans op succes te maken.

Vlieg niet te hard wanneer je nog geen doorgewinterde *Sanxion* speler bent. Oefen op de laagst mogelijke snelheid.

Houdt rekening met de zwaartekracht. Deze zorgt ervoor dat jouw toestel langzaam maar zeker steeds lager gaat vliegen wanneer je geen koerscorrectie toepast. De snelheid waarmee je vliegt heeft op dit effect geen invloed.

Sector 1

Niet al te moeilijk. Let echter op de achterop komende raketten. Vlieg zo snel mogelijk en blijf zo lang mogelijk aan de bovenkant vliegen. Duik alleen omlaag wanneer dat absoluut noodzakelijk noodzakelijk is.

Sector 2

Ongeveer gelijk aan het vorige niveau. Pas echter op voor de groepen tegenstanders die in de vorm van een rups op en neer zweven. Vlieg zo laag mogelijk op volle snelheid. Schiet onophoudelijk om met de tegenstanders af te rekenen.

Aan het einde van deze sector moet je de eerste serie barrières ontwijken.

Na wat oefenen mag dit echter niet te veel problemen meer opleveren. Zeker niet wanneer je de volgende methode toepast. Op het moment dat het toestel automatisch versnelt, ga je zo hoog mogelijk vliegen. Duik onder de tweede hindernis heen en trek het toestel onmiddellijk weer op. Zodra je over de derde barrière bent gevlogen laat de je joystick los. Het toestel glijdt dan vanzelf door de nauwe opening. Stijg hierna weer op en boven de volgende barrière laat je de joystick weer los. Je zweeft dan probleemloos door de twee laatste smalle openingen.

Sector 3

Ook hier nog niet al te veel verschillen. Aan het einde wacht je echter een zeer lastig bonusveld met vele obstakels die je niet kunt opblazen.

Sector 4

Vlieg in de linker bovenhoek en laat de van achteren komende ruimteschepen onder je door vliegen. Neem ze dan onder vuur.

Zodra de raketten zichtbaar worden is het het beste om op maximale snelheid in de rechter benedenhoek van het scherm te vliegen. Gun je schietvinger geen moment rust.

Op een gegeven moment verschijnt er een gigantisch ruimteschip, in de vorm van een hoefijzer. Dit ruimteschip brengt echter geen geluk. Blijf in de linker benedenhoek hangen en ontwijk de raketten en mijnen dit het ruimteschip met gulle hand rondstrooit.

Sector 5

Pas op voor de raketten. Ze vermenigvuldigen zichzelf wanneer ze worden neergeschoten. De groene raketten doen dit het snelste, dus die kun je het beste ontwijken in plaats van opblazen.

Tegen het einde van de sector word je opgewacht door een moederschip van de vijand. Hopelijk heb je nog voldoende levens over, want dan is het niet zo moeilijk om dit varkentje te wassen. Laat jouw ruimteschip gewoon te pletter slaan tegen een projectiel dat het moederschip heeft afgevuurd. Hierna is het moederschip verdwenen wanneer je met het volgende toestel weer aan de strijd begint. Er volgt aan het einde van deze sector weer een hindernisbaan. Vlieg onder de eerste door en trek het toestel dan de afstand van één blok omhoog voor de volgende hindernis. Voor het passeren van de derde hindernis moet je het toestel weer de hoogte van één blok optrekken. Zodra je het gat bent gepasseerd, trek je het toestel helemaal op, zodat je de twee volgende hindernissen kunt passeren. Laat dan de joystick weer los voor de volgende barrière. Zodra je door het gat bent gevlogen, duik je zo laag mogelijk zodat je de twee laatste obstakels kunt ontwijken. Er wacht een vette bonus op je.

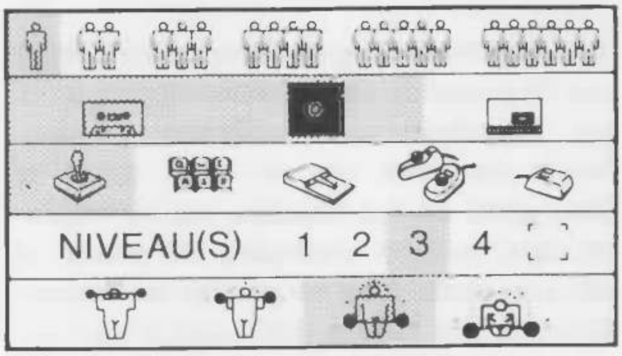
Sector 6

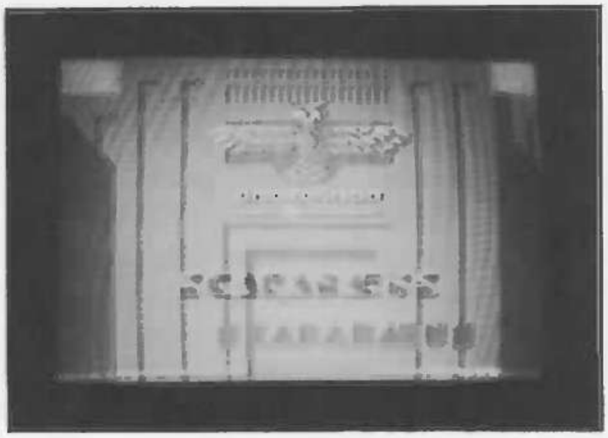
Hier komt het er op aan om de radar te gebruiken. Hierop is te zien wanneer je in de rug wordt aangevallen. Neem je maatregelen om de achtervolgende toestellen te kunnen ontwijken. Ga hiervoor in de linker bovenhoek of in de linker benedenhoek vliegen.

SCARABAEUS

S

Ariolasoft | Andromeda Software | Ariolasoft





Doel

Dring door in de duistere diepten van de grote pyramide waarin de tombe van een onbekende Farao zich bevindt. Opdracht is de legendarische emerald in de vorm van een scarabee te vinden.

Beschrijving

In de grote woestijn ligt, ver van elke beschaving verwijderd een gigantische pyramide. Legenden vertellen over de ontelbare schatten welke de farao die hier begraven ligt, met zich mee in het graf genomen moet hebben. Als grootste schat wordt verhaald van een emeralden scarabee van gigantische afmetingen. Tallozen hebben reeds een poging gewaagd de scarabee te vinden, doch tot op heden heeft niemand succes gehad. De enkelen die levend terug gekeerd zijn zwijgen als het graf over de gevaren welke zij tegengekomen zijn.
Ook jij besluit nu jouw geluk als schatzoeker te beproeven.
Talloze gevaren zul je op je weg door de pyramide tegenkomen. De meesten zullen dodelijk zijn!

De pyramide bestaat uit drie verdiepingen. De drie verdiepingen worden door een liftschacht met elkaar verbonden. Je kunt te allen tijde met de lift naar een andere verdieping gaan, maar het is raadzaam eerst de gegeven taak voor een bepaald niveau af te maken voordat je naar de volgende verdieping gaat. De redenen hiervoor zullen in de loop van dit verhaal duidelijk worden.

Vergezeld van je trouwe viervoeter ga je op weg.

Tijdens het inladen van de diskversie (LOAD"AS",8,1) zie je het portaal van de pyramide in beeld verschijnen. Langzaam komt je twee-persoons luxe raket naar beneden. De grote poort van de pyramide gaat open.
Je gordt je wapens om en wandelt op de openstaande poort af. Terwijl je door de poort heenloopt begint deze zich langzaam maar zeker te sluiten. Je kijkt om je heen waar je trouwe compaan Frodo blijft. Keffend komt deze aangespurt en weet zich nog net door het laatste kiertje van de sluitende deur heen te wringen.
Jullie zijn alleen en om je tijd te geven je te oriënteren laadt de computer de rest van het spel.

De joystick in poort 2 heb je op dit moment nog niet nodig.

Na het inladen kom je terecht in de bovenste verdieping van de pyramide. Mocht de ten gehore gebrachte muziek je teveel worden dan kan deze met toets <M> uit (en later weer eventueel aan) gezet worden. Je kunt het spel te allen tijde pauzeren door <RUN/STOP> in te drukken. Nogmaals <RUN/STOP> indrukken laat je weer verder spelen.

Het merendeel van het scherm wordt gevuld door een driedimensionaal uitzicht op het labyrinth waar je in terecht gekomen bent. Rechts van dit uitzicht vind je de zogenaamde status indicatoren. Deze zijn uitermate belangrijk aangezien een aantal voor je levensduur vitale gegevens hier afgelezen kunnen worden.
Rechts bovenin zie je een verkleinde weergave van de poort met daaronder drie verdiepingen. De witte punt geeft aan op welke verdieping je je bevindt, maar ook jouw positie in het labyrinth wordt enigszins hierdoor aangegeven.



Het avontuur begint

De wandelende man ben je uiteraard zelf. De deur achter de figuur geeft je gezondheidstoestand aan.
Naarmate je gezondheid slechter wordt gaat de deur verder open. Hiermee verbonden is de strook papier die uit de mond van het monster onderin komt. De lijn hierop is een weergave van je hartslag en geeft aan hoe uitgeput je bent. Naarmate de deur verder geopend is zal je hartslag versnellen. Houdt dit cardiogram goed in de gaten! Het is mogelijk te overlijden aan teveel inspanning!
Links van het mannetje zie je een zandloper. Deze geeft het verstrijken van de speltijd aan. Wanneer de zandloper leeg is kom je te overlijden.
Uiterst rechts bovenin zie je een kruis met in een van de poten de letter N. Hier wordt aangegeven in welke positie ten opzichte van het noorden je je bevindt. Op deze manier kun je jezelf op snelle wijze oriënteren ten opzichte van het labyrinth waar je je in bevindt.

Je begint het spel op de bovenste verdieping van de pyramide. Op iedere verdieping moet een specifieke taak volbracht worden. Wordt deze taak niet volbracht dan is de kans groot dat het betreden van de volgende, lager gelegen verdieping een zekere, al dan niet snelle dood ten gevolge zal hebben. Het uitspelen van het spel is dan in ieder geval een onmogelijkheid.

Zoals eerder vermeld is het uiteindelijke doel het vinden van de legendarische scarabee. Hiertoe moet je je toegang zien te verschaffen tot de schatkamer in het diepste inwendige van de tombe. Deze schatkamer wordt afgesloten door een aantal deuren welke slechts te openen zijn na het oplossen van een vernuftige puzzel. Je hoeft gelukkig slechts één deur te openen om de grafkamer te kunnen betreden.

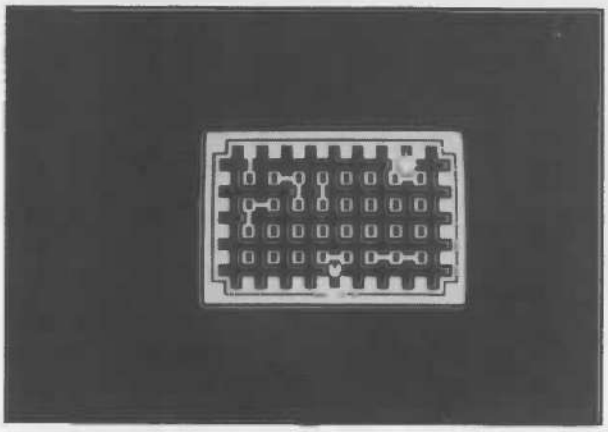
Het al dan niet kunnen oplossen van deze puzzel is afhankelijk van het tot een goed einde brengen van de gegeven opdrachten welke voor elk niveau c.q. verdieping gelden.

We zullen deze tocht vol gevaren per verdieping bespreken.

Op niveau 1 - het startniveau - moet je negen hiëroglyfen verzamelen. Gezamenlijk vormen deze een sleutel welke weer gebruikt kan worden op de tweede verdieping.

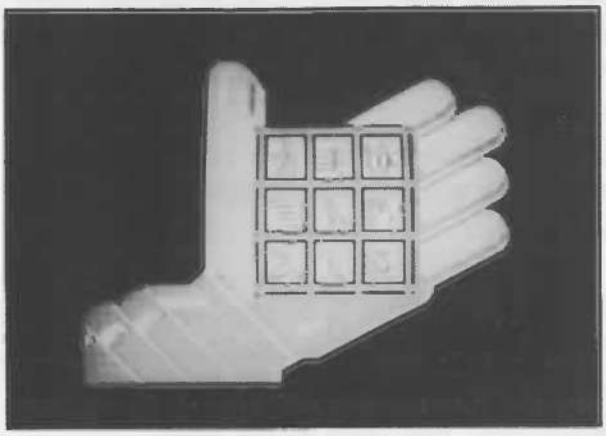
Je start het spel op deze verdieping voor de lift. Je staat met je rug naar de lift toe. Trek de joystick naar je toe en je krijgt een kaart in beeld van het niveau waarop je je bevindt (zie foto). De indeling van de verschillende

verdiepingen is per spel verschillend. Jij wordt voorgesteld door het krabachtige symbool.



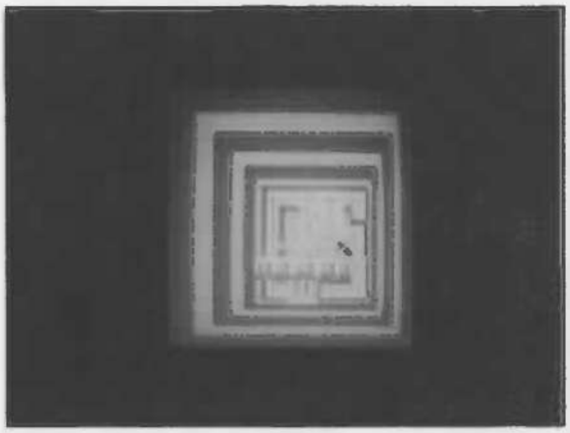
Overzicht 1e verdieping

Bewegen is uiterst simpel. De joystick van je af drukken beweegt je naar voren door het doolhof. Links en rechts bewegen laten je in die richting draaien.
De vuurknop indrukken brengt een hand in beeld welke de sleutel met de negen hiëroglyfen omklemt. Aan het begin zullen alle vakjes van de sleutel uiteraard nog leeg zijn. Om de negen elementen van de sleutel te vinden moet je het rondzwervende spook evenveel keer onschadelijk maken. Dit is uiterst eenvoudig: zoek de geestverschijning op (het doodshoofd in de kaart) en loop tegen hem op.



Een goed gevulde hand

In de buitenrand van het labyrinth zie je een gekleurd vakje. Dit is de liftschacht. Ga na het vinden van de negen sleutelstukken naar de lift toe. Ga recht voor de lift staan en druk de joystick van je af. Prompt betreed je de lift, je trouwe viervoeter aan je zijde. Je kunt op twee manieren naar de volgende verdieping gaan: de goede en de foute (die derhalve levensenergie kost!).



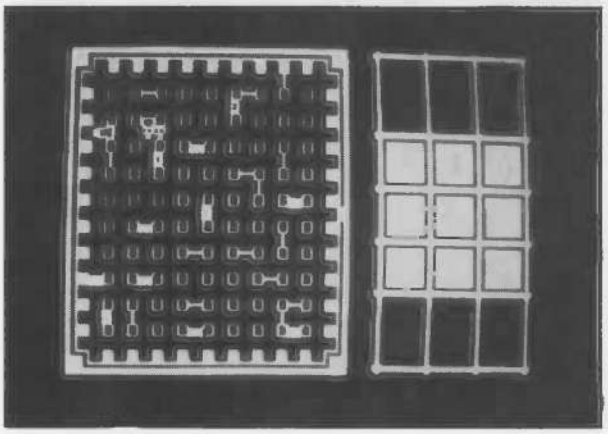
De lift

Om met de lift omlaag te gaan beweeg je de joystick tegen de klok in. Omhoog gaan (zeldzaam verschijnsel in Scarabaeus) gebeurt door de joystick met de klok mee te bewegen.
Begin de beweging door de joystick van je af te drukken en vervolgens zorgvuldig de joystick in een cirkelvormige beweging te bewegen. Let erop dat alle contacten van de joystick achtereenvolgens gesloten worden. Gebeurt dit niet en sla je een contactpunt over, of laat je de joystick even los, dan zul je alle controle over de lift verliezen en zal deze als de spreekwoordelijke baksteen omlaag denderen. Alhoewel dit geen levens kost is de hoeveelheid te leveren energie behoorlijk.
Wanneer je op de goede verdieping aangekomen bent, zal de kleur van de liftschacht van grijs/rood in bruin/rood veranderen. Stop de lift en verlaat de lift door de vuurknop in te drukken. Wanneer je de controle over de lift verliest zal deze automatisch op de goede verdieping tot stilstand komen.

Aangekomen op de tweede verdieping wordt het pas echt spannend.
Hier worden de mannen van de jongens gescheiden (met excuses aan de vrouwelijke lezers, het spreekwoord luidt nu eenmaal zo!).

Het doel van niveau 2 is het vinden van acht goedaardige medicijnen en vier werkzame zombievallen.
Trek de joystick naar je toe om de kaart van

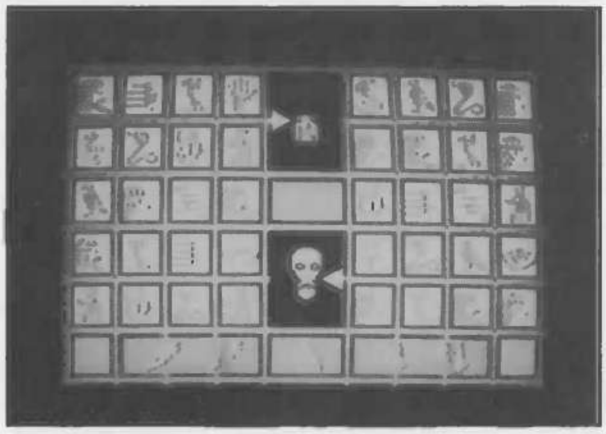
dit niveau in beeld te krijgen. Rechts van de kaart zie je de negen elementen van de sleutel welke je op niveau 1 gevonden hebt.



Overzicht 2e verdieping

Overigens, ook hier beweeg je door de joystick van je af te bewegen c.q. links en rechts te bewegen. De vuurknop heeft geen functie op dit niveau.

Je ziet her en der in de muren kasten gebouwd. Elke kast bevat een grote monsterlijke spin. Wanneer je voor een kast langs loopt zal de spin de kast verlaten en je achterna komen. Krijgt de spin je te pakken dan zal deze je bijten en kost je dit kostbare levensenergie. Gelukkig overleeft de spin dit treffen niet! Een geluidseffect zal het naderen van een spin aangeven zodat je nog kunt proberen weg te komen.
Het is mogelijk een spin terug te krijgen in zijn kast.
Aangezien de spin nauwgezet het door jou bewandelde pad zal volgen kun je hem opnieuw langs zijn kast leiden. Hij zal dan onmiddellijk weer terug in de nu lege kast kruipen en je met rust laten.
Wanneer je voor een dergelijke kast gaat staan en de joystick van je afdrukt gaat een rolluik open. Je krijgt nu de inhoud van de kast te zien. Deze bestaat uit een aantal symbolen welke kunnen overeenkomen met de symbolen op de door jou in niveau 1 samengestelde sleutel.
Je ziet zowel links als rechts een blok symbolen. Het blok symbolen links is d.m.v. een pijl verbonden met een medicijnflesje bovenin. (De vorm van dit flesje is uiterst belangrijk verderop in het spel; hier komen we



Wel of niet pakken?

nog op terug). Het blok links correspondeert met een gasmasker onderin.
Langs de onderrand van het scherm zie je vijf symbolen. Het middelste symbool met de omlaag wijzende pijl is witgekleurd. Dit is het ''verlaat deze kast'' symbool. Links zie je twee schrijfpennen. Eén pen is voorzien van een rode streep. Rechts zie je twee handen, ook hier is één symbool doorstreept.
Beweeg de joystick naar links of rechts (druk NIET de vuurknop in!!!) en een van de symbolen (pen of hand) zal oplichten.

Ga terug naar het pijlsymbool en druk de vuurknop in.
Het rolluik gaat dicht en je staat weer voor een muur.
Vanaf nu zullen we dit symbool het EXIT symbool noemen.
Druk de joystick van je af. Het rolluik gaat weer open en de kast inhoud wordt opnieuw zichtbaar.

In deze kasten kun je de zombievallen en de benodigde goedaardige medicijnen vinden. De kans is echter ook aanwezig dat je vergiften of niet werkende vallen vindt.
Om vast te stellen of de kast iets bevat wat je gebruiken kunt moet je je sleutel raadplegen. Het is dan ook aan te raden de symbolen van de sleutel op te schrijven. Het is immers niet mogelijk de sleutel zichtbaar te maken terwijl je de kast bekijkt!

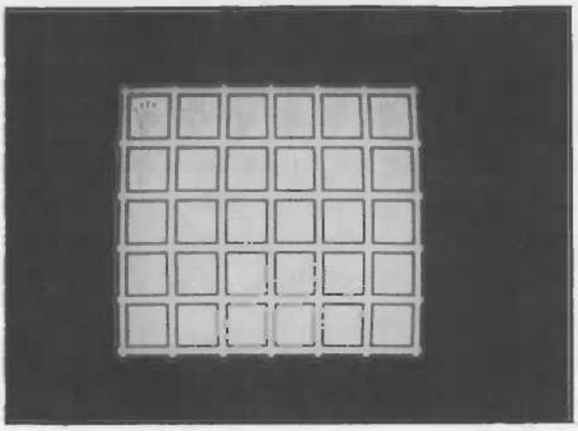
Zoals gezegd geeft het linkerblok hiërogly-

fen aan wat voor soort medicijn (een goed medicijn of vergif) de kast bevat. Althans, met een beetje puzzelwerk dien je dat zelf te bepalen. Dit geschiedt als volgt:
Projecteer een denkbeeldig kader van drie bij drie vlakken op de kast inhoud. Totaal heb je dan negen vlakken, evenveel vlakken als jouw sleutel bevat.
Plaats dit denkbeeldige kader ergens op de linker kast inhoud. Zijn de hiëroglyfen binnen het kader op enige wijze identiek aan de hiëroglyfen van jouw sleutel dan heb je een goed medicijn gevonden.
Het is absoluut niet noodzakelijk dat de elementen binnen het kader op dezelfde manier gerangschikt zijn als op de sleutel. De volgorde van de elementen binnen het kader hoeft niet gelijk te zijn (en is dat ook bijna nooit) aan de volgorde van jouw sleutel. Het enige criterium is dat het totaal aan elementen van jouw sleutel op enige wijze binnen het drie bij drie kader voorkomt. Grootscheepse vergissingen zijn hier mogelijk!
Zoals je begrijpt kost dit alles enig puzzelwerk, aangezien je het denkbeeldige drie bij drie kader op verschillende plaatsen op de kast inhoud kunt zetten.
Zodra je ervan overtuigd bent dat de symbolen binnen het denkbeeldige kader overeenkomen met de symbolen op jouw sleutel kun je de kast inhoud accepteren. Je doet dit door de niet doorstreepte pen op te laten lichten en de vuurknop in te drukken.
Op deze wijze bepaal je ook of de kast een werkende zombieval bevat. Hiervoor moet je de inhoud van het rechter kastgedeelte raadplegen. Komen de elementen van jouw sleutel binnen het bekende kader voor dan heb je een werkende val te pakken. Je accepteert deze door de niet doorstreepte hand op te laten lichten en de vuurknop in te drukken.
In beide gevallen zal bij een verkeerde keuze (vergif of niet werkende val) een snerpend toontje weerklinken. Bij het kiezen van een val is er geen direct effect; het oppakken van een vergif resulteert in een fors energieverlies en verkorting van je levensduur.
Wanneer je ontdekt dat je een verkeerd medicijn c.q. vergif opgeraapt hebt is het uiterst belangrijk dat je noteert wat de exacte vorm van het medicijnflesje is.
Dit is van het grootste belang wil je op het volgende niveau overleven!
Mocht je tot de ontdekking komen dat de kast niets bevat dat je van dienst kan zijn dan kun je de kast inhoud weggooien. Dit doe je door respectievelijk de doorstreepte pen of hand op te laten lichten en de vuurknop in te drukken. Kom je later nog eens voor deze kast te staan dan kun je in één oogopslag zien of je deze kast al bekeken hebt. Je kunt overigens ook op de plattegrond van een verdieping zien of je een kast al dan niet bezocht hebt, of of er nog een monster in aanwezig is.
Een kast op de plattegrond welke een cirkel omsluit bevat nog steeds een monster. Ontbreekt de punt/cirkel dan heeft het monster de kast verlaten. Is de omranding van de kast dik weergegeven dan is de kast nog niet bezocht. Een dunwandige kast is reeds door je bezocht.
In totaal kun je op dit niveau acht goede medicijnen en vier werkende vallen vinden. Het is echter mogelijk meer dan acht medicijnen en vier vallen mee te nemen naar het volgende niveau. Je weet dan wel zeker dat je vergiften en niet werkende vallen bij je hebt.

In tegenstelling tot wat de handleiding vermeldt, is het niet zo dat na het oprapen van de achtste medicijn automatisch alle ronddwalende spinnen gedood worden.

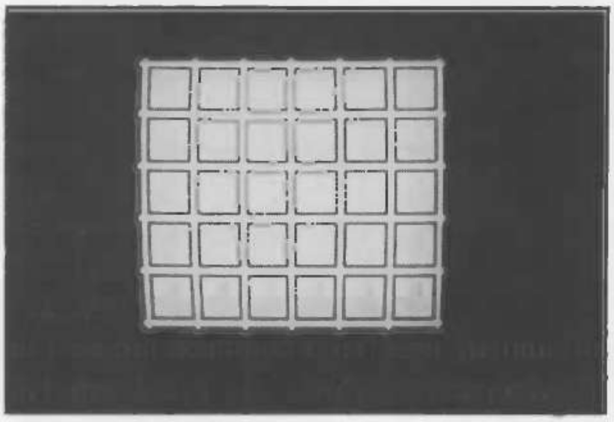
Naast de kasten met medicijnen en vallen kom je ook nog een andere kast tegen op deze verdieping. Deze kast bevat de Sleutel van de Farao *("The Pharaoh's Key").* Het vinden en meenemen van deze sleutel is niet verplicht. Het bezit van de sleutel biedt echter wel een bepaald, groot voordeel. Wanneer je in het bezit van de sleutel bent kun je op het derde niveau door bepaalde muren heenwandelen (de dunne, paarse dwarsmuren). Dit kan uitermate handig zijn om de op de derde verdieping ronddwalende zombies te ontlopen.
De sleutelkast ziet er na opening als volgt

uit: de kast inhoud bestaat uit dertig velden (vijf bij zes vlakken). Met uitzondering van de onderrand bestaat de buitenrand uit handjes. De twaalf vlakken middenin bevatten weer de bekende symbolen.
Na het openen van de kast is het vak linksonder rood.



Startpositie faraosleutel

Dit is de beginpositie.
Om de sleutel te vinden zul je alle symbolen op de twaalf middenvlakken moeten veranderen in Ankhs (symbool van het leven).
Door de joystick links of rechts te bewegen verplaats je je over de buitenrand. Je verlaat de kast door de joystick van je af te drukken en de vuurknop in te drukken of door op een van de blanco vakken onderin te gaan staan en de vuurknop in te drukken.

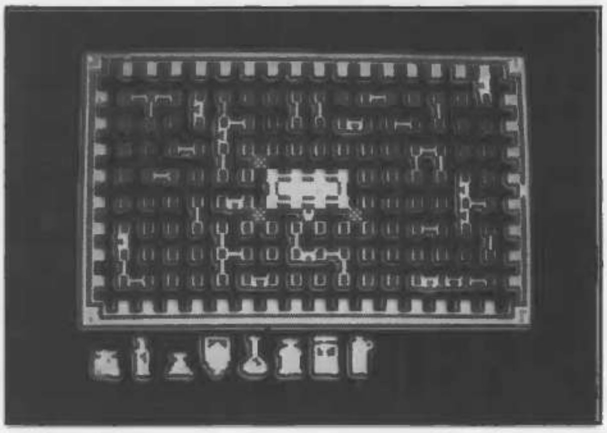


Farao sleutel gevonden

Ga op een van de handjes staan (deze licht op) en druk op de vuurknop. De met deze hand corresponderende middenvlakken worden omgedraaid. De omdraaiende vlakken kunnen zowel horizontaal (handje langs een verticale buitenrand), verticaal (hand bovenrand) of diagonaal (hand op hoekpunt) gerangschikt zijn.
De sleutel komt in je bezit wanneer alle middenvakken Ankhs bevatten.
Dit klinkt aanzienlijk gemakkelijker dan het in werkelijkheid is. Er is immers een tijdsbeperking, want ook deze kast bevatte een spin die naar je op zoek is.

Zodra je de acht goede medicijnen en een aantal zombievallen gevonden hebt, wordt het tijd de volgende verdieping op te zoeken; hier immers ligt het doel van de reis: de centrale schatkamer waarin de scarabee zich moet bevinden.

Met de lift dalen we af naar de volgende verdieping.
Trek na het verlaten de joystick naar je toe om de plattegrond van deze verdieping te bekijken. Je ziet dat naarmate je verder afdaalt de verdiepingen groter worden en complexer ingedeeld zijn. In het midden van de verdieping zie je de centrale schatkamer.



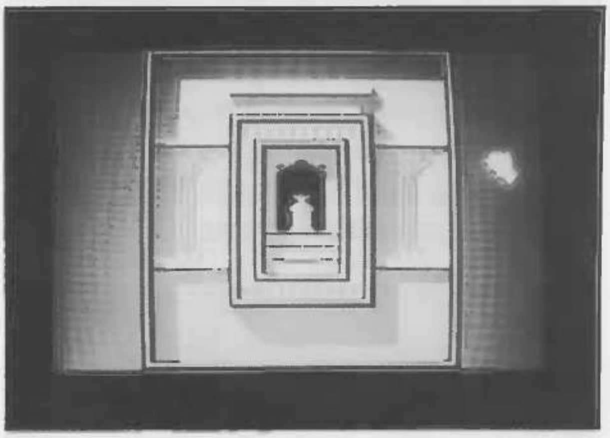
Halverwege

Rechts van de plattegrond zie je een aantal gasmaskers. Dit zijn de zombievallen die je bij je hebt. Onder de plattegrond zie je een aantal medicijnflesjes afgebeeld: de medicijnen die je van het tweede niveau meegenomen hebt.

Jouw doel op dit niveau is uiteraard de schatkamer te betreden. De schatkamer kun je slechts betreden door een van de aanwezige deuren. Elke deur is echter afgesloten met een ingewikkelde schuifpuzzel. Deze puzzel is op te lossen met behulp van de medicijnflesjes welke gevonden kunnen wor-

den in de her en der verspreid staande kasten op deze verdieping.Voorlopig echter hoef je over het betreden van de schatkamer nog niet na te denken; een aantal andere obstakels dienen eerst overwonnen te worden.

Om de puzzel op de toegangsdeuren op te kunnen lossen moet je een aantal hiëroglyfen in een bepaalde volgorde plaatsen (zie hiervoor later). De volgorde wordt door de computer aangegeven. Alleen is er één klein probleem! De computer geeft je slechts twee van de benodigde stukken van de oplossing cadeau.
De rest moet je zelf zien te vinden.
Je vindt deze resterende stukjes door flesjes met medicijn (ieder flesje geeft twee puzzelstukken) op te pakken in de kasten. En Hier komen de medicijnen van het tweede niveau om de hoek kijken.

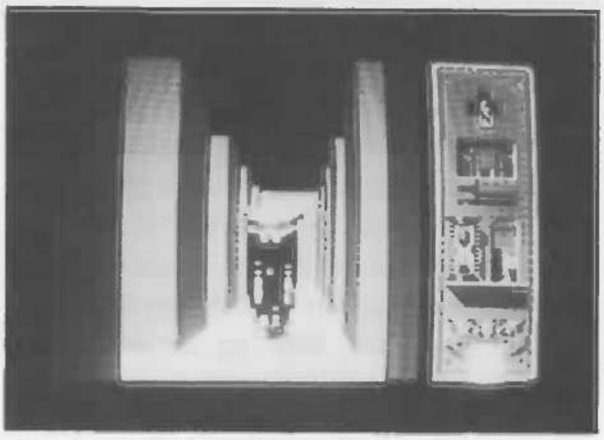


Is dit nu wel of geen goed medicijn?

Wanneer je voor een kast gaat staan en deze opent, zie je in een nis een medicijnflesje staan.
Komt de vorm van dit flesje overeen met de vorm van een van de vorige verdieping meegenomen flesje (raadpleeg de plattegrond!) dan kun je de joystick van je af bewegen: een handje wordt rechts zichtbaar. Druk vervolgens op de vuurknop om het flesje op te pakken en zie wat er gebeurt!

Heb je een goede keuze gemaakt (twee puzzelstukjes erbij!) dan volgt een kort saai muziekje en kun je verder spelen. Edoch, een verkeerde keuze resulteert in een onmiddellijke en snelle dood!
Op dit moment is het uiterst belangrijk of je weet of de inhoud van een van het tweede niveau meegenomen flesje goed is of een vergif (bij het oprapen snerpende toon en verlies van energie) is. Heb je een vergif opgeraapt dan zal dit op dit moment altijd resulteren in een onmiddellijk overlijden *ook al stemmen de vormen van de flesjes perfect overeen!!!.*
Even niet goed opletten op niveau 2 kan dus kwalijke gevolgen hebben.

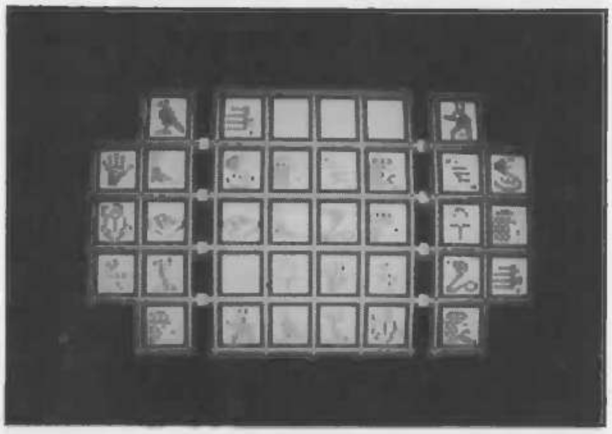
Het leven is echter nog minder makkelijk dan je reeds verwachtte. Iedere keer dat je namelijk op dit niveau een kast opent, zal er ergens willekeurig in het veld een zombie verschijnen die op je af komt stevenen om je te doden. Krijgt de zombie je te pakken dan kost je dit een aanzienlijke hoeveelheid energie waarbij in tegenstelling tot de spin op niveau 2 de zombie het treffen overleeft. Hij materialiseert ergens op de verdieping en zet direct weer de achtervolging in.



Zombie in zicht

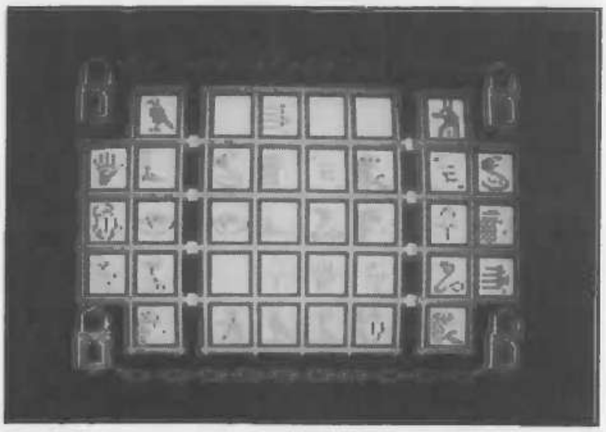
In totaal kent dit veld 12 zombies.
Gelukkig kun je een zombie uit zijn lijden helpen met de zombievallen. Druk op de vuurknop om een val achter te laten. Raakt de zombie de val dan zal hij onmiddellijk in het niets oplossen. Een niet werkende val (foutieve keuze op niveau 2) zal geen enkel effect hebben.
Na het onschadelijk maken van een zombie blijft de val werkzaam. Heb je alle vallen gevonden op niveau twee dan kun je derhalve vier vallen plaatsen.

Na het vinden van de achtste medicijn (en het overleven) verdwijnen alle zombies uit je leven en kun je even uitblazen.
Nu is het grote moment gekomen! Begeef je naar de centrale schatkamer en loop een nis in. Net als bij een kast gaat een rolluik omhoog.



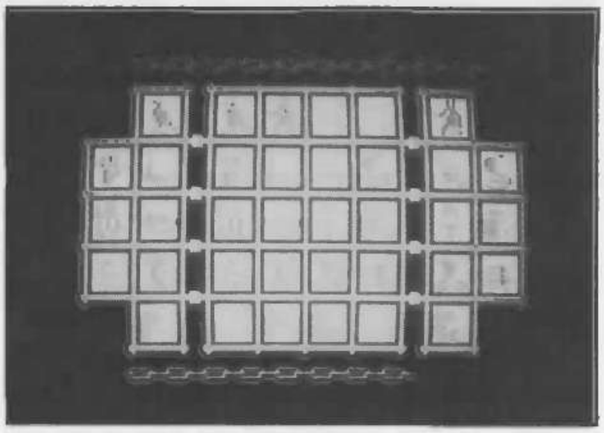
Kreun!

De puzzel bestaat uit 20 vakjes (vier kolommen van vijf vakjes) in het midden van de deur. Links en rechts hiervan zie je twee kolommen met respectievelijk vijf en drie vakken. Dit laatste is echter uitsluitend het geval wanneer je alle medicijnen meegenomen en gevonden hebt op de derde verdieping.
De vier kolommen ten weerszijde kolommen van de puzzel geven de goede oplossing van de puzzel weer. Je moet de stukjes op de deur in exact hetzelfde patroon zien te plaatsen als ze op de kolommen zichtbaar zijn. Dit gebeurt, net als bij een ouderwetse schuifpuzzel, door de stukjes te schuiven. Plaats met de joystick de cursor (het oplichtend vakje) op een hiëroglyf, druk de vuurknop in en beweeg de joystick in de richting waarin je het hiëroglyf wilt verschuiven. Dit gebeurt echter alleen wanneer ergens in de gewenste richting een vakje leeg is. Je kunt dus duidelijk ook meerdere hiëroglyfen verplaatsen.
Je kunt slechts veertig zetten doen om de puzzel op te lossen. Voor iedere zet verschijnt de schakel van een ketting in beeld. Na de veertigste zet wordt de deur afgesloten met vier grote hangsloten.



Zucht!

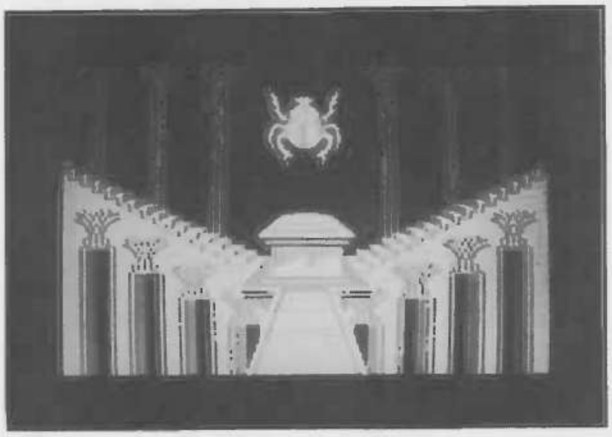
Je kunt naar een volgende deur gaan en een nieuwe poging wagen. Alhoewel de puzzel op deze deur identiek zal zijn, zul je van voren af aan moeten beginnen.



De puzzel bijna opgelost!

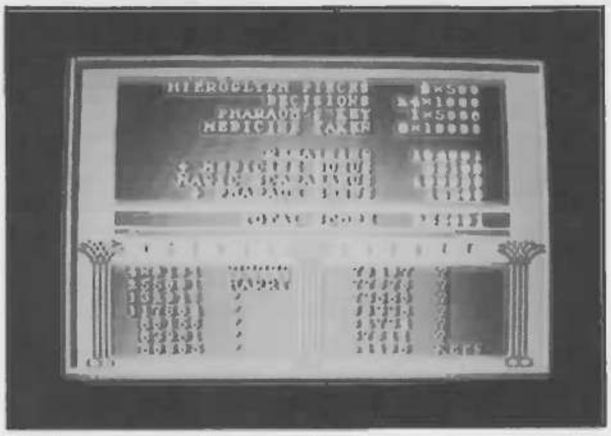
De laatste stap in Scarabaeus, het oplossen van de puzzel, vergt zoals je merkt qua beschrijving slechts enige regels. De harde werkelijkheid is echter dat het oplossen van de puzzel een tijdrovende zaak is welke niet al te licht opgevat mag en kan worden.
Menig avonturier zal op dit onderdeel struikelen. Het is jammer dat de puzzel altijd anders is, zodat we geen eenvoudige oplossing

kunnen geven. Het zorgt er echter wel voor dat Scarabaeus een spel is dat altijd zal blijven boeien.
Na het oplossen van de puzzel (was het maar zo eenvoudig!) betreed je de schatkamer en rijst de emeralden scarabee in zijn volle glorie uit de grafkist omhoog.



Een toch wel magere beloning voor al dat zwoegen

Na dit gouden moment verschijnt uitermate prozaïsch de Hoogste Score Lijst in beeld waarop je eventueel je naam kunt intikken (mocht je een nieuw record gevestigd hebben).



Nader commentaar overbodig

Vervolgens kun je het spel herstarten met toets <S>.

Puntentelling

De puntentelling is als volgt:

Niveau 1:	
ieder gevonden hiëroglyf	500 punten
Niveau 2:	
Iedere beslissing w.b. medicijn of val	1000 punten
Vinden van de sleutel van de Farao	5000 punten
Niveau 3:	
Ieder meegenomen medicijn	10000 punten
Medicijn bonus	Afhankelijk van de gezondheid op het moment dat het laatste medicijn opgeraapt werd
Tijdsbonus	Afhankelijk van de resterende tijd op het moment dat het laatste medicijn opgeraapt werd
Scarabaeus	10000 punten
Bonus van de Farao	Afhankelijk van de resterende tijd op het moment dat de Scarabee gevonden werd.

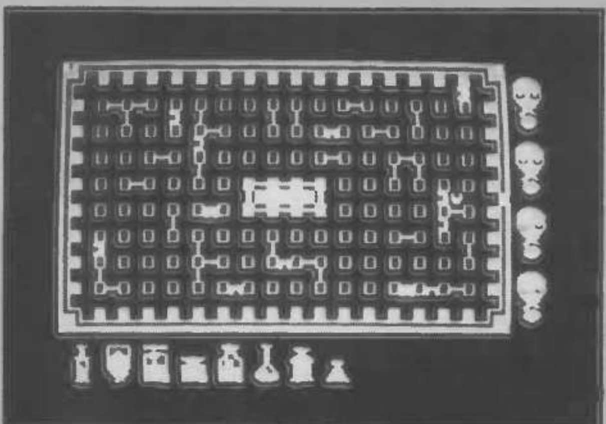
Tijdens het spel kun je te allen tijde het scorebord raadplegen door toets <H> in te drukken. Je keert terug naar het spel door de joystick van je af te drukken.

Speeltips

Het in bezit hebben van de Sleutel van de Farao is niet verplicht. Het maakt het leven op de derde verdieping echter wel een stuk aangenamer. Indien de tijd het toelaat is het aan te raden de sleutel op te pakken.

De medicijnen welke je op niveau 2 vindt, zijn van het allergrootste belang. Trek hier alle tijd voor uit. Te weinig of verkeerde medicijnen maken het je onmogelijk het spel uit te spelen. Je kunt dan immers niet gelijkvormige flesjes uit de kasten op niveau 3 halen waardoor puzzelstukken onzichtbaar blijven. De puzzel op de deuren naar de grafkamer oplossen terwijl niet alle stukken zichtbaar zijn, is een bij voorbaat verloren zaak. Het aantal mogelijke varianten is hiervoor té groot!

Gasmakers c.q. zombievallen zijn belangrijk, doch het is niet noodzakelijk alle vier de vallen mee te nemen.
Het is mogelijk met slechts 1 val de zombies onschadelijk te maken.
De zombies komen immers op je af via de kortste route. Houdt hier rekening mee en je kunt ze altijd langs een geplaatste val lokken.



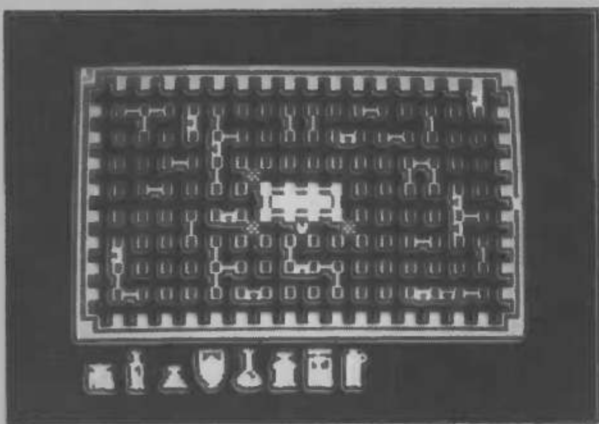
De meest ideale plaatsing van de Zombie vallen

Het meest ideale is uiteraard vier vallen tot je beschikking hebben. Is dit het geval, dan is het verstandig de vallen op de hoekpunten van de centrale grafkamer te plaatsen. De zombies komen hier gegarandeerd langs!

De spinnen op niveau 2 zullen altijd de route volgen die jij ook afgelegd hebt. Op deze manier kun je ze ook weer teruglokken in hun kast. Komt een spin langs zijn eigen kast dan zal hij hier weer in kruipen.
Deze truc gaat niet op wanneer de kast zich in een doodlopende gang bevindt. Om de een of andere duistere spinnereden zal de spin de gang niet ingaan ook al heb jij dit wel gedaan. Houdt hiermee rekening!

Bij de diskversie van Scarabaeus bleek het wegschrijven van de behaalde Hoogste Score niet mogelijk omdat men vergeten was de schrijfbescherming van de disk te verwijderen. Dit moet je derhalve zelf even doen.

Je kunt een deur van de centrale grafkamer verlaten door op een blanco vak te gaan staan en de joystick in te drukken.



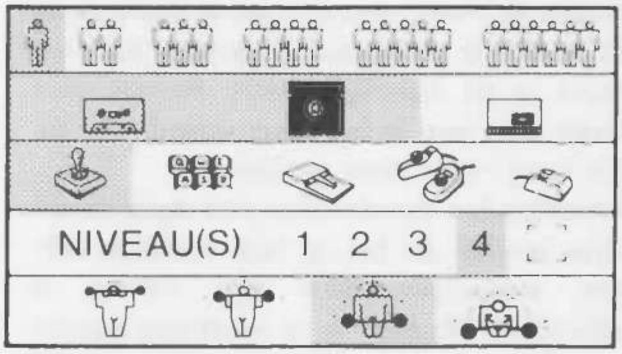
Geen enkel goed medicijn, en zie het resultaat

Het oplossen van de puzzel op de deur is niet gemakkelijk. Zelf vonden we het handig alle stukken over te tekenen en het spel te pauzeren. Vervolgens werd er net zolang met de getekende hiëroglyfen op tafel heen en weer geschoven totdat we een idee hadden van wat gedaan moest worden. De puzzel is niet eenvoudig en zal altijd zeer veel tijd kosten. Zorg er derhalve dan ook voor dat alle zombies uit de weg geruimd zijn.

SCOOBY DOO

Elite Systems

Home Software Benelux





Doel

Kruip in de huid van de tekenfilm-held *Scooby Doo* en probeer je vrienden Velma, Daphne, Fred en Shaggy te redden.
Ze zijn namelijk gevangen genomen door een boosaardige professor die nog wat proefkonijnen nodig had voor zijn vreemde experimenten.

Beschrijving

Het spel *Scooby Doo* is genoemd naar een tekenfilm serie van de hand van het beroemde duo Hanna en Barbera. Deze twee Amerikaanse cartoon tekenaars zijn onder andere bekend van de serie *"the Flintstones"*.
Het spel *Scooby Doo* heeft dan wel dezelfde naam als de tekenfilmserie, maar daar houdt de vergelijking tussen die twee meteen weer op. Toegegeven, het hoofdfiguur, de hond Scooby Doo, en de andere karakters zijn allemaal behouden in het computerspel. Het spel heeft echter een volslagen ander karakter gekregen dan de tekenfilms. In de homecomputerversie van *Scooby Doo* is de hond namelijk omgetoverd tot een soort bokser met een dodelijke upper-cut.
Het had echter zo heel anders kunnen lopen wat dit spel betreft. In de eerste advertenties voor *Scooby Doo* werd nog gerept van een baanbrekend spel. Het was oorspronkelijk de bedoeling dat het spel een evenknie zou gaan worden voor de zogenaamde *"laser disk games"* uit de speelhallen, zoals bijvoorbeeld *Dragon's Lair*. Dit spel maakte grote indruk toen het voor het eerst in de hallen verscheen. Dragon's Lair dankt zijn imponerende graphics aan het feit dat, naarmate men in het spel vorderde, steeds nieuwe situaties razendsnel vanaf beeldplaat werden ingeladen.
Het softwarehuis Elite, vooral beroemd door tal van conversies van spellen uit de speelhallen naar homecomputers, had - volgens eigen zeggen - een spel ontwikkeld met perfecte graphics voor de Spectrum computer. Hierna kwam men er achter dat er helaas geen geheugenruimte meer over was om het eigenlijke spel te programmeren. Vandaar dat men het oorspronkelijke idee maar overboord zette en opnieuw aan de slag ging. Nadat uiteindelijk de versies voor de Spectrum en Amstrad computers waren verschenen, leek het erop alsof de Commodore 64 versie nooit meer het daglicht zou aanschouwen. Uiteindelijk is het er dan toch nog van gekomen.

In het verhaaltje dat aan het spel *Scooby Doo* ten grondslag ligt, rijden Velma, Fred,

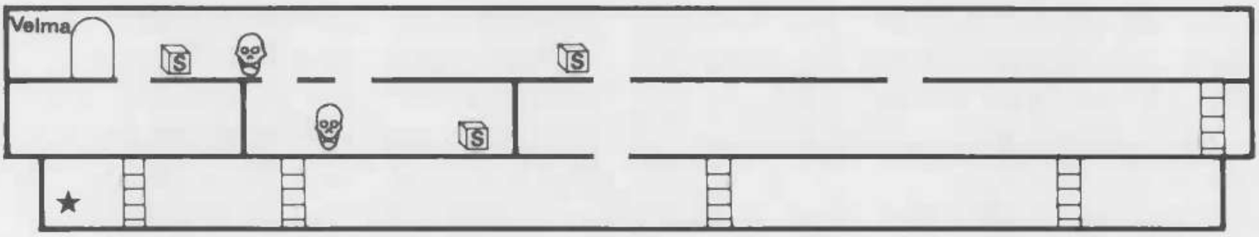
Shaggy, Daphne en de hond Scooby Doo zomaar wat in het rond in hun auto, *"The Mystery Machine"*. Onderweg passeren ze een geheimzinnig kasteel op een berg. Nieuwsgierig geworden, stoppen ze de auto om op onderzoek uit te gaan.
Voordat ze zich beseffen wat er gebeurt, zijn Velma, Fred, Shaggy en Daphne door onzichtbare handen vastgegrepen en gevangen gezet in het kasteel. De hond Scooby Doo blijft alleen achter. Hij hoort nog net een koor van vele stemmetjes roepen: ''Onze experimenten zijn nu bijna voltooid. Niets kan ons nog stoppen!''.
Scooby Doo overwint zijn angst en sluipt het kasteel binnen om zijn vrienden te redden. Hij heeft al snel het gevoel dat hij niet alleen is. Zou hij soms in een spookslot zijn terecht gekomen? Het duurt niet lang of Scooby Doo wordt van alle kanten aangevallen door spookverschijningen, allemaal handlangers van de gekke professor. De spoken proberen uit alle macht te verhinderen dat Scooby Doo zijn vrienden weet te bevrijden.
Nadat het spel is geladen, kun je kiezen of je normaal aan het spel wilt beginnen, of dat je eerst nog wat wilt oefenen. In het eerste geval druk je de vuurknop in, waarna je aan de slag kunt.
Wil je echter eerst nog wat oefenen, dan druk je toets <P> in. Hierna verschijnt een menu waaruit je door middel van de toetsen <1> tot en met <4> kunt kiezen op welk niveau je wilt trainen. Door deze spel optie te kiezen krijg je een extra leven. Daar staat echter tegenover dat jouw naam niet in de top tien wordt opgenomen als je een voldoende hoge score haalt.
Indien je jezelf inmiddels hebt bedacht en toch normaal wilt spelen, dan kies je uit het menu voor <5>.
Tijdens het oefenen krijg je weliswaar één extra leven, maar je bent niet immuun. Nadat je het laatste leven van Scooby Doo hebt verspeeld kun je verdergaan met oefenen of overschakelen naar de normale speel modus. Druk in beide gevallen weer op toets <P> om het menu op te roepen.

Voor het bewegen van Scooby Doo gebruik je een joystick die is aangesloten op poort 2. Je laat de hond naar links of naar rechts lopen door de joystick in de gewenste richting te duwen. Wat er gebeurt als je de joystick naar boven of naar beneden beweegt, hangt af van de plaats waar Scooby Doo staat wanneer je dat doet. Wanneer hij onder of boven een trap staat, zal het beest deze beklimmen dan wel afdalen. Is er echter geen trap in de buurt, dan springt de hond of hij bukt. Als je de joystick diagonaal omhoog duwt in de richting waarin Scooby Doo loopt, dan kun je hem over schedels of gaten in de vloer laten springen.
Gelukkig kan Scooby Doo zich tegen de talrijke geesten die het op hem voorzien hebben verdedigen door zijn vuisten te gebruiken. Wanneer je de vuurknop indrukt stelt de hond een staaltje van zijn pugilistieke capaciteiten ten toon. Dit kan echter uitsluitend wanneer hij stil staat.
Het spel kan desgewenst worden gepauzeerd door de toets <F5> in te drukken. Door het bewegen van de joystick wordt het spel weer hervat.
Tijdens de tocht van Scooby Doo door het kasteel zijn meestal twee etages tegelijk te zien, namelijk die waarop de hond loopt en de erboven gelegen verdieping. Zodra de bovenste etage is bereikt, zie je uiteraard slechts één verdieping.
Zodoende kun je de reis door het doolhof een klein beetje vooruit plannen. Erg veel tijd zul je hier echter niet voor hebben. Het is veel belangrijker dat je de vloer voor Scooby Doo in de gaten houdt. Uit elke kast kan een spook tevoorschijn springen, meestal pas wanneer je de kast vlak bent genaderd. Je moet dan razendsnel weten om te draaien om een paar passen in de andere richting te doen. Gelukkig wordt de komst van een spook vlak van te voren aangekondigd door een geluidssignaal.
De overige informatie die het beeldscherm biedt, is beknopt. Linksonder in beeld zie het aantal resterende levens voor Scooby Doo. Indien je aan het oefenen bent, verschijnt hiernaast de afkorting ''PM'' (voor

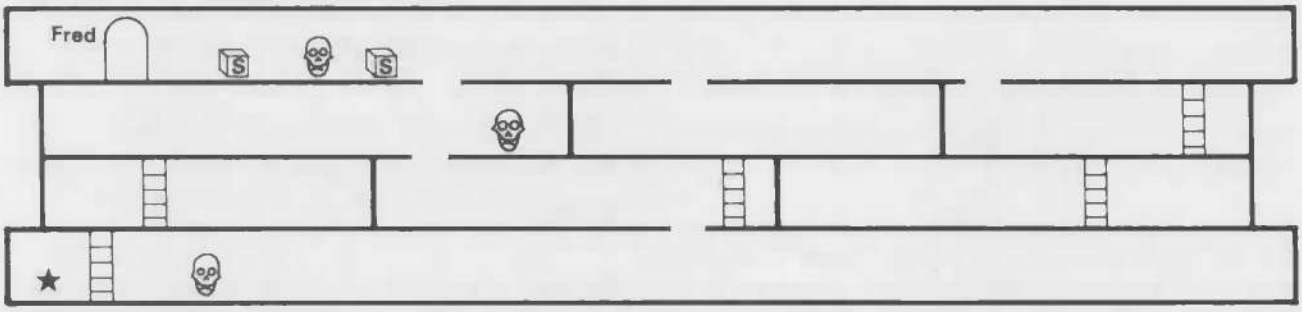


practice mode).
Rechts onderaan staat het behaalde aantal punten.
Het spel kent slechts vier verschillende niveaus, één voor elk kameraadje dat Scooby Doo moet redden. Na het redden van het laatste slachtoffer, begint het spel weer van voren af aan.
De verschillende niveaus worden bevolkt door een verscheidenheid aan spookverschijningen. Het bestaat echter geen wezenlijk verschil in het bestrijden ervan.

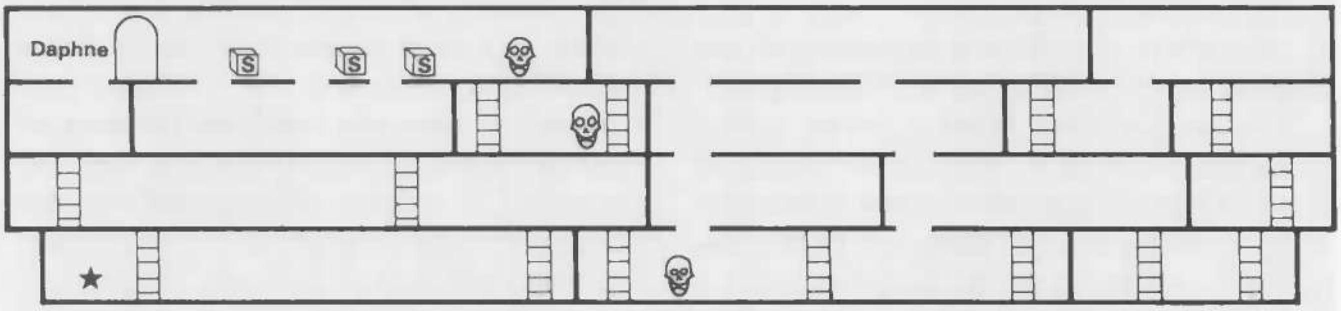
1



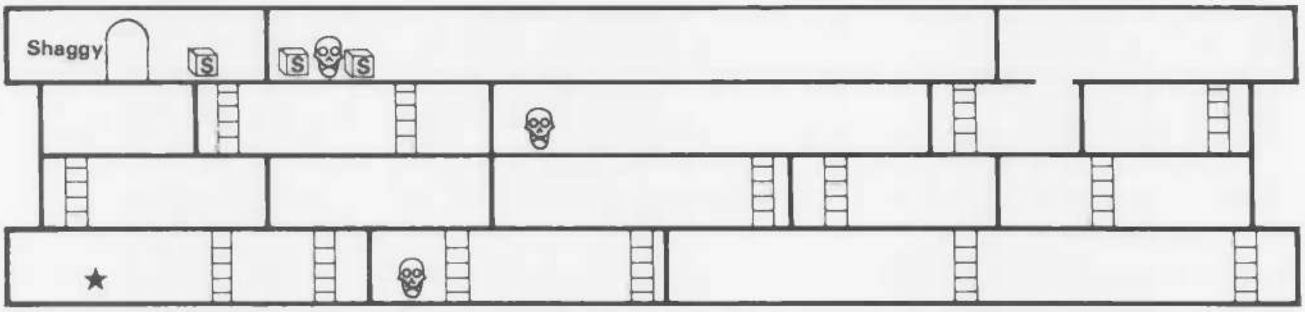
2



3



4



Speeltips

Voor een spel als dit zijn natuurlijk niet zoveel speeltips te geven. Het belangrijkste advies bij dit soort actiespellen luidt dan ook: ''Blijf steeds op je hoede''.

In elk niveau zijn een aantal extra levens te verdienen. Je krijgt ze door de doosjes met een ''S'' erop, de zogenaamde *''Scooby Snacks''*, te pakken.

De schedels die her en der op de vloer liggen leveren weinig gevaar op. Het kan geen kwaad als je er tegen aan loopt. Pas echter wel op wanneer je er van rechts naar links overheen moet springen. Indien de sprong niet ruim genoeg is, en je raakt bij het neerkomen de voorkant van de schedel, verlies je een leven.

De vrienden van Scooby Doo zitten altijd gevangen in de linkerhoek van de bovenste etage. Ze worden gevangen gehouden in grote weckflessen.

Raadpleeg de bijgevoegde kaarten voor het uitstippelen van de snelste route naar de vrienden van Scooby Doo.

We hebben voor onze lezers ook een poke voor een oneindig aantal levens. Deze poke werkt alleen bij de cassetteversie van het spel.

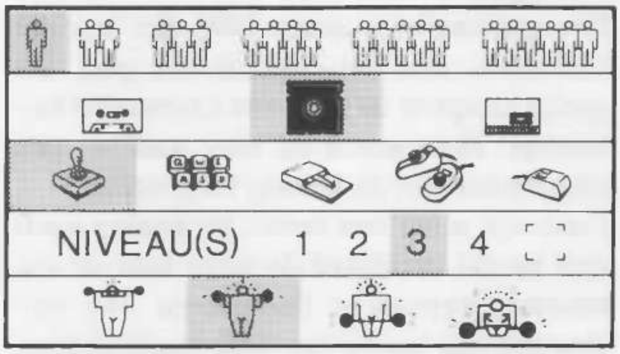
In plaats van het gelijktijdig indrukken van de toetsen <SHIFT> en <RUN/STOP>, moet je ''LOAD'' intikken en de <RETURN> toets indrukken. Druk vervolgens de ''PLAY'' toets van de cassette recorder in, waarna het eerste gedeelte van het spel wordt geladen. Op een gegeven moment verschijnt de melding *READY* weer in beeld.

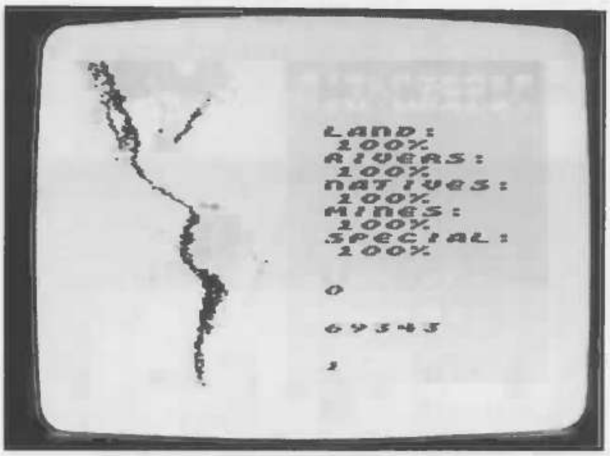
Tik dan de volgende poke's in:
''POKE1010,76'' en <RETURN>
''POKE1011,248'' en <RETURN>
''POKE1012,252'' en <RETURN>
Nadat je ''RUN'' en <RETURN> hebt ingevoerd, wordt automatisch het volgende deel van het programma geladen. Zodra dit is gebeurd, reset de computer zichzelf. Geen paniek, want dit hoort zo. Tik dan de volgende poke's in:
''POKE816,167'' en <RETURN>
''POKE817,2'' en <RETURN>
''POKE2095,76'' en <RETURN>
''POKE2096,248'' en <RETURN>
''POKE2097,252'' en <RETURN>
Tik nu ''SYS2061'' en <RETURN> in. Hierdoor wordt het laatste deel van het programma geladen. Zodra dit is gebeurd, reset de computer zichzelf opnieuw. Tik daarna in:
''POKE7450,96'' en <RETURN>. Het spel wordt tenslotte gestart door het commando ''SYS2560'' en <RETURN>.

De mensen die in het bezit zijn van een zogenaamde ''resetknop'', kunnen hetzelfde effect wat eenvoudiger bereiken. Vreemd genoeg werkt deze methode niet altijd. Volledigheidshalve vermelden we de betreffende poke hier echter wel. Laadt het programma op de normale manier en reset dan de computer. Tik daarna ''POKE7450,96'' en <RETURN>, gevolgd door ''SYS2560'' en <RETURN>.

SEVEN CITIES OF GOLD

Electronic Arts | Ozark Softscape | Ariolasoft





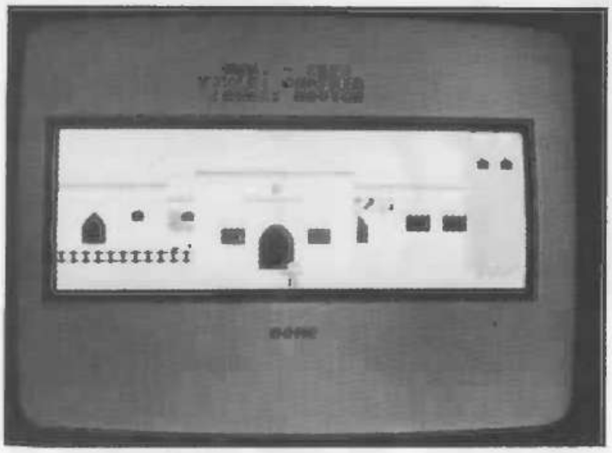
Doel

In het spel Seven Cities of Gold neem je de gedaante aan van een ontdekkingsreiziger. Je moet het Nieuwe Land ontdekken en zodoende rijkdom en roem vergaren. Het eerste doe je door het ontdekte continent in kaart te brengen. Het tweede kan geschieden door handel te drijven met de inboorlingen. Het laatste onderdeel, de roem, verkrijg je door heelhuids thuis te komen na een succesvolle missie.

Beschrijving

Nederland is niet altijd een grote zeevarende natie geweest. Aan het einde van de 15e en het begin van de 16e eeuw was die positie voor Spanje weggelegd.
In 1475 werd Vasco Nuñez de Balboa geboren. Hij zou in 1513 de eerste worden om de Stille Oceaan te bevaren. Hij was ook degene die grote roem vergaarde door zijn ontdekkingstochten door Centraal Amerika. Erg lang heeft hij niet van zijn roem kunnen genieten. In 1517 is hij overleden. Wel leeft hij nog voort in de herinnering van de Panamese bevolking aangezien de nationale munteenheid naar hem is genoemd.
Iets eerder (in 1471) werd Francisco Pizarro geboren. Hij stond aan het hoofd van de expeditie die er uiteindelijk in geslaagd is het grote en machtige Inca Rijk in Peru te onderwerpen. Na deze overwinning in 1533 werd hij benoemd tot gouverneur van Peru. Hij zou dit blijven tot zijn gewelddadige dood in 1541.
De beroemdste ontdekkingsreiziger uit dit rijtje is de jongste van het stel. Hij werd in 1451 geboren te Genua in Italië. Zijn naam luidde Christoffel Columbus.
Weliswaar van Italiaanse komaf, wordt hij toch in een adem genoemd met de overige Spaanse ontdekkingsreizigers. In navolging van de in Florence geboren Amerigo Vespucci (1451-1512) vestigde Columbus zich namelijk in Spanje.
Na eindeloos gezeur wist Columbus in 1492 van de Spaanse koning Ferdinand gedaan te krijgen dat deze een expeditie zou financieren. De tocht moest leiden naar het Midden Oosten. Door een kleine navigatiefout ontdekte Columbus op 12 oktober 1492 de Bahama's en Cuba.
Op zijn derde tocht, in 1498, zette hij voet aan land op het Amerikaanse continent. Dit gebeurde in het huidige Venezuela in Zuid-Amerika, bij de monding van de rivier Orinico. Na zijn terugkeer in Spanje bleek dat Amerigo Vespucci bij hoog en bij laag volhield dat hij reeds in 1497 het

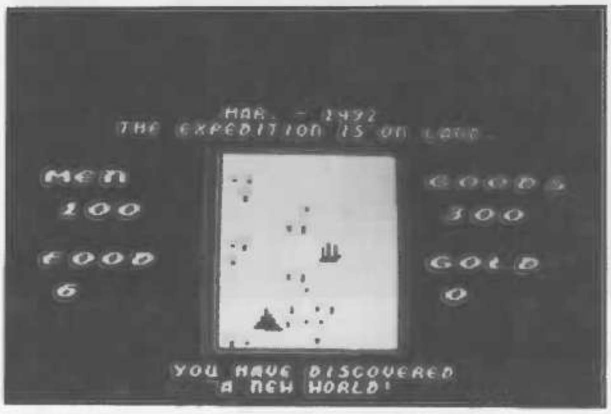
vasteland had ontdekt. Ondanks het feit dat dit niet kon worden bewezen is het continent naar hem genoemd. Een pikant detail van deze hele geschiedenis is dat Columbus bij zijn terugkeer er nog steeds van overtuigd was de Oriënt te hebben ontdekt. Vandaar dat hij de oorspronkelijke inwoners van Amerika Indianen noemde.
Tot zover de achtergrondinformatie van Seven Cities of Gold.



Thuis kun je de kaart bestuderen

Seven Cities of Gold kan op twee manieren worden gespeeld. Ten eerste heeft de speler de mogelijkheid de omzwervingen van Columbus na te bootsen en het Amerikaanse continent te ontdekken. Dit doet hij door (als de titelpagina zichtbaar is) de toets <F7> (*PLAY GAME*) in te drukken. Het spelprogramma wordt dan geladen, waarna gevraagd wordt de diskette met de kaart (*MAP DISK*) in de drive te stoppen. De historische kaart staat op de achterkant van de speldiskette.
Het is ook mogelijk de computer een geheel nieuwe wereld te laten ontwerpen. Om dit te doen dient de toets <F3> (*CREATE NEW WORLD*) te worden ingedrukt. Er dient dan een nieuwe diskette in de drive te worden gestopt waarop de kaart van de nieuwe wereld wordt gecreëerd. Het scheppen van zo'n nieuwe wereld is een tijdrovende bezigheid aangezien de computer niet plompverloren berggebieden, rivieren, dorpen etc. op de kaart neerkwakt. Het programma gaat uit van bepaalde theorieën. Zo zullen bergketens ontstaan op die plaatsen waar verschillende aardlagen over elkaar heenschuiven. Het kan ook niet gebeuren dat vlak naast een grote stad een primitieve stam zijn tenten opslaat. Door de complexiteit van het programma duurt het ontwerpen van een nieuwe wereld maar liefst 20 minuten. Maar wat zeuren we eigenlijk, voordat de computer werd uitgevonden duurde zoiets zes dagen.
Het spel begint in maart 1492, het jaar dat Columbus voor het eerst op reis ging. De speler kruipt in de huid van Christoffel Columbus. Hem wordt na lang wachten een onderhoud met de koning toegestaan.
Eindelijk is het dan zover, de koning heeft zich bereid verklaard de tocht naar de onbekende streken te financieren. Hij verstrekt je een lening van 2000 goudstukken. Teneinde je niet in de verleiding te brengen na je vertrek uit het paleis meteen de eerste de beste kroeg in te duiken krijg je dit bedrag in de vorm van schepen, voedsel, manschappen en handelsgoederen.
Als tegenprestatie vraagt de koning je om missies te stichten ten bate van de kerk, forten te bouwen om het dreigende militaire overwicht van de Portugezen tegen te gaan en goud en specerijen mee terug te nemen om de schatkist te spekken.
Na een druk op de vuurknop sta je weer buiten het paleis.
Op weg naar de haven passeer je achtereenvolgens de kroeg, je eigen huis en de zaak waar je alles kunt aanschaffen dat voor je expeditie nodig is.
Als je verstandig bent duik je zo vaak mogelijk de kroeg in. Wij willen onze lezers met dit advies niet op het slechte pad brengen, maar dit is de enige plaats waar het spel kan worden gesaved.
Dit is niet de eerste expeditie die door het hof is bekostigd. Uit ervaring weet men dat 4 schepen, 100 matrozen, voedsel voor 52 weken en 300 handelsgoederen uitstekend voldoen.
Op weg naar de haven kom je langs je eigen huis. Hier kun je, nadat je veilig bent teruggekeerd, naar binnen lopen om in alle rust aan de kaart van het nieuw ontdekte

werelddeel te werken. Rechts van de kaart is af te lezen hoeveel procent van de verschillende onderdelen waaruit het continent bestaat je al ontdekt hebt. Deze onderdelen zijn opgesplitst in land, rivieren, inboorlingen, mijnen en speciale gebieden. Onder speciale gebieden worden uitgestrekte meren, bergruggen etc. verstaan.
Verder is hier te zien hoeveel missieposten je hebt gesticht, hoeveel je vermogen bedraagt en het aantal levens dat resteert.
Vol ongeduld loop je door naar de haven. De winkel *(OUTFITTER)* kun je voor het vertrek van de eerste expeditie rechts laten liggen.
Eenmaal aan boord verandert het beeldscherm. In het midden wordt een klein vierkant zichtbaar met daarin een witte cirkel. De witte cirkel stelt de vloot voor, en het blauwe vierkant is het uitzicht over de oceaan. De expeditie vertrekt vanaf de Canarische eilanden. Het programma meldt ten onrechte dat dit op 20° Noorderbreedte ligt. Deze fout is echter voor het verdere verloop van het spel niet van belang. Je moet alleen wel onthouden dat bij terugkeer de positie van de thuishaven 30° Noorderbreedte is.
Aan de linkerkant is het aantal manschappen en hun voorraad voedsel te zien. Deze voorraad wordt uitgedrukt in weken voedsel voor de gehele bemanning. Rechts staat vermeld hoeveel goederen en goud je meevoert. Boven in beeld wordt de datum bijgehouden, met direct daaronder de melding of de expeditie aan boord *(ABOARD SHIP)* of aan land *(ON LAND)* is.
Onderaan is de snelheid af te lezen. Op zee kan dit volle kracht *(FULL)* of halve kracht *(HALF)* zijn. Onder de snelheid tenslotte wordt de diepte van het water aangegeven. Deze loopt van ondiep *(SHALLOW)* via normaal *(MEDIUM)* tot diep *(DEEP)*.
De vaarrichting kan worden vastgezet door de joystick in een bepaalde richting te duwen en op de vuurknop te drukken.
Tijdens de reis kun je de kaart raadplegen, maar midden op de oceaan is de enige informatie die je krijgt de breedtegraad waarop de schepen zich bevinden. De kaart roep je op door op de vuurknop te drukken.



De expeditie zet voor de eerste maal voet aan land

Laten we er even van uit gaan dat je het historische scenario speelt. Wanneer je onmiddellijk na het vertrek in een rechte lijn naar het westen zeilt kom je na enige minuten uit bij Haïti met vlak daarnaast Cuba. Boven deze eilanden zul je de Bahama's vinden, en nog iets meer in noord-westelijke richting het vasteland van Noord-Amerika.
Om aan land te gaan moet je vlak voor de kust de vuurknop indrukken, waarna een nieuw menu zichtbaar wordt. Kies hieruit voor "*DROP STUFF OFF*". Het beeldscherm toont nu onder elkaar een zelfde opsomming als voor het vertrek. Om nu manschappen aan land te laten gaan selecteer je met de joystick het hoofdje "*MEN*"
Door de joystick naar links en rechts te bewegen kun je de grootte en samenstelling van de landingsploeg bepalen. Op dezelfde wijze geef je ze voedsel en handelsgoederen mee.
Eenmaal aan land kan de expeditie zich met drie verschillende snelheden voortbewegen, te weten: voorzichtig *(CAUTIOUS)*, een stevige wandelpas *(MODERATE)* en met onbezonnen vaart *(WRECKLESS)*.
In het kleine schermpje is de directe omgeving zichtbaar. Het gebied dat zichtbaar is beslaat 120 mijl in alle richtingen. (Een mijl is ongeveer 1600 meter.) Tijdens de tocht door de binnenlanden wordt de kaart



De expeditie heeft een fort gebouwd.

verder ingevuld met de gebieden die je hebt bezocht. Op de kaart worden de verschillende terreinsoorten aangegeven. De steden worden echter niet zichtbaar, doordat de schaalverhouding van de kaart hier niet op berekend is. Een vakje van de kaart beslaat namelijk 960 mijl. Tijdens de wandeling zijn de steden op het laagste speelniveau wel zichtbaar. Op de twee hogere niveaus zul je ze echter zelf moeten zoeken.

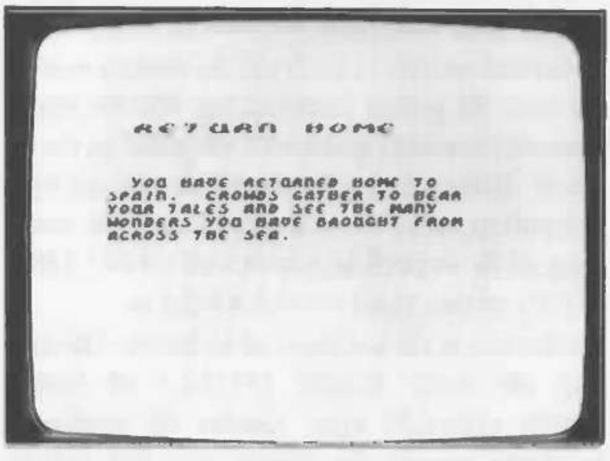
Afhankelijk van de grootte van de steden zul je armoede of rijkdom aantreffen. Zodra je een stad binnengaat wordt door het programma ingezoomd. Het kleine beeldschermpje laat nu in close-up de bewoners zien. Nieuwsgierig drommen ze rond de expeditie samen. Om te onderhandelen *(TRADE)* zul je het opperhoofd moeten vinden. Deze staat altijd in het midden van de stad en is herkenbaar aan een grote paarse helm. Beweeg echter voorzichtig. De bewoners zien er weliswaar uit als echte macho's, maar bij de geringste aanraking spatten ze als zeepbellen uit elkaar. Een paar slachtoffers onder de bevolking wordt nog wel door de vingers gezien als een ongelukje, dood je er echter teveel dan worden de inboorlingen kwaad en proberen ze je te doden. Ze hebben weliswaar met hun speren geen schijn van kans tegen de expeditie, maar het betekent wel dat je het onderhandelen kunt vergeten. Bovendien kiest het opperhoofd dan een veilig heenkomen. De situatie is meestal nog wel te redden door de bewoners te bedelven onder cadeautjes *(OFFER GIFTS)*.

Probeer de neiging om het spel op historisch juiste wijze te spelen te bedwingen. Het in koelen bloede afmaken van de bevolking en daarna grijpen wat je nodig hebt komt je op een gevoelige reprimande van de koning te staan. Bovendien werkt de communicatie tussen de verschillende steden efficiënt. Een groot aantal hinderlagen is dan haast onvermijdelijk.

Als de onderhandelingen succesvol zijn verlopen krijg je een aantal dragers *(BEARERS)* toegewezen. Hierna kun je handelsgoederen ruilen tegen voedsel en goud. Het kan gebeuren dat het opperhoofd je vraagt een missiepost te stichten. Dit doe je door te kiezen voor de optie *DROP STUFF OFF*. Vervolgens laat je een aantal mannen achter totdat wordt gemeld dat dit er genoeg zijn voor het stichten van een missie.

Na de onderhandelingen staat de expeditie weer buiten het dorp om de tocht te vervolgen.

Op een gegeven moment zul je de terugtocht moeten aanvaarden omdat je voedselrantsoenen en de handelsgoederen opraken.



Behouden thuis.

Je zult dan de schepen weer moeten terugvinden om aan boord te gaan. Voordat je inscheept heb je de mogelijkheid een fort te bouwen. Dit geschiedt op dezelfde wijze als het stichten van een missiepost. Vergeet echter niet voldoende voedsel achter te laten, anders zul je bij terugkomst in het fort alleen de door de gieren afgekloven

botten terugvinden.
Wanneer de expeditie op de tocht door de binnenlanden zoveel goud en voedsel heeft vergaard dat de schepen dit niet allemaal kunnen vervoeren moet je iets achterlaten. Deze bergplaats *(CACHE)* wordt dan aangegeven door een kruisje zodat je later de spullen weer kunt terugvinden.
Bij behouden terugkeer in de thuishaven kun je op bezoek gaan bij de koning. Indien hij tevreden is over de geboekte resultaten geeft hij je misschien een nieuwe lening. Ook bestaat de kans op een mooie promotie.

Speeltips

Als je snel rijk wilt worden in het historische scenario moet je, voordat je voor de eerste keer op pad gaat, een extra schip aanschaffen. Aangekomen bij Haïti ga je aan land en loopt het moeras in. Hier zul je een goudmijn aantreffen die je leeg kunt halen.

Wees op de hogere speelniveaus voorzichtig met het naderen van de kust. Elk schip dat de kust raakt zinkt onmiddellijk.

Dragers zijn op de hogere niveaus ook uitstekende gidsen. Zij kunnen steden en verborgen schatten aanwijzen die je zelf misschien zou missen. De dragers doen dit echter alleen wanneer de expeditie ergens uitrust.

Het kan uiteraard gebeuren dat je op volle zee wordt overvallen door een zware storm. Het risico bestaat dan dat een aantal mannen overboord slaat. Bovendien is het tijdens de storm niet mogelijk de kaart te raadplegen. Indien de storm dezelfde richting heeft als de expeditie kun je het beste even de tegengestelde richting uitvaren. Zodra je uit de storm bent geraakt kies je de oude koers weer, en de storm blijkt te zijn opgelost.

In het historische scenario is de westkust van Amerika alleen per schip te bereiken via de in het zuiden gelegen Kaap Hoorn. Wanneer je helemaal in het noorden bij het tegenwoordige Canada bent en je komt tot de ontdekking dat je voedsel bijna op is kan dat natuurlijk vervelende gevolgen hebben. (Waarschijnlijk zul je je in die situatie afvragen waarom men zolang gewacht heeft met het graven van het Panamakanaal.)

Het programma houdt ook rekening met de invloed van de jaargetijden. Dit betekent dat je in de winter minder voedsel zult aantreffen in de steden. Ook is de kans op stormen in bepaalde jaargetijden (afhankelijk van je positie) natuurlijk groter.

Eenmaal aan land beweegt de expeditie zich sneller voort door de rivierbeddingen. Laat je schepen achter op makkelijk herkenbare plaatsen. Als je dit bij riviermondingen doet heb je bij terugkeer het voordeel dat je alleen de rivier hoeft te volgen. Bovendien verplaatst de expeditie zich langs de rivieren sneller.

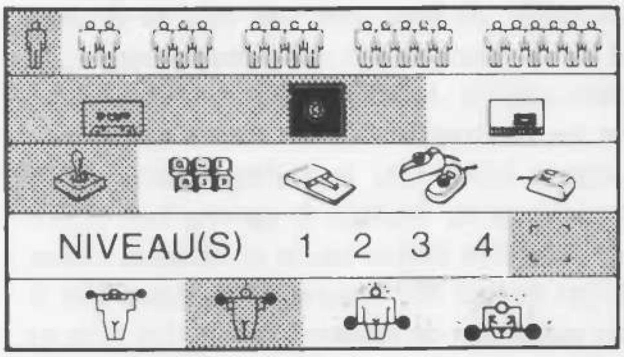
Ondanks het feit dat dit spel uitsluitend door één speler te spelen is kunnen toch competities worden opgezet. Op kant twee van de programmadiskette staat namelijk een speciaal programma om nieuw ontworpen wereld te kopiëren.

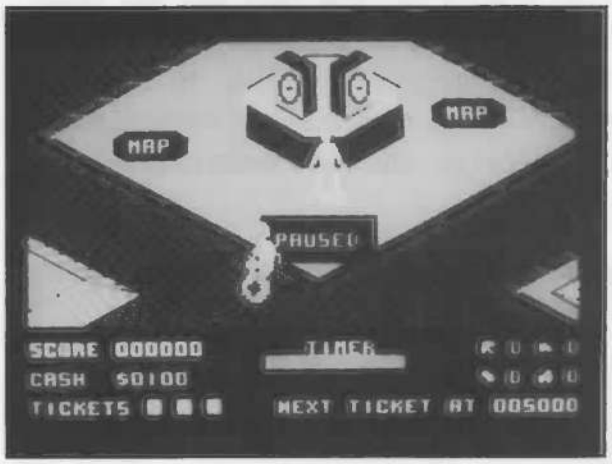
De laatste tip is van meer algemene aard. Het historische scenario kan ook voor educatieve doeleinden worden gebruikt. Hou hiertoe een atlas bij de hand, zodat de namen van ontdekte rivieren, steden etc. kunnen worden opgezocht.

720°

S

U.S. Gold | Chris Butler | HomeSoft Benelux





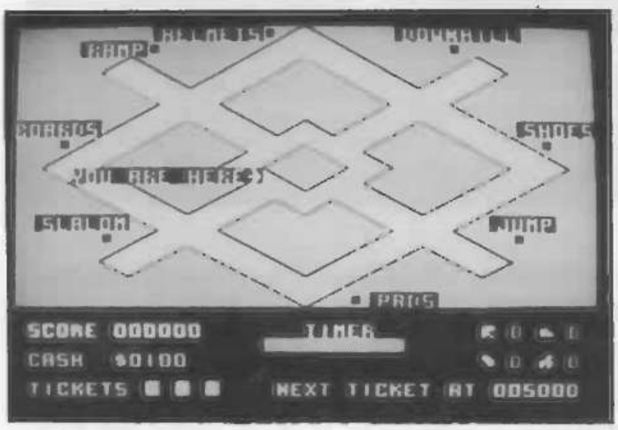
Doel

In het spel *720°* moet je proberen zo lang mogelijk overeind te blijven temidden van velerlei gevaren. Rijdend op een skate-board moet je proberen auto's, spelende kinderen stoeiende tieners en wat die meer zij te ontwijken. Tijdens het spel krijg je de gelegenheid om betere uitrustingsstukken aan te schaffen, mits je daarvoor voldoende geld hebt verdiend natuurlijk.

Beschrijving

Als iets het jaar 1987 kenmerkt in de computerspellen wereld, dan is het waarschijnlijk wel de plotselinge voorliefde voor skate-boards. Niet alleen in de speelhallen waren de automaten met dit onderwerp populair, ook de verschillende op dit thema gebaseerde spellen voor de homecomputer waren haast zonder uitzondering een succes. Eén van de beste conversies van een skateboard spel uit de hallen werd door Chris Butler gemaakt voor U.S. Gold, dat de rechten voor dit spel heeft gekocht van de fabrikant van de hallenversie, Atari Games Corporation.
Chris Butler werd speciaal voor dit projekt ''geleend'' van Elite, een andere softwarehuis dat zich heeft gespecialiseerd in het converteren van beroemde spellen uit de speelhallen. Chris Butler heeft onder andere het spel *Ghostst 'n' Goblins* gecodeerd voor Elite, dus hij had al bewezen overweg te kunnen met een reeks enen en nullen.
Behalve trendvolger is men soms bij U.S. Gold ook wel een trendsetter. Het komt de laatste tijd regelmatig voor dat de verpakking van een spel dat door U.S. Gold wordt uitgebracht behalve het spel zelf ook een cassette bevat. Op deze cassette staat dan de originele muziek uit de speelhal. Dat dit soms tot verwarring leidt weten de mensen bij HomeSoft ook. Men heeft ons verzekerd dat er regelmatig klachten komen over het feit dat het spel niet wil laden. Op de vraag of men dan misschien probeert om de muziekcassette in te laden volgt dan meestal een pijnlijke stilte. Het schijnt dat zelfs een recensent van een vooraanstaand Nederlands Commodore blad (we zullen hier geen namen noemen) naar HomeSoft heeft gebeld omdat hij de muziekcassette, die bij het spel *Out Run* wordt geleverd, niet geladen kreeg in zijn computer. Dus, nog even voor alle duidelijkheid: de cassette met de opdruk *"Audio only"* is bedoeld om in de stereo-installatie of de walkman af te spelen. Het liefst tijdens het spelen van het spel zodat het lijkt alsof je in een speelhal aan het spelen bent.

In het spel *720°* speel je de rol van een jong, veelbelovend, talent op een skate-board. Jong en veelbelovend is echter synoniem voor iemand die nog niet echt iets heeft gepresteerd. Je zult dus eerst moeten bewijzen dat je de beloftes voor de toekomst kunt waarmaken. Om dit te doen ben je afgereisd naar Skate City. Het hart van het skateboard paradijs. In Skate City zijn vier verschillende parken te vinden. In deze vier parken kun je meedoen aan wedstrijden in evenzoveel verschillende onderdelen van de sport.



De plattegrond

Ook kun je in Skate City vier winkeltjes aantreffen waar je betere uitrustingsstukken kunt aanschaffen. Er zitten alleen wel een paar haken en ogen aan dit verhaal. Om toegelaten te worden tot de wedstrijden heb je kaartjes nodig. Kaartjes krijg je alleen door voldoende punten te verdienen tijdens de wedstrijden en in Skate City zelf.
De wedstrijden zijn ook de enige bron van inkomsten in Skate City. Afhankelijk van de prestaties die je tijdens de wedstrijden levert, krijg je een bronzen, zilveren of gouden medaille (met de daarbij behorende envelop met inhoud) uitgereikt. Het op deze manier verdiende geld kun je weer naar hartelust uitgeven in de winkels die allemaal van die prachtige spulletjes verkopen.
Op je tocht door Skate City zul je talrijke kansen krijgen om stunts uit te halen. Ook hiermee kun je punten verdienen.
Je moet echter oppassen dat je door niets of niemand wordt geraakt, want anders val je en het kost tijd om weer overeind te krabbelen. ''Nou en'', zul je nu misschien denken. Laat ons deze lakse houding echter onmiddellijk corrigeren. Indien je te lang in Skate City rondhangt voordat je op weg gaat naar een wedstrijd, dan word je aangevallen door een zwerm dodelijke wespen. Deze wespen hebben echter geen toegang tot de wedstrijdbanen. (Ze konden zeker geen kaartje meer op de kop tikken.)
De besturing van de jongen op het skateboard vereist enige oefening, doch is niet moeilijk. Je laat hem om zijn as draaien door de joystick een cirkelende beweging te laten maken. Je krijgt vaart door de joystick in de richting te blijven duwen waarin de jongen kijkt. Om te springen druk je de vuurknop in. Tijdens de sprong kun je één of meerdere malen om je as draaien. (Daar komt de titel *720°* trouwens vandaan. Het is de naam van de manoeuvre waarbij je in de lucht springt en tweemaal om je as draait.) Je krijgt alleen punten wanneer je veilig landt.
Nadat het spel is geladen, sta je in het midden van Skate City, vlak naast een paar immense luidsprekers. Links en rechts van de luidsprekers is het woord *MAP* op het cement geschilderd. Wanneer je hier overheen rijdt, roep je een plattegrond op van Skate City. Op deze plattegrond staan de plaats van de verschillende wedstrijdparken en winkels aangegeven. Een klein wit pijltje geeft bovendien aan waar je zelf staat. Zoals je zult zien is het stratenplan van Skate City niet erg complex.



De ''ramp''

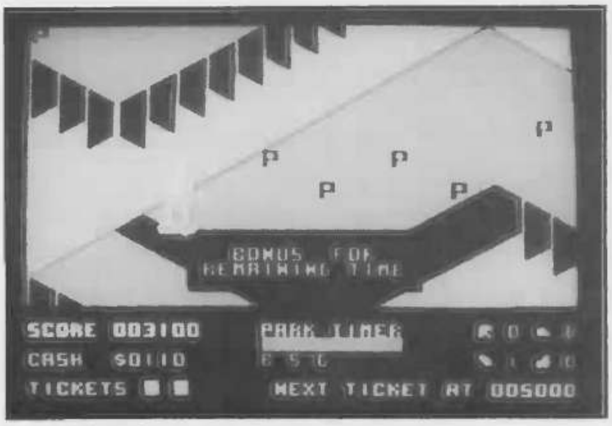
Je bergt de plattegrond weer op door de vuurknop in te drukken. Het spel wordt overigens gepauzeerd zolang je de kaart

bestudeert.

De informatie onderin beeld bevat de volgende onderdelen:
Aan de linkerkant zie je, onder de tot nu toe behaalde score, het bedrag dat je aan geld bij je hebt. Daaronder zie je het aantal kaartjes dat je hebt. Elk gele vierkantje stelt een kaart voor. Zoals je ziet, begin je het spel met een bedrag van $ 100 en met drie kaartjes. Midden onder het speelveld zie je een gekleurde balk. Deze wordt steeds korter naarmate de tijd verstrijkt. Je moet proberen om een volgend wedstrijdpark binnen te rijden voordat de tijd verstreken is. Dit is niet noodzakelijk als je van een uitdaging houdt. Vanaf het moment dat de balk verdwenen is, word je achtervolgd door een zwerm dodelijk wespen. Eén kleine vergissing kost je dan een leven.

Rechtsonder in beeld zie je hoeveel punten je nodig hebt voordat je een nieuw kaartje krijgt. De eerste nieuwe kaart krijg je door het behalen van 5000 punten. Voor alle volgende kaartjes heb je steeds 10.000 punten meer nodig.
Boven de vermelding van het benodigde puntenaantal zie je nog vier paarse symbooltjes met daarachter het cijfer 0.
Van links boven naar rechts onder stellen deze symbooltjes voor: een helm, schoenen, een skate-board en kniebeschermers.

Dit zijn de artikelen die je in de winkels kunt aanschaffen. Het aantal dat je van elk artikel hebt gekocht verschijnt dan naast het symbooltje. In iedere ronde kun je elk wedstrijdpark slechts één maal bezoeken. Het wordt daarna gesloten totdat je alle andere parken hebt afgewerkt.
In de volgende ronde is alles dan weer geopend voor een nieuwe wedstrijd.



De slalombaan

Het spel kan op elk gewenst moment worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Je hervat het spel weer door nogmaals op de <SPATIEBALK> te drukken.
Het is ook mogelijk om de muziek naar keuze uit te schakelen en weer aan te zetten. Dit doe je door toets <F1> in te drukken. Het uitzetten van de muziek is vooral handig wanneer je tijdens het spel naar de bijgeleverde muziekcassette wilt luisteren.

Speeltips

Het effect dat de verschillende uitrustingsstukken op het spel hebben is het volgende:
Skate-board = een hogere maximum snelheid
Schoenen = je kunt hoger springen
Kniebeschermers = je herstelt sneller na een valpartij
Helm = je neemt meer risico's tijdens een stunt

Het heeft geen nut om meer dan drie stuks van elk artikel te kopen.
Probeer de vier wedstrijdparken en de winkels in een vaste volgorde af te werken. Wij raden aan om te beginnen met het kopen van een skate-board en vervolgens aan de slalom mee te doen. Hierna koop je kniebeschermers en ga je een partijtje springen. De volgende halte is de winkel waar de schoenen worden verkocht. Neem hierna deel aan de afdaling en rijdt dan naar de winkel om een helm te kopen. Sluit de ronde af met het betere stuntwerk in de *half-pipe*.
De meeste punten verdien je door over het water heen te springen en een paar maal om je as heen te draaien. Het behaalde aantal punten is ook afhankelijk van de uitrustingsstukken die je hebt aangeschaft.
Na de eerste ronde zul je heel wat kapriolen moeten uithalen in Skate City om voldoende punten voor een volgend kaartje te verzamelen. Doe dit bij voorkeur voor de ingang van het wedstrijdpark waar je naar binnen wilt. Als de beschikbare tijd verstreken is, is het makkelijker de wespen af te schudden omdat je niet zo ver meer hoeft.
Indien je in de vuur van het spel toch plotseling wordt aangevallen door de wespenzwerm, dan hoef je nog niet in paniek uit te breken. Zorg ervoor dat je in beweging blijft en verander regelmatig van richting. Af en toe een verre sprong kan ook nooit kwaad. Pas echter wel op dat je niet valt. Op deze manier zal het niet al te moeilijk zijn toch nog op tijd het wedstrijdpark te bereiken.

De vier wedstrijdparken zijn:

Slalom
Manoeuvreer tussen de vlaggetjes door. Als je de vlaggetjes op de juiste manier hebt gepasseerd worden deze blauw. Verspeel liever wat tijd om terug te gaan naar een gemist poortje. Het is veel belangrijker om alle poortjes door te rijden dan zo snel mogelijk de finishlijn te bereiken.

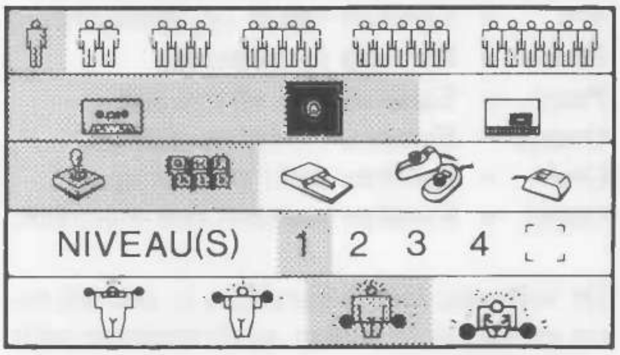
Jump
Op de baan zie je af een toe een klein zwart driehoekje. Deze zijn bedoeld om de plaats te bepalen waar je moet springen. Als je dit goed doet, verdien je bonuspunten. Nog meer bonuspunten verdien je in dit park door tijdens de sprong te stunten.

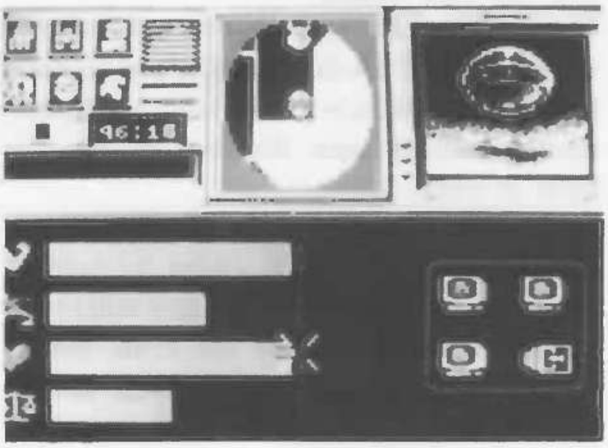
Downhill
In de afdaling is snelheid een eerste vereiste voor het behalen van een goede score. Springen en stunts uithalen is hier uit den boze. Tien tegen één dat je dan in het water beland. Het belangrijkste is hier om recht omlaag te suizen in het midden van de baan. Aan het einde van elk afrit is een nieuwe afrit aangebracht onder een hoek van 90 graden. Laat jezelf hier gewoon opvallen en maak gelijk een haakse bocht. Een aantal naar links omlaag lopende afritten zijn extra breed. Dit is een waarschuwing voor het feit dat deze afrit een splitsing bevat. Anticipeer hier op door zo dicht mogelijk langs één van de randen te rijden.

Ramp
Dit is de *half-pipe* die we ook kennen van *California Games*. Het aantal beschikbare sprongen is in dit spel echter veel minder. Je kunt uitsluitend aan het einde van de pijp omhoog springen. Door nu snelle bewegingen met de joystick te maken draai je om je as heen. Dit vereist wat oefening, maar hoe hoger je springt en hoe vaker je om je as draait, des te meer punten verdien je.

SHADOWFIRE

Beyond | Denton Designs | Home Soft Benelux





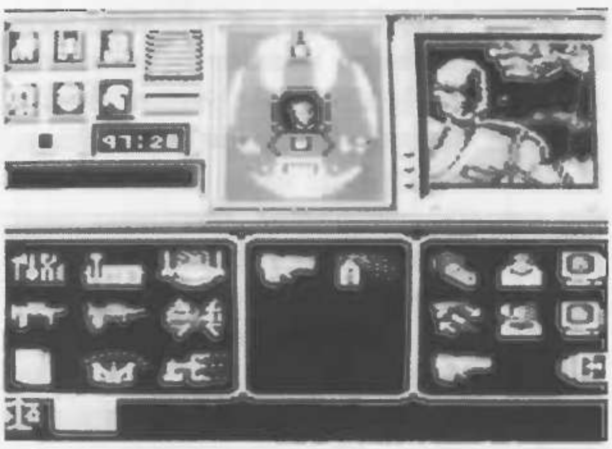
Doel

In het spel Shadowfire dienen eigenlijk drie doelen te worden verwezenlijkt. Ten eerste moet een ontvoerde ambassadeur in veiligheid worden gebracht. Vervolgens moet de dader, Zoff, worden ingerekend. Tot slot moet dan ook nog eens de voltallige bemanning van Zoff's ruimteschip gedood of gevangen genomen worden.

Beschrijving

Het uitbrengen van het spel Shadowfire heeft voor de nodige opschudding gezorgd. Het was namelijk het eerste avonturenspel dat geheel zonder intikken van tekst werd gespeeld. Het geven van commando's geschiedt geheel met behulp van zogenaamde *ICONS.* Deze *Icons* waren tot dan toe alleen bekend van de duurdere personal computers, zoals de Apple Macintosh. Ze werden gebruikt om het gebruik van zakelijke software te vereenvoudigen.
Op de Commodore 64 waren deze *icons* echter nog nooit eerder vertoond. Het idee is enorm aangeslagen en is dan ook veelvuldig door andere softwarefabrikanten geïmiteerd.
Grafisch is het spel zeer goed verzorgd. Ook de muziek is van goede kwaliteit. Voor de bediening van dit spel kan men kiezen uit een ongeëvenaard aantal mogelijkheden.
Niet alleen is het te spelen via het toetsenbord en een conventionele (digitale) joystick, je kunt ook een analoge joystick en zelfs een lichtpen gebruiken om dit spel te spelen.
In Shadowfire voer je het commando over het *Enigma* team, een groep die uit zes leden bestaat. Allen zijn zeer goed getraind in hun vak. De groep bestaat uit 2 mensen, 2 robots, 1 vogel- en 1 insectachtige.
De speler moet deze zes individuen als team laten samenwerken, rekening houdend met zowel hun sterke als zwakke punten. Hiertoe dien je ze afzonderlijk opdrachten te geven.
De eerste taak van de speler is het bewapenen van alle groepsleden. Vervolgens moet de gehele groep, of een gedeelte daarvan, naar het ruimteschip van Generaal Zoff worden geteleporteerd. Aan boord van dit ruimteschip zal tijdens de speurtocht naar de gevangen ambassadeur de nodige tegenstand moeten worden overwonnen.
Misschien vraag je jezelf af waarom de ambassadeur eigenlijk is ontvoerd. Welnu, hij is in het bezit van een uiterst geheim ontwerp voor een nieuw ruimteschip.
De plannen, in de vorm van een micro-disk, zijn in zijn ruggemerg geïmplanteerd. Wanneer generaal Zoff deze vindt, zal hij dat

nieuwe ruimteschip, de *Shadowfire,* zonder twijfel gebruiken om de natie te vernietigen. Daarom heeft het Enigma team opdracht gekregen ambassadeur Kryxix te bevrijden. De beschikbare tijd is echter beperkt. Binnen 100 (echte) minuten moet de zaak zijn geklaard, anders zullen de plannen in handen van Zoff vallen.
Gelukkig kan het spel worden gesaved, zowel op cassette als diskette. Dit doe je door in het eerste menu te kiezen voor het betreffende symbool voor diskette of cassette, links in beeld.
Zoals gezegd begint het spel aan boord van het Enigma ruimteschip, zodra we hebben aangegeven dat we een nieuw spel willen beginnen. Dit doe je door het kruis dat in beeld zichtbaar is na het aangeven van de manier waarop het spel wordt bestuurd, naar het *icon* "NEW GAME" te bewegen. Na een druk op de vuurknop verschijnt het eerste menu op het scherm. Dit bestaat uit vier delen. De onderste helft wordt in beslag genomen door de zes leden van het Enigma team. Rechts zie je ook nog twee pijltjes. Hiermee kun je de achtergrondmuziek naar wens uit- of aanzetten. Aan de linkerzijde is een drietal over elkaar liggende vierkanten met daarin een pijltje zichtbaar. Met dit "icon" kun je terug naar het hoofdmenu. Het spel wordt dan tevens gepauzeerd.



Zark Mantor wacht op instructies.

De bovenste helft van het beeldscherm is verdeeld in drie vierkanten. Rechts is een portret zichtbaar van het karakter dat naar je opdrachten luistert en deze hopelijk uitvoert. In het midden wordt de locatie waar dit karakter zich bevindt getoond. In het linker vierkant kun je de beschikbare tijd aflezen, terwijl in de regel aan de onderkant eventuele berichten worden doorgegeven. Tenslotte is in het linker vierkant te zien waarmee alle karakters bezig zijn.
Deze karakters zijn, van links naar rechts, Syylk, Manto, Zark, Sevrina, Maul en Torik.
Door middel van kleurcodes wordt de activiteit van de karakters gemeld.

Wit	=	Karakter wacht op opdracht.
Blauw	=	Karakter is onderweg.
Paars	=	Karakter valt vijand aan.
Oranje	=	Karakter verdedigt zichzelf.
Geel	=	Karakter trekt zich terug.
Groen	=	Karakter probeert slot te openen.

De volgorde van de karakters is, om het extra makkelijk te maken, in de onderste helft van het beeldscherm anders dan hierboven. Middenboven zie je Manto. Op de onderste rij staan van links naar rechts: Syylk, Sevrina, Maul, Zark en Torik.
Een beknopte karakterbeschrijving van de verschillende leden luidt als volgt:


1

MANTO: Dit is een transportrobot. Hij is de enige die in staat is de teleporteermachine te bedienen. Hij is niet erg sterk, dus wees zuinig op hem. Als hij wordt vernietigd is alle kans op succes definitief verkeken.


2

SYYLK: Dit is een insectachtige. Als beloning voor zijn heldendaden is hij benoemd tot tweede man van de groep.
Syylk is sterk en het is een zeer bedreven strijder. Door zijn enorme haat voor generaal Zoff bestaat echter het risico dat Syylk zijn eigen beperkingen vergeet.


3

SEVRINA MARIS: Deze 22 jaar jonge dame is uit de gevangenis geplukt om de groep te versterken. Ze kan zeer goed overweg met allerlei vuurwapens. Bovendien is ze zeer bedreven in

het inbreken. Sevrina is dan ook een zeer waardevol lid gezien de vele gesloten deuren aan boord van het ruimteschip van Zoff. Zorg dat haar niets kan overkomen aangezien Sevrina de enige is die sloten kan openbreken.


4

MAUL: Maul is een vechtrobot. Zijn vechtkracht is zeer groot. Er kleven echter een paar nadelen aan Maul. Hij is nog nooit eerder in actie geweest, dus zijn gedragingen in de strijd zijn onbekend. Hij beweegt bovendien erg langzaam.


5

ZARK MONTOR: De leider van het Enigma team. Zark is een veteraan uit het leger. Ten gevolge van een groot aantal verwondingen is Zark niet meer geheel menselijk. Hij is haast een bionische man geworden. Hij is een expert op het gebied van allerlei wapens. Ook weet hij zich ongewapend zeer goed te verdedigen. Bovendien is hij een waar talenwonder, die als tolk voor de groep dienst doet.


6

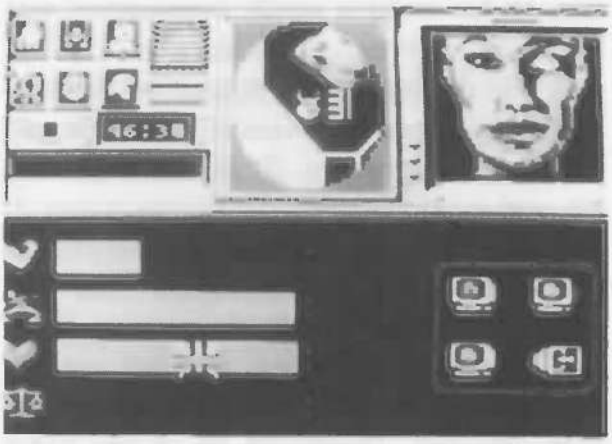
TORIK: Torik is een vogelachtige met een uiterst crimineel verleden. Hij is onder andere gepakt en veroordeeld wegens wapensmokkel. Door de hoge snelheid die hij kan ontwikkelen is hij bij uitstek geschikt als verkenner. Verder weet hij alles van explosieven.

Om één van deze teamleden een commando te geven beweeg je met de joystick het kruis naar hem toe. Om hem heen zal bij juiste plaatsing een vierkant aan- en uitknipperen. Wanneer je het spel via het toetsenbord bedient moet je daarvoor de volgende toetsen gebruiken:
Omhoog:
<←> en alle andere toetsen vanaf de <Q> tot en met <↑>>.
Links:
<RUN/STOP>, <SHIFT LOCK> of <X>, <V> etc. tot en met <SHIFT>.
Rechts:
<SPATIEBALK> of <Z>, <C> etc. tot en met <CURSOR OMHOOG/OMLAAG>.
Omlaag:
<CTRL> of <A> tot en met <=>.
Als vuur knop wordt <F7> gebruikt.

Wanneer je nu de vuurknop indrukt kun je een blik werpen op de toestand waarin het gekozen karakter zich bevindt.
Van boven naar beneden wordt achtereenvolgens weergegeven: de kracht, de snelheid, het uithoudingsvermogen en het meegevoerde gewicht.
Uiterst rechts zijn drie gekleurde monitoren zichtbaar. Als je de cursor naar de groene monitor beweegt en op de vuurknop drukt, komt het beweginsmenu in beeld. Het selecteren van de rode monitor brengt je naar het gevechtsmenu. Om naar het voorwerpenmenu te gaan, gebruik je de gele monitor. Rechtsonderaan staat het symbool om terug te keren naar het vorige beeldscherm. Dit *icon* wordt ook gebruikt om commando's te herroepen.

Het voorwerpenmenu (Gele monitor).
Als je de gele monitor selecteert verschijnt het volgende menu in de onderste helft van het beeldscherm. Dit bestaat uit drie verschillende vakken. Links zijn de voorwerpen te zien die het gekozen karakter ook ziet. In het midden wordt weergegeven wat het karakter eventueel meedraagt. Op het vlak aan de rechterkant komen we zodadelijk terug, na een korte toelichting op de verschillende voorwerpen die bij het begin van het spel zichtbaar zijn.
De drie voorwerpen die je op de bovenste regel ziet zijn uiterst belangrijk voor het welslagen van de expeditie.
Het voorwerp linksboven stelt het gereedschap voor waarmee sloten kunnen worden opengebroken. Daarnaast zie je een soort joystick. Met dit mechanisme wordt de teleporteermachine in werking gesteld. Rechts hiervan tenslotte is een voorwerp zichtbaar dat nog het meeste lijkt op een rugbybal die aan twee stokjes in de regen hangt. Dit *icon* stelt de teleporteermachine voor.

Geheel links onderin zie je het laatste *icon* van dit deel van het beeldscherm dat enige uitleg behoeft. Deze twee vellen briefpapier dienen om te kunnen ''bladeren'' wanneer meer voorwerpen in een ruimte liggen dan er in dit vak kunnen worden getoond.
Zoals beloofd komen we nog even terug op de betekenis van de *icons* in het rechter vierkant.
Linksboven zie je een vinger die een knop indrukt. Dit *icon* gebruik je om een in je bezit zijnd voorwerp te gebruiken. Hieronder zie je een afbeelding van een pistool met daaronder een mes. Links en rechts van deze voorwerpen staat een pijl. Dit symbool dient om een wapen dat je bezit in de aanslag te houden. Dit doe je door eerst dit symbool te kiezen en op de vuurknop te drukken. Vervolgens wijs je met het kruis een wapen aan en je drukt nogmaals op de vuurknop. Het gekozen wapen wordt dan zichtbaar onder het symbool. Als je dit niet doet zal een karakter een gevecht met de blote handen moeten leveren, ongeacht het aantal en soort wapens dat het bezit.
De middelste kolom toont twee symbolen, achtereenvolgens voor het oppakken en laten vallen van voorwerpen. Het te pakken voorwerp moet worden geselecteerd uit het vak links, terwijl het voorwerp dat je wilt laten vallen moet worden gekozen uit het middelste vak.



Manto wordt aangevallen door Eugs

Vanuit dit menu kun je terug naar het vorige door het symbool rechtsonderaan te kiezen. Het is echter ook mogelijk één van beide monitoren te gebruiken om naar het bewegins- of het aanvalsmenu te gaan.

Het bewegingsmenu (Groene monitor).
Dit menu bestaat ook weer uit drie vlakken. In de grote rechthoek links staan de acht mogelijke richtingen aangegeven. Een ingekleurde pijl betekent dat je het karakter die kant kunt uitsturen, als het tenminste niet voor een gesloten deur staat. In het middelste vierkant kun je lezen waar het karakter dat je een bevel wilt geven zich bevindt. In het kleine vlak rechts staan de inmiddels bekende monitoren en het symbool om naar het vorige menu terug te keren afgebeeld.

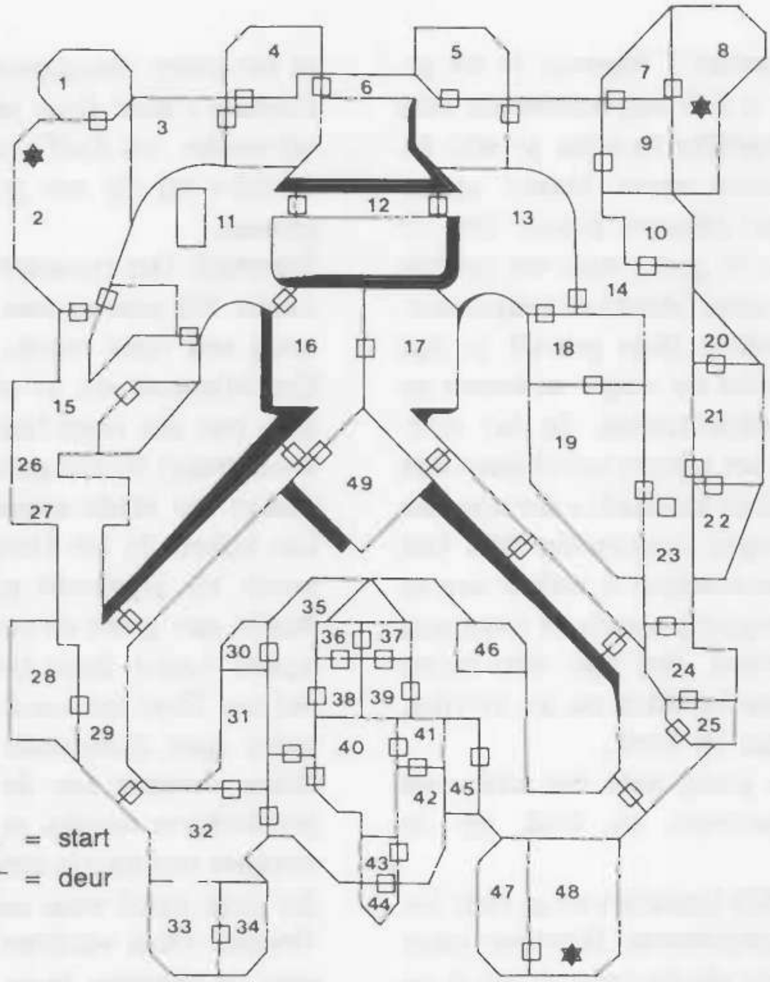
Het aanvalsmenu (Rode monitor).
Ook dit menu bestaat weer uit drie vlakken. Links verschijnen de afbeeldingen van de karakters die zich ook in deze ruimte bevinden. In het middelste vierkant moet je aangeven in welke richting je een aanval wilt uitvoeren of waarin je wilt vluchten. De vijand kan ook op precies dezelfde plaats staan als het karakter dat wordt aangevallen. In dat geval moet de tegenaanval niet in één van de acht mogelijke richtingen worden uitgevoerd. Je kiest dan voor de stip temidden van de pijlen.
Linksonder in het rechter vierkant zie je een *icon* dat gebruikt kan worden om om je heen te kijken. In het linkervak wordt dan getoond wie zich in de aangranzende locaties bevinden. De middelste kolom laat drie verschillende pijlen zien. De bovenste pijl kies je als je wilt aanvallen en de onderste als je wilt vluchten. De middelste pijl die beide kanten opwijst selecteer je als je niet wilt bewegen en jezelf slechts wilt verdedigen. De rechter kolom bevat weer de monitoren en het *icon* om naar het vorige menu terug te keren, of om foute opdrachten te herstellen.

Zoals reeds eerder is opgemerkt is alleen Manto in staat de teleporteermachine te bedienen. Om zichzelf naar het ruimteschip van generaal Zoff te teleporteren moet hij de teleporteercel pakken. Daarna beweeg je het kruis naar het *icon* dat de vinger die een knop indrukt voorstelt. Vervolgens stel je de teleporteermachine in werking door uit de voorwerpen die je links in beeld ziet te kie-

zen voor de *"joystick"*. Wanneer je dit gedaan hebt, moet je ook nog bepalen op welk van de drie mogelijke locaties je wilt terechtkomen. Hierna wordt Manto geteleporteerd naar de gekozen plaats. Om de overige leden van de groep naar het ruimteschip te brengen moet Manto de teleporteercel eerst laten vallen. Deze gebruik je dan door wederom eerst de vinger te kiezen en vervolgens de teleporteercel. In het middelste vlakje van het scherm verschijnen dan de portretten van de teamleden die nog aan boord van het eigen ruimteschip zijn. Om de zaken nog eenvoudiger te maken dan ze al waren, is de volgorde waarin ze staan nog maar eens veranderd. Van links naar rechts en van boven naar beneden zie je: Sevrina, Syylk, Zark, Maul en Torik.
Geef aan wie je graag naar het schip van Zoff wilt teleporteren en druk op de vuurknop.
Het is ook mogelijk karakters terug naar het eigen schip te teleporteren. Hiervoor moet Manto op dezelfde plaats staan als het te teleporteren karakter. De karakters die voor teleportatie in aanmerking komen, worden in het linker vlak getoond.
De ambassadeur is in dit spel te herkennen als een groen *icon* dat, als je hem hebt gevonden, in het schermpje middenboven in beeld verschijnt.

Tot slot nog een korte kennismaking met de verschillende soorten tegenstanders die je hoe dan ook tegen het lijf zal lopen.
Generaal Zoff. Dit is een dictator die zichzelf heeft uitgeroepen tot heerser over de gehele kosmos. Op het beeldscherm wordt hij in het paars weergegeven.
Captain Churl. Deze plaatsvervangende bevelvoerder van Zoff's ruimteschip herken je doordat hij als een grijs figuur wordt afgebeeld.
Marshall. Het ruimteschip wordt zwaar bewaakt. Dit gebeurt niet alleen door mensen, maar ook door robots.
Een Marshall ziet er een beetje uit als een man met een hoge hoed. Onder deze hoge hoed draagt hij een gezichtsbeschermer, met daarin een brede spleet waar hij doorheen kan kijken. In het kleine vak middenboven wordt hij afgebeeld als een vierkant met daarin een groot en een klein kruis.
Squad leader. Deze bewakers worden ook wel een *Targs* genoemd. Ze dragen een naar voren spits toelopende helm. In het middelste vierkant aan de bovenkant van het beeldscherm worden ze weergegeven als een vierkant met daarin een cirkel. Boven en onder deze cirkel staat een streep.
Trooper. Deze wachters des doods luisteren naar de bijnaam *Eugs.* Ze zijn herkenbaar aan hun gevleugelde helmen. In het schermpje middenboven zien ze eruit als een in spiegelbeeld geschreven letter "E" met vier poten.

Enige maanden nadat het spel werd uitgebracht werd ook de *"SHADOWFIRE TUNER"* leverbaar. Met dit programma is het mogelijk het spel practisch geheel te herschrijven. Het stelt de speler in staat om locaties aan te passen, voorwerpen te verplaatsen of de karakteristieken van zowel de vijand als het Enigma team te veranderen.



1 Fighter personnel quarters
2 Fighter launch bay
3 Engineering workshop
4 Exhaust port one
5 Exhaust port two
6 Engineering control
7 Shuttlebay suiting room
8 Shuttlebay
9 Shuttlebay control
10 Armoury
11 Robot repairs and workshop
12 Stern control
13 Assembly area
14 Gundeck
15 Robot security
16 Marshall Xator's command post
17 Security control
18 Barracks
19 Off duty logging
20 Lt's. quarters
21 Barracks briefing room
22 Lt's. quarters
23 Flight control security cut-off
24 Military section reception
25 Military section check
26 Fighter control
27 Robot control computer
28 Robot to human liaison
29 Flight control security cut-off
30 Captain's cabin
31 Flight personnel quarters
32 Science and information centre
33 Information centre
34 Science centre
35 Signaling computer
36 Translation computer
37 Provisions and stores
39 Computer security
39 Canteen and bar
40 Sky fortrees bridge
41 Escape shuttle computer
42 Escape shuttle airlock
43 Escape shuttle suit locker
44 Escape shuttle navigational computer
45 Pilot area security
46 Navigator's quarters
47 Suit locker
48 Shuttle bay
49 Zoff armoury

Speeltips

Voordat je leden van het Enigma team naar het ruimteschip van generaal Zoff teleporteert moet je deze eerst bewapenen. Dit lijkt een overbodig advies, maar veel spelers vergeten dit in hun tomeloze enthousiasme. Een goede samenstelling van het team is de volgende: Bewapen Syylk met het oranje lasergeweer. Geef Torik het oranje/rode laserpistool. Savrina is het beste af met het gereedschap en het blauwe laserpistool. Maul geef je het driedubbelloopse lasergeweer mee. Manto houdt zich uitsluitend met de teleporteercel bezig. Zark moet zich met zijn blote handen behelpen tegen de vijand. (Had hij maar niet zo moeten opscheppen dat hij zo'n expert was op het gebied van allerlei vechtsporten.)

Teleporteer als basisgroep de volgende karakters: Manto, Torik en Syylk. Deze samenstelling staat garant voor snelle bewegingen. Bovendien kunnen ze gedrieën de meeste situaties het hoofd bieden. In noodgevallen kan bijvoorbeeld Maul worden ingeschakeld.

Nog zo'n overbodige tip: Wanneer je Maul in het spel hebt betrokken, beweeg deze dan als eerste naar een andere locatie. Hij is namelijk ontzettend traag.

Het is niet zo'n goed idee om alle leden naar het schip van Zoff te teleporteren. Dit is overstandig omdat de groep als geheel trager vooruit komt. Bovendien loopt het uithoudingsvermogen van de groepsleden dan snel terug. Je kunt ze daarom beter alleen naar het ruimteschip van Zoff halen wanneer ze echt nodig zijn en weer terug sturen als hun opdracht is voltooid. We denken hierbij bijvoorbeeld aan Sevrina. Haal haar erbij om deuren te openen en stuur haar weer terug nadat het karwei geklaard is.

Vergeet niet om Manto de teleporteercel weer te laten meenemen als hij ergens anders naar toe wordt gezonden. Bescherm Manto en Sevrina tegen elke prijs. Zonder deze twee karakters is het spel niet te winnen.

Tot op zekere hoogte geldt dit ook voor de aanvoerder, Zark. Hij is namelijk de enige die door zijn talenkennis in staat is ambassadeur Kryxix van je goede bedoelingen te overtuigen. Wanneer de ambassadeur is gered kan Zark worden opgeofferd.

Wanneer een karakter gewond raakt moet je het een paar minuten rust gunnen om te herstellen. Om de genezing te bespoedigen moet je het karakter alle voorwerpen die het bij zich draagt laten vallen.

Wanneer de gezondheidstoestand van een karakter kritiek is geworden is het aan te bevelen hem, haar of het naar het eigen ruimteschip terug te zenden.

Aan boord van het schip van Zoff zijn allerlei wapens en andere nuttige objecten te vinden. Deze voorwerpen kun je echter alleen zien wanneer je voor een karakter het voorwerpmenu hebt gekozen.

Je kunt dan het beste Maul met het blauwe lasergeweer (uit de *ARMOURY* of na het doden van de bewakers in de *ROBOT REPAIRS AND WORKSHOP)* uitrusten.

Zark en Torik kunnen het beste overweg met de raketwerpers die in *SECURITY CONTROL* liggen.

Ambassadeur Kryxix kun je vinden in *ZOFF'S ARMOURY* (locatie 49 op de kaart). Om hem te redden moet je aan twee dingen denken. Ten eerste zal hij zich alleen door Zark laten meenemen. Ten tweede moet je de ambassadeur naar je eigen ruimteschip laten teleporteren door Manto. Nadat Kryxix is bevrijd probeert generaal Zoff te vluchten. De enige manier om hem gevangen te nemen (en dus het tweede deel van de opdracht te voltooien) is om ook hem naar het eigen ruimteschip te teleporteren. Het is hierbij handig om te weten dat zijn vluchtroute vrijwel altijd via de *ROBOT REPAIRS AND WORKSHOP* voert.

Plaats Manto dus in de gang die deze locatie verbindt met de *XATOR'S COMMAND POST.* Op het moment dat Zoff hier verschijnt moet je hem teleporteren.

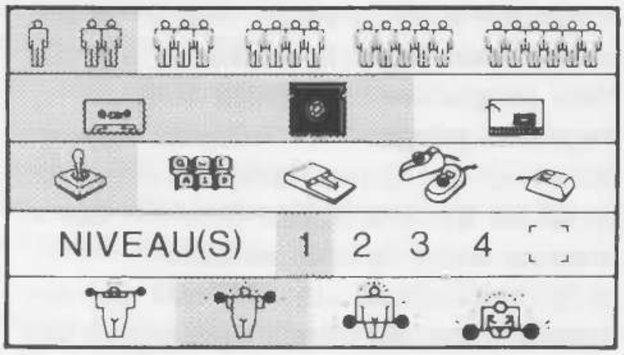
Voor het voltooien van het volgende deel van de opdracht moet je uit *ZOFF'S AR*

MOURY de kaart voor het activeren van het venietigingsmechanisme meenemen. Deze moet je naar de *SKY FORTRESS' BRIDGE* brengen. Hier activeer je eerst de kaart en vervolgens het vernietigingsmechanisme. Daarna heb je precies vier minuten de tijd om alle expeditieleden naar het eigen ruimteschip terug te brengen.
Een betere manier om het spel te beëindigen is echter om alle bemanningsleden te doden. Hierna kan het ruimteschip van Zoff worden geënterd.
Als je denkt dat deze tips gemakkelijker schijnen dan de werkelijkheid is, dan kunnen we je alleen maar gelijk geven.
Voordat je de ambassadeur kunt redden moet je namelijk een behoorlijke troepenmacht van de vijand overmeesteren. Bij de ingang van *ZOFF'S QUARTERS* is bijvoorbeeld een alarminstallatie aangebracht. Zodra dit alarm in werking wordt gesteld zullen alle bemanningsleden zich hierheen spoeden om Zoff te ontzetten. Tegen deze overmacht zal het Enigma team niet zijn opgewassen.
Het is daarom verstandiger de tunnel die naar locatie 17 op de kaart voert op te zoeken. Als het goed is heb je hier de gelegenheid om zonder al te veel problemen een behoorlijk deel van Zoff's troepenmacht uit te schakelen.
Voordat je de ambassadeur gaat bevrijden bind je eerst de strijd aan met de bewakers van de *ASSEMBLY AREA* en die in de *ROBOT REAPAIR AND WORKSHOP*.
Het is niet noodzakelijk Sevrina te hulp te roepen voor het openen van deuren. In de *CAPTAIN'S CABIN* ligt namelijk een sleutelkaart die je kunt gebruiken voor het openen van alle deuren.
De overige sleutelkaarten zijn minder nuttig aangezien ze slechts op één deur passen. Meestal duurt het vinden van de juiste deur langer dan het laten openen ervan door Sevrina.
Het laatste voorwerp waar we speciaal de aandacht op willen vestigen is de *TIME DELAY UNIT*. Dit voorwerp kun je vinden in de ruimte *SIGNALING COMPUTER*.
Degene die dit voorwerp gebruikt kan zich sneller bewegen omdat hij of zij buiten de wurgende greep van de voorbijtikkende tijd komt.

SHANGHAI

Activision | Brodie Lockard, David Lubar | Ariolasoft





Doel

Het doel van dit spel is het verwijderen van alle stenen. De stenen worden bij het begin van het spel volgens een vast patroon neergelegd. De plaats die de verschillende stenen in dit patroon innemen wordt echter door de computer *random* bepaald.

Beschrijving

Shanghai is een denkspel dat wordt gespeeld met de stenen van het *Mah-Jong* spel. De ouderdom van het Mah-jong spel is niet met zekerheid te achterhalen. Het spel stamt in ieder geval uit China, waarschijnlijk ten tijde van de wijsgeer Confucius. Deze leefde van 550-478 voor Christus, oftewel zo'n 2.500 jaar geleden.

Oorspronkelijk was Mah-Jong een kaartspel dat veel door zeelieden werd gespeeld. Omdat het op zee echter nog wel eens wilde spoken, zijn de 144 kaarten, waaruit het spel bestond, op een gegeven moment vervangen door stenen van bamboe of ivoor. Stenen waaien namelijk niet zo makkelijk overboord als kaarten.

Het Mah-Jong spel wordt door vier spelers gespeeld. Deze spelers pakken om beurten een steen uit het midden van de tafel, waarna een andere steen moet worden weggegooid. De spelers moeten proberen bepaalde combinaties te verzamelen om het spel te winnen.

Ongeveer vergelijkbaar met de kleuren waaruit een kaartspel bestaat, kunnen Mah-Jong stenen in verschillende groepen worden onderverdeeld.

De eerste groep zijn de stenen waarop bamboe stokken zijn afgebeeld. Het aantal stokken geeft de waarde van de steen aan, net zoals bijvoorbeeld bij de speelkaart schoppen zes. De stenen uit deze groep worden *"Bam"* of *"Stick"* genoemd.

De tweede groep stenen is voorzien van ballen. Ook weer met verschillende aantallen waarmee de waarde wordt aangegeven. De stenen uit deze categorie worden *"Ball"* of *"Dot" genoemd.*

De derde groep stenen bevat Chinese letters, of karakters. Deze groep stenen wordt aangeduid met de naam "Char" of *"Crak".*

Elk van deze drie groepen bestaat uit negen stenen en van elke groep telt het spel vier complete sets.

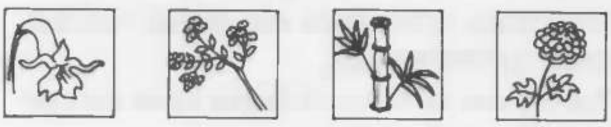
Verder kent het spel nog vier speciale groepen stenen, te beginnen met de vier verschillende windrichtingen.

Van elk van de windrichtingen bevat het spel weer vier stenen.

Daarnaast bestaan er ook drie verschillende

draken, die meestal worden geassocieerd met de drie hoofdgroepen *bam, ball* en *char.* Ook iedere draak komt vier keer in het spel voor.
Tenslotte kent het spel nog stenen die de vier jaargetijden voorstellen en vier stenen die bloemen verbeelden. Van deze laatste acht stenen telt het spel slechts één exemplaar.

Het spel *Shanghai* wordt gespeeld met dezelfde verzameling stenen. Als we alles bij elkaar optellen komen we dus op 144 stenen uit, namelijk drie hoofdgroepen van negen stenen die elk vier maal aanwezig zijn (3 X 9 X 4 = 108). Vervolgens de vier windstreken en de drie draken die allemaal vier maal voorkomen (7 X 4 = 28). En tenslotte de acht jaargetijden en de bloemen.
De opschriften van de stenen zijn in dit computerspel echter iets aangepast. Bij de *bams* en de *balls* wordt de waarde van de stenen namelijk niet aangegeven door het aantal bamboe stokken en het aantal ballen, maar door een cijfer. De *char* stenen dragen allemaal hetzelfde karakter, dat een beetje op de letter "K" lijkt. Ook de waarde van deze stenen wordt door middel van een cijfer aangegeven.
Van de drie verschillende draken zijn er twee eenvoudig als zodanig te herkennen. Het zijn de draken die geassocieerd worden met de *Bams* en de *Chars.*
Achtereenvolgens zijn deze draken te herkennen aan de letter "C" en de letter "F" naast een afbeelding van een draak. De bij de *Balls* behorende draak kent als opschrift alleen de letter "P", zonder een draak.
De vier windstreken zijn gemakkelijk te herkennen aan de eerste letter van de windrichting.
De bloemen en de jaargetijden zien er als volgt uit:



De bloemen



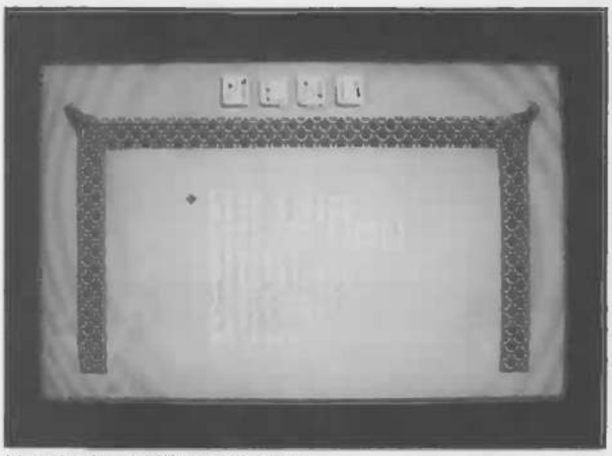
De jaargetijden

Zodra het spel geladen is, verschijnen de stenen in beeld. De formatie waarin ze liggen wordt "de Draak" genoemd. De manier van neerleggen is de volgende: Aan de randen van de Draak liggen de stenen één laag dik. Naar het midden toe worden de stenen op stapeltjes gelegd. Het hoogste stapeltje bestaat uit vier stenen. Het aantal stenen dat op elkaar ligt kun je zien door het aantal streepjes onder de steen te tellen.
In het middelpunt van de Draak ligt een steen bovenop vier verschillende stapels van vier stenen. Deze vormt het hoogste punt van de Draak.
De stenen die onder een andere steen liggen worden pas onthuld nadat de bovenste steen is verwijderd. Het verwijderen van de stenen gebeurt in paren. Twee stenen van dezelfde groep met een gelijke waarde worden steeds als paar weggenomen. Aangezien de bloemen en de jaargetijden slechts elk één maal voorkomen, speelt de waarde van deze stenen geen rol. Het is voldoende om twee bloemen of twee jaargetijden bij elkaar te zoeken.
Het wegnemen van de stenen kan echter alleen gebeuren wanneer daar aan de linker of rechterzijde geen andere steen op dezelfde hoogte naastligt. Ook mag er geen andere steen bovenop liggen.
De stenen die je uit de draak wilt schuiven wijs je aan met het zwarte pijltje. Dit pijltje kun je met behulp van een joystick over het beeldscherm bewegen. Om een steen die je wilt verwijderen aan te wijzen, moet je de vuurknop indrukken. Indien de steen inderdaad weggehaald kan worden, wordt deze wit gekleurd. Als de steen toch nog door een andere steen wordt geblokkeerd, verschijnt de mededeling: *"Not free"* in beeld. De steen neemt dan weer de oorspronkelijke kleur aan.
Op dezelfde wijze kies je de tweede steen.

Wanneer beide stenen inderdaad van gelijke waarde en soort zijn, kun je ze wegnemen door nogmaals de vuurknop in te drukken. Wanneer de stenen geen paar vormen, verschijnt de mededeling: *"Not a match"* in beeld.

Langs de onderkant van het beeldscherm zie je een keuze menu staan. Net zoals bij alle andere menu's die je in het spel tegenkomt, zijn niet altijd alle opties te selecteren. De onderdelen van het menu die je niet kunt gebruiken zijn gearceerd.
De verschillende mogelijkheden op dit eerste beeldscherm zijn:

Remove: Verwijder een tweetal stenen. Deze optie hoef je niet altijd te gebruiken tijdens het spel. Wanneer je de tweede steen van een paar hebt aangewezen kun je het paar ook weghalen door op de vuurknop te drukken.
Undo: Door deze optie te kiezen, kun je één of meerdere zetten terugnemen. Desgewenst kun je zelfs helemaal terug naar het begin van het spel door deze optie herhaaldelijk te kiezen.
Find: Wanneer je geen stenen meer kunt vinden die een paar vormen, kun je deze optie gebruiken. Mochten er toch nog twee stenen liggen die je kunt wegnemen, dan lichten deze op. Deze optie kan ook meerdere malen achter elkaar worden gekozen, zodat je alle mogelijke paren die op dat moment kunnen worden verwijderd, kunt zien. De situatie kan natuurlijk veranderen zodra je een paar stenen hebt gepakt.



Het belangrijkste menu

Menu: Deze optie roept een volgend menu op. Op dit menu komen we dadelijk terug.
Cancel: Met behulp van deze optie kun je besluiten een eenmaal aangewezen steen toch met rust te laten. Je moet *cancel* ook gebruiken wanneer je na het *find* commando weer verder wilt spelen.

Het menu dat vanuit het veld van de Draak kan worden opgeroepen biedt de speler de volgende mogelijkheden:
Ten eerste kun je spellen saven en laden. Dit geldt voor alle mogelijke spelvarianten.
Ook kun je hier aangeven welke variant van het spel je wilt gaan spelen. De mogelijkheden zijn hier:

Solitaire: Je speelt alleen en je moet proberen zoveel mogelijk stenen weg te nemen.
Team effort: Deze variant wijkt niet veel af van de vorige. Het is nu echter mogelijk dat meerdere spelers een team vormen. Ieder op zijn beurt mag proberen één paar stenen weg te nemen. Het is dan de bedoeling dat de teamleden een stilzwijgende samenwerking aangaan en elkaar geen combinatie aanwijzen. Het spel is afgelopen wanneer één van de spelers geen nieuw paar meer kan ontdekken.
Challenge: Deze variant is bestemd voor twee spelers, die het tegen elkaar opnemen. Om de beurt mogen de spelers één paar stenen pakken. Wanneer je deze optie kiest, verschijnt een volgend menu. Hierin moet je aangeven hoelang iedere speler mag nadenken. Wanneer deze tijd wordt overschreden, is de beurt voorbij en mag de andere speler. Zowel de resterende tijd voor een zet, als de gescoorde punten worden voor beide spelers in beeld bijgehouden. Het spel is afgelopen wanneer *beide* spelers het er over eens zijn dat er geen stenen meer kunnen worden weggenomen. Winnaar is degene die de meeste stenen heeft opgeraapt.
Tournament: Het is ook mogelijk om het spel met een onbeperkt aantal spelers te spelen. Hiervoor kies je dan de *tournament* optie. De eerste speler tikt nu zijn naam in, waarna hij het spel kan beginnen. Als hij klaar is, moet vanuit de Draak het menu worden aangeroepen, waaruit dan weer de

keuze *tournament* moet worden geselecteerd.
Iedere speler speelt nu een heel spel, totdat hij niet verder meer kan. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Het is daarom verstandig de andere spelers niet te laten meekijken wanneer jijzelf aan de beurt bent.
Alle spelers krijgen dezelfde Draak voorgeschoteld. Dat wil zeggen dat de stenen door de computer steeds op dezelfde manier worden neergelegd. De duur van een *tournament* spel kan desgewenst aan een bepaalde tijdslimiet worden gebonden, te weten 5, 10 of 20 minuten. Het spel kan echter ook onbeperkt doorgaan.
Uitsluitend de diskette versie van het spel kent de mogelijkheid om tien zorgvuldig uitgezochte Draken in te laden. Deze figuren zijn zo geconstrueerd, dat het absoluut mogelijk is om ze uit te spelen. Je kunt deze Draken laden door voor de optie *Load tiles* te kiezen. Het is ook mogelijk om deze tien speelfiguren in de *challenge* modus te spelen.

De volgende opties zijn zowel voor de cassette als de diskette versie beschikbaar:

Restart: Na het selecteren van deze optie, kun je hetzelfde spel wat je net had gespeeld opnieuw spelen.
Peek: Hiermee kun je kijken welke stenen er onder de bovenliggende schuilgaan. Wanneer je dit echter doet, is het spel wel meteen afgelopen. Vandaar dat je nog in de gelegenheid wordt gesteld om van deze mogelijkheid af te zien.
Go back: Het selecteren van deze optie voert je weer terug naar de Draak.

Speeltips

Doordat de stenen binnen iedere Draak willekeurig door de computer worden geplaatst, zijn er weinig speeltips te geven voor dit spel. Een paar algemene tactische aanwijzingen kunnen we echter wel geven.
Je moet bij het wegnemen van de stenen vooruit denken.
Wanneer je in de Draak drie identieke stenen vrij ziet liggen, is het meestal verstandiger om deze nog even te laten liggen. Dit om te voorkomen dat later blijkt dat je toch beter het andere paar van die drie stenen had kunnen verwijderen.
Het kan ook voorkomen dat alle vier gelijke stenen weggenomen kunnen worden. Doe dit dan, want dat maakt het overzicht over de Draak wat duidelijker.
Probeer zoveel mogelijk om eerst de hoogste stapels stenen op te ruimen.
Links en rechts naast de Draak zie je in totaal drie stenen die twee hele rijen blokkeren. In het midden van de Draak ligt een steen die vier stapels van vier stenen blokkeert. Je moet proberen deze vier stenen zo snel mogelijk weg te krijgen.

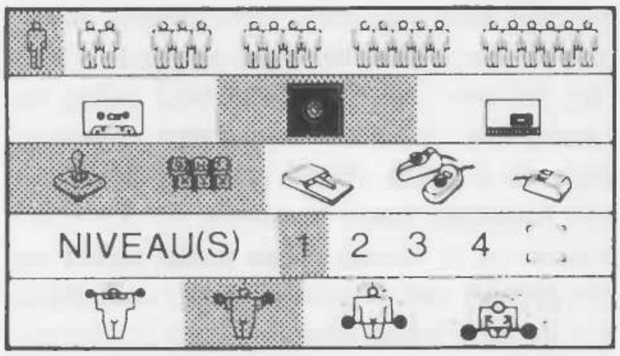


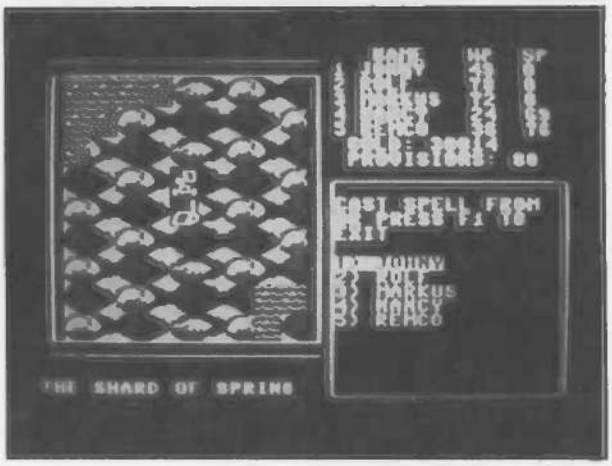
De draak is verslagen

SHARD OF SPRING

S

Strategic Simulations, Inc. | Graig Roth & David Stark | HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel moet men een kwade tovenares verslaan die de scherf van een zeer bijzondere steen gestolen heeft.

Beschrijving

De firma SSI heeft haar ijzersterke reputatie bij computerfanaten vooral te danken aan de immer groeiende reeks oorlogsspellen. Af en toe slaagt deze firma er echter ook in om een *dungeons- & dragons* type spel te ontwerpen dat qua niveau vergelijkbaar is met de Ultima serie van Origin Systems. Questron was het eerste spel van het *dungeons & dragons* genre waarmee de firma SSI ons verblijdde. Onze spelpapillen waren door Questron voldoende geprikkeld om met spanning naar een vervolg uit te kijken. Jammer genoeg tevergeefs. Phantasie I en Phantasie II waren van een beduidend mindere kwaliteit en bezaten weinig van de magische aantrekkingskracht die Questron maandenlang op ons had uitgeoefend. De teleurstelling over de beide Phantasie uitgaven was dermate groot dat we niet overwogen om er een spelbeschrijving aan de weiden. Dankzij The Shard of Spring hebben we de nare smaak van deze twee missers echter helemaal kunnen wegspoelen. Al na een uurtje spelen veroverde The Shard of Spring moeiteloos een plaats in onze harten en daarmee ook in Het Zwaardere Werk!

De krijgers uit het lezerslegioen, die nu staan te trappelen om zich in het avontuur te storten, moeten hun ongeduld nog even bedwingen tot ze zich vergewist hebben van de afschuwelijke gebeurtenissen op het eiland Ymros.

Terwijl de rest van het land gebukt ging onder een ondraaglijke hitte in de zomer en guur vriesweer in de winter, genoot het eiland Ymros twee eeuwen lang van de - zo leek het althans - eeuwige lente. De bewoners van Ymros dankten deze bestendige lente aan een scherf, afkomstig van de levenssteen. Een groot magiër, die men de 'Rode Tovenaar' noemde, had de scherf zodanig bewerkt dat de lente op Ymros zou aanhouden zolang de scherf op het eiland bewaard werd. Daarom had men de waardevolle scherf in een kristallen relekwieënkastje bewaard op een heilige plaats in een bos. In een duistere nacht, nu drie jaar geleden, waaide een ongekende, ijzige wind over Ymros nadat een aangstaanjagende wezen het idyllische eiland bezocht had. Een jager die bij dag en dauw toevallig de heilige plaats passeerde, stelde tot zijn ontzetting vast dat

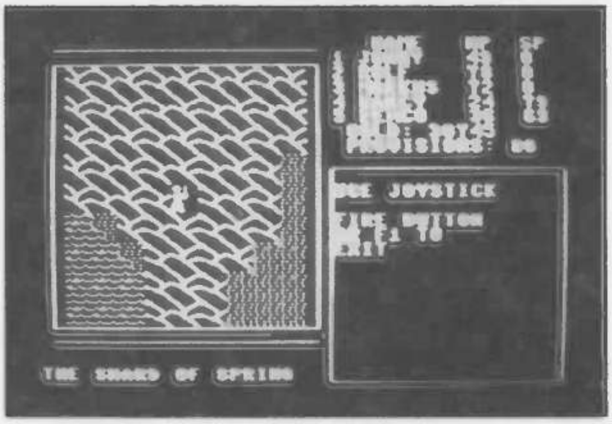
het relikwieënkastje verbrijzeld was. De scherf was verdwenen....

De dag na de ontdekking van de diefstal verschafte een man zich op onverklaarbare wijze toegang tot het koninklijk paleis van Ymros.
De man, lang van gestalte en in lompen gekleed, bracht de volgende grimmige boodschap over aan de koning: ''Siriadne, mijn meesteres, is in het bezit van de lentescherf. Zij eist dat de bewoners van uw land hun goud, voedsel en giften aan haar overdragen in de toren van Ralith (*The Tower of Ralith*). Indien u haar verzoek weigert, zal zij de lentescherf vernietigen en het landschap van Ymros in een ijzige woestenij herscheppen.''

Diezelfde dag nog, onderwierpen de eilandbewoners zich aan de eisen van hun feodale heerseres. Tot op de dag van vandaag brengen ze hun goud, voedsel en giften naar Siriadne. Haar buitensporige eisen hebben het volk armoede en hongersnood gebracht. Het eens zo bekoorlijke landschap is nu somber gekleurd in alle tinten van de wanhoop zoals alleen het hart die kan schilderen.

Sta op, nobele avonturiers; verdrijf de wolken van verdoemenis die als een zwaard van Damocles boven Ymros hangen en red de lentescherf uit de handen van de vermalijde Siriadne!

Zorg dat je een geformatteerde diskette bij de hand hebt alvorens het spel te laden om een karakterdiskette *(charachter disk)* te maken.
Na het laden verschijnt het hoofdmenu op het scherm, waaruit men de volgende opties kan kiezen:
<L>*oad party and go adventuring* (laadt een gezelschap en ga op avontuur)
<C>*character utilities* (karakter opties)
<R>*estore dungeons* (breng de *dungeons* weer in hun oorspronkelijke staat)
<M>*ake character disk* (maak een karakter diskette).
De meeste opties kan men invoeren door de eerste letter van de desbetreffende instructie in te drukken. Indien men dit wenst kan men de opties ook invoeren door middel van de joystick. Als men een joystick gebruikt moet men de knuppel naar boven of naar beneden bewegen om de keuzebalk over de gewenste optie te plaatsen en de vuurknop indrukken om de instructie daadwerkelijk uit te voeren. In plaats van de <F1> toets in te drukken kan men de joystick naar de rechterbenedenhoek bewegen en vervolgens de vuurknop indrukken. Ten behoeve van de leesbaarheid zullen we uitsluitend expliciet vermelden wanneer men de joystick *NIET* kan gebruiken om een bepaalde keuze te maken of een commando in te voeren. Waar nodig zullen we het gebruik van de joystick nader toelichten. De joystick hoort thuis in poort 2. Het gebruik van de joystick wordt uitvoerig beschreven in het hoofdstuk ''Steden''.



Een bijzondere bergketen

<M>*ake character disk* (maak een karakter diskette)
Als men het spel de eerste keer laadt, moet men de <M>*ake* toets indrukken om een karakterdiskette te maken, waarop men het spel kan saven.
Na het indrukken van de <M> toets moet men een lege, geformatteerde diskette in de drive stoppen en de <I> toets indrukken. Om de operatie alsnog te onderbreken en terug te keren naar het hoofdmenu moet men een willekeurige andere toets indrukken.
Zodra het karwei geklaard is, moet men een willekeurige toets indrukken om naar het hoofdmenu terug te keren.
Lezers die de procedure om karakters te ont-

erpen willen overslaan teneinde zich hals over kop in het avontuur te storten, kunnen gebruik maken van een voorgevormd gezelschap van 5 karakters. Dit gezelschap kan men laden door de <L> toets in te drukken. Zodra de optie *Load party* op het scherm verschijnt, moet men het voorgevormde gezelschap laden door de <5> toets in te drukken.

<C>*character utilities (karakter opties)*

Het ontwerpen van karakters is de volgende stap. Nadat men de <C> toets heeft ingedrukt kan men een keuze maken uit twee soorten opties: de karakter *(Characters)* opties en de opties voor gezelschappen *(Parties).*

De verschillende keuzes die men kan maken zullen we in de meest logische volgorde stap voor stap behandelen.

Characters

<C>*reate:*

Met het <C<*reate* commando kan men minstens één en maximaal vijf individuele karakters ontwerpen die vervolgens in een gezelschap kunnen worden opgenomen. Na het indrukken van de <C> toets kan men het ras van het eerste karakter bepalen door een keuze te maken uit 5 verschillen rassen, te weten:

<H>*uman* (menselijk)
<D>*warf* (dwerg)
<T>*roll* (trol)
<E>*lf* (elf)
<G>*nome* (kabouter)

Behalve voor de menselijke karakters *(Humans)* bepaalt het ras tevens het beroep dat door een karakter kan worden uitgeoefend. Dwergen *(Dwarfs)* en trollen *(Trolls)* zijn krijgers, Elfen *(Elfs)* en kabouters *(Gnomes)* zijn tovenaars.

De volgende vijf eigenschappen zijn het meest bepalend voor de verrichtingen van de karakters.

Speed (snelheid)
De snelheid bepaalt het aantal verplaatsingen van een karakter, alsmede het aantal toegestane aanvallen in iedere strijdronde.

Strength (Kracht)
De kracht van een karakter is bepalend voor de verwondingen die door een karakter kunnen worden toegebracht.

Intellect (intelligentie)
De intelligentie van een karakter bepaalt het aantal extra vaardigheidspunten die aan een karakter, krijger of tovenaar, worden toegekend (Zie Extra Vaardigheden). Voor *Wizards* (tovenaars) is het aantal intelligentiepunten bepalend voor het aantal magische punten waarmee hij wordt toebedeeld.

Endurance (incasseringsvermogen)
Deze eigenschap is bepalend voor het incasseringsvermogen van een karakter en voor het aantal *Hitpoints* (incasseringspunten) die worden toebedeeld als het karakter een nieuw niveau gehaald heeft.

Skill (bedrevenheid)
Deze eigenschap is bepalend voor de kwaliteit van de aanval in een gewapend en een ongewapend gevecht.

Ieder ras heeft voor- en nadelen die in de normale eigenschappen en in de extra vaardigheden *(Bonus Skills)* tot uitdrukking komen.

In de onderstaande grafiek worden de voor- en nadelen van ieder ras verduidelijkt.

Ras	*Klasse*	*Extra vaardigheden*	*Kenmerken van het ras*
Mens	naar keuze	geen	+2 snelheid, +2 intelligentie, +2 bedrevenheid.
Trol	Krijger	*armoured skin*	-3 snelheid, +5 kracht, -5 intelligentie, +5 incasseringsvermogen.
Dwerg	Krijger	*berserking/axe*	+1 kracht, -3 intelligentie, +3 incasseringsvermogen.
Elf	Tovenaar	*item lore/weapon lore*	+5 snelheid, -3 kracht, +3 intelligentie, -3 incasseringsvermogen, -2 bedrevenheid.

Iedere eigenschap heeft een beginwaarde van 12, een puntenwaarde 7 moet men als gemiddelde beschouwen. Zonder magische hulp kan geen van de eigenschappen een puntenwaarde bereiken, hoger dan 20 en lager dan 3.
De toebedeling van de puntenwaarden voor de verschillende eigenschappen van een karakter geschiedt door de computer die deze waarden op goed geluk toekent. Als men niet tevreden is met de puntenwaarde van één of meerdere eigenschappen kan men daar in twee beurten veranderingen in aanbrengen.
De eigenschappen zijn genummerd van 1 tot en met 5 (zie de cijfers tussen haakjes). Onder "Change" (verander) verschijnen de cijfers van de puntenwaarden die men wil wijzigen. Door het nummer van een eigenschap nogmaals in te drukken, herroept men het commando om de puntenwaarde te wijzigen. Door het indrukken van de <F1> toets maakt men gebruik van de optie die gunstige maar ook ongunstige gevolgen kan hebben voor de puntenwaarden van de eigenschappen. De wens om wijzigingen door te voeren geschiedt op dezelfde wijze in de tweede beurt.

Als men een menselijk karakter als ras heeft, kan men kiezen uit één van de twee beroepen, krijger of tovenaar, door de <A> (Warrior) of <B> (Wizard) toets in te drukken. Indien men het karakter uit één van de overige klassen selecteert, verschijnt een overzicht van de karakteristieken van het karakter:

Name (naam)
Race ras)
Class (klasse: krijger of tovenaar)

Speed (snelheid)
Strength (kracht)
Intellect (intelligentie)
Endurance (incasseringsvermogen)
Skill (bedrevenheid)
Hit points (de incasseringspunten bepalen hoeveel verwondingen een karakter kan oplopen alvorens te sterven. Iedere klap vermindert het aantal *hit points* van een karakter met één of meerdere punten. Tovenaars uit het gezelschap en magiërs die zich in sommige dorpen ophouden, kunnen een gewond karakter helen. Ook door te slapen kan men een tekort aan *hit points* aanvullen (zie hoofdstuk "Het opslaan van een kamp"). De *hit points* hebben een maximum dat in het begin van het spel gelijk staat een de puntenwaarde van de *endurance* eigenschap (incasseringsvermogen).
Spell points (de magische punten bepalen de toverkracht van een magiër *(wizard)*. Een tovenaar verbruikt magische punten als hij een spreuk gebruikt. De hoeveelheid magische punten va-

riëert al naar gelang de spreuk en de intensiteit van de spreuk (zie hoofdstuk "Magie").

Skills (Extra Vaardigheden). Wordt nader toegelicht in het nu volgende hoofdstuk.

Extra vaardigheden

Extra vaardigheden kosten een bepaald aantal punten. Aan een karakter kan men alleen extra vaardigheden toewijzen zolang de totale puntenwaarde van de extra vaardigheden het aantal intelligentiepunten van een karakter niet overschrijdt. Voor men het avontuur aanvangt verschijnen de verschillende extra vaardigheden, elk voorzien van een nummer, op het scherm. Indien men over voldoende punten beschikt kan men een extra vaardigheid aan een karakter toewijzen door het cijfer in te drukken dat voor de extra vaardigheid staat. Om de extra vaardigheid aan een karakter te ontnemen, moet men hetzelfde cijfer nogmaals indrukken. Extra vaardigheden waar een (+) teken voor staat horen bij het ras van een karakter. Extra vaardigheden waar een sterretje voor staat (*) geven aan dat men de extra vaardigheid zelf aan een karakter heeft toegewezen. Extra vaardigheidspunten hoeven niet meteen gebruikt te worden. Het totale aantal punten of een deel van de punten kunnen worden opgespaard voor later gebruik.
De lijst van de extra vaardigheden verschilt al naargelang het beroep dat het karakter uitoefent, te weten: krijger of tovenaar. In de nu volgende toelichting worden de karakteristieken van de extra vaardigheden uit de doeken gedaan. Het cijfer tussen haakjes geeft het aantal punten aan waarover men moet beschikken om de extra vaardigheid aan een karakter te kunnen toekennen.

Extra vaardigheden voor Krijgers *(Warriors)*

(2) *Sword :* Alle soorten zwaarden mogen gehanteerd worden. Iedereen mag dolken hanteren, maar om een zwaard te mogen gebruiken, moet men over deze extra vaardigheid beschikken.

(2) *Axe :* Alle soorten bijlen mogen gehanteerd worden.

(1) *Mace :* Strijdkosten en Goede morgens *(Morning Stars)* mogen gebruikt worden.

(2) *Karate :* Met blote handen kan een karakter aanzienlijk letsel toebrengen. Naarmate een karakter bedrevener wordt in de Oosterse vechtkunst, afhankelijk van zijn *Skill* eigenschap, zal de aangerichte schade groter kunnen worden.

(2) *Dark Vision :* Een gezelschap dat in de *dungeons* een lichtuıon gebruikt kan door deze extra vaardigheid verder kijken. Indien minstens één karakter over deze extra vaardigheid beschikt zal het gezelschap ook zonder lichtbron zijn weg in de *dungeons* weten te vinden.

(2) *Tactics :* Het karakter dat over deze extra vaardigheid beschikt kan te weten komen door welke monsters de leden van het gezelschap zullen worden nagezeten.

(4) *Armoured Skin :* Deze vaardigheid beschermt de bezitter ervan met een dikke huidlaag die goed is voor twee extra beschermingspunten *(Armour).*

(3) *Berserking :* Deze extra vaardigheid vergroot in belangrijke mate de kans dat de bezitter ervan tijdens een gevecht zijn tegenstander een fatale klap toedient.

(2) *Hunting :* Nadat men een kamp heeft opgeslagen kunnen karakters die over deze vaardigheid beschikken op jacht gaan naar voedsel. Hierdoor kan het gezelschap lange excursies maken zonder afhankelijk te zijn van een nabijgelegen stad om voedsel in te slaan.

(2) *Persuasiveness :* Als een gezelschap een karakter onder zijn leden telt dat over deze overredingskracht beschikt, zal de kostprijs van voedsel, kleding, wapens, enz. aanzienlijk gedrukt worden. De vaardigheid heeft echter geen invloed op de ziektekosten die door helers in rekening worden gebracht.

Extra vaardigheden voor Tovenaars *(Wizards)*

(5) *Fire Runes:* De kunst om vuur op te roepen en te manipuleren. Met deze vaardigheid beschikt een tovenaar over de volgende spreuken:
Column of Fire, Flame Strike, Fire Storm, Melt, Flame Shield en *Magic Torch.* Deze

serie spreuken worden bij voorkeur offensief gebruikt. Deze serie spreuken worden bij voorkeur offensief gebruikt. Deze toverspreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk ''Magie''.

(5) *Metal Runes:* De kunst om metaal te maken en te gebruiken. De tovenaar die deze tak der magie beheerst kan gebruik maken van de volgende spreuken: *Sword, Chains, Death Blade, Strength, Break Bonds* en *Armour.* Dit spreukenarsenaal kan zowel offensief als defensief gebruikt worden. De metaalspreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk ''Magie''.

(5) *Wind Runes:* De kunst om de wind te manipuleren door middel van de volgende spreuken: *Tempest, Still Air, Wings or Victory, Wings, Freedom, Wind Walk* en *Breath of Life.* In dit spreukenpakket vindt men spreuken die massale schade kunnen aanrichten, genezende spreuken en de enige spreuk waarmee men het gezelschap naar een andere plaats kan teleporteren! De windspreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk ''Magie''.

(5) *Ice Runes:* De kunst om de volgende ijsspreuken op te roepen: *Hail storm, Chill, Slow, Freeze, Ice Shield* en *Crystalight.* De *Freeze* spreuk is de sterkste ketenspreuk en *Hail Storm* de krachtigste spreuk om massale schade aan te richten. Deze ijsspreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk ''Magie''.

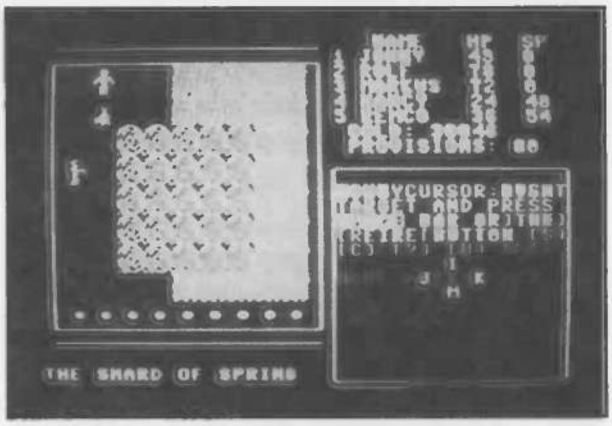
(4) *Spirit Runes:* Door middel van de volgende spreuken kan men de geest beheersen: *Spirit Wreck, Weaken, Clumsiness, Heal, Ressurect, Cure Poison, Transference* en *Sanctuary.* Deze spreuken hebben betrekking op genezing en sterfelijkheid. Deze toverspreuken worden nader toegelicht in het hoofdstuk ''Magie''.

(2) *Weapon Lore:* Deze extra vaardigheid voorziet de bezitter van kennis over verschillende wapens en krijgstoerustingen. Dankzij deze vaardigheid kan een karakter gevonden voorwerpen van deze soort identificeren.

(2) *Potion Lore:* Magische voorwerpen en voorwerpen die in de *dungeons* gevonden worden zullen hun geheim moeten prijsgeven aan de tovenaar die over de *Potion Lore* beschikt.

(2) *Monster Lore:* Deze vaardigheid verstrekt informatie over de sterke en zwakke punten van de monsters op het eiland Ymros. Een karakter, gezegend met de *Monster Lore* vaardigheid kan de kracht, de intelligentie, de vaardigheid, de mate van bescherming en de wapens van ieder monster bepalen.

(3) *Priesthood:* De goddelijke kunst om alle soorten monster te verdrijven die uit de dood zijn opgestaan, zoals *skeletons, zombies* en *wraiths.*



Het verwoestende effect van een windspreuk

Nadat men de extra vaardigheden heeft ingevoerd en men een karakter gevormd heeft dat men wil behouden, moet men een naam intikken en de <RETURN> toets indrukken. Indien men het karakter niet wil opnemen in de lijst van avonturiers moet men de <F1> toets indrukken.

Op bovenbeschreven wijze kan men maximaal 25 karakters ontwerpen op één diskette.

<L>*ist* Lijst van alle karakters

Na het indrukken van de <L> toets verschijnt een lijst van alle karakters op het scherm.

<R>*emove character* Verwijder een karakter

Om een karakter voorgoed van de diskette te verwijderen moet men de <R> toets indrukken. Daarna moet men de naam van het karakter dat niet langer gewenst is, intikken en de <RETURN> toets. Mocht men

zich na het invoeren van de naam alsnog bedenken, dan volstaat het om de <F1> toets in te drukken.

Parties

<J>*oin* Stel een gezelschap samen

Na het indrukken van de <J> toets moet men één van de witte gezelschappen kiezen door middel van de cijfers <1>-<5>. De gele gezelschappen zijn al gevormd en moeten dus eerst ontbonden worden alvorens men een nieuwe samenstelling kan invoeren. Na het indrukken van een cijfertoets verschijnen de namen van de beschikbare karakters in blauwe letters op het scherm. Om een karakter in te voeren moet men de naam van het karakter intikken en vervolgens de <RETURN> toets. Een gezelschap kan uit maximaal 5 karakters bestaan. Ieder karakter kan in slechts één gezelschap tegelijkertijd worden opgenomen.

<I>*nformation* Informatie over een gezelschap

Na het indrukken van de <I> toets moet men het nummer van het gezelschap waarvan men de samenstelling wil controleren indrukken.

<D>*isband* Ontbindt een gezelschap

Indien men een gezelschap wil ontbinden, bijvoorbeeld om een nieuw gezelschap samen te stellen, moet men de <D> toets indrukken en vervolgens het nummer van het gezelschap <1>-<5>.

N.B. Om terug te keren naar het hoofdmenu moet men NIET het *exit* commando gebruiken maar de <F1> toets!

<R>*estore dungeons* Breng de dungeons weer in hun oorspronkelijke staat.

Een aantal speciale ontmoetingen hebben een éénmalig karakter. Indien men het spel opnieuw wil spelen, kan men door middel van dit commando alle ontmoetingen herprogrammeren.

<L>*oad party and go adventuring* Laadt een gezelschap en ga op avontuur.

Na het indrukken van de <L> toets moet men het nummer van het gezelschap indrukken waarmee men op avontuur wil.

Bewegen

Het gezelschap vangt de reis aan vlakbij een dorp op het eiland Ymros. Als men buiten vertoeft, kan het karakter waardoor het gezelschap wordt voorgesteld in de vier windrichtingen kijken. Het karakter hanteert zijn zwaard in de rechterhand.

Om het gezelschap met behulp van de joystick te verplaatsen, moet men de blauwe balk met de knuppel op het <JOYSTICK> commando plaatsen en de vuurknop indrukken. Indien men over de overige opties wil beschikken, moet men de <F1> toets of de vuurknop indrukken. De overige opties kan men eveneens invoeren door de blauwe balk op de gewenste instructie te plaatsen en de vuurknop in te drukken.

Alle instructies behalve het <JOYSTICK> commando kunnen ook ingevoerd worden door de eerste letter van de instructie of het commando in te drukken:

<RETURN> : Afhankelijk van de kijkrichting kan men het gezelschap voorwaarts verplaatsen. De reistijd wordt verdubbeld als men door de bergen reist. Om sommige deuren te openen moet men over de juiste sleutel beschikken. Sleutels vindt men in de *dungeons.*

<>> : Draai in de richting van de klok.

<<> : Draai in de tegengestelde richting van de klok.

</> : Maak een halve draai.

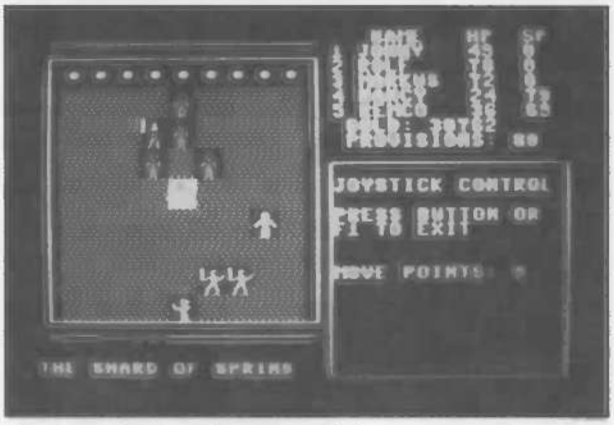
<P>*arty order* : Toon de opstelling van de karakters in het gezelschap en het uur, de dag en de maand van het jaar.

<S>*ave game* : Save het spel. Het spel

kan alleen gesaved worden als men buiten vertoeft. Dus niet in een kamp, een stad of tijdens de strijd. Het spel wordt gesaved op de karakter-diskette.

<C>*amp* : Sla een kamp op (zie "Opslaan van een kamp").

Alleen een kamp of een stad biedt bescherming tegen monsters. In de dungeons en op het eiland zelf kan men te allen tijde door de afgezanten van Siriadne worden aangevallen.



Het gezelschap levert strijd

Strijd:
De strijd speelt zich af op een vergrote weergave van het terrein waar het gezelschap zich op dat moment bevindt. Vanaf dat moment bewegen de karakters zich onafhankelijk van elkaar. De grenzen van het strijdveld worden aangegeven door witte stippen. Een karakter dat één van deze stippen bereikt kan vluchten. Als meerdere karakters trachten te ontkomen moeten ze het strijdtoneel verlaten via de eerst aangeraakte stip. Hierdoor wordt voorkomen dat het gezelschap wordt opgesplitst.
Deuren hebben dezelfde functie als stippen en kunnen dus eveneens als nooduitgang gebruikt worden.
Tijdens de strijd bewegen de snelste karakters en monsters het eerst. Iedere actie die men tijdens de strijd onderneemt verbruikt een aantal bewegingspunten *(move points)* van een karakter. Het aantal bewegingspunten van een karakter is evenredig aan zijn snelheidspunten. Een karakter met 14 snelheidspunten verbruiken. Een aantal acties die men onderneemt hebben het einde van de beurt tot gevolg, ongeacht het resterende aantal bewegingspunten. Deze acties worden aangegeven met een sterretje (*).
De acties en de punten die een karakter verbruikt, worden in het nu volgende overzicht van de strijdcommando's nader toegelicht.

Punten Commando Actie

(2) <RETURN>: Afhankelijk van de kijkrichting kan men een karakter voorwaarts verplaatsen.

(1) <>> : Draai in de richting van de klok.

(1) <<> : Draai in de tegengestelde richting van de klok.

(1) </> : Maak een halve draai.

(3) <A>*ttack* : Val het monster aan dat vlak voor je staat met het wapen dat je vasthoudt. Als men een monster in de rug aanvalt richt men 3 extra schade aan.
Als het woord *hacks* in plaats van *hits* op het scherm verschijnt, betekent dit dat de aanvaller een uitzonderlijk welgemikte slag heeft toegebracht en wordt de aangerichte schade verdubbeld (vooral *berserkers* zijn hier goed in).

(0) <S>*ound* : In- en uitschakelen van het geluid.

(0) <?> : Met dit commando kan men de belangrijkste gegevens over de leden van het gezelschap opvragen. Als het karakter dat van deze optie gebruik maakt, over de *Monster lore* vaardigheid beschikt, kunnen ook de gegevens van de monsters worden opgevraagd. Als het karakter over de *Tactics* vaardigheid beschikt. wordt hem alleen medegedeeld welk lid van het gezelschap waarschijnlijk door een monster zal worden achtervolgd. Na het invoeren van het <?> commando knippert de cursor over het karakter of het monster waarvan de gegevens in het rechter vierkant

verschijnen. Om de gegevens van het volgende karakter of monster op te vragen moet men de <<. of <>> toets indrukken. Door de <F1> toets in te drukken, verlaat men deze optie.

(3) * <D>*ispell* : Als een tovenaar over de *Priesthood* vaardigheid beschikt, trachten alle zombie-achtige monsters hem te doden.

(3) * <U>*se magic* : Gebruik een magisch voorwerp (zie hoofdstuk ''Magische voorwerpen''). Door middel van dit commando kan een karakter, tovenaar of krijger, een magisch voorwerp of een toverdrank gebruiken. Een toverflesje kan geopend worden door het karakter dat het flesje in zijn bezit heeft en vervolgens aan een ander karakter worden toegediend.

(3) * <C>*ast* : Gebruik een spreuk (zie hoofdstuk ''Magie''). Na het indrukken van de <C> toets moet men de gewenste spreuk kiezen door middel van de <<> en <>> toetsen. Daarna moet men het aantal spreukpunten invoeren die men voor de spreuk wil gebruiken. Vervolgens kan men de spreuk over een monster of een lid van het gezelschap uitspreken door de cursor met de <I>, <J>, <K> of <M> op het monster of een lid van het gezelschap te plaatsen en de <SPATIEBALK> in te drukken.

(0) * <F1> : Beëindig de beurt van een karakter.



Het gezelschap aarzelt om de doorgang te betreden

Magie:

Spreuken mogen tegen monsters of voor leden van het gezelschap gebruikt worden. Als een tovenaar een spreuk gebruikt, moet men het aantal spreukpunten *(Spell Points)* invoeren die men aan de spreuk wil verbruiken.

Alle spreuken vereisen het verbruik van een bepaald minimum aantal spreukpunten maar de spreuken nemen in kracht toe naarmate men meer spreukpunten verbruikt.

De massale schade spreuken *(Mass Damage Spells)* zoals *Hail, Storm* en *Tempest* bestrijken een gebied van 5 x 5 vlakken. Als men deze strijdspreuken gebruikt moet men ervoor zorgen dat de cursor in het centrum van de storm geplaatst wordt. Bovendien moet men erop letten dat de leden van het gezelschap zich niet binnen het bereik van de storm bevinden.

Massale schade spreuken mogen niet gebruikt worden tijdens de eerste strijdronde.

Spreuken waarmee men tegenstanders kan ketenen *(Binding Spells)* zoals *Chains, Freeze* en *Still Air* ketenen een monster of een karakter. Een geketend monster of karakter kan geen actie ondernemen totdat de bindende kracht van de spreuk door een tegenspreuk of door een heler wordt doorbroken.

De kracht waarmee een ketenspreuk geactiveerd wordt is bepalend voor de kracht waarmee een karakter uit een ketenspreuk verlost moet worden. Ketenspreuken werken volgens een vast stramien dat gebaseerd is op vermenigvuldigingen van het minimum spreukpuntenverbruik.

Met de ketenspreuk *Still Air* als voorbeeld zullen we dit nader verduidelijken. De *Still Air* spreuk kost minimaal 11 spreukpunten. Als een tovenaar tussen de 11 en 21 spreukpunten aan de *Still Air* spreuk opoffert, zal een niveau *(level)* 1 monster geketend zijn met een factor 1. Indien de tovenaar een *Still Air* spreuk met de kracht van 44 spreukpunten gebruikt, zal het slachtoffer geketend zijn met een factor 4.

Om het monster te bevrijden zal een tovenaar, in dit geval van de spreuk *Freedom,* gebruik moeten maken van een tegenspreuk met dezelfde factor als die waarmee het monster geboeid werd, in dit geval factor 4. Een *Freedom* spreuk vereist minstens 13 spreukpunten, factor 4 x 13 spreukpunten = 52. De factor waarmee een karakter is ge-

ketend, wordt op het scherm getoond als men het *Inspect* commando invoert nadat men een kamp heeft opgeslagen.
De kansen om een monster succesvol te ketenen zijn afhankelijk van de kracht van het monster en de factor van de ketenspreuk. Daarom is het zinloos een sterk monster te willen ketenen zonder voldoende spreukpunten te gebruiken.
Het effect van spreuken die een toename in kracht of snelheid van een karakter tot gevolg hebben, verliezen hun uitwerking zodra de strijd beslecht is. Ketenspreuken en genezende spreuken blijven hun uitwerking behouden.
In de onderstaande lijst hebben we het vereiste minimum aan spreukpunten voor de namen van de spreuken geplaatst.

Metal Runes Metaalspreuken

(1) *Strength* : Met deze spreuk kan een tovenaar de kracht van een karakter doen toenemen.

(2) *Sword* : Een krachtige spreuk om een tegenstander te verwonden.

(2) *Armour* : Met deze spreuk kan een tovenaar de beschermingsfactor van een karakter of van zich zelf verhogen.

(10) *Chains* : De minst sterke spreuk om een tegenstander te ketenen.

(11) *Break Bonds* : Bevrijd een met de *Chains* spreuk geketend karakter.

(15) *Death Blade* : Deze krachtige spreuk heeft tot doel een tegenstander ogenblikkelijk om het hoekje te helpen.

Wind Runes Windspreuken

(4) *Wings* : Verhoogt de snelheid van een karakter. Het effect van de spreuk treedt pas in werking in de eerstvolgende strijdronde.

(6) *Tempest* : Massale schade spreuk *(Mass Damage Spell).*

(5) *Breath of life*: Helende spreuk.

(1) *Wings of Vict.* Vermeerdert de bedrevenheids *(Skill)* factor van diegene aan wie de spreuk gericht is.

(11) *Still Air* : Een sterke spreuk om een tegenstander te ketenen.

(13) *Freedom* : Bevrijd een met de *Still Air* geketend karakter.

(10) *Wind Walk* : De enige spreuk waarmee men het gezelschap naar een veilige plaats kan teleporteren. Het minimum van 10 spreukpunten is altijd voldoende om de *Wind Walk* spreuk te activeren.

Fire Runes Vuurspreuken

(2) *Magic Torch* : Met deze spreuk kan men licht werpen in de duistere dungeons. De hoeveelheid licht die verspreid wordt, is afhankelijk van het aantal spreukpunten.

(4) *Flame Shield*: Een relatief zwakke beschermingsspreuk tegen lichamelijke aanvallen.

(1) *Column of Fire* : De sterkste spreuk om één tegenstander te verwonden.

(16) *Flame Strike* : De krachtigste spreuk om een tegenstander ogenblikkelijk uit te schakelen.

(10) *Fire Storm* : Een verwoestende massale schade spreuk *(Mass Damage Spell).*

(11) *Melt* : Doorbreekt de ketens van een *Freeze*spreuk.

Ice Runes IJsspreuken

(2) *Crystalight* : Een lichte lichtspreuk die efficiënter is dan zijn tegenhanger *Magic Torch.*

(3) *Slow* : Vertraagt een tegenstan

der *(-speed).*

(9) *Freeze* : De krachtige ketenspreuk.

(3) *Ice Shield* : Een beschermende spreuk.

(1) *Chill* : Bevriest een tegenstander zodat hij moeilijker kan richten *(-skill).*

(7) *Hail Storm* : Een massale schade spreuk *(Mass Damage Spell).*

Spirit Runes Geestelijke spreuken

(1) *Weaken* : Vermindert de kracht van een tegenstander *(-strength).*

(2) *Clumsiness* : Vermindert de bedrevenheid van een tegenstander *(-skill).*

(1) *Heal* : Helende spreuk.

(9) *Cure Poison* : Een anti-gif spreuk waarvan de uitwerking afhankelijk is van de kracht (aantal punten) die men in de spreuk stopt.

(3) *Tranference* : Met deze spreuk kan men spreukpunten van de ene naar de andere tovenaar overhevelen.

(3) *Sanctuary* : Verhoogt de beschermingsfactor van een karakter.

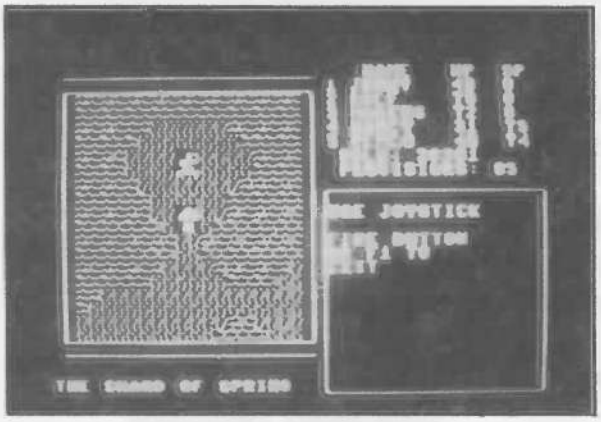
(20)*Spirit Wreck* : Spreuk met een dodelijke uitwerking op een tegenstander.

(25)*Ressurect* : Breng een dood karakter weer tot leven. Kan niet gebruikt worden tijdens een strijd. De kans op succes is afhankelijk van het aantal punten die een tovenaar in de spreuk stopt.

Magische Voorwerpen

Veel magische voorwerpen zoals ringen *(rings),* staven *(staves)* en flesjes *(potions)* liggen op Ymros verspreid. Flesjes kunnen slechts éénmaal gebruikt worden. De meeste magische voorwerpen één der bovenbeschreven spreuken. Magische voorwerpen kunnen door zowel tovenaars als krijgers gebruikt worden.

In een aantal steden worden ook magische artikelen verkocht. De prijzen van deze artikelen kunnen van stad tot stad variëren. Bovendien kunnen de prijzen van deze artikelen ook verschillen in soortgelijke winkels in dezelfde stad.



Een bijzondere stad

Steden

Om een stad te betreden moet men het karakter op het symbool van een stad plaatsen. Vervolgens kan men een winkel uitzoeken door een lettertoets in te drukken of de gele balk door middel van de joystick op de naam van de winkel te plaatsen en de vuurknop in te drukken.

Indien er zoveel artikelen verhandeld worden dat deze niet op één scherm kunnen worden getoond kan men het vervolg van de lijst opvragen door middel van de <<> en <>> toetsen. Om een artikel te kopen, kan men de desbetreffende lettertoets indrukken of door middel van de joystick de blauwe balk op het artikel plaatsen en de vuurknop indrukken.

Als men een artikel gekocht heeft kan men de koop alsnog ongedaan maken door de <F1> toets in te drukken of de joystick in naar rechtsbeneden te bewegen en de vuurknop in te drukken.

Indien men het artikel toch wenst te behou-

den, moet men het nummer van het karakter dat voor de aanschaf opdraait intikken of door middel van de joystick de gele balk op de naam van het karakter plaatsen en de vuurknop indrukken. Om een winkel te verlaten moet men de <F1> toets indrukken of de joystick naar rechtsbeneden bewegen en de vuurknop indrukken.

Taverns Herbergen
In de herbergen van Ymros kan men voedsel kopen (<B>*uy food*) of met andere avonturiers van gedachten wisselen (<T>*alk to other adventurers*). In iedere herberg geven avonturiers aanwijzingen om het avontuur tot een goed einde te brengen.

Healers Genezers
In deze oorden van genezing kan men een keuze maken uit de volgende opties:

Healing Wonden helen (prijs per incasseringspunt *(hitpoint)*).

Unpoison Anti-gif behandeling (vaste prijs).

Unbind Doorbreken van ketenen (prijs per factor van de ketenen).

Ressurect Tot leven wekken van een karakter (prijs per niveau van het karakter).

Inns Logement
Een logement is de plaats bij uitstek om op krachten te komen. Iedere nacht die men in een logement doorbrengt vult het tekort aan incasseringspunten met 2 *hitpoints* en het tekort aan spreukpunten met 10 *spell points* aan.

De prijs per nacht, inclusief maaltijden, verschijnt in het linker vierkant.

Het aantal nachten dat men wil doorbrengen in een logement kan men invoeren door middel van de cijfertoetsen of de joystick. De richting waarin men de knuppel moet bewegen om het gewenste aantal nachten in te voeren wordt in het rechter vierkant getoond.

Guilds Gilden
Op het eiland Ymros kan men een paar tovenaars- en krijgersgilden vinden. Een krijger die voldoende ervaringspunten behaald heeft, kan in een krijgersgilde gepromoveerd worden naar een hoger niveau *(Level)*. Tovenaars kunnen alleen terecht in een tovenaarsgilde. Aan een promotie zijn geen kosten verbonden.

Om een stad te verlaten moet men de <F1> toets indrukken.



Een barre tocht eindigt in een reis naar dromenland

Opslaan van een kamp
De tijd is een belangrijke factor. Het gezichtsveld wordt kleiner in de late uurtjes en neemt weer toe als de zon opstijgt. Op Ymros bestaat een dag uit 26 uur, 34 dagen vormen een maand en een jaar telt 22 maanden. Het jaar begint met de maand van de *Spirit* en eindigt in de maand van de *Comet*.

Een goede avonturier moet op tijd slapen. Daartoe dient men eerst een kamp op te slaan in de frisse buitenlucht of in de dungeons door middel van het <C>*amp* commando. Men kan dan een keuze maken uit de volgende opties:

<S>*leep* slapen:
Iedere nacht slapen is een noodzaak om het gezelschap in goede conditie te houden.

Vlak voor het slapen gaan, verorbert ieder lid van het gezelschap 1 voedselrantsoen. De nachtrust wordt beloond met 1 *hit point* voor ieder karakter en 5 *spellpoints* voor iedere tovenaar. Opgelet!!! Een vergiftigd karakter verliest 1 *hitpoint* per uur. De nachtrust kan dus fatale gevolgen hebben (1 nacht= 8 uur). Als een lid van het gezelschap niet eet bij gebrek aan voedsel, verliest hij 1 *hitpoint* <1>-<5> *inspect character* inspecteer een karakter:

Na het invoeren van de naam van het karakter door middel van de cijfertoetsen of de joystick verschijnt de eerste van de drie informatielijsten in het rechter vierkant. De eerste lijst toont de statische gegevens over de eigenschappen van het karakter, zijn *hit points, spell points* en *experience points* (ervaringspunten). Na het indrukken van een willekeurige toets verschijnt de tweede lijst met een overzicht van alle vaardigheden van een karakter. De derde lijst toont een overzicht van alle voorwerpen van een karakter.

Een + teken voor de naam van het wapen of de kledij geven aan dat het karakter dit wapen vasthoudt of de kledij draagt. De voorwerpen die in rode letters worden aangegeven zijn nog niet onderzocht (zie commando <I>*dentify*). Door het indrukken van de <F1> toets verlaat men deze optie.

<C>*ast spell* gebruik een spreuk:
Na het invoeren van de naam van de tovenaar kan deze één van de specifieke kampspreuken gebruiken (zie hoofdstuk ''Magie'').

<R>*eorder* hergroepeer het gezelschap:
Na het indrukken van deze toets kan men de positie van de karakters tijdens de strijd veranderen door voor ieder karakter één van de lettertoetsen in te drukken die de nieuwe opstellingen aanduiden.

<T>*rade* overhevelen van voorwerpen:
Niet gehanteerde wapens en ongedragen kledij kunnen door een karakter aan een ander karakter worden overgedragen. Voorwerpen kunnen te allen tijde worden overgedragen. Ieder karakter kan maximaal 10 artikelen dragen.

<D>*rop* achterlaten van een voorwerp:
Laat een niet langer gewenst voorwerp achter. Een artikel dat wordt achtergelaten is voorgoed verloren en kan niet meer worden opgepikt! Deze optie is echter wel van belang om plaats te maken voor belangrijker voorwerpen.

<E>*quip* rust een karakter uit met wapens en kledij: Dolken *(daggers)* mogen door alle leden van het gezelschap gehanteerd worden. De extra vaardigheden waarover een karakter beschikt, zijn bepalend voor zijn wapendracht. Het beroep van het karakter - tovenaar of krijger - is bepalend voor zijn klederdracht.

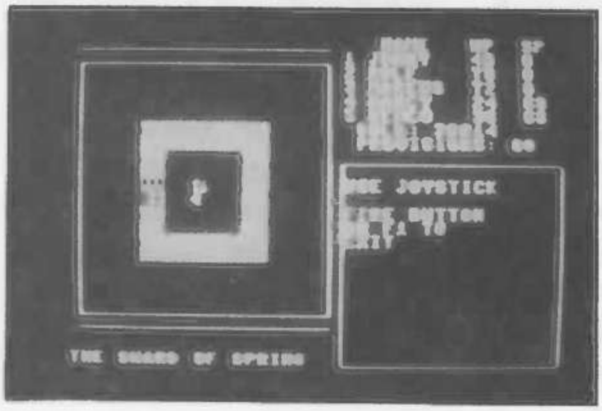
<H>*unt* ga op jacht naar voedsel:
Een karakter dat over de extra vaardigheid *'Hunt'* beschikt, kan éénmaal per dag op jacht gaan naar voedsel. Van een succesvolle jacht wordt melding gemaakt op het scherm.

<I>*dentify* identificeer een voorwerp:
Een tovenaar die over de vereiste extra vaardigheid of vaardigheden beschikt, kan éénmaal per dag één voorwerp onderzoeken. Het voorwerp moet dan wel in het bezit van de tovenaar zijn (zie <T>*rade*). Als de tovenaar er in slaagt om het voorwerp te identificeren, wordt dit op het scherm gemeld en wordt het voorwerp in de lijst der bezittingen in witte in plaats van rode letters vermeld.

<U>*se item* gebruik een voorwerp:
Dit commando kan gebruikt worden om een toorts of een lantaarn aan te steken, een magisch voorwerp te gebruiken of een toverdrankje te drinken.

Om het kamp op te breken en de reis voort te zetten moet men de <F1> toets indrukken. Als het gezelschap niet voldoende is uitgerust, wordt automatisch een kamp op

geslagen. Daarna volstaat het om de <S>*leep* instructie in te voeren en het tekort aan nachtrust in te halen.



Een vertrek in de eerste dengeon

Speeltips (deel 1)

Ditmaal hebben we de speeltips in drie delen opgesplitst.
In het eerste deel beperken we ons ertoe om tips van zeer algemene aard te verstrekken. De kaart van Ymros, informatie over alle steden en aanwijzingen van loslippige herbergiers hebben we in het tweede deel van de speeltips opgenomen. In het derde deel van de speeltips hebben we de plattegronden van de dungeons opgenomen alsmede de aanwijzingen die men in de dungeons vindt en die nodig zijn om de queste stap voor stap op te lossen. Zonder gebruik te maken van de speeltips kan een speler die gemiddeld 3 à 4 uur per dag aan de *Shard of Spring* besteedt, het spel in ongeveer drie maanden oplossen. Daar deze spelduur gangbaar is voor dungeons & dragons type-spellen en omdat de moeilijkheidsgraad van de *Shard of Spring* niet te vergelijken is met spellen zoals Ultima III en -IV en de Bard's Tale, kunnen we niet genoeg waarschuwen tegen een al te snelle duik in de speeltips.

Save het spel regelmatig!
Stel een gezelschap samen uit minstens twee krijger, twee tovenaars en een karakter naar keuze. Tijdens het samenstellen van de karakters mag men niet vergeten om gebruik te maken van de optie waarmee men de puntenwaarden van de eigenschappen kan verbeteren. In het begin van het spel is *Endurance* de belangrijkste eigenschap voor krijgers. Voor tovenaars is dat de *Intellect* eigenschap. Plaats de krijgers altijd vooraan in het gezelschap zodat ze de tovenaars, die doorgaans minder sterk zijn, kunnen beschermen.
Het avontuur vangt aan in het westelijk deel van Ymros waar de monsters aanzienlijk minder sterk zijn dan in het oostelijk deel van het eiland. In het begin verdient het dan ook aanbeveling om net zo lang in het westelijk deel te blijven rondwaren totdat men één of twee niveaus behaald heeft.
Tracht de aanvalsspreuken zoveel mogelijk af te stemmen op de zwakheden van de monsters. Een monster met een hoge puntenwaarde voor zijn kracht eigenschap zal weinig onder de indruk zijn van een spreuk om hem te verzwakken. Als zo'n monster over weinig uithoudingsvermogen beschikt, is het beter om hem met spreuken te bewerken die zijn incasseringsvermogen aantasten. Vermijde het veelvuldig en vaak onnodig gebruik van de zogenaamde *Mass Damage Spells.* Door deze spreuken te pas en te onpas te gebruiken, verkwist men al te veel spreukpunten.
Wacht niet al te lang alvorens een krijgersgilde te zoeken. In die gilden worden de puntenwaarden voor de verschillende eigenschappen van krijgers verhoogd, al naargelang het behaalde aantal ervaringspunten. De tovenaarsgilden zijn zeldzamer en bijgevolg ook moeilijker te vinden.
Bewaar voldoende goud om een dood karakter weer tot leven te laten wekken door een heler.
Als je geen gebruik maakt van de speeltips is het zo goed als onmogelijk om het spel uit te spelen zonder aantekeningen te maken. Een vergeten aanwijzing kan je later in grote moeilijkheden brengen.
Wees niet bang om de tovenaars te laten vechten. Vooral tegen andere tovenaars zullen ze zich als goede krijgers bewijzen. De vijandelijke tovenaars hebben net als de tovenaars uit het gezelschap alleen een dolk als wapen.
Verlaat de plaatsen waar een strijd fataal dreigt af te lopen onmiddellijk. Karakters die vluchten krijgen geen ervaringspunten!
Om goud uit te sparen is het beter om eerst naar een *Inn* te gaan alvorens je een *healer* bezoekt.
Als je veel voorwerpen moet laten onderzoeken kun je het beste een nacht doorbrengen in een *Inn,* een kamp opslaan, het voorwerp laten onderzoeken, weer de stad ingaan en een *Inn* bezoeken om een volgende nacht door te brengen. Door deze werkwijze te volgen, voorkom je dat het gezelschap al te veel overbodige voorwerpen met zich mee zeult zodat er te weinig ruimte

overblijft om nieuwe voorwerpen of wapens op te bergen. Profiteer van deze tijdrovende strategie om de leden die over de vereiste vaardigheid beschikken, op jacht naar voedsel te sturen.
Omdat het tekort aan magische punten met 10 punten wordt aangevuld als de tovenaars een nacht in een *Inn* slapen, kunnen ze goud uitsparen door de karakters door middel van spreuken te helen alvorens een *Inn* te bezoeken. Als je een groep vijanden van een hoger niveau ontmoet waar ook tovenaars bijhoren, is het strategisch gezien het beste om eerst de magiërs uit te schakelen.
Vergeet niet van de kosteloze *Santuary* spreuk gebruik te maken om *Skeletons, Skeleton Mages, Ghosts, Wraiths, Spectres, Evil Spirits, Ghouls* en *Zombies* te doden.
In het kasteel Siriadne moet je het spel na ieder gevecht saven en ervoor zorgen dat één van beide tovenaars voldoende magische punten overhoudt om de *Wind Walk* spreuk te gebruiken waarmee het gezelschap naar een veilige plaats in Ymros geteleporteerd kan worden (in de buurt van het eerste dorp).

Speeltips (deel 2)

In het tweede deel van de tips volgen de steden, de winkels die men er aantreft en de geruchten die men in de herbergen kan opvangen.
Alle wapens, magische voorwerpen en kledij hebben we slechts éénmaal opgenomen. De prijzen die naast de artikelen staan kunnen van winkel tot winkel variëren en geven dan ook alleen maar een zeer algemene indicatie van hoe diep men in de buidel moet tasten. Bovendien worden de prijzen nog beïnvloed als één of meerdere karakters over de *Persuasiveness* eigenschap beschikken. De winkels die men in de steden kan vinden hebben we naast de naam van de steden opgenomen. We hebben de Engelse benaming van de verschillende winkels aangehouden om verwarring te voorkomen.

Tavern	Herberg (informatie en voedsel *(food)*).
Inn	Logement (slapen).
Weapons	Wapens.
Armour	Kledij.
Healer	Genezer.
Shop	Goederenwinkel (*Torches & Lanterns* / Toortsen & Lantaarns).
Arena	School voor krijgers of tovenaars.
Magic	Winkel van magische goederen.

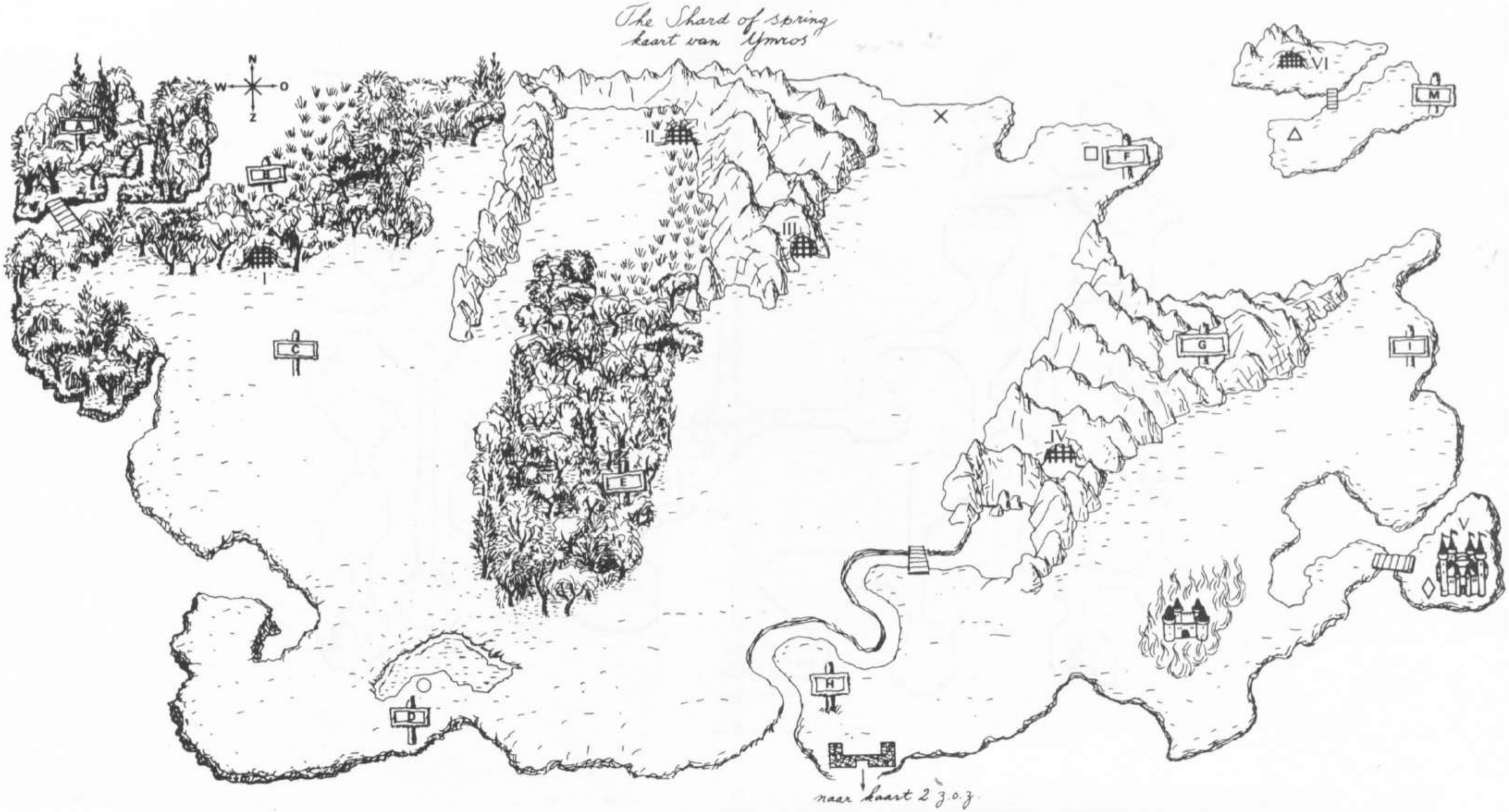
Wapens:

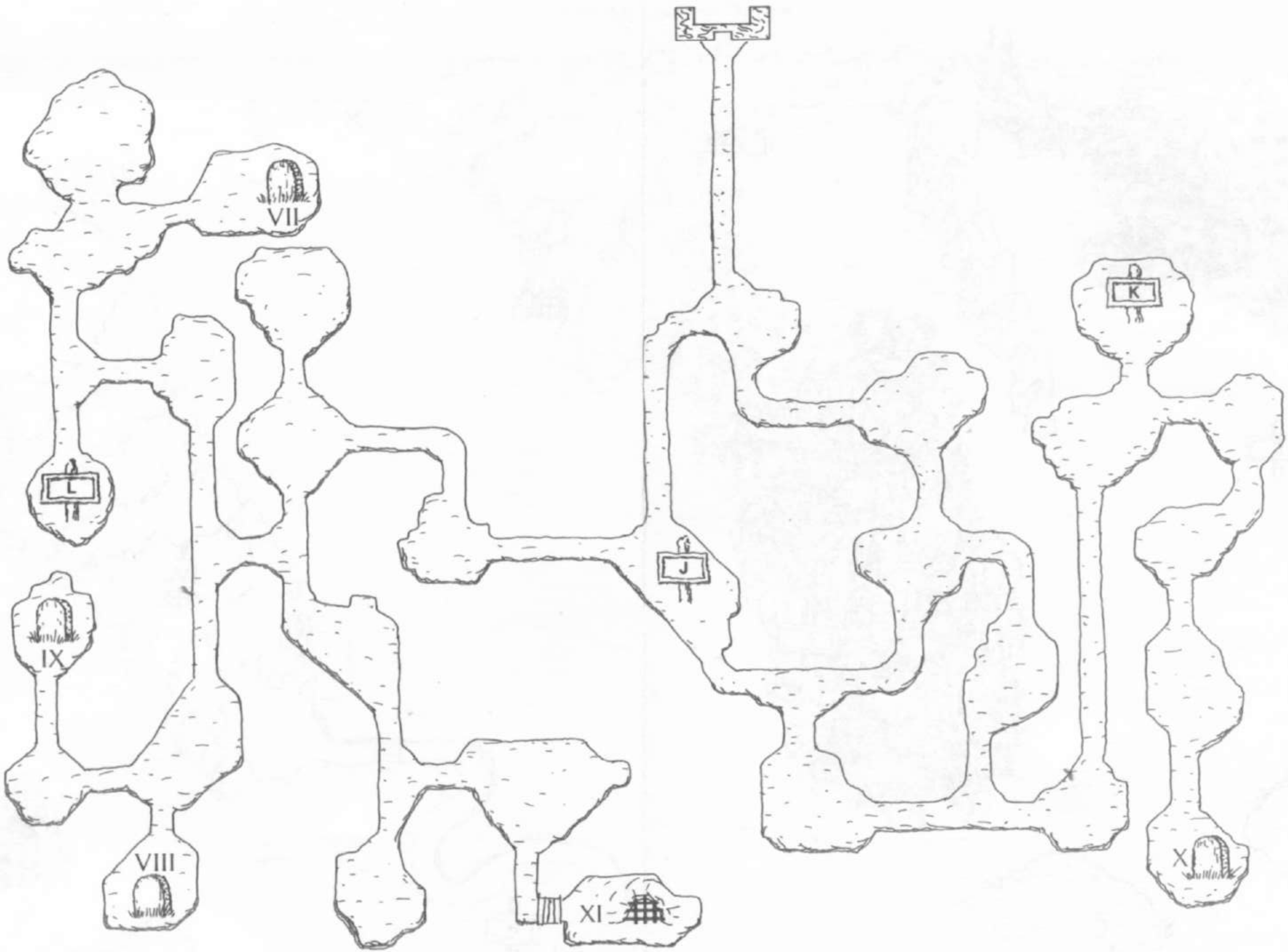
		Prijs
a) *Dagger*	Dolk	2
b) *Small Axe*	Kleine bijl	6
c) *Shortsword*	Klein zwaard	16
d) *Mace*	Knuppel	14
e) *Morning Star*	Goedendag	22
f) *Broadsword*	Groot zwaard	33
g) *Battle Axe*	Strijdbijl	71
h) *2-Hand Sword*	Extra groot zwaard	135
i) *Mace +1*	Knuppel +1	472
j) *Sword +1*	Zwaard +1	675
k) *Axe +1*	Bijl +1	1012
l) *Sword +2*	Zwaard +2	1282

Kledij:

a) *Cloth*	Kleed	3
b) *Leather*	Leder	11
c) *Chain*	Maliënkolder	30
d) *Scale*	Kuras	150
e) *Plate*	Pantser	300
f) *Chain +1*	Maliënkolder +1	525
g) *Scale +1*	Kuras +1	750
h) *Plate +1*	Pantser +1	1125
i) *Plate +2*	Pantser +2	1500

Alle magische voorwerpen met een sterretje (*) kunnen alleen tijdens de strijd gebruikt worden. De magische ringen, stokjes, staven en symbolen verliezen op zeker ogenblik hun kracht. Het is niet te voorspellen wanneer dit gebeurt!


The Shard of spring
kaart van Ymros
N
W
O
Z
A
B
C
D
E
F
G
H
I
M
I
II
III
IV
V
VI
naar kaart 2 z.o.z



Kaart 2

Magische drankjes:

Heal potion	+ Hit Points	50
Speed potion (*)	+ bewegingspunten	70
Poison Antidote	Anti-vergif	150
Strength Potion (*)	+ sterkte	50
Pyrot. Potion (*)	+ bescherming	55
Liquid Armour (*)	+ bescherming	66

Magische ringen:

Shield ring (*)	+bescherming	1240
Frost ring (*)	ketenspreuk	6045
Storm ring (*)	Massale schade spreuk	8060
Flight ring (*)	+ bewegings-punten	4650
Chains ring (*)	ketenspreuk	6200

Magische staven:

Iron staff (*)	ketenspreuk	10540
Staff of Ice (*)	*- bedrevenheid (skill)*	3100
Crystal staff (*)	ketenspreuk	6742
Fiery staff (*)	doodspreuk	14570
Staff of soul	+ Hit Points	8680

Magische toverstokjes:

Wand of light	lichtspreuk	3510
Rod of might (*)	+ sterkte	3375
Rod of freedom	anti-ketenspreuk	4050
Blue rod (*)	Massale schade spreuk	4122
Red rod (*)	Massale schade spreuk	5950
Platinum rod (*)	Doodspreuk	8500

Overige magische voorwerpen:

Holy symbol (*)	Tegen alle levende dode monsters (zombies, skeletons, enz.)	1680
Elfin gem	+ spreukpunten voor tovenaars	5355
Eye of fear (*)	- sterkte	2047
Unholy symbol (*)	doodspreuk	10500

(A) Green Hamlet: *Tavern, Inn, Weapons (2), Healer, Armor, Shop (lanterns & torches).*
Herberg *The Purple Rat:* Je hoort dat een priester ontvoerd werd en nu door Devir The Destroyer in Blackfort gevangen wordt gehouden. Blackfort werd door Galin The Good gebouwd in het woud dat zuid-oostelijk van de rivier ligt. Later werd Blackfort ingenomen door Devir Destroyer.

(B) Arcania: *Tavern, Inn, Magic, Healers (2).*
Herberg *Foaming Brew:* Een gespierde dwerg met grote kraalogen zegt dat hij aangevallen werd door *Shamblers, griezelige moerasmonsters ontstaan door oude magische rituelen die uitgevoerd werden rond moerassen.*

(C) Precious Plains: Tavern, Inn, Shoppe (torches & lanterns).
Herberg *The Grainer:* Een vrouw, afkomstig uit een streek ten oosten van de bergen, zegt dat ze geterroriseerd werd door Edrin, een machtige vriend van Siriadne. Ze luisterde twee mannen af en die zeiden dat er een geheime doorgang is in de gang op de tweede verdieping (2de *level*).

(D) *Spider Bay: Tavern, Weapons, Inn, Arena (krijgers), Healer.*
Herberg *Erlock's Sail:* De krijgsschool is prima als je een krijger bent, maar een tovenaar moet Terymor bezoeken voor zijn training. Terymor ligt in de bergen in noord-oostelijke richting en is rijk aan magische handelswaar.
(E) Woodhaven: *Tavern, Inn, Magic, Healer, Shoppe (torches & lanterns).*
Herberg *Dopey Dragon:* De poort die leidt naar het kasteel van Siriadne is magisch afgesloten en kan niet geopend worden.

(F) Gleon: *Taverne, Arena* (krijgers), *Armor, Weapons (2).*
herberg *Hero's Pub:* Een oude grijze tovenaar zit bij het haardvuur en praat over magische staven *(staves).* Hij zegt dat er vijf soorten staven bestaan; één voor elk van de vijf elementen; namelijk: Vuur, Metaal, Wind, IJs en Geest. Deze staven zijn zeldza-

me en krachtige voorwerpen.

(G) Terymor: *Taverne, Arena* (tovenaars), *Weapons, Magic (2), Inn, Shoppe (torches & lanterns).*
Herberg *Ares' Elixer:* Je hoort iemand achter je fluisteren: ''Een bende rebellen die de kwaadaardige Siriadne verachten, is naar de heuvels in het zuid-westen gevlucht.''

(H) Athe: *Taverne, Weapons & Armor, Inn, Healer* (goedkoop!!).
Herberg *The Mermaid:* Een kabouterachtige tovenaar spreekt over de elementen: ''de grote tovenaars hebben vijf onnatuurlijke magische entiteiten opgeroepen; één voor elk element. Het element vuur is een entiteit van louter vuur. Het element geest is mystiek en gevreesd.''

(I) Janthrin: *Inn, Weapon, Armor, Magic.*

(J) Oceana: *Taverne, Inn, Magic.*
Herberg *Odysseus Pub:* Jaren geleden werd Islanda geregeerd door de kwaadaardige Moonglow familie. Het is door hun schuld dat het land nog steeds geterroriseerd wordt door afschuwelijke monsters. Eldron Greyhair heeft een eind gemaakt aan hun bewind en bezit nog steeds een grote schat voor avonturiers die een eervolle missie uitvoeren.

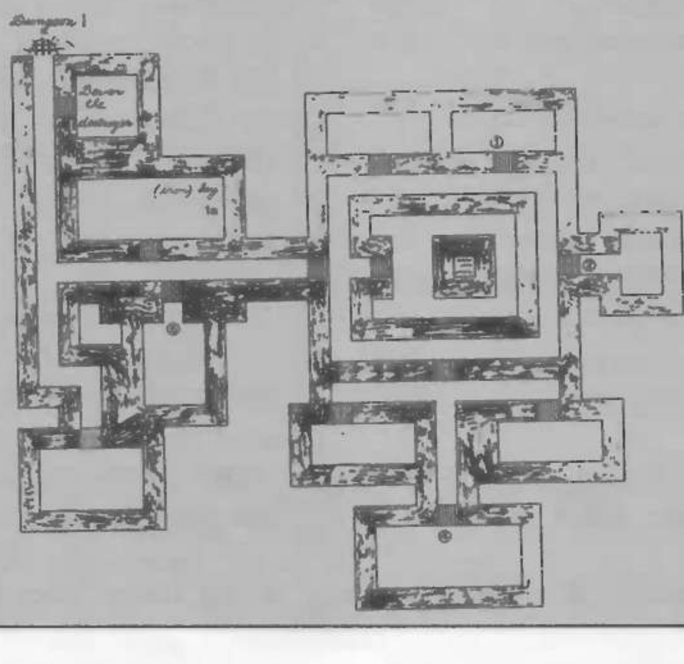
(K) Triton: *Training* (tovenaars), *Magic.*

(L) Atlantis: *Tavern, Healer, Armor.*
Herberg *Red' Tavern:* Advertentie.

(M) Myquacid: *Taverne, Training* (tovenaars & krijgers), *Healer* (goedkoop!!), *Inn, Armor, Magic.*
Herberg *The Beaker:* Een elfachtige tovenaar van aanzienlijke leeftijd wenkt je naderbij te komen. Met een bibberende stem verklapt hij het tweede woord van de oude spreuk: 'REVELI'.

Dungeon I

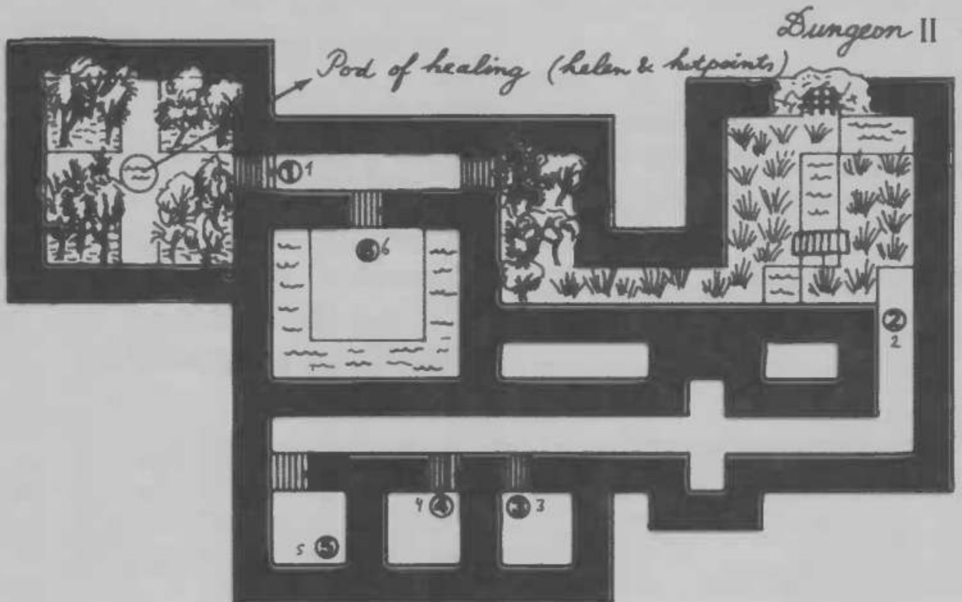
1) ''God zij dank bent u gekomen om mij te redden!'' roept een oude man die een heilig symbool om zijn hals draagt. ''Jammer genoeg zal die hier nooit levend uitkomen!'' zegt een tandenloze bergreus. (De priester bedankt je voor zijn bevrijding en zegent het gezelschap).
1a) Je vindt een ijzeren sleutel.
2) Je bent in de vertrekken van een vies ruikende *Ogre* beland. Hij komt op je af met een reusachtige bespijkerde knuppel en uit een oorverdovende strijdkreet.
3) Deze kamer is de woning van een *Orc.* Deze *Orc* is geen gewone *Orc* -met spieren als kabels en een groot zwaard dat hij met



beide handen hanteert komt hij op je af! (Na de strijd vindt je een zwaard +).
4) Op een plattegrond die in de vloer gekerfd is zie je een geheime kamer ten zuidoosten van de *Key room* ingang.
5) Dit is het hol van Devir The Destroyer, een vriend van Siriadne. Tegen één van de muren hangt nog steeds het koninklijk zegel van de bouwer en oorspronkelijke bewoner, Galin The Good. De duivelse ogen van Devir staren je aan onder een helm met horens. (Strijd met Devir. Daarna vind je het koninklijke zegel *Royal Seal)*).

Dungeon II
1) Een *Shambling mound* werd aan het einde van de gang opgesteld om de daarachter liggende deur te bewaken.
2) Je ziet een monster dat geschapen werd uit rottende planten en moerasmodder. Het is zeven voet lang en zijn gloeiende gele ogen drukken haat en verachting uit.
3) Je bent in een cel waar een *Shambling mound* gevangen zit. Op de vloer liggen botten en rottende planten.
4) Zie (3).
5) Op de muren werd een boodschap in bloed geschreven: 'geheime deur in de gang tussen het woud en de vijver.
6) Het vertrek van de Moeraskoning, een gespierde kerel die een schedel als helm draagt en bewaakt wordt door twee *shamblers.*

Dungeon III
1) Iemand's slaapvertrek.
1a) Je vindt een koperen sleutel *(copper key).*
2) Achter de deur hoor je iemand zingen. *"Blue is the sky; blue is the seas. Red is foor blood; and green is for trees".*
3) Twee drinkebroers eten gekookt konijn.
4) Twee mannen hebben elkaar gedood. De ene heeft een strijdbijl in zijn schedel en de andere een mes in zijn borskas *(Axe* +1).
5) Hier heeft men een duivels altaar gebouwd.
6) Een voorraadkamer volgestouwd met lege dozen.
7) Je staat voor een grote ebbenhouten deur. Aan iedere kant van de deur wacht een kronkelende cobra, klaar om je aan te vallen!
8) De eetkamer van de vesting. Een paar krijgers waren hutspot aan het eten toen je binnenkwam.
9) Dit is de keuken. Is de kok op het moment dat je binnenkomt vleesresten aan het snijden om in een pot te gooien.
10) Een mistige crypte. Een aantal oude grafstenen bedekken de klamme aarde. Een zilveren schittering trekt je aandacht (na de strijd tegen twee *ghouls* vind je een zilveren sleutel).
11) Het laboratorium van een tovenaar. Op de muren zijn talloze brandsporen te zien.



Flessen en reageerbuisjes liggen door de kamer verspreid. Een blauwe vloeistof borrelt in een beker op een vlam (na de strijd tegen een lvl,4 tovenaar vind je een toverdrankje *(blue vial)* om je Hit points aan te vullen).

12) Een gigantische kamer waar een reus huist. Botten en rottend vlees liggen overal verspreid (strijd met een *hill giant*).

13) Een massieve kamer die elegant gemeubileerd is. Drie mannen zitten rond een grote marmeren tafel en lijken ergens over te discussiëren.
Op het moment dat je binnenkomt nemen ze hun wapens en stormen op ja af (strijd tegen één lvl,4 tovenaar en twee lvl,4 krijgers).

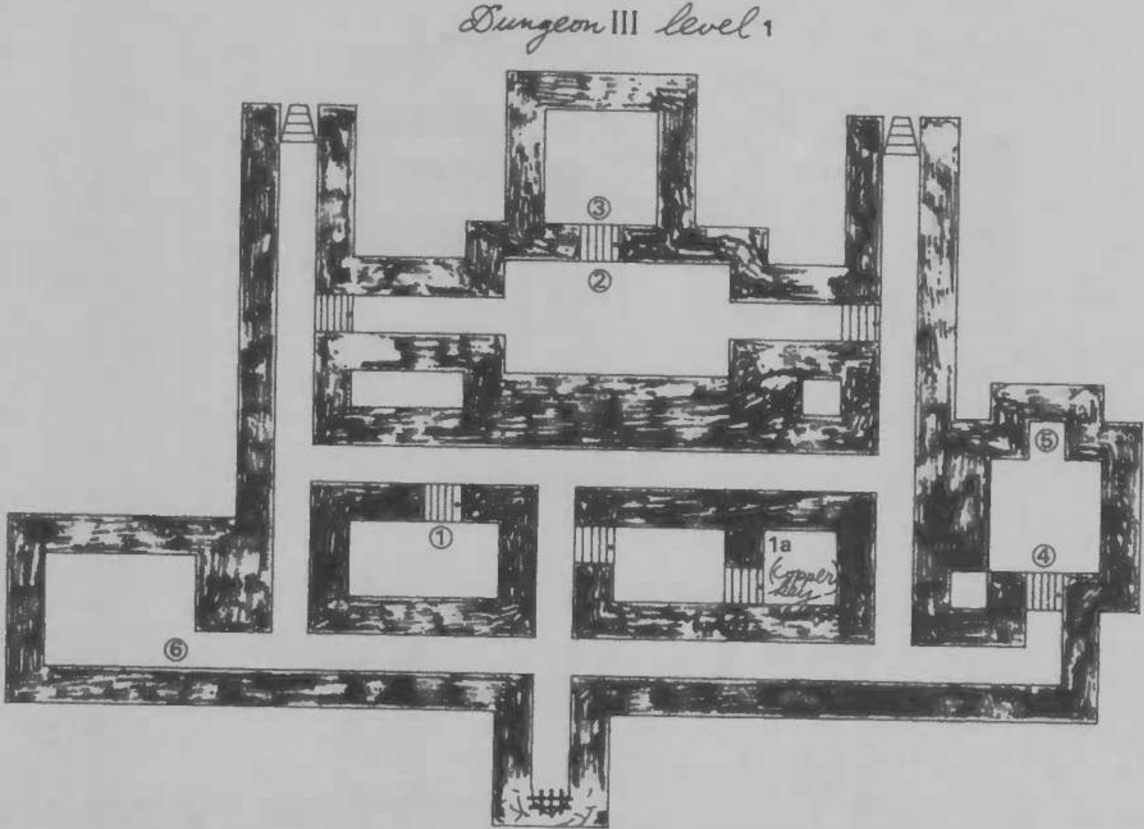
Dungeon IV
1) Je bent in een donkere, mistige, verborgen doorgan in de bergen.
2) Je bent in een grote donkere kamer. In het zuiden zie je drie schaduwfiguren. Je bent je ervan bewust dat ze al jouw bewegingen gadeslaan, maar je slaagt er niet in om hun gezichten te ontwaren. Een rilling loopt je over de rug...
3) Een schaduwfiguur fluistert je toe: "teleportatie is de enige manier om het eiland in het meer van vuur te bereiken. Alleen de oude man in de kelder is hiertoe in staat. Hij is een vriend van de poortwachter *(gatekeeper).*
4) Een schaduwfiguur fluister je toe: "grote tovenaars kennen krachtige spreuken die met het voortschrijden van de tijd verloren zijn gegaan. De spreuk die de poort van Ralith bewaakt is één van die spreuken.
5) Een schaduwfiguur fluistert je toe: "het eerste woord om de poort van Ralith te vernietigen is 'DAZA'.

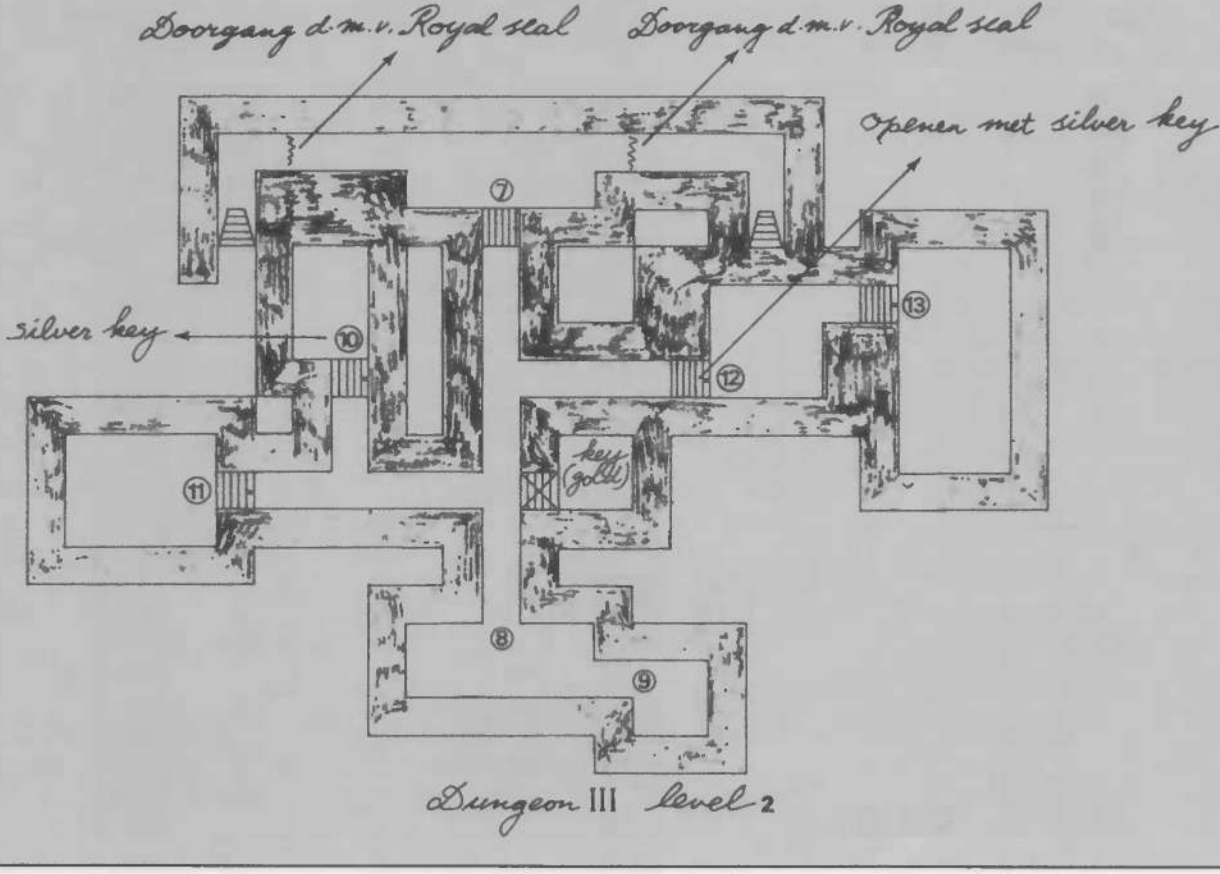
Dungeon V
1) In een stenen vloer zie je een grote koperen plaat. In de plaat zijn onbekende magische tekens gegrift. Diep uit de toren klinkt een nagalmende stem: "welkom in de toren van de poortbewaker *(gatekeeper).*
2) Deze kamer bevindt zich in de top van de toren en grote ramen in alle richtingen geven een duizelingwekken uitzicht op het landschap. De poortbewaker staat voor je en zegt: "Eén van deze vier uitgangen zal je naar een afgelegen eiland voeren. De overige uitgangen???"

Dungeon VI
1) Je bevindt je in een kronkelende doorgang van een grot die in een dikke zwavelmist gehuld is. De grotwanden voelen klam aan en galmende geluiden van mystieke zang klinken af en toe op uit de mist.
2) Voor een vuur zit een oude man. Hij onderbreekt zijn meditatie om te zeggen: "Als je éénmaal in Ralith bent aanbeland, kun je niet meer terugkeren. Alleen een teleportatiespreuk kan je dan nog terugbrengen naar Ymros, zoek je pad dus zorgvuldig uit".

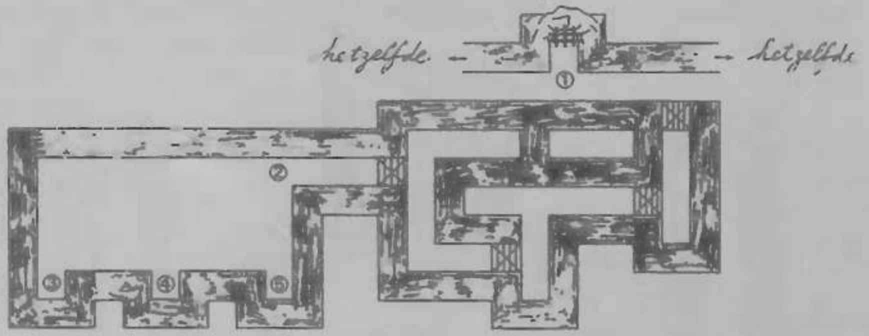
Graftombe VII
1) De graftombe van Murthin the mad. Een inscriptie vermeldt: "Deze boom stelt het leven voor dat u ons gaf". In grafiti staat daarnaast: "zonder hart kan niets leven. Dit is het enige ding in deze graftombe dat ooit werkelijk leefde" (strijd tegen Murthin).

Graftombe VIII
1) De graftombe van Vandiguard. Een inscriptie vermeldt: "Moge deze eeuwige vlammen voor altijd in uw geheugen blijven branden". Een tweede inscriptie: "En moge je ziel blijven branden in de hel zolang..." (strijd tegen Vandiguard).

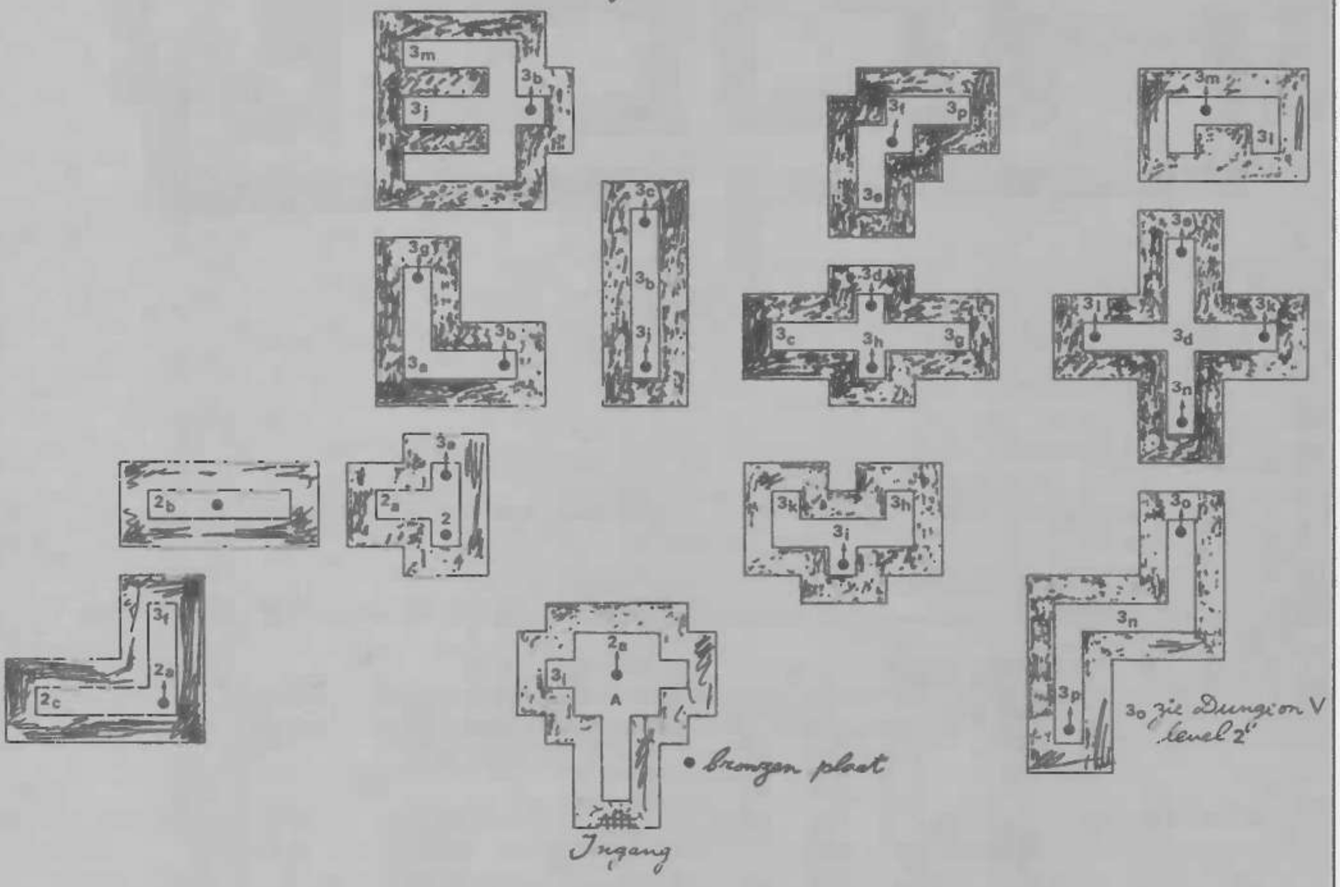

Dungeon III level 1
③
②
①
1a
(copper key)
⑤
④
⑥


Doorgang d.m.v. Royal seal
Doorgang d.m.v. Royal seal
Openen met silver key
⑦
silver key
⑩
⑫
⑬
⑪
key (gold)
⑧
⑨
Dungeon III level 2

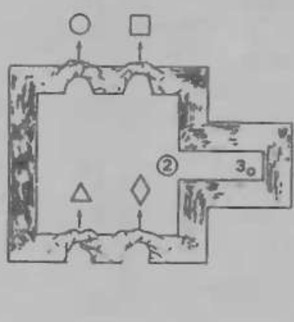
Dungeon IV

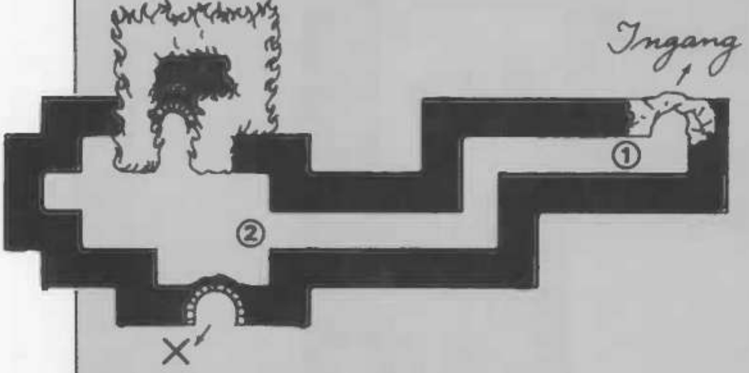


Dungeon V level 1



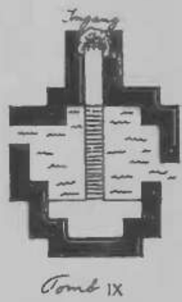
Dungeon V level 2





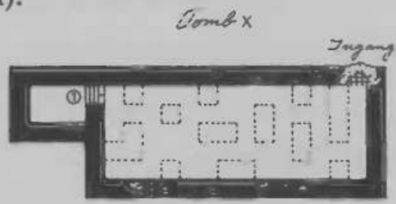
Graftombe IX

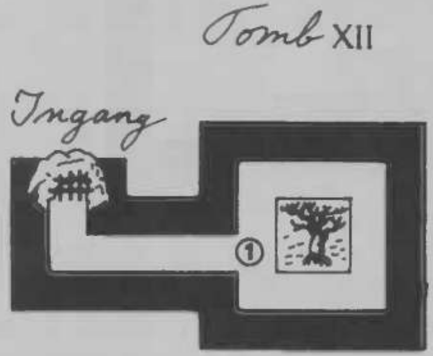
1) De graftombe van Cercion. Een inscriptie vermeldt: ''Voor een man die van de zee hield en erin verdronk.'' De tweede inscriptie: ''We zijn trots dat we hem verdronken hebben'' (strijd tegen Cercion).



Graftombe X

1) De graftombe van Lothian. Eerste inscriptie: ''Je leven was een doolhof van realiteit en illusie''. Tweede inscriptie: ''Moge je ziel voor altijd verloren zijn'' (strijd tegen Lothian).



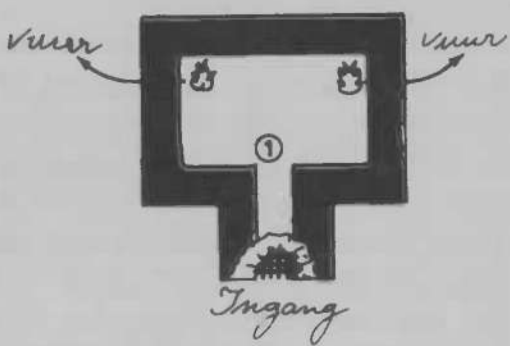


Dungeon XI

1) Voer de namen in van de vier leden van de Moonglow familie:

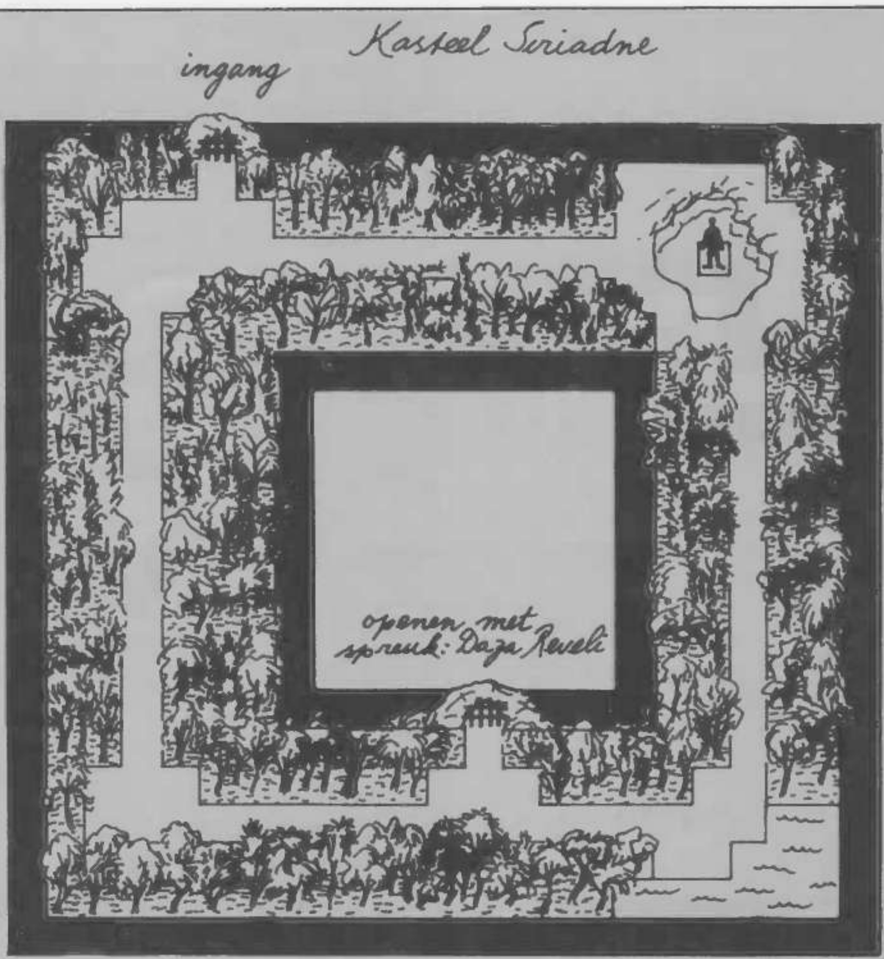
<MURTHIN>, <VANDIGUARD>, <CERCION>, <LOTHIAN>.

Je bent op de goede weg! Ik heb je nobele geste om Siriadne uit te schakelen, gevolgd. Om je te helpen schenk ik je deze ring *(dark ring* = massale schade spreuk). Eldron zegt: ''Vanaf nu kun je je opdracht zonder mijn hulp voltooien''.





Castle lvl 1



1) De ontvangstkamer. Een grote draak sist: ''Welkom in de toren van Ralith'' (strijd tegen een grote draak).
2) De grote hal. Een sterke krijger is hier met een paar vrienden. Je krijgt het gevoel dat jouw aanwezigheid niet op prijs wordt gesteld (strijd tegen een krijgerkoning, een lvl,8 krijger en een lvl,4 krijger).
3) Je bent in een bibliotheek, volgestouwd met boeken en stoffige boekdelen. Ze lijken over elementen te handelen en nu worden ze opgeroepen. Er is een groot tovenaar voor nodig om een element op te roepen maar het is mogelijk.
4) Een paar van Siriadne's mindere trawanten gebruiken een maaltijd van vlees en bier. Ze trekken hun wapens en komen dichterbij (strijd tegen één lvl,2 tovenaar, een lvl,3 krijger, een lvl,4 tovenaar en een lvl,6 krijger).
5) Een galerij van standbeelden. De marmeren standbeelden van grote en sterke krijgers die eens de toren van Ralith bewoonden staan tegen de verst verwijderde muur opgesteld.
6) Dit is de keuken. Op het moment dat je binnenkomt is de kok vleesafval aan het snijden om in een pot te gooien (strijd tegen de kok).
7) Een grote, gespierde spin met een spijkerknuppel bewaakt deze kamer (strijd tegen een bergreus *(Mountain Giant).*
9) De kunstgalerij. De schilderijen zijn mooi en drukken een geschiedenis van weelde en voorspoed uit.
10) In dit vertrek met zwart geschilderde muren werd een duivelse kapel gebouwd. Twee *gargoyles* met vurige rode ogen bewaken het altaar (strijd tegen twee *gargoyles*).
11) In het zuiden zie je een balkon dat uit de toren leunt. Van daaruit kun je het meer van vuur zien dat Ralith omgeeft. Achter het meer ligt een uitgestrekte vlakte. Het lijkt alsof een duif op de rand van het balkon heeft plaatsgenomen.
12) Een prachtige papieren duif staat op de rand van het balkon. Terwijl je de rand van het balkon nadert, hoor je het flapperende

geluid van vleugels en een grote zwarte op een vleermuis gelijkende vogel met rode ogen komt in duivlucht op je af (strijd tegen een zwarte raaf *(dark raven)*) (na de strijd krijg je een papieren duif die hetzelfde effect heeft als de *teleport* spreuk als je de duif *(paper dove)* met het <USE ITEM> commando gebruikt).

13) Dit is de bibliotheek van een tovenaar. Een aantal boeken handelen over woorden die als commando's gebruikt kunnen worden. Je leest een boek over de wijze waarop deze commando's genegeerd kunnen worden.

14) Dit is de crypte van de toren. Klamme grond en een kille mist vullen deze kamer. In het zuiden kun je een eenzaam figuur ontwaren die door een halve cirkel van vlammen omgeven wordt. De ijzige klauwen van onstoffelijke handen strekken zich naar je uit (strijd tegen 3 *wraiths* en 2 *spectres*).Na de strijd vind je een *staff of ice* waarmee je de bedrevenheid van je tegenstanders kunt verminderen.

15) De verzengende hitte van de vlammen laten je ogen tranen en je ziel branden. In het door vlammen omgeven heiligdom drukt een skelet een schitterend kristal tegen zijn borst. Zodra je je handen uitstrekt om het kristal van hem af te nemen, vullen de holle oogkassen van het skelet zich met vuur (strijd tegen Ralith). (Na de strijd vind je een *crystal bar* waarmee je het krachtveld K kunt laten verdwijnen).

16) Een glimmend zwaard verspert de verdere toegang tot deze kamer. Het zwaard volgt je bewegingen en hanteert zichzelf met zuivere behendigheid (strijd tegen het metaal element).

17) Een rode deur aan het einde van de gang wordt bewaakt door een demon. Zijn adem spuwt vuur en schroeit de ziel (strijd tegen de vuurdemon).

18) Een hete windstoot raakt je op het moment dat je de deur opent. Als een vreugdevuur springt het wezen op je af en laat een spoor van vlammen achter (strijd tegen het element van het vuur).

19) Dit si het balkon hoog in de toren. Een sterke wervelwind draait in de kamer. Met een oorverdovend geluid lijkt een tornado je te nadere (strijd tegen het element van de wind).

20) Een ijs-demon werd hier geplaatst om deze deur te bewaken. De doorgan is erg koud geworden en de demon geeft daarbij zelf nog een kilte af (strijd tegen de demon van het ijs).

21) Deze kamer is erg koud, maar het zicht van het reusachtige wezen van diepblauw ijs verkleumt je tot op het bot (strijd tegen het ijs-element).

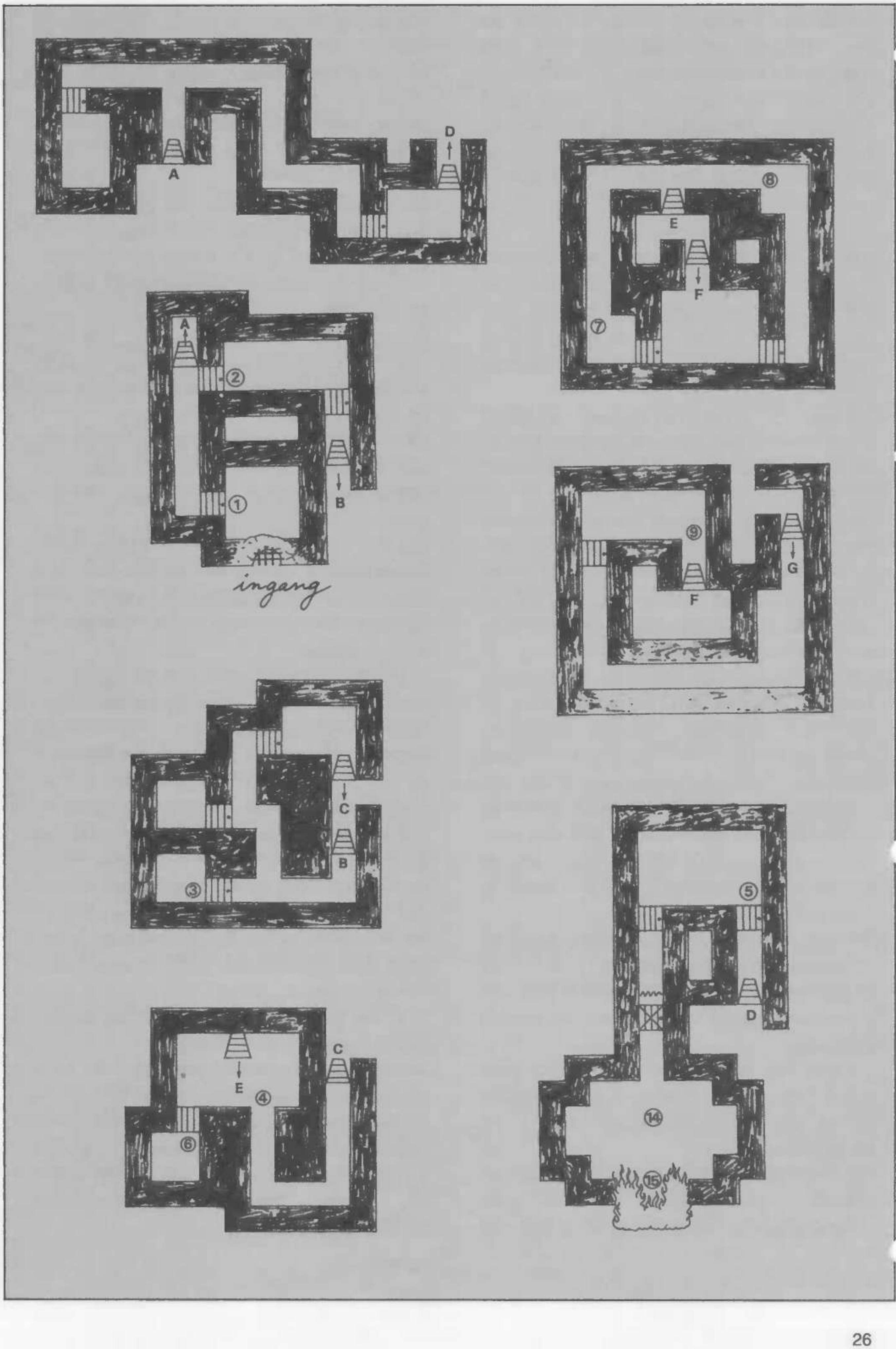
22) Je staat voor de ingang van een grote kamer. De kamer is leeg, maar toch voel je een sterke aanwezigheid (strijd tegen het element van de geest).

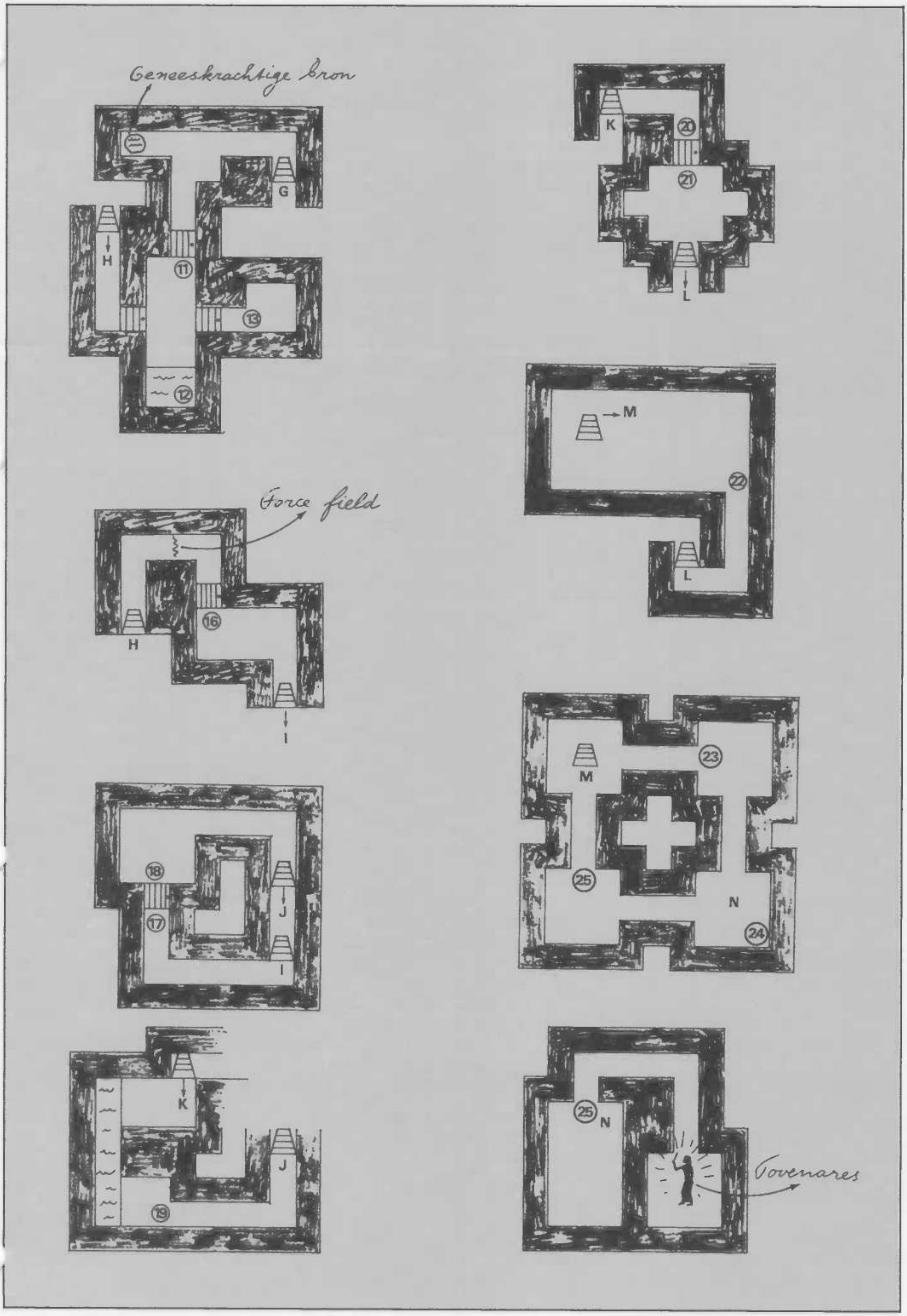
23) Een flink uit de kluiten gewassen draak bewaakt deze kamer. De aanblik van zijn klauwen als kolenschoppen en lederachtige vleugels ademen terreur uit (strijd tegen de groene draak).

24) Vier edelstenen werden in de muur verwerkt. Iedere staan heeft een andere kleur; blauw, groen, paars en rood. Voer de eerste letter van de steen in die je wil indrukken of de <F1> toets. Na het indrukken van de <F1> toets: ''Heb je niet het liedje in Edrin's woning geleerd? Ga daar naar toe en leer het wijsje (dungeon 3 lacatie 2).
De kleuren moet op de volgende wijze worden ingevoerd: <B>, <B>, <R>, <G>.
Na het invoeren van de kleuren stijg je op, recht door het plafond. Een weg naar beneden is er niet.

25) Een grote draak bewaakt deze kamer (strijd tegen de grote draak).

26) Met een strijkende beweging van haar vleugels roept Siriadne twee draken uit de oudheid op. Ze zegt: ''je bent alleen zo ver gekomen om te sterven. Ik leef al meer dan duizend jaar en ik zal nog eens duizend jaar blijven leven.... (strijd tegen 2 grote draken en Siriadne).

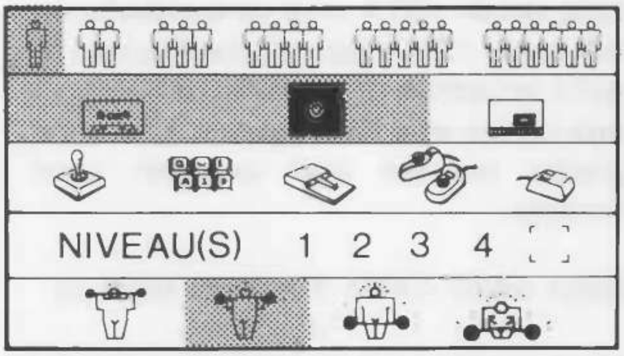

A
D
E
⑧
F
⑦
A
②
B
①
ingang
⑨
G
F
C
B
③
⑤
D
C
E
④
⑥
⑭
⑮

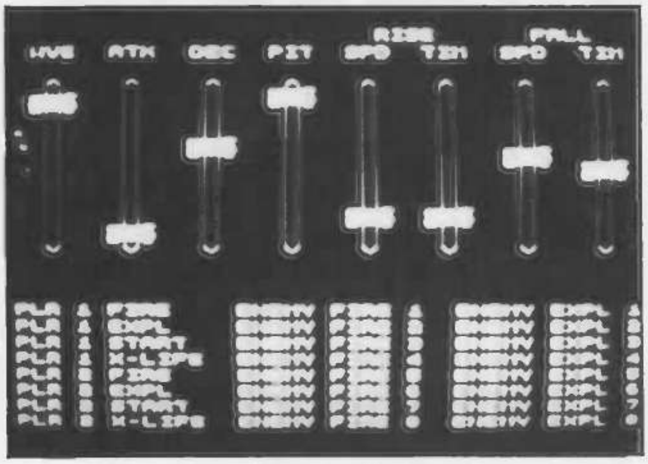

Geneeskrachtige Bron
G
H
11
13
12
Force field
H
16
I
18
J
17
I
K
J
19
K
20
21
L
M
22
L
M
23
25
N
24
25
N
Tovenares

SHOOT EM-UP CONSTRUCTION KIT

Outlaw Productions

HomeSoft Benelux





Doel

Met dit creatieve programma kan iedereen, zelfs zonder programmeerkennis, allerlei soorten (schiet)spellen ontwerpen.

Beschrijving

Met de ''Shoot 'em-up Construction kit'' van de firma Outlaw Productions kan iedereen op een speels-educatieve wijze leren hoe een spel wordt ontworpen, zonder dat men daarvoor enige kennis hoeft te hebben van ingewikkelde programmeertalen. Zelfs een volslagen computerleek kan met dit programma al vanaf de eerste dag aan de slag! Wie nu ten onrechte de bedenking oppert dat een pakket met zo'n bedieningsgemak (alle instructies kunnen door middel van de joystick worden ingevoerd) slechts over een beperkt aantal mogelijkheden kan beschikken komt bedrogen uit. De mogelijkheden van de ''Shoot 'em-up Construction kit'' zijn afhankelijk van de fantasie waarover de gebruiker ervan beschikt. Maar waarom zouden we moeite doen om onze lezers te overtuigen van iets waarvan ze zichzelf kunnen overtuigen?

Nadat men het programma geladen heeft kan men kiezen uit vier voorgeprogrammeerde spellen:

<2> Slap n tickle
<3> Outlaw
<4> Transputer man
<5> Celebrity squares

Als men een van deze toetsen heeft ingedrukt, wordt het betreffende spel geladen en verschijnt het hoofdmenu even later op het scherm. Via het hoofdmenu kan men het Test Game-commando (Test het spel) invoeren door middel van de joystick of het toetsenbord. Indien men de joystick gebruikt moet men de keuzebalk op het Test Game-commando plaatsen en de vuurknop indrukken. Gebruikt met het toetsenbord, dan moet de eerste letter van het commando worden ingevoerd, in dit geval de letter <T>. Een combinatie van joystick en toetsenbord om instructies in te voeren is eveneens mogelijk.
Nu we het toch over het testen van een spel hebben, in alle fasen van het ontwerpen van een spel is het mogelijk om van deze optie gebruik te maken. Na indrukken van de <T> toets kan men kiezen uit twee opties:
Proper test <F1> : Op deze wijze speel je het spel met dezelfde handicaps die je neefjes zullen ondervinden als ze een van jouw zelfgemaakte spellen cadeau krijgen voor Sint-Nicolaas.

Cheat mode <F3> : Dankzij deze optie kun je het spel vanaf het laatst uitgewerkte niveau met een oneindig aantal levens uitproberen.

Tijdens het testen van een spel kun je het spel pauzeren door de <RUN/STOP> toets in te drukken. Om verder te spelen volstaat het om nogmaals de <RUN/STOP> toets of de vuurknop in te drukken.
Door de <X> toets in te drukken kun je in beide gevallen vanuit de test-optie terugkeren naar het hoofdmenu.
Indien men een van de overige voorgeprogrammeerde spellen wil laden moet men het programma opnieuw laden. Als men zichzelf voldoende overtuigd heeft van de mogelijkheden van dit programma, en men voelt zijn vingers jeuken om zelf aan de slag te gaan, moet men eerst het Main menu (hoofdmenu) op het scherm brengen om een keuze te maken uit de verschillende opties. De volgorde waarin we de verschillende bewerkingen de revue laten passeren hoeft geenszins gevolgd te worden. Indien men dit wenst, kan men bijvoorbeeld eerst een achtergrond ontwerpen, vervolgens de vijandelijke objecten, dan pas de held enzovoort. Het programma biedt de grootst mogelijke mate van vrijheid en de wijze waarop men de verschillende bewerkingen kan uitvoeren is van een ontroerende eenvoud. Om te allen tijde terug te keren naar het hoofdmenu volstaat het om de <X> toets in te drukken.

Omdat we toch ergens moeten starten, zullen we eerst de wijze waarop men sprites kan manipuleren nader toelichten.
Voor wie het nog niet wist, sprites zijn de figuranten die het spel bevolken, zoals de held, het ruimteschip, de rondvliegende kogels, de explosies enzovoort. Om de sprites te leren redigeren kiezen we de optie Edit sprites door de <S> toets in te drukken. Na het indrukken van de <S> toets verschijnt een sub-menu waaruit men de volgende keuzen kan maken:

EDIT SPRITES <S> Redigeer sprites

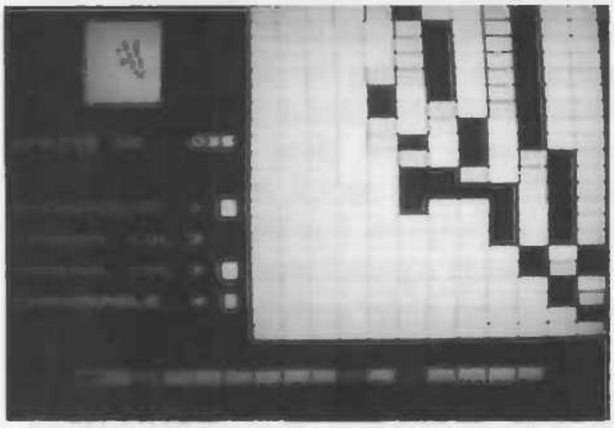
Select sprite <F1> Kies een sprite
Na het indrukken van de <F1> toets kan men de gewenste sprite selecteren door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen.

Edit sprite <F3> Redigeer een sprite
Als men een bepaalde sprite geselecteerd heeft met de <F1> toets en men drukt vervolgens de <F3> toets in, dan kan men de sprite veranderen of anders kleuren. Met de joystick kan men het knipperende kader ter grootte van een pixel over het raster bewegen.

Select colour <F7> Maak een keuze uit de kleuren
Maak een keuze uit de kleuren om een tint te selecteren die je vervolgens wilt gaan gebruiken. Men beschikt over drie kleuren en een extra kleur voor de achtergrond waarmee men ongewenste pixels kan verwijderen. De kleuren moeten met de nodige bedachtzaamheid gekozen worden, daar men aan twee tinten vastzit om alle sprites van kleuren te voorzien. Alleen de derde kleur kan bij ieder sprite verschillen. Als men het knipperende kader naar de linkerkant van het scherm verplaatst kan men de tint voor de verschillende delen van een sprite selecteren door de optie wit te laten oplichten, de vuurknop in te drukken en het knipperende rechthoekje vervolgens op de gewenste tint onderaan het scherm te plaatsen.
Kleur van de achtergrond (vaste kleur) Background 1...
1ste Hoofdkleur (vaste kleur) General colour 2...
2de Hoofdkleur (vaste kleur) General colour 3...
Veranderlijke kleur voor iedere sprite Changeable 4...
Edit colour <F5> Verander de kleuren
Verander de kleursamenstelling van een sprite door nieuwe kleuren te kiezen uit het palet onderaan het scherm.

Slide sprite <S> Verschuif een sprite
Door de joystick naar links, rechts, boven of onder te bewegen kan men de sprite in zijn geheel in de gewenste richting verschuiven.

Mirror sprite <M> Spiegelbeeld van een sprite
Na het indrukken van de <M> toets kan men de invalshoeken van de sprite op het raster wijzigen door de joystick naar links, rechts, boven of onder te bewegen.



Ontwerp zelf"sprites"

Copy sprite <C> Kopieer een sprite
Deze optie kan men gebruiken om een sprite die men getekend heeft naar een andere plaats te kopiëren. Na het indrukken van de <C> toets moet men eerst het nummer invoeren van de sprite die men wil kopiëren (copy from). De sprite die men wil kopiëren kan men in het raster brengen door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen. Als men de gewenste sprite gevonden heeft moet men de vuurknop indrukken. Vervolgens moet men het nummer invoeren van het raster waar de sprite naar toe moet (sprite no: ...). Deze invoer geschiedt eveneens door middel van de joystick en het indrukken van de vuurknop.

Erase sprite <E>
Om een sprite in zijn geheel te verwijderen moet men deze eerst selecteren door de <F1> toets in te drukken, de ongewenste sprite op te zoeken door middel van de joystick en vervolgens de <E> toets in te drukken. Na het indrukken van de <E> toets verschijnt een sub-menu (erase sprite). Indien men de sprite inderdaad wil verwijderen, moet men de vraag Are you sure? (bent u zeker?) met <Y>es beantwoorden, zoniet moet men de <N>o toets indrukken.
Als men alle noodzakelijke werken en veranderingen verricht heeft in het Edit Sprites menu, moet men de sprite die we vanaf dat moment een object noemen, een rol toebedelen in het spel (bijvoorbeeld de held, de vijand of een explosiereeks). Om het geheel overzichtelijk te houden wordt aan ieder object een nummer toegekend. De nummers zijn steeds gerelateerd aan bepaalde objecten in het spel (00 = speler 1, 01 = kogel van speler 1, 02 = dood van speler 1, 03 = speler 2, 04 = kogel van speler 2, 05 = dood van speler 2, 06 = vijandelijke kogel 1, 06 = vijandelijke kogel 2 enzovoort).

EDIT OBJECTS <O> *REDIGEER DE OBJECTEN*
Om vanuit het hoofdmenu het menu te kiezen waarmee men objecten kan redigeren oftewel het Edit Object menu, moet men de <O> toets indrukken. Het Edit Object menu biedt dan de volgende mogelijkheden:

Select objects <F1> Kies het object
Kies één van de 58 verschillende objecten om dit aan te passen of te redigeren. Deze optie gaat aan alle volgende selecties vooraf. Door de joystick na het indrukken van de <F1> toets naar boven of naar beneden te bewegen kan men het gewenste object oproepen in het scherm links naast Actual Objects (actueel object).

Test object <F3> Test het object
Van deze optie maakt men gebruik als men bijna klaar is met het redigeren van een object. Dankzij deze optie kan men zien hoe het object in het spel tot leven zal komen.

Edit colour <F5> Redigeer de kleur van een object
Zoals we reeds eerder in deze beschrijving opmerkten, beschikt men over een "changeable colour", oftewel een veranderbare kleur die verschillend kan zijn voor iedere sprite en daaruitvolgend ook voor ieder ob-

ject dat men ontwerpt. Dankzij deze optie kan men de veranderbare kleur van ieder object - indien men dit wenst - opnieuw aanpassen.

Select sprite and place <F7> Kies en plaats een sprite
Door middel van deze optie kan men bepalen hoe een object tot leven moet komen. Kies de sprite één voor één uit de voorraad sprites. Om een sprite te kiezen moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen. De beschikbare sprites verschijnen dan één voor één in het rechter vierkant in de rechterhoek van het scherm. Na het indrukken van de vuurknop kan men de sprite op de juiste plaats in een beeldenreeks opnemen. Om te zien hoe het object tot leven zal komen in het eigenlijke spel moet men de <F3> toets indrukken. In het actual object (uiteindelijke object) scherm kan men dan de animatie van het object beoordelen.

Edit animation speed <S> Voer de animatiesnelheid in
Door middel van deze optie kan men de animatiesnelheid invoeren (anim.SPD). Om de animatiesnelheid te verhogen of te verlagen moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen.

Edit animation type <T> Bepaal het type van de animatie
Deze optie biedt de mogelijkheid om te bepalen of een object in een reeks van 18 beelden zal worden opgenomen (sequence ...) of dat de animatie afhankelijk zal zijn van de richting waarin het object beweegt (directional).
Deze keuze kan men invoeren door de joystick naar boven en naar beneden te bewegen. De *"directional hold"*-optie zorgt dat het object in zijn laatste positie blijft staan als men de joystick loslaat.

Edit enemy bits <E> Bepaal de gedragingen van de vijand
Als het object dat men in het spel definiëert tot de vijandelijke strijdkrachten behoort, zal men willen bepalen hoe het object zich in het spel dient te gedragen (het toppunt van manipulatie!!). Door middel van deze optie kan men de waarden voor de verschillende eigenschappen van het vijandelijke object invoeren. Na het indrukken van de <E> toets moet men eerst de eigenschappen die men wil aanpassen selecteren door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen.
Als voorbeeld nemen we de snelheid (speed) van het vijandelijke object. Zodra deze eigenschappen wit oplicht kan men de snelheidswaarde wijzigen door de vuurknop ingedrukt te houden en de knuppel naar boven of naar beneden te bewegen zodat de cijferwaarde naast deze eigenschap kan worden ingesteld op 1,2, of 3.
In het nu volgende hoofdstuk zullen we de verschillende eigenschappen van een vijandelijk object nader toelichten.

Speed Snelheid van beweging
De snelheid waarmee een vijandelijk object zich kan verplaatsen.

Points Aantal punten
Het aantal punten waarmee de vernietiging van het vijandelijke object beloond wordt.

Hits to kill Aantal treffers
Deze eigenschap is bepalend voor het aantal maal dat men het vijandelijk object moet treffen alvorens het vernietigd is.

Fire Type Instelling van de vuurrichting
De pijl naast deze waarde geeft de richting aan waarin het vijandelijk object vuurt. De richting van de pijl kan men veranderen door de joystick met ingedrukte vuurknop naar links of naar rechts te bewegen. Door de joystick met ingedrukte vuurknop naar boven of naar beneden te bewegen kan men de volgende vuurrichtingen instellen:
(D) gericht vuren
(X) kruisvuur
(R) random

Fire rate Vuur tempo
Deze eigenschap is bepalend voor de snelheid waarmee de salvo's elkaar opvolgen.

Bullet speed Snelheid van de kogels
De waarde die men aan deze eigenschap toekent bepaalt de snelheid voor iedere kogel die door het vijandelijk object wordt afgevuurd.

Explosion SFX Geluidseffect van een explosie
Het cijfer naast Explosion SFX verwijst naar het geluid dat gerelateerd is aan het vernietigen van het vijandelijke object. De wijze waarop men een passend geluid van een ontploffing kan componeren en dit kan koppelen wordt nader toegelicht in het hoofdstuk *"EDIT SFX".*

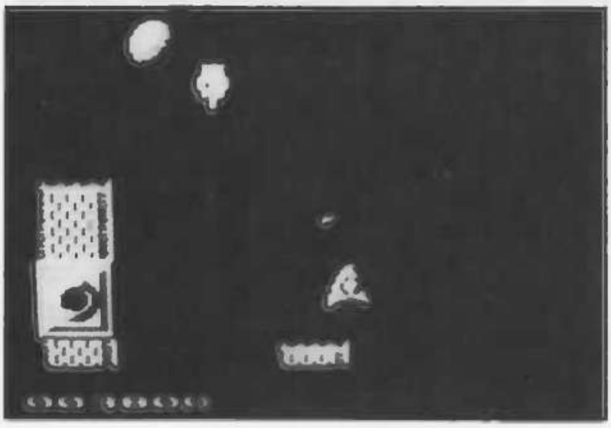
Bullet SFX Geluidseffect van een kogel
Het cijfer naast Bullet ASFX verwijst naar het geluid dat gerelateerd is aan het door een vijandelijk object afvuren van één of meerdere kogels. De wijze waarop men een passend geluid kan componeren wordt nader toegelicht in het hoofdstuk *"EDIT SFX".*

Explosion Object Explosie object
Het cijfer naast Explosion Object verwijst naar het desbetreffende enemy death object nummer (het object dat de dood van een vijand uitbeeldt).

Bullet object Kogel object
Het cijfer naast Bullet Object verwijst naar het desbetreffende enemy bullet object (het object dat de kogel van het vijandelijke object uitbeeldt).

Collision Botsing
Vijandelijk object botst tegen het ruimteschip (Enemy die)
<Y>es of <N>o.
Ruimteschip wordt vernietigd (ship die)
<Y>es of <N>ovîVijandelijk object botst tegen een kogel afkomstig van het ruimteschip (Enemy to Bullet). Resultaat:
Vijandelijk object wordt vernietigd (enemy die)
<Y>es of <N>o
Kogel wordt vernietigd (bullet die)
<Y>es of <N>o

Copy Object <C> Kopiëer het object
Met deze tijdsbesparende optie kan men de informatie van een object naar een andere locatie kopiëren.
Na het invoeren van de <C> toets moet men de joystick naar boven of naar beneden bewegen om het gewenste object te selecteren (copy from ...). Als men dit object gekozen heeft, moet men de vuurknop indrukken. Daarna kan men dit object met alle bijbehorende informatie naar een andere locatie verhuizen door de joystick weer naar boven of naar beneden te bewegen en de vuurknop in te drukken (copy from ... to ...).
Om inzicht te krijgen in de wijze waarop één en ander in zijn werk gaat, verdient het aanbeveling om naar hartelust te experimenteren met deze optie. Kijk bijvoorbeeld eens wat er gebeurt als je een actual enemy object kopiëert naar een player 1 ship locatie of omgekeerd.



Deep space

EDIT BACKGROUND <B> REDIGEER DE ACHTERGROND
Het ontwerpen van een passende achtergrond is onze volgende stap. De achtergrond van het spel bestaat uit karakter (characters) van 4 pixels X 8 pixels die zijn samengevoegd tot blokken (Blocks) van 5 X 5 karakterblokken (character blocks). Deze blokken worden in de kaart geplaatst om een landschap te ontwerpen.

Select character <F1> Kies een karakter
Kies één van de 254 karakters uit de voorraad door het knipperende vierkantje door middel van de joystick met ingedrukte

vuurknop over de karaktervoorraad te bewegen.

Edit character <F3> Redigeer een karakter
Door middel van deze optie kan men de vorm en de kleuren van karakters op dezelfde wijze veranderen als die van sprites (zie Edit Sprites).

Select colour <F7> Kies een kleur
Kies de kleur waarmee je aan de slag wilt. Je kunt over vier kleuren beschikken. De kleuren 1, 2 en 3 zijn de vaste kleuren voor de hele kaart van de achtergrond. De vierde (blok)kleur kan voor ieder blok dat men ontwerpt verschillen. Daarbij geldt echter wel de beperking dat men slechts over één van 8 eerste tinten van het palet beschikt. De wijze waarop men een kleur kan kiezen is hetzelfde als in de Edit sprites modus.

Edit colour <F5> Verander de kleuren
Door middel van deze optie kan men de kleursamenstelling van een karakter wijzigen.

Select block <S> Kies een blok
Na het indrukken van de <S> toets kan men een blok kiezen door het knipperende vierkant met de joystick over de blokkenvoorraad te bewegen. Als men het gewenste blok gevonden heeft, moet men de vuurknop indrukken.

Edit block <E> Verander een blok
Na het indrukken van de <E> toets kan men een karakter kiezen dat gebruikt kan worden om aan het blok te worden toegevoegd of waarmee men het blok kan veranderen.

Edit map <M> Redigeer de kaart van de achtergrond
Na het indrukken van de <M> toets kan men het blok op de gewenste locatie van de achtergrond invoegen door dit met de joystick over de kaart te bewegen en de vuurknop in te drukken, om het blok op de gewenste plaats in te passen.

Paint block <P> Kleur een blok
Na het indrukken van de <P> toets ziet men een uitvergroting van een gekozen blok. Rechts naast het blok bevindt zich een smal palet waarvan de kleuren overeenkomen met de samenstelling van het blok. Door de knipperende cursor met de joystick op de gewenste tint te plaatsen en de vuurknop in te drukken, beschikt men als het ware over een fijn penseel waarmee men het blok tot in detail kan afwerken.

Copy block <B>Kopiëer een blok
Als men een blok wil kopiëren kan dat door middel van deze optie. Na het indrukken van de <B> toets wordt de rand van het scherm groen van kleur. Zodra je het blok gevonden hebt dat je wil kopiëren, moet je de vuurknop indrukken. De rand zal dan rood worden en het blok zelf zal beginnen te knipperen. Beweeg het knipperende vierkant door middel van de joystick naar de plaats waar het blok gekopiëerd moet worden en druk de vuurknop in om de procedure af te ronden.

Copy character <C> Kopiëer een karakter
Na het indrukken van de <C> toets kan men een karakter op dezelfde wijze kopiëren als een blok.

Edit attack waves <A> redigeer de aanvallers
Redigeren van de vijandelijke objecten.
De vijandelijke objecten die we eerder ontworpen hebben moeten natuurlijk een rol toebedeeld krijgen in het spel. De ontwerper, jij dus, moet beslissen waar ze naartoe zullen gaan en welk pad ze moeten volgen. Hou tijdens de volgende procedure wel een oogje op de Units Free mededeling om te weten hoeveel geheugenruimte je nog over hebt. Ingewikkelde vliegroutes moeten vanwege hun geheugenverslindende natuur zoveel mogelijk vermeden worden.

Insert enemy <F1> Voeg een vijand toe en bepaal de route van een vijand
Na het indrukken van de <F1> toets moet men eerst de gewenste vijand selecteren

door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen en vervolgens de vuurknop in te drukken.
Na het indrukken van vuurknop verschijnt het woord rough (ruwe locatie) onderaan het scherm. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men op de kaart een plaats zoeken waar men de eerste beweging van het vijandelijke object wil laten plaatsvinden. Door de vuurknop in te drukken bepaalt men deze plaats daadwerkelijk. Na het indrukken van de vuurknop verschijnt nu de mededeling Fine (fijn) op het scherm. Laat de kaart nu voorzichtig naar beneden 'scrollen' om de exacte locatie van het vijandelijk vertrekpunt nauwkeurig te bepalen en druk de vuurknop in om het vijandelijk object in de startpositie (Start pos.) te manoeuvreren. Beweeg het vijandelijk object vervolgens door middel van de joystick om de gewenste route uit te stippelen. Als men de route heeft uitgestippeld, moet men de <F7> toets indrukken om de ingevoerde route in het geheugen op te slaan.
Join Enemies <F3> Voeg meerdere vijandelijke objecten samen
Deze optie kan men gebruiken wanneer men meerdere vijandelijke objecten wil samenvoegen om één groot vijandelijk object samen te stellen.
Om van deze optie gebruik te maken moet men eerst het eerste deel van het vijandelijk object invoeren door middel van het hierboven beschreven Insert enemy commando. Selecteer vervolgens de Join enemies instructie en kies het volgende deel van het vijandelijke object en druk de vuurknop in. Zoek de locatie van het eerste deel van het vijandelijke object op door middel van de rough en fine instructies en druk de vuurknop in. Onderaan het scherm verschijnt dan de vraag Link to what? (voeg waaraan toe?). Plaats het knipperende vizier door middel van de joystick op het eerste deel en druk de vuurknop in. De mededeling "Offset" verschijnt dan onderaan het scherm om aan te geven dat men dan het tweede deel van het vijandelijke object aan het eerste deel kan toevoegen. Druk de vuurknop in om de verbintenis daadwerkelijk uit te voeren.
Op deze wijze kan men vijandelijke objecten uit twee of meer delen samenstellen.

Delete enemy <F5> Verwijder een vijand
Om een ongewenste vijand te verwijderen moet men deze optie selecteren en het in ongenade gevallen vijandelijke object opzoeken door middel van de rough en fine instructies met de joystick. Nadat men de vuurknop heeft ingedrukt ziet men het knipperende vizier verschijnen. Plaats het vizier over het vijandelijke object en druk de vuurknop in om het object uit zijn functie te ontheffen.

EDIT SFX <F> REDIGEER DE GELUIDSEFFECTEN
Als men alle reeds eerder beschreven mogelijkheden heeft uitgewerkt zal men nu al min of meer beschikken over een ruwe schets van het spel zoals het er uiteindelijk zal uitzien. Een spel kan echter nog zo goed zijn, zonder geluid is er vaak weinig aan. In de beschrijving van de volgende optie zullen we nader toelichten hoe men hierin verandering kan aanbrengen.

Select SFX <F1> Kies het gewenste geluidseffect
Na het indrukken van de <F1> toets kan men de 24 verschillende geluidseffecten beluisteren door het geluid dat in verband staat met een bepaalde actie wit te laten oplichten en vervolgens de vuurknop in te drukken.

Plr 1 fire	Speler 1 vuurt
Plr 1 explosion	Speler 1 explodeert
Plr 1 start	Start van speler 1
Plr 1 X-life	Extra leven voor speler 1
Enemy fire	Vijandelijk object vuurt
Enemy explosion	Vijandelijk object explodeert

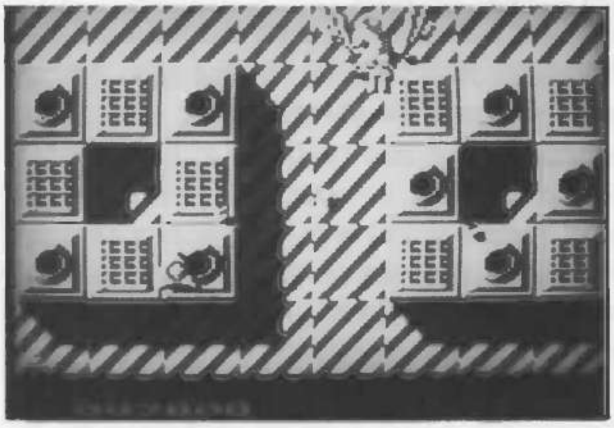
Edit SFX <F3> Redigeer een geluidseffect
Als men het geluidseffect dat men wil wijzigen geselecteerd heeft met de Select SFX optie, kan men een geluidseffect dat gerelateerd is aan een bepaalde actie veranderen

totdat het gewenste effect bereikt is.

Wave form (WVE) : Vorm van de golf. De golfvorm (zie symbolen links van de WVE schuifregelaar) bepaalt het geluidskarakter.

Attack (ATK) : De aanslag. Neem bijvoorbeeld het verschil tussen de aanslag op een orgel of een piano. Het geluid op een piano komt plotseling terwijl het geluid op een orgel daarentegen langzaam opkomt.

Decay (DEC) : Het afsterven van het geluid. Als men de schuifregelaar in de bovenste stand plaatst, sterft het geluid langzaam af, in de onderste stand sterft het geluid abrupt af.



Een voorbeeld van de mogelijkheden

Pitch (PIT) : De toonhoogte.

Rise & Fall : Stijgen (rise) en dalen (fall) van de opeenvolging van schoten en explosies. De time is afhankelijk van de speed. Nadat de snelheid (speed) is ingevoerd, kan men met de tijdregelaar de duur (time) van het schot of de explosie instellen. Voor de fall schuifregelaar geldt hetzelfde.

Copy SFX <C> Kopiëer een geluidseffect
Als men per ongeluk een geluidseffect invoert waar men uitzonderlijk trots op is, is het zeer goed mogelijk dat dit geluidseffect net op de verkeerde plaats staat. Dankzij deze optie kan men het geluidseffect naar de gewenste plaats kopiëren.
Na het indrukken van de <C> toets moet men eerst het geluidseffect invoeren door de vuurknop in te drukken. Vervolgens moet men de locatie waar men het geluidseffect naartoe wil verhuizen laten oplichten door middel van de joystick en wederom de vuurknop indrukken. Het geluidseffect is dan in de nieuwe locatie ingevoerd.

EDIT LEVELS <L> REDIGEER DE NIVEAUS
Door middel van deze optie kan men de parameters van minimaal 1 en maximaal 22 niveaus instellen. Ieder niveau kan stil, automatisch "scrollend" of "scrollen" door op een bepaald deel van het niveau tegen het scherm te "duwen".

Edit level parameters <F1> Redigeer de parameters van de niveaus.
Na het indrukken van de <F1> toets verschijnt een tabel waarin men de parameters van de verschillende niveaus waaruit een spel bestaat kan wijzigen. De parameter die men wil wijzigen kan men laten oplichten door de joystick naar links, rechts, boven of beneden te bewegen.

Level niveau
Als men wil zien waar het niveau van een voorgeprogrammeerd spel begint en eindigt moet men de level parameter laten oplichten en de vuurknop indrukken. Door de joystick naar beneden te bewegen kan men zien waar het niveau begint en, om te controleren waar het niveau eindigt, moet men de joystick naar boven duwen. Deze optie wordt ook gebruikt om nieuwe begin- en eindmarkeringen in te voeren (zie ook Edit level map).

Type het type niveau, still (onbeweeglijk) scrollend of push (het volgende niveau verschijnt als men met bijvoorbeeld een ruimteschip tegen de bovenkant van het scherm "duwt").

Speed snelheid
Deze parameter is bepalend voor de snelheid waarmee het beeld scrolt (1 of 2).

Duration tijdsduur
Deze parameter is alleen van toepassing als

de parameter van het type niveau is ingesteld op still. In dat geval kan men bepalen hoeveel seconden het niveau onbeweeglijk in beeld blijft.

End of level einde van het niveau
Deze parameter geeft aan wat het vervolg zal zijn als men het einde van een niveau bereikt heeft. Het scherm kan dan doorscrollen (continue) naar een volgend niveau, van voor af aan beginnen (loop) of opnieuw getekend worden (redraw).

Edit level map <F3> Redigeer de verschillende niveau's op de kaart van de achtergrond
Plaats de begin- en eindmarkeringen van ieder niveau door middel van deze optie. Na het indrukken van de <F3> toets kan men de beginmarkering van een niveau invoeren door de joystick met ingedrukte vuurknop naar beneden te bewegen. Om de eindmarkering in te voeren, moet men de eindmarkering door middel van de joystick met ingedrukte vuurknop naar boven bewegen totdat men de plaats bereikt heeft waar het niveau eindigt.

PLAYER LIMITATIONS <P> BEPERKINGEN VAN DE SPELERS
Deze gebruikersvriendelijke optie maakt het mogelijk om te bepalen hoe de spelers 1 en 2 op bepaalde situaties kunnen reageren.
Na het indrukken van de <P> toets kan men de eigenschappen en de mogelijkheden voor speler 1 of 2 invoeren.

Player 1 <F1> Speler 1
Om veranderingen aan te brengen in een van de eigenschappen, moet men deze eigenschap eerst laten oplichten door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen. Door de joystick vervolgens met ingedrukte vuurknop naar boven of naar beneden te bewegen kan men nieuwe waarden of eigenschappen invoeren.

Player enabled Yes/No speler neemt al dan niet deel aan het spel

Number of lives	aantal levens (1-7)
Speed	bewegingssnelheid (1-5)
Amount of bullets	aantal kogels per druk op de vuurknop (1-3)
Bullet speed	snelheid van de kogels (1-9)
Directional fire	diagonaal vuren (ja/nee)
Bullet duration	reisduur der kogels (1-99)
Collision with character ... or higher ... and player wil stop/die	botsing tussen de speler en een karakter (bijv. een hek of een boom) waardoor de speler stopt of sterft.
Extra man at 10000 Yes/No	extra leven voor 10000 punten (ja of nee)
Edit player area	Bepaal de ruimte van de speler

Nadat men deze optie geselecteerd heeft, kan men de linker of de rechterkant van het speelveld bepalen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Vervolgens kan men de linkerkantlijn inkrimpen door de joystick met ingedrukte vuurknop naar het midden van het scherm te bewegen.
Op dezelfde wijze kan men ook de ruimte aan de rechterkant van het scherm inkrimpen.

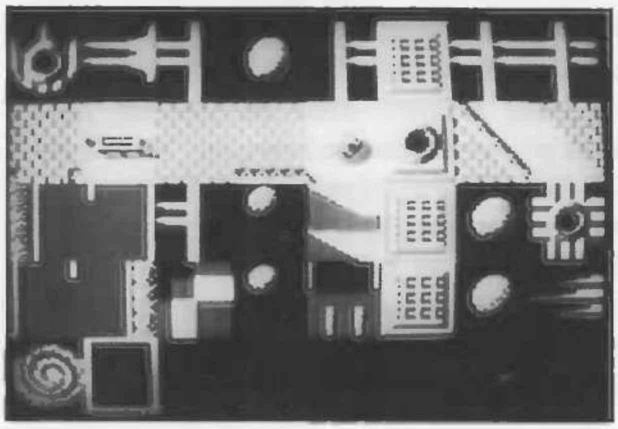
Edit start position Bepaal de startpositie
Door de joystick naar links, rechts, boven of onder te bewegen, kan men het ruimteschip op de gewenste startpositie plaatsen.
Player 2 <F3> Speler 2
Zie player 1.

EDIT FRONT END <G> Redigeer de letterstijl in de begin- en eindmededeling

Edit character set <F1> Redigeer de karakterset
Door middel van deze optie kan men de letterstijl die men gebruikt om het spel aan te kondigen en de stijl waarin de score op het scherm verschijnt aanpassen aan zijn eigen wensen.
Na het indrukken van de <F1> toets kan men de gewenste karakterset pixel ontwer-

pen door middel van de joystick en de vuurknop.

Edit message <F3> Redigeer de aankondiging
Plaats het knipperende vierkant door middel van de joystick op de plaats waar je het begin van de aankondiging wil invoeren. De aankondiging zelf, kan men door middel van het toetsenbord invoeren.
Edit message FX <F5> Redigeer de kleureffecten van de aankondiging
Na het indrukken van de <F5> toets kan men een van de 23 verschillende kleureffecten invoeren om de aankondiging tot leven te wekken door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen. Om deze optie te verlaten moet men de <F7> toets of de <SPATIEBALK> indrukken.



Futuristische constructies in de ruimte

Storage <D> Opslaan en laden van gesavede gedeelten of het hele spel
Door middel van deze optie kan men een deel van de data of alle data saven op diskette of cassette.
Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men de gewenste optie laten knipperen. De instructie wordt vervolgens daadwerkelijk uitgevoerd als men de vuurknop indrukt.

Save sprites	save de sprites
Save background	save de achtergrond
Save objects	save de objecten
Save SFX	save de geluidseffecten
Save attack waves	save de vijandelijke objecten en hun bewegingspatronen.
Save levels	save de niveaus
Save character set	save de karakterset
Save all data	save alle gegevens

Save finished game (save het uiteindelijke spel) dat dan als een op zichzelf staand spel geladen kan worden. Het spel kan dan echter niet meer geladen worden in het programma.

Change device bepaal het medium (cassette of diskette)
Als men deze instructie invoert verschijnt bovenaan het menu de mededeling ''storage to disk'' of storage to tape''. Als men per ongeluk het verkeerde medium selecteert, volstaat het om de <SPATIEBALK> in te drukken om terug te keren naar het menu.

Load
Alvorens men het Load commando invoert, moet men een diskette in de drive stoppen waarop één van de bovenvermelde delen van het spel gesaved werd (dus geen geheel afgewerkt spel). Na het invoeren van de Load instructie kan men het gewenste deel laden door dit te laten knipperen en de vuurknop in te drukken.

Speeltips

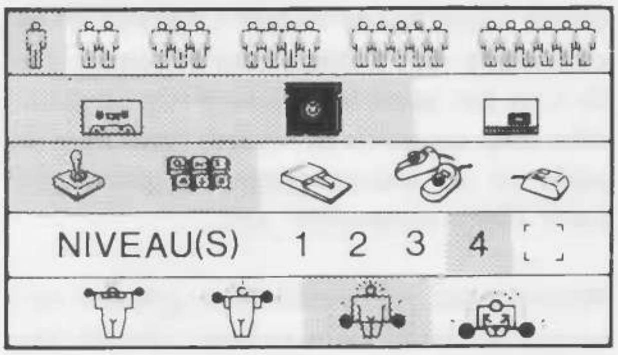
Hoe gebruikersvriendelijk deze uitgave ook mag zijn, verwacht niet om op een avond snel een spel te kunnen ontwerpen.
Het beste kun je in het begin een spel ontwerpen met alle karakters, blokken, sprites en achtergronden van de voorgeprogrammeerde spellen. Door deze spellen te wijzigen kun je het snelste alle mogelijkheden van het programma doorgronden.

Een spel ontwerpen is te vergelijken met het schrijven van een boek. Werk aan dat deel van het spel waar je het meeste zin in hebt. Vergeet niet om alle bewerkingen regelmatig te saven!
Tracht een spel in de handel te brengen, waardoor je schatrijk wordt! Succes!

SILENT SERVICE

S

MicroProse | Sid Meier | HomeSoft Benelux





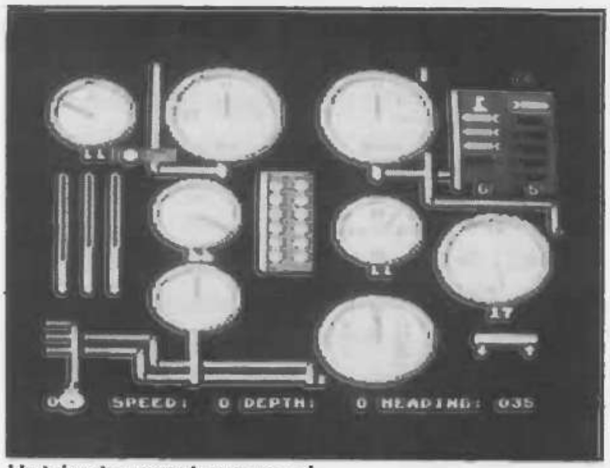
Doel

In dit spel voer je tijdens de Tweede Wereldoorlog het commando over een onderzeeër. Het gebied waarin je actief bent beslaat een groot deel van de Stille Oceaan. Tijdens een patrouille moet je proberen zoveel mogelijk Japanse schepen tot zinken te brengen.

Beschrijving

Silent Service is een simulatieprogramma waarin het oorlogvoeren vanuit een onderzeeboot centraal staat.
Het gebied dat onder jouw controle staat beslaat zo'n 300 bij 500 mijl in de Stille Oceaan. In het zuidelijke deel van dit gebied ligt Australië. Ten westen wordt het gebied begrensd door China en Japan.
De Verenigde Staten beschikken over drie bases. Deze zijn op de grote overzichtskaart te herkennen aan een knipperende punt. Twee van deze bases liggen in Australië, te weten bij Brisbane en Freemantle (Perth). De derde basis ligt op het eiland Midway, niet ver van Hawaii.
Onderzeeboten bestonden weliswaar al ver voor de Tweede Wereldoorlog, maar pas in deze periode kregen de Amerikanen echt de kans de mogelijkheden van dit soort schepen ten volle te (leren) benutten.
Japan was aan het begin van W.O. II een geduchte tegenstander van de Amerikanen. Op zowat elk gebied was Japan superieur. De grote zwakheid van de Japanners was echter hun ongelooflijke arrogantie. Dat aan deze houding nog niet veel is veranderd bleek onlangs nog. Eind spetember 1986 verklaarde president Yasuhiro Nakasone, dat Japan superieur was aan de Verenigde Staten. Dit concludeerde hij uit het feit dat in Amerika veel kleurlingen en mensen uit Latijnsamerikaanse landen wonen. Volgens Nakasone halen deze mensen het intellectuele niveau van een natie omlaag. Nadat over deze bedenkelijke uitlatingen internationaal nogal wat deining was ontstaan werd de verklaring afgezwakt. De woorden zouden uit hun verband zijn gerukt. Later werd echter bekend dat Nakasone de gewraakte uitspraak wel degelijk had gedaan. Dat deze kwestie geen politieke gevolgen had voor Nakasone komt ongetwijfeld omdat de meeste Japanners het heimelijk met de premier eens zijn.
Na dit uitstapje naar de actualiteiten schakelen we weer snel terug naar eind 1941/begin 1942.
De Amerikaanse onderzeeërs waren technisch van goede kwaliteit. De krachtige motoren waren goed voor een topsnelheid van 20 knopen. Een knoop is ongeveer 1.850

meter per uur. Deze snelheid kon echter alleen worden bereikt wanneer het schip aan de oppervlakte voer. Onder water moest worden overgeschakeld op electrische motoren die minder vermogen leverden. De topsnelheid onder water lag daarom bij 10 knopen.
De Amerikanen ondervonden in deze periode de nodige problemen bij het ontwikkelen van de torpedo's. De nauwkeurigheid van de projectielen liet veel te wensen over. Ook weigerde een groot aantal afgevuurde torpedo's eenvoudig te exploderen wanneer ze het doel eenmaal hadden bereikt.
Omstreeks 1943 waren de meeste problemen echter opgelost en brachten de onderzeeboten grote verliezen toe aan de Japanse vloot. Om deze ongewenste toestand tegen te gaan zaten de Japanners natuurlijk ook niet stil. Het was al gebruikelijk dat Japanse schepen in konvooi voeren, begeleid door één of meerdere oorlogsschepen. Deze oorlogsschepen *(Destroyers)* waren speciaal uitgerust voor het vernietigen van onderzeeërs. Dergelijke schepen konden een snelheid van 30 knopen bereiken.
Later werden schepen ingezet die nog meer waren gespecialiseerd op het gebied van de bestrijding van onderzeeërs. Deze schepen (uit de *Kaibokan* klasse) hadden een topsnelheid van minder dan 20 knopen.



Het instrumentenpaneel

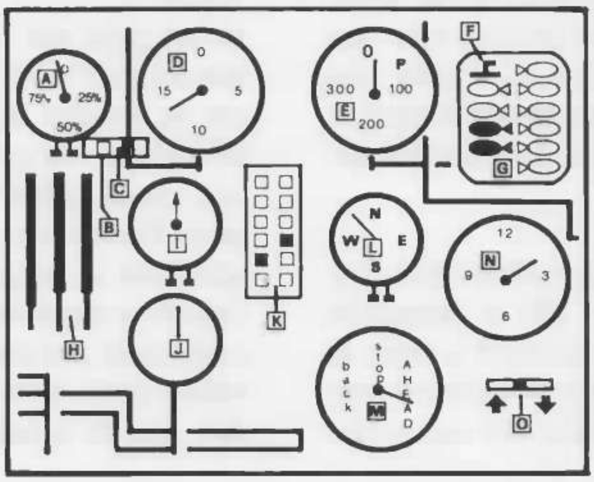
Laten we nu het spel *"Silent Service"* eens aan een nader onderzoek onderwerpen.
Voor het laden kan men kiezen uit twee mogelijkheden.
Men kan gebruik maken van een ingebouwde "snellader", of het spel op de normale, langzame manier laden terwijl diverse demonstratieschermen worden getoond. Helaas werkte de snellader bij ons exemplaar van het spel niet.
Een ander probleem dat zich voordeed was van ernstiger aard. Tijdens het spelen vielen regelmatig de graphics weg, zodat we met een nagenoeg zwart scherm werden geconfronteerd. Dit laatste probleem schijnt zich echter alleen bij de oudere Commodore 64 computers voor te doen. Waarschijnlijk is in de loop der jaren het ontwerp van de grafische chip engiszins gewijzigd, waardoor de oude en de nieuwe typen computer niet meer 100% compatibel zijn.

Wanneer het spel eenmaal is geladen verschijnt het eerste menu in beeld. Hieruit kan men uit drie mogelijkheden kiezen:
<1> = Torpedo- en geschutsoefening.
<2> = Konvooi acties.
<3> = Patrouille.

Nadat een keuze is gemaakt, komt het volgende menu in beeld.
Hier kan men om te beginnen invoeren op welke moeilijkheidsgraad men wil spelen *(Skill level* 1 tot en met 4).
Hieronder wordt een zevental andere mogelijkheden om de moeilijkheidsgraad te beïnvloeden gegeven, de zogenaamde *Reality levels.* Dit zijn achtereenvolgens:
Limited visibility. Schepen die buiten radarbereik zijn worden niet op de kaart getoond.
Convoy zig-zags. De vijandelijke schepen varen, afhankelijk van de hier ingestelde optie, rechtuit of ze volgen een zigzaggende koers.
Dud torpedoes. Wanneer je voor deze mogelijkheid kiest zul je merken dat een aantal torpedo's blindgangers blijken te zijn. Dit geldt vooral voor de scenario's die zich in 1942 en 1943 afspelen.
Port repairs only. Hier kan men kiezen of reparaties aan de onderzeeboot alleen in havens kunnen worden uitgevoerd, of ook onderweg.
Expert destroyers. De bemanning van de destroyers zijn beter opgeleid en zullen je

sneller vernietigen wanneer je hier *"Yes"* invoert.
Convoy search. De vijandelijke schepen zullen niet altijd op de radar zichtbaar zijn als je achter deze mogelijkheid *"Yes"* invult.
Angle-on-bow input. Dit heeft te maken met het richten en afvuren van de torpedo's. Wanneer je hier *"Yes"* ingeeft moet jezelf berekenen hoever voor de boeg van een schip je de torpedo moet richten.
Hoe meer realiteits niveaus men ingesteld heeft, des te hoger de moeilijkheidsgraad van het spel wordt.
Wanneer men uit het eerste menu voor mogelijkheid <1> kiest begint het spel bij de basis Midway. Hier liggen vier oude schepen voor anker. Het richten van de torpedo's en het boordkanon kan men op deze schepen naar hartelust oefenen. Nadat men de vier schepen tot zinken heeft gebracht wordt de score getoond en wordt deze eventueel naar diskette weggeschreven.
De tweede keuze *(Convoi actions)* leidt naar een nieuw menu. Hieruit moet men kiezen voor één van de zes scenario's. De verschillen tussen deze scenario's worden onder andere gevormd door het feit of men overdag dan wel 's nachts een convooi aanvalt en of men aan de oppervlakte, dan wel ondergedoken opereert.
Heeft men een scenario uit deze lijst gekozen, dan begint het spel op het moment dat de onderzeeër een convooi heeft onderschept. De aanval kan worden ingezet.

Wanneer je uit het eerste menu had gekozen voor het spelen van een *War patrol* scenario heb je vervolgens de keus uit vijf verschillende patrouilles. Voordat je echter op pad wordt gestuurd moet je eerst een examen afleggen. Het scherm toont vier verschillende Japanse schepen. Het programma vraagt dan of je uit die schepen een bepaald vaartuig herkent. Als je het gevraagde schip met behulp van de handleiding hebt geïdentificeerd moet je het betreffende nummer intikken. Voorzichtigheid is hier echter geboden. Meestal vertonen de vier schepen onderling slechts een kleine afwijking.
Sla je per ongeluk de verkeerde cijfertoets aan, dan mag je niet uitvaren. Een tweede kans word je niet geboden. In plaats daarvan word je terug gestuurd naar het trainingskamp bij Midway.
Als je het examen met goed gevolg hebt afgelegd kan de missie beginnen. Het betreffende scenario wordt dan ingeladen.
Wanneer je had gekozen voor *Torpedo/gun practice* of *Convoy actions* begint het spel terwijl de kapitein in het commando centrum (de *conning tower*) staat.
Had je gekozen voor een *War patrol,* dan start het spel met de grote overzichtskaart. Vanuit de *conning tower* kun je alle functies van het spel aanroepen.
Wanneer je de joystick naar rechts beweegt en de vuurknop indrukt verschijnt het instrumenten paneel in beeld. Je kunt dit beeldscherm ook oproepen door <F1> aan te slaan. Sla nu eerst toets <W>ait aan om het spel te pauzeren.
Op onderstaande tekening kun je aflezen wat de functie van de verschillende instrumenten is.



1. Accu.
Hierop kun je zien hoeveel spanning nog in de accu resteert. Tijdens het onder water varen wordt door de electrische motoren spanning onttrokken. Aan de oppervlakte wordt de accu weer bijgeladen. De meter loopt tegen de wijzers van de klok in.

2. Controle lampjes.
Deze twee lampjes geven de toestand van de accu aan. Wanneer het linker lampje brandt betekent dit dat de accu wordt opgeladen. Het rechter lampje geeft aan dat energie aan de accu wordt onttrokken.

3. Brandstoftanks.
De hoeveelheid aanwezige brandstof wordt door zwarte balken aangegeven. Hoe langer de zwarte balken zijn, des te meer brandstof bevindt zich nog in de tanks. Normaal gesproken kan men het met volle tanks zo'n 50 tot 60 dagen uithouden.

4. Snelheidsmeter.
De snelheidsmeter geeft aan met welke snelheid de onderzeeboot zich voortbeweegt.

5. Waterdiepte onder de onderzeeboot.
Dit is een zeer belangrijk instrument, te vergelijken met de hoogtemeter in een vliegtuig. Hier kun je namelijk aflezen hoeveel de onderkant van de onderzeeër nog van de bodem scheidt. Als deze meter onverhoopt 0 aanwijst ben je aan de grond gelopen. Schade is hiervan het gevolg.

6. Water temperatuur.
Hierop kun je de temperatuur van het omringende water aflezen.

7. Kerstboom.
Deze verzameling lampjes wordt de Kerstboom genoemd.
Hier wordt aangegeven welke luiken van de onderzeeboot openstaan. Ieder groen lampje correspondeert met een gesloten luik. Het instrument is in deze simulatie verder niet van belang. Wanneer men opdracht geeft te duiken worden alle luiken automatisch gesloten.

8. Dieptemeter.
Op dit instrument kan men aflezen hoe diep men onder water vaart. Dit is belangrijk omdat de duikboot niet bestand is tegen al te grote druk van het water. De oudere typen duikboten kunnen ongeveer 300 voet onder water duiken. De wat modernere onderzeeërs zijn op een diepte van ruim 400 voet nog betrouwbaar. Wanneer de maximale diepte wordt overschreden wordt men gewaarschuwd door een geluidssignaal en een mededeling in beeld *(Warning: test depth exceeded).* Verder duiken heeft niet onmiddellijk noodlottige gevolgen, maar er kan geen enkele garantie worden verleend of de wanden van de onderzeeboot de hoge druk kunnen weerstaan.

9. Kompas.
Hierop kun je aflezen in welke richting je vaart.

10. Motoren.
Deze meter geeft aan hoeveel vermogen de motoren leveren. Dit vermogen kan men instellen door het aanslaan van de toetsen <1> tot en met <4>. Wanneer je de motoren geheel wilt uitschakelen moet je toets <0> indrukken. Het is ook mogelijk om achteruit te varen. Dit doe je door toets <R> aan te slaan.

11. Wapensystemen.
Linksboven in dit vlak is een afbeelding van de periscoop zichtbaar. Wanneer de periscoop neer gelaten is, is de afbeelding zwart. Let erop dat de periscoop niet kan worden gebruikt wanneer de duikboot op een grotere diepte dan 44 voet vaart. De periscoop kan worden opgelaten door toets <P> of <F5> in te drukken.
Rechtsboven het vak met de torpedo's staat een getal. Dit geeft aan hoeveel projectielen je nog aan boord hebt voor het kanon. Aan het begin van het spel zijn dit 80 patronen. Het geschut kan alleen boven water worden gebruikt, en wel door het aanslaan van toets <G>.
In het grote vak zelf zie je twee kolommen met torpedo's. Wanneer een torpedo klaar is om te worden afgevuurd wordt dit door middel van een groene afbeelding weergegeven. Onder iedere kolom staat ook nog een getal. Dit is het aantal torpedo's dat nog beschikbaar is, maar nog niet in de torpedobuizen is ingeladen. In totaal beschikt de onderzeeër dus over 24 torpedo's. De linkerkolom geeft de toestand aan van de torpedo's aan de achterzijde *(aft),* terwijl in de

rechterkolom het aantal voor de voorzijde *(bow)* wordt genoemd. Een torpedo wordt afgevuurd door het aanslaan van toets <T>.

12. Klok.

De wijzer geeft de minuten aan, terwijl de uren door het getal onder de klok worden aangegeven. Dit tijdstip is van belang om te weten wanneer het buiten licht of donker is. 's Nachts kan men namelijk geen gebruik maken van de periscoop.

13. Waterpas.

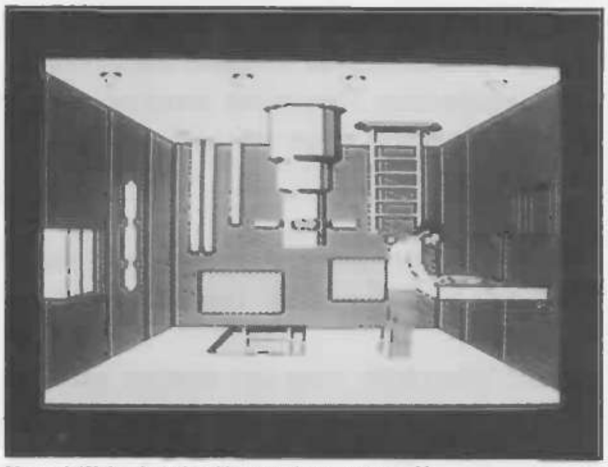
Dit is een soort kunstmatige horizon die aangeeft of de onderzeeër duikt, stijgt of horizontaal vaart.

Op de regel onder het instrumentenpaneel kan men nog wat extra gegevens aflezen.

Links staat een kleine afbeelding van de onderzeeër.

Het cijfer dat er naast staat geeft aan hoeveel vermogen de motoren leveren. Door middel van pijltjes wordt duidelijk gemaakt of de duikboot van koers verandert, duikt of stijgt.

Verder naar rechts kun je de snelheid, de diepte en de koers aflezen.



Een kijkje in de "conning tower"

Om terug te keren naar de *conning tower* kun je de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken.

We kunnen nu de kaart nader bekijken door de joystick naar rechts te bewegen en de vuurknop in te drukken. Het aanslaan van toets <F1> heeft hetzelfde effect. Je hebt nu de beschikking over kaarten in drie verschillende schaalverhoudingen. Het grootste gebied kun je bekijken op de *patrol area map.* Deze kaart bestrijkt een gebied van 300 bij 500 mijl.

De volgende kaart is de *navigation map* voor een gebied van 40 bij 60 mijl. De meest gedetailleerde kaart is de *attack plot map,* die 5 bij 8 mijl laat zien.

Het oproepen van de verschillende kaarten doe je door de toetsen <Z> en <X> in te drukken. Met behulp van deze kaarten kan men de te volgen koers uitstippelen en de aanvalsplannen smeden.

De positie van de onderzeeboot wordt op de kaarten aangeduid met een zwarte stip. Eventuele Japanse schepen zijn op de kaarten te herkennen als witte stippen. Op de meest gedetailleerde kaart is achter de schepen een klein grijs spoor te zien. Hieraan kun je zien welke richting de verschillende schepen uitvaren.

Om je koers te wijzigen kun je de joystick naar links of rechts bewegen. Ook kun je hiervoor de <CURSOR> toets gebruiken. Door het tweemaal achter elkaar geven van het commando voor een koerswijziging maakt de duikboot een scherpere bocht. Wanneer je weer normaal rechtuit wilt varen beweeg je de joystick in tegengestelde richting, of je slaat <RETURN> aan. De mededeling *rudder amidships* verschijnt dan ten teken dat je niet meer draait.

Vanuit de *conning tower* kun je ook bekijken of, en zo ja waar, je schade hebt opgelopen. Je trekt hiervoor de joystick naar achteren en drukt de vuurknop in. Je kunt hiervoor ook <F2> aanslaan.

De duikboot wordt dan tweemaal onder elkaar in beeld gebracht. De onderste duikboot geeft een opengewerkt zij-aanzicht. De betreffende delen van de duikboot die schade hebben opgelopen worden genoemd. De effecten van de verschillende beschadigingen zijn uiteraard verschillend.

Wanneer de torpedobuizen beschadigd zijn *(Bow-aft torpedo damage)* kan men geen torpedo's meer afvuren.

Een beschadigde periscoop *(periscope damage)* kan niet meer naar boven of naar beneden worden bewogen.

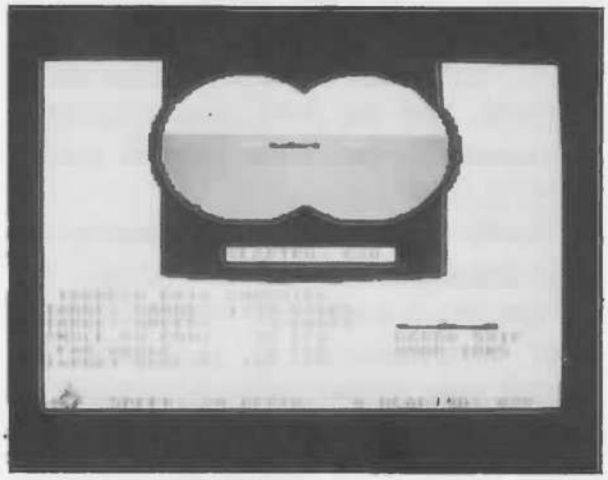
Wanneer de motoren zijn beschadigd *(engine damage)* wordt de maximale snelheid gehalveerd.
Beschadiging van de accu *(battery damage)* houdt in dat de accu twee maal zo snel leeg raakt als normaal.
Een andere vervelende schade is *dive plane damage.*
De diepteroeren werken dan niet meer naar behoren. Het duiken of stijgen gebeurt dan met halve snelheid.
Wanneer de machines beschadigd raken *(machinery damage)* maakt de onderzeeboot meer lawaai dan normaal.
Het wordt voor de vijandelijk *destroyers* dan makkelijker om je op te sporen.
De onderzeeboot kan ook worden lek geslagen. Afhankelijk van de grootte van het lek stroomt meer of minder water naar binnen. Hierdoor zal de onderzeeër langzaam maar zeker zinken. Wanneer het lek niet al te groot is kan het zinken nog worden tegengegaan met behulp van het diepteroer.
Ook de brandstoftanks kunnen worden beschadigd. Hierdoor verlies je brandstof *(fuel leaking).* De brandstof zal dan twee maal zo snel worden verstookt. Een bijkomend gevaar is dat de verloren brandstof een duidelijk spoor op de golven achterlaat, zodat je aanwezigheid makkelijk kan worden ontdekt.
Wanneer je bij de realiteits niveaus had ingesteld dat reparaties uitsluitend in havens kunnen worden uitgevoerd, krijg je daar nu misschien spijt van. In het andere geval wordt namelijk de schade onderweg door de bemanning zelf hersteld.

Je kunt tijdens het spel ook nakijken hoe je vordert.
Beweeg hiervoor de joystick naar rechtsonder en druk op de vuurknop, of sla toets <F4> aan. Je werpt dan een blik in het logboek. Hier staat opgetekend hoeveel tonnage aan schepen je tot nu toe tot zinken hebt gebracht en hoeveel torpedo's je nog hebt.
Wanneer je boven water vaart kun je de brug bezoeken door <F3> aan te slaan of de joystick naar boven te bewegen en de vuurknop in te drukken. Vanaf de brug kun je de omgeving bekijken door de joystick naar rechts of links te bewegen. Wanneer je gelijktijdig de vuurknop indrukt roteert het beeld sneller.
Ongeveer in het midden van het beeld kun je zien in welke richting je kijkt. *Bearing 18* bijvoorbeeld betekent dat je naar het zuiden kijkt. Let er echter wel op dat deze richting *(bearing)* niets heeft te maken met de koers die de onderzeeër volgt *(heading).*
Het veranderen van de kijkrichting heeft dus geen koerswijziging tot gevolg.
Wanneer je op de brug staat kun je een verrekijker pakken door de vuurknop in te drukken. Vooral 's nachts kun je met de verrekijker de vijandelijke schepen sneller ontdekken. Als je nogmaals op de vuurknop drukt kom je weer terug in de *conning tower.*
Als de persicoop is opgelaten kun je er doorheen kijken door op de vuurknop te drukken. Net als op de brug en door de verrekijker kun je de kijkrichting veranderen door de joystick te bewegen.
De verrekijker en de periscoop hebben nog een overeenkomst. Zodra een vijandelijk schip binnen bereik is gekomen wordt een wit kruisvizier zichtbaar. Op dat moment wordt automatisch de *torpedo data computer* ingeschakeld. Onder het uitzicht worden dan de volgende gegevens over de schepen zichtbaar:

Afstand tot het doel *(target range)* in yards.
Snelheid van het doel *(target speed)* in knopen.
Correctiefactoren voor het richten van torpedo's *(angle-on-bow* en *lead-angle)* in kompasgraden.
Koers van het doel *(target course).*

Tenzij men bij de realiteitsfactoren achter *angle-on-bow* Yes heeft ingevoerd, worden de correctiefactoren voor het afvuren van de torpedo's automatisch door de torpedo computer berekend. Hoe je dit zelf moet doen, zullen wij verderop nog uitleggen.
De *torpedo data computer* stelt je ook in staat om na te gaan wat voor soort schip je

in het vizier hebt. Druk hiervoor toets <I>(Identificatie) in. Rechts in beeld verschijnt dan het type schip en de grootte ervan.



Een weerloos slachtoffer

Tijdens een *convoy action* scenario kun je het spel op ieder gewenst moment afbreken door de joystick schuin naar linksonder te trekken en op de vuurknop te drukken. Het aanslaan van toets <F8> geeft hetzelfde resultaat. Een eventuele recordscore wordt dan gesaved, en je kunt een nieuw scenario spelen.

Het meest tot onze verbeelding sprekende scenario werd tot nu toe nog niet besproken. We hebben het dan uiteraard over de *war patrol*.

Dit scenario begint met het tonen van de grote overzichtskaart van het hele gebied. Ergens in het zilte nat zie je een zwarte stip, die de positie van de onderzeeër aangeeft. Met behulp van de joystick kun je deze snel over grote afstanden verplaatsen, zodat je geen uren op zoek hoeft naar een vijandelijk convooi.

Als je goed oplet zul je zien dat de buitenste rand van het beeldscherm regelmatig van kleur verandert. De rand wordt donkerblauw om aan te duiden dat het nacht is. Overdag is de rand lichtblauw. Wanneer de beeldrand opeens rood wordt, betekent dit dat je in de buurt van de vijand bent. Je kunt dan twee dingen doen.

Ten eerste kun je lafhartig afwachten totdat de schermrand weer blauw wordt omdat de vijand is verdwenen.

Ten tweede, en daar is het natuurlijk allemaal om begonnen, kun je de vuurknop indrukken om de strijd aan te gaan. Het beeldscherm wordt dan eerst bloedrood.

Vervolgens verschijnt de overzichtskaart weer in beeld.

Hierop wordt een rechthoekig kader geplaatst. Het daarin gelegen gebied wordt dan uitvergroot. Als je de vijandelijke schepen, in de vorm van witte stippen nog niet onmiddellijk kunt zien, moet je deze eerst met behulp van de periscoop of de verrekijker opsporen. Het kat-en-muis spel kan dan beginnen. De spanning wordt nu merkbaar opgevoerd, en je zult een aantal belangrijke beslissingen moeten nemen. Blijf ik aan de oppervlakte om een grotere snelheid te kunnen ontwikkelen, of moet ik duiken om ontdekking te voorkomen? Het duiken doe je overigens door terwijl de kaart zichtbaar is de joystick naar achteren te trekken. Ook kun je hiervoor de toets <D>(dive) indrukken. Je hoeft dan niet eerst de kaart op de roepen. Naar de oppervlakte komen doe je door de joystick naar voren te duwen of door <S>(surface) aan te slaan.

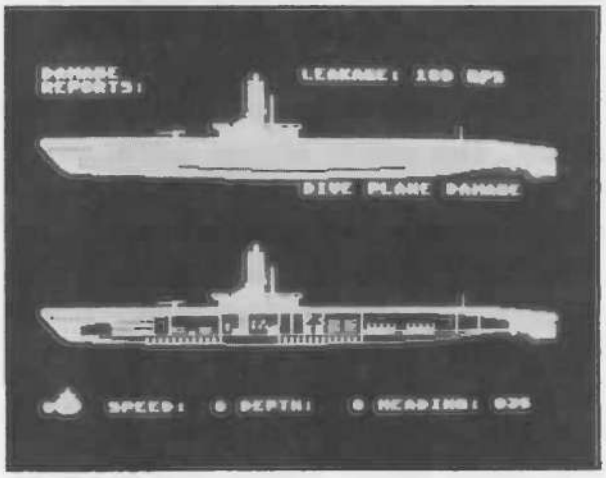
Vroeg of laat zul je worden ontdekt door de *destroyers* die je dan bestoken met dieptebommen. Het wordt dan een kwestie van behendig manoeuvreren om te ontsnappen.

Wanneer je een vijandelijk schip in het vizier hebt kun je dit tot zinken proberen te brengen met een of meerdere torpedo's. De computer selecteert zelf welke torpedobuis wordt gebruikt. Dit is afhankelijk van het feit of de voor- of achterkant van de onderzeeër het meest naar het doel is gericht.

Nadat een gevecht is afgelopen kun je de tocht voorzetten. Dit doe je door de joystick naar linksonder te bewegen en de vuurknop in te drukken, of <F8> aan te slaan.

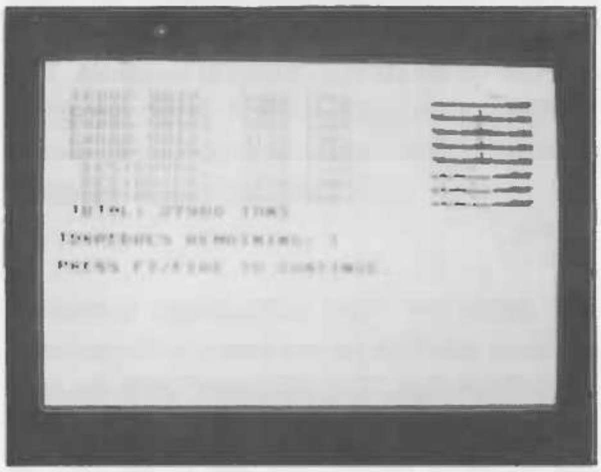
De grote overzichtskaart verschijnt weer in beeld en men kan een nieuw patrouille gebied uitzoeken. Wanneer men door de torpedo's heen is, of om wat voor andere reden dan ook het spel wil beëindigen moet men naar één van de drie bases varen. Zodra je bij een basis bent aangeland wordt de schermrand groen. Na een druk op de

vuurknop wordt het spel afgebroken, terwijl een eventuele hoge score op diskette wordt gesaved.



Lichte schade, echter geen reden tot paniek

Tot slot leggen we, zoals beloofd, uit hoe je te werk moet gaan wanneer je zelf de correctiefactor voor het afvuren van de torpedo's wilt invoeren.
De correctiefactor wordt berekend aan de hand van je eigen snelheid, de snelheid van het doel, je eigen koers en de koers van het doel. Een andere belangrijke factor is onder welke hoek je het doel nadert. De torpedo wordt zoals gebruikelijk gericht met de periscoop. Je moet nu echter inschatten waar het doel en de torpedo elkaar zullen ontmoeten.
Om te beginnen sla je toets <A> aan. Je kunt nu door de joystick naar rechts of naar links te bewegen de richting van de torpedo corrigeren. Deze correctie voer je in door op de vuurknop te drukken. Hierna kun je de torpedo afvuren door toets <T> in te drukken. Om de mate van de correctie te schatten kun je jezelf het beste even in gedachte verplaatsen in de positie van de tegenpartij. Stel dat deze jouw onderzeeër waarneemt op een koers van 60 graden rechts van zijn eigen schip.
De positie van de vijand ten opzichte van jouw onderzeeër is echter 300 graden. Als kapitein van de onderzeeër beweeg je, om de juiste correctiefactor in te voeren, de joystick naar rechts, totdat de correctie 60 graden bedraagt. Het vereist weliswaar enorm veel oefening voordat je deze procedure beheerst, maar een beetje spelfanaat zal hier niet zo zwaar aan tillen.



Het logboek

Speeltips

Begin het spel op de lagere moeilijkheidsgraden en bouw dan langzaam aan meer realiteitsfactoren in.

Denk er aan dat je 's nachts minder goed zichtbaar bent voor het vijandelijk konvooi. De mate van zichbaarheid hangt ook af van de hoek die de onderzeeboot maakt ten opzichte van het konvooi. Wanneer je langszij vaart is de onderzeeër veel beter zichtbaar dan wanneer je de vijand pal van achteren of van voren nadert.

Het feit of je aan de oppervlakte of onder water vaart is uiteraard ook van grote invloed.

Wanneer je overdag aan de oppervlakte langs vaart is je profiel reeds vanaf een afstand van 20.000 yards te herkennen. Wanneer je de vijand recht van voren of van achteren benadert kun je ongemerkt tot op 8.000 yards naderen. 's Nachts worden deze afstanden respectievelijk 3.000 en 1.000 yards.

Ondergedoken word je zowel overdag als 's nachts ontdekt op 2.000 tot 800 yards, afhankelijk van de richting waaruit je aan komt varen.

Vaar je op een diepte van 44 voet of minder, dan wordt je weer wat sneller door de vijandelijke sonar opgevangen, overdag op afstanden tussen 6.000 en 2.000 yards. 's Nachts kun je hiervoor 2.000 en 800 yards aanhouden.

Je kunt het verstrijken van de tijd gedurende het spel versnellen. Normaal gesproken staat een minuut in deze simulatie gelijk aan vier echte minuten. Door het meerdere malen indrukken van toets <F> kan dit maximaal worden versneld tot een factor van 32. Hierdoor wordt het gevaar dat de speler zich gaat vervelen tot een minimum beperkt. Als je de vijand voldoende bent genaderd kun je de normale speelsnelheid weer instellen door het indrukken van toets <N>.

Wanneer je van koers verandert moet je de periscoop en de verrekijker met rust laten. Door een foutje in het programma draait de onderzeeër niet langer wanneer je in een andere richting wilt kijken.

Om de Japanse *destroyers* te misleiden kun je putten uit een arsenaal van mogelijkheden.

Wanneer je ondergedoken bent kun je bijvoorbeeld de motoren afzetten met toets <0>. Hierdoor wordt het voor de Japanners veel moeilijker om je met hun sonar op te sporen.

Een andere mogelijkheid is om zeer mobiel te blijven. Blijf constant wenden en keren en wissel het voor- en achteruit varen veelvuldig af. Als je geluk hebt geven de *destroyers* hun speurtocht op.

Mochten ze je toch hebben gevonden, dan gooien ze dieptebommen af. Je kunt proberen de tegenstander wijs te maken dat je bent gezonken. Wanneer je de toets <?> indrukt lanceer je via een torpedobuis een hoeveelheid afval. Het lijkt er dan op dat de duikboot is opgeblazen. Denk er dan wel aan dat je de motoren uitschakelt!

Het kan gebeuren dat de onderzeeër een groot lek heeft. Hierdoor zink je reddeloos naar de bodem van de oceaan. Je kunt dat lot per patrouille slechts éénmaal afwenden door de toetsen <CTRL> en <E> in te drukken. De zuurstoftanks worden dan gevuld, waardoor je naar de oppervlakte drijft. Dit blijft echter een laatste redmiddel, aangezien je dan niet meer kunt duiken.

Het gebruik van het dekgeschut vereist ook de nodige handigheid. Je moet namelijk rekening houden met de positie van het doel op het moment dat de projectielen landen. Wanneer een schip op je af komt varen is dit al snel een paar honderd yards dichterbij gekomen voordat het projectiel is neergekomen. Je moet hiervoor dan weer een correctiefactor toepassen door toets <-> in te drukken. Wanneer het schip van je weg vaart voer je de correctiefactor in met toets <+>.

Je kunt je eigen snelheid het beste aanpassen aan die van de tegenstander wanneer je het gechut wilt gebruiken. Los dan een schot en wacht af waar dit neerkomt. Heb je eenmaal de juiste afstand gevonden dan kun je

door toets <G> snel een paar maal achter elkaar in te drukken een salvo afvuren. Het gebruik van het boordkanon blijft echter een noodsprong.

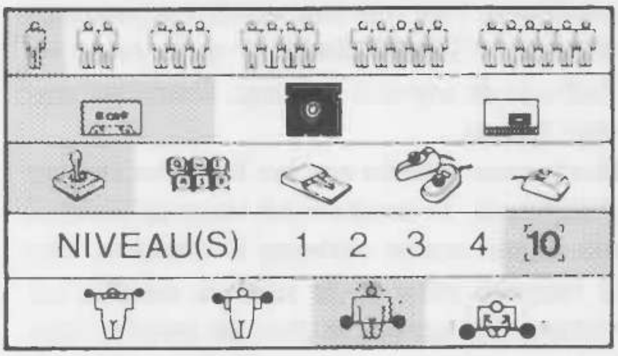
Het is natuurlijk verleidelijk om na het lanceren van de torpedo's te blijven kijken of je het doel raakt.

Bedwing deze nieuwsgierigheid echter. Je kunt maar beter maken dat je weg komt om te voorkomen dat je door de *destroyers* wordt opgeblazen. Het treffen van een doelwit wordt snel genoeg medegedeeld door het geluid van een ontploffing. Om te kijken of het schip inderdaad is gezonken kun je het logboek raadplegen.

SKATE ROCK

S

Bubble Bus Software | Richard Clark | Home Software Benelux





Doel

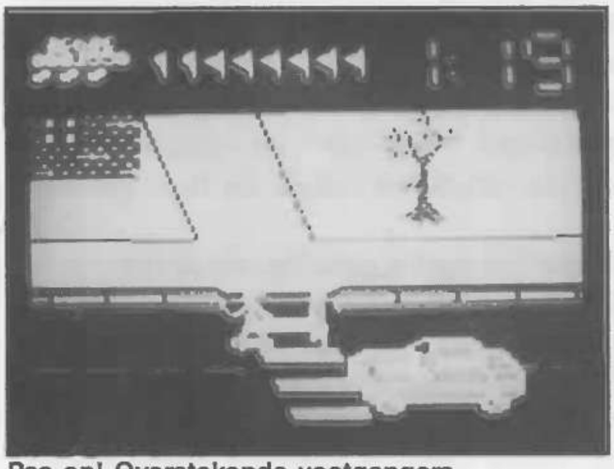
In dit spel moet de speler proberen de rivaliteit tussen een aantal skateboarders te beslechten. Om aan de heersende ruzies een einde te maken moet je zo snel mogelijk tien parcours afleggen. Onderweg moet een aantal vlaggen worden opgeraapt.

Beschrijving

De stad wordt al geruime tijd onveilig gemaakt doordat alle skateboarders die er wonen van mening zijn dat er maar één de beste is. En dat is natuurlijk niemand anders. De zaken dreigen echter uit de hand te lopen. Hier en daar zijn al forse vechtpartijen geweest tussen de leden van de rivaliserende bendes. Om aan de heersende onrust een einde te maken, wordt een bijeenkomst georganiseerd waarvoor alle skateboarders zijn uitgenodigd. Hier wordt besloten dat de vetes onmiddellijk moeten worden bijgelegd. Om voor eens en altijd vast te stellen wie de beste skateboarder is, worden tien parcours uitgestippeld. Degene die deze in de snelste tijd weet af te leggen wordt algemeen aanvaard als de titelhouder. Om te bewijzen dat de parcours inderdaad zijn gecompleteerd, moeten de deelnemers van ieder parcours acht vlaggen meenemen.
Ziehier, de achtergrond van *Skate rock*. Het spel wordt niet gekenmerkt door oogverblindende graphics, nog door oorstrelende geluidseffecten. Integendeel, zouden we haast willen zeggen. De graphics blijven op z'n best steken bij de middelmaat. In sommige gevallen (bijvoorbeeld de geparkeerde auto,s) lijkt het er zelfs op dat uit de bekende *"LEGO"* stenen opgetrokken constructies model hebben gestaan.
Niettemin is *Skate rock* een spel dat de aandacht gevangen weet te houden. Het is namelijk geen eenvoudige opgave om de eindstreep te bereiken. *Skate rock* heeft in de verte overigens wel wat weg van het bekende spel *"Paperboy"*, dit ondanks de duidelijke verschillen tussen die twee spellen.

Nadat het spel is geladen, verschijnt het titelbeeld. Hierin kunnen verschillende onderdelen van het spel worden aangepast. Het eerste onderdeel dat je kunt veranderen is de moeilijkheidsgraad. Dit doe je door het pijltje achter de woorden *course to rock* te plaatsen. Door de joystick naar links of rechts te bewegen, kan nu de geldende tijdlimiet worden ingesteld. De beschikbare hoeveelheid tijd is niet voor elk parcours hetzelfde. Voor het eerste traject zijn de verschillende tijden bijvoorbeeld:
Beginners only - 2 minuut 40 seconden

Average skater - 1 minuut 50 seconden
Thrashers !! - 1 minuut 30 seconden
De tweede keuze die direct bij het begin van het spel kan worden gemaakt is *board truck setting*. Hier kan men kiezen voor *loose* (losjes), *normal* (normaal) of *tight* (strak). Deze instelling heeft betrekking op de wendbaarheid van het skateboard. Hoe strakker deze instelling wordt gekozen, des te meer tijd is ervoor nodig om het skateboard te laten wenden.
De bovenste keuzemogelijkheid (*course to rock*) kan pas worden veranderd nadat minstens één traject is afgemaakt. Door deze laatste beperking worden twee doelen bereikt. Ten eerste wordt het de speler onmogelijk gemaakt om een aantal parcours over te slaan die nog niet werden gecompleteerd. Ten tweede biedt deze optie de gelegenheid om reeds eerder gecompleteerde trajecten over te slaan wanneer het spel is afgelopen. Wanneer je bijvoorbeeld sneuvelt op het laatste parcours hoef je niet steeds opnieuw de eerste negen trajecten af te leggen. Dit gaat echter uitsluitend op zolang je de computer aan laat staan. Zodra je het spel opnieuw laadt, zul je weer van voren af aan moeten beginnen.
Als de beschikbare keuzen naar wens zijn ingesteld, druk je de vuurknop in om het spel te starten.



Pas op! Overstekende voetgangers

Na een kort muziekje en een vermelding welk parcours je gaat afleggen, verschijnt de skateboarder aan het begin van dat traject. Links boven in beeld wordt de behaalde score bijgehouden. Onder de score wordt het aantal resterende skateboards getoond. Na elke botsing met een obstakel verlies je één skateboard.
Midden boven het beeld staan acht vlaggen. Zodra je een vlag hebt opgeraapt, zal hier een vlag beginnen te wapperen. Hierdoor kun je steeds zien hoeveel vaandels je nog moet verzamelen.
In de rechter bovenhoek wordt de beschikbare hoeveelheid tij getoond. Zodra deze teller op nul staat, is het spel onherroepelijk afgelopen. Het spel kan worden gepauzeerd door de <SPATIEBALK> in te drukken. Zodra je de joystick beweegt, wordt het spel weer hervat.
Het is even wennen aan het besturen van het skateboard. Je maakt vaart door de joystick een aantal malen omhoog te drukken. Om te remmen moet je de joystick naar je toe trekken. Sturen doe je door de joystick naar links en rechts te bewegen. Dit kan echter alleen wanneer het skateboard nog beweegt.
Bij stilstand is het echter wel mogelijk om het skateboard te laten draaien op de achterwielen (een *kickturn*). Dit doe je door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Een andere mogelijkheid is maken van een *wheelie* (rijden op de achterwielen). Dit doe je door de vuurknop in te drukken en de joystick naar beneden te trekken.
Je moet echter wel even oppassen bij het indrukken van de vuurknop. Wanneer je deze weer loslaat zonder de joystick te hebben bewogen, dan spring je recht omhoog. Je loopt hierdoor het risico dat het skateboard onder je vandaan rolt, of een obstakel raakt. Dit springen is echter zo nu en dan van levensbelang. Er komt namelijk op gezette tijden een speelgoed vliegtuigje aanzweven. De enige mogelijkheid om dit te ontwijken is er overheen springen.

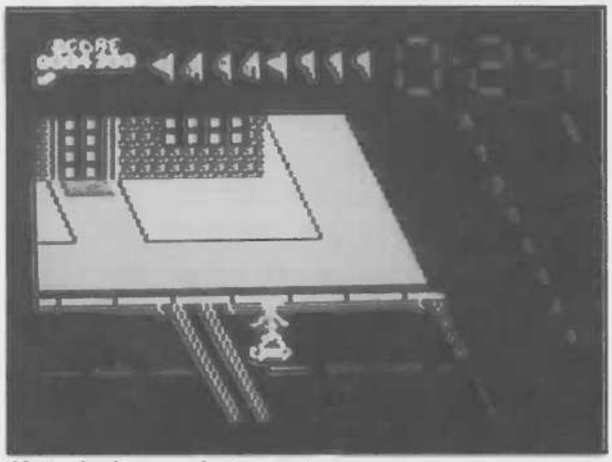
Gewapend met deze informatie kun je veilig vertrekken in een poging het eerste traject te voltooien. In tegenstelling tot het spel *Paperboy* is het mogelijk om zowel naar rechts als naar links te rijden. Deze laatste mogelijkheid komt goed van pas wanneer je een vlag hebt gemist. Op sommige punten is het zelfs noodzakelijk om een stukje naar links

te rijden, bijvoorbeeld voor het ontwikkelen van voldoende vaart te om via een springschans over obstakels heen te kunnen springen. Je kunt echter niet verder naar links rijden dan het punt waar het spel begint. Doe je dit wel, dan verlies je een skateboard. Behalve het reeds eerder genoemde vliegtuigje, zul je worden dwarsgezeten door voetgangers, honden, obstakels op de weg, wegwerkers met drilboren en geparkeerde en tegemoet komende auto's. Elk contact met één van deze dingen resulteert in het verlies van een skateboard. Andere zaken waarvoor je moet oppassen zijn gebouwen, stoepranden, roosters, grasstroken en de onderste rand van het beeldscherm. De stoep kun je alleen oprijden bij een oprit. Je kunt ook op de stoep terecht komen door diagonaal van een springschans af te springen.

Bij het bereiken van de finishlijn worden een aantal bonuspunten uitgekeerd. Ten eerste wordt het nummer van het parcours vermenigvuldigd met 1000 en bij de score geteld. Vervolgens wordt de resterende tijd volgens een bepaald schema uitgekeerd in bonuspunten. Elke minuut wordt omgezet in 4000 punten. Elke tien seconden levert 750 punten op, terwijl elke seconden goed is voor 70 punten. Dit lijkt ingewikkeld maar een eenvoudig voorbeeld zal deze wijze van berekenen duidelijk maken. Als voorbeeld nemen we een resterende tijd van 1 minuut en 25 seconden. De uitgekeerde bonus is dan:

1 X 4000	=	4000 punten
2 X 750	=	1500 punten
5 X 70	=	350 punten
Totaal		5850 punten

Tenslotte levert elk skateboard dat je nog over hebt bij het passeren van de finish 100 punten op.
Als klap op de vuurpijl wordt de overgebleven tijd dan ook nog eens bij de beschikbare tijd voor het volgende parcours geteld. Om het spel niet nog moeilijker te maken dan het al is, start je elk nieuw parcours steeds met vijf nieuwe skateboards.
Een hopeloze poging om de finish te bereiken kun je vroegtijdig opgeven door het indrukken van de <RESTORE> toets.



Het einde van het eerste parcours

Speeltips

Over het algemeen is het goed om de stoep op te rijden zodra je de kans krijgt. Een oprit duidt namelijk meestal op de op de stoep geplaatste vlag.

Ontwikkel voldoende vaart voordat je over een springschans heenrijdt. Vermijdt ook de zijkanten van de schansen.

Het verlaten van de stoep is niet beperkt tot die plaatsen waar een oprit is. Je kunt ook gewoon van de stoep afspringen.

Oefen het maken van *kickturns*. Op de hogere niveaus is dit namelijk van levensbelang om dit onderdeel te beheersen.

Spring niet omhoog terwijl je de stoep of een springschans oprijdt, of in de nabijheid van een obstakel. Het skateboard is dan onbestuurbaar geworden.

Hieronder volgt een kort overzicht van de verschillende parcours die het spel kent.

Level 1 - In the suburbs

In deze rustige buitenwijk zul je weinig problemen tegenkomen. Behalve een occasionele voetganger of hond valt er weinig te beleven. Pas echter wel op dat je niet tegen een geparkeerde auto aanrijdt.

Level 2 - Town and city

n het centrum van de stad is het al wat drukker. Ook zul je hier wat vaker van de stoep moeten afspringen. De stoep wordt bovendien onveilig gemaakt door roekeloze skateboarders. Op de rijweg kom je de eerste springschansen tegen.

Level 3 - In the suburbs

Terug naar de buitenwijk. Het is nu echter zaterdagmorgen en dus wat drukker. Pas op de geparkeerde auto,s. Wees bij de laatste vlag extra op je hoede. Er komt namelijk vlak voordat je de vlag wilt pakken een auto aanstormen. Laat deze eerst passeren voordat je de vlag opraapt. In dit traject kun je een extra (rood) skateboard vinden. Je raapt het op door er overheen te rijden.

Level 4 - Broken bridges

Hier moet veelvuldig gebruik worden gemaakt van springschansen om van het ene stuk weg naar het andere te springen. Hier en daar zijn wegwerkers in de weer met drilboren. De weg ligt op sommige plaatsen bezaaid met bouwmaterialen. Op sommige punten worden de verschillende stukken van de wegen slechts door een smal pad met elkaar verbonden.

Level 5 - City rush hour

Bij terugkeer in de stad is het spitsuur losgebroken. Dit houdt dus in dat er nogal wat verkeer rondrijdt. De meeste auto's ontmoet je natuurlijk net daar waar één weghelft practisch onbegaanbaar is door de vele obstakels. Je zult dus goed op het verkeer moeten letten en bijtijds een veilig heenkomen moeten zoeken tussen het afval. Ook hier is weer een extra skateboard te vinden. Bepaalde delen van de rijweg zijn in dit traject opgebroken. Het levert geen schade op wanneer je door deze plekken heenrijdt. Alleen de snelheid wordt erdoor afgeremd.

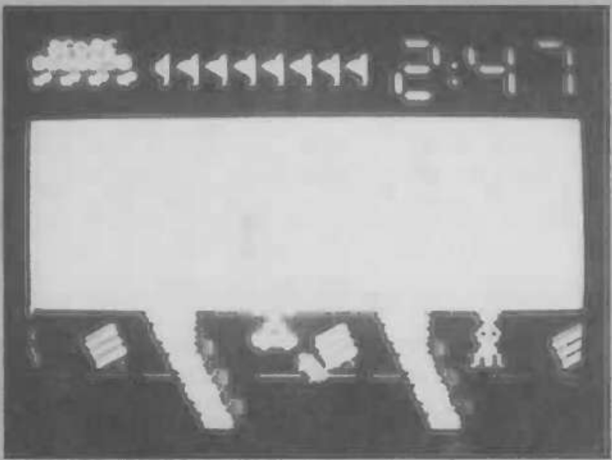
Level 6 - Bridges mania

Deze nieuwe serie opgebroken bruggen wordt gekenmerkt door een groot aantal springschansen vlak na elkaar. De schansen liggen echter niet precies in elkaar verlengde. Daarom is het noodzakelijk om regelmatig een klein beetje bij te sturen. Vlak aan het begin van het traject ligt op een strategische plaats vlak bij een schans weer een extra skateboard. Het oprapen hiervan kan de minder geoefende speler echter de nodige problemen opleveren. Op een gegeven moment houdt de weg op. Je moet dan diagonaal naar de weg onderin beeld springen. Doe dit niet bij een pilaar, anders verlies je een skateboard. Op het moment dat je op de andere weg landt, moet je onmiddellijk een *wheelie* maken om niet te pletter te slaan. Iets verderop ligt nog een extra skateboard.

Level 7 - City 'n bridges

Je bent weer terug in de stad. De trottoirs zijn echter aanmerkelijk smaller geworden door de grasperkjes. Behalve door honden, skateboarders en voetgangers wordt de stoep ook versperd door een dwars over het trottoir geparkeerde auto. Hier kom je langs door met je rug naar de auto te gaan staan

en vervolgens diagonaal van de stoep af te springen. Pas op voor het gras! Een extra skateboard wordt bewaakt door een wegwerker. Vlak langs het water staat een vlag. Wees hier voorzichtig.



Opgebroken brug op niveau 4

Level 8 - Sin city

Bij het begin van dit parcours vind je weer een extra skateboard. Verderop zie je een wegwerker aan de arbeid. Vlak voor deze noeste werker zie je een springschans. Het is nu de bedoeling om via deze schans diagonaal de stoep op te springen. Pas hierbij echter wel op voor de aanstormende skateboarder. Verlaat de stoep weer vlak na de obstakels. Baan je een weg tussen de obstakels en aankomende auto's.

Level 9 - Bridges again

Zoals de titel reeds doet vermoeden bevind je jezelf weer op een reeks bruggen. Op een gegeven moment moet je over een zeer smal weggedeelte bovenin beeld rijden. Er is uiterst weinig ruimte om de op je af komende vrachtwagen te ontwijken. Zorg er daarom voor dat je, zodra je op dit stuk weg bent geland, langs de uiterste rand onder aan de weg te rijden. De beide rechterwielen van het skateboard moeten daarbij precies over de rand van de weg rijden. Iets verderop houdt de weg op, zodat je weer diagonaal naar de andere weg moet springen. Pas op voor de vrachtwagen die verschijnt vlak voordat je de vlag wilt pakken. Nadat je de vlag hebt gepakt, en bent doorgereden tot vlak bij de obstakels verderop, komt aan de andere kant van de weg weer een vrachtwagen aanrijden.

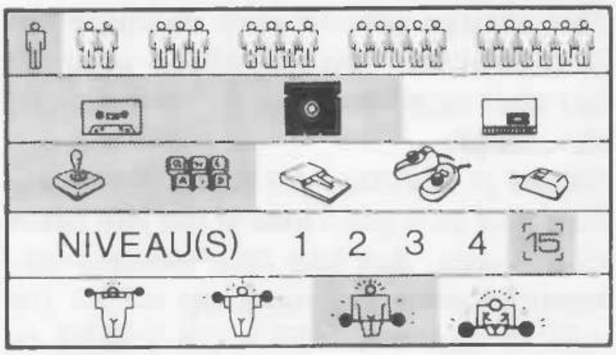
Nadat je de achtste vlag hebt opgeraapt, wordt het nog even moeilijk om de finish te bereiken. Je moet namelijk over een springschans heen. Vlak voor deze schans staat echter een wegwerker. Het is niet mogelijk om voorzichtig tussen de wegwerker en de schans in te manoeuvreren en dan toch nog voldoende snelheid te ontwikkelen om over de schans heen te springen. De enige oplossing is om in één vloeiende beweging de wegwerker te omzeilen en met een redelijk vaartje de schans te nemen.

Level 10 - Purley way

Gelijk aan het begin van het parcours ligt een extra skateboard. Je zult dit hard nodig hebben! Spring, na het oprapen van het skateboard, diagonaal de stoep op. Pas hierbij op voor de skateboarder die je tegemoet komt. Iets verderop moet je nogmaals op dezelfde wijze de stoep opspringen. Let op dat je niet tegen de dwars geparkeerde auto's botst. Spring van de stoep af om de vlag van de rijweg op te rapen. Vervolgens moet je jezelf een weg banen tussen de obstakels door. Let op dat je de wegwerker niet raakt. Aan het einde van dit parcours ligt nog een zeer lastig stuk weg. De weg ligt bezaaid met rommel, terwijl de ene na de andere auto op je af komt.

SKYFOX

Electronic Arts — Ray Tobey — Ariolasoft



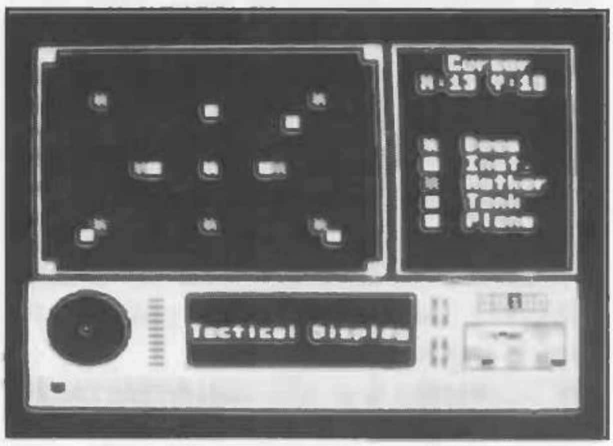


Doel

Het doel van het spel Skyfox is makkelijk samen te vatten, namelijk: vernietig de vijand die het op jouw thuisbasis heeft voorzien!
Om deze missie tot een goed einde te brengen beschik je over een zeer geavanceerd gevechtsvliegtuig.

Beschrijving

Tijdens het inladen van het spel verschijnt een titelbeeld waarop een straaljager zichtbaar is die boven de aarde vliegt. Wanneer het gehele programma is geladen zie je een straaljager over de woestijn vliegen. Het spel start na een druk op de vuurknop.
Aan het begin van het spel word je gevraagd een scenario en een rang te kiezen. Je kunt kiezen uit vijf rangen, te weten: Cadet, Wingman, Flight leader, Squadron commander en Ace of the base.
Het selecteren van een rang gebeurt door de joystick naar boven of naar beneden te duwen. Vervolgens dien je aan te geven welk van de vijftien scenario's je wilt spelen. De eerste zeven scenario's zijn trainingsvluchten. Tijdens deze trainingen kan de vijand jouw thuisbasis niet vernietigen. In de overige acht scenario's bestaat dit gevaar wel.
Het kiezen van een scenario gebeurt door de joystick naar links of rechts te duwen.
Wanneer rang en scenario zijn gekozen druk je op de vuurknop, waarna een kaart zichtbaar wordt. Op deze kaart kunnen de positie van de vijand en jouw thuisbasis worden afgelezen. Rechts van deze kaart wordt een verklaring voor de gebruikte symbolen gegeven.
Voordat je de kaart gaat bestuderen kun je het beste de toets <RUN/STOP> indrukken om het spel te pauzeren.



De stafkaart

Wanneer je dit niet doet zal de vijand zijn opmars gewoon voortzetten.
Nadat het toestel is gelanceerd zie geheel boven (links en rechts van het Electronic Arts logo) twee getallen staan. Dit zijn de coördinaten van de plek waar het toestel zich bevindt. Links de x- en rechts de y-coördinaat.
De linkerzijde van het controlepaneel toont drie belangrijke gegevens. De brandstofmeter (de paarse balk) wordt kleiner naargelang meer brandstof is verbruikt.
Boven deze meter zien we een getal van zes cijfers. Deze klok houdt de gespeelde tijd bij. Aan het einde van de paarse balk staat het cijfer vijf. Dit is het aantal geleide raketten dat aan boord is.
Het middelste deel van de cockpit wordt gevormd door een radarscherm. Dit zijn eigenlijk twee verschillende radarschermen. Bij de start is hierop in bovenaanzicht de directe omgeving van de jager zichtbaar. Door een druk op de toets <F1> roep je de andere radar op. Hierdoor wordt het terrein dat voor je ligt weergegeven. Met behulp van het kruisvizier wordt het richten van het laserwapen en de raketten vergemakkelijkt.

Onder de radar staan weer wat getallen. Van links naar rechts geven deze de vliegsnelheid (in mijlen per uur), de gevolgde koers en de vlieghoogte (in voeten) aan. Aan de rechterzijde van het controlepaneel is de toestand van de verdedigingsschilden te zien. Hoe korter de rode balk is geworden, des te zwakker zijn de schilden. Aan het uiteinde van deze balk staat weer het getal vijf. Dit is het aantal hitte-zoekende raketten waarover je nog beschikt.
Boven de rode balk is een rechthoek zichtbaar. Hierin verschijnt het woord "AUTO" wanneer de automatische piloot is ingeschakeld.
Nu we weten wat alle metertjes en getallen aangeven is het natuurlijk ook wel handig om te weten hoe de verschillende systemen bediend kunnen worden.
Voordat een raket kan worden afgevuurd dient deze eerst op scherp te worden gesteld. Om een hitte-zoekende raket scherp te stellen dient de toets <F5> of <H> te worden ingedrukt. Een geleid projectiel wordt door het indrukken van de toets <F3> of <G> gereed gemaakt.
Het afvuren gebeurt door de vuurknop in te drukken. Dit kan alleen wanneer het doel zichtbaar is in de voorruit van de cockpit.
Mocht je besluiten dat het bij nader inzien niet zo'n goed idee is om een raket af te vuren, dan kan deze worden ontmanteld door nogmaals op <F3> (of <G>) dan wel <F5> (of <H>) te drukken.
De automatische piloot wordt ingeschakeld door een druk op de toets <F7> of <A>. De automatische piloot brengt je onmiddellijk naar de dichtstbijzijnde vijand en schakelt zich daar aangekomen vanzelf uit. De automatische piloot kan worden uitgeschakeld voordat het doel bereikt is door nogmaals de <F7> of <A> in te drukken.



Je zit op de staart van een vijandelijke straaljager

De enige beperking is dat de automatische piloot niet door het wolkendek heen kan kijken. Hij kan je dan ook niet daar doorheen leiden.
De snelheid van het vliegtuig wordt geregeld met de toetsen <0> tot en met <9>. De topsnelheid van het toestel ligt bij 3.000 mijl per uur. Wanneer de

toets <0> wordt ingedrukt worden de motoren uitgeschakeld en blijft men stilhangen in de lucht. Het indrukken van <1> geeft 10% motorvermogen (en een snelheid van 300 mijl per uur), <2> geeft een vermogen van 20% (600 mijl), enzovoorts. De snelheid kan ook in stappen van 100 mijl per uur worden verhoogd door <+> aan te slaan, of verlaagd door <-> in te drukken.
Om de turbo in te schakelen moet de <SPATIEBALK> ingedrukt gehouden worden. Door de turbo in te schakelen kun je sneller ontsnappen uit een gevaarlijke situatie. Maak hiervan echter spaarzaam gebruik, aangezien het brandstofverbruik op deze manier zeer hoog is.
Om gebruik te maken van de boordcomputer druk je de toets <C> in. Het uitzicht wordt nu aan het oog onttrokken door een monitorscherm. Op de stafkaart kan worden bekeken welke vorderingen de vijand inmiddels heeft gemaakt. Het is ook mogelijk om deze computer te gebruiken voor het verkrijgen van een aantal rapporten.
Wanneer je de toets <R> indrukt krijg je een verslag over de toestand van de thuisbasis en de eventuele andere bases.
De huidige score plus het aantal straaljagers dat nog tot je beschikking staat krijg je te zien na een druk op de <S>.
Ook is het mogelijk een lijstje op te vragen van de bedieningstoetsen door de <H> in te drukken.
Om terug te keren naar de stafkaart moet je de toets <T> indrukken.
Op deze kaart is, behalve de positie van de bases en de vijand, een cursor zichtbaar. Deze kan door middel van de toetsen <I>, <J>, <K> en <M> of de beide <CRSR> toetsen over de kaart worden bewogen.
Een druk op de toets <Z> vergroot het deel van de kaart onder de cursor uit.
Deze cursor is ook belangrijk om op een andere manier van de automatische piloot gebruik te maken. Je kunt de cursor bewegen naar de plaats waar je heen wilt vliegen. Vervolgens druk je de <A> in waardoor de automatische piloot je naar de aangewezen plek brengt. (Vreemd genoeg werkt deze functie niet wanneer je de <F7> toets gebruikt.)
Deze wijze van voortbewegen bewijst goede diensten als je je thuishaven moet opzoeken. Eenmaal hier geland kun je namelijk brandstof tanken en reparaties laten uitvoeren. Om te kunnen landen moet de thuisbasis met niet meer dan 100 mijl per uur en een hoogte van één voet worden benaderd. Wanneer je er vlakbij bent gekomen duw je de joystick naar voren, et voilà. Opstijgen gebeurt door de vuurknop in te drukken.
Wanneer je de gewenste informatie hebt verkregen kun je de computer uitschakelen door de <C> nogmaals in te drukken.
Het gevechtsvliegtuig wordt startklaar gemaakt door een druk op de vuurknop. Nog een druk op de vuurknop lanceert het toestel.
Aangezien de strijd zich op twee verschillende niveaus kan afspelen moet bij sommige scenario's ook de vlieghoogte worden ingesteld op "LOW" of "HIGH".
Het is hierbij belangrijk om te weten dat de vijandelijke straaljagers altijd boven het wolkendek vliegen (HIGH). De tanks en de moederschepen bevinden zich altijd beneden het wolkendek (LOW).

Het dikke wolkenpak begint op een hoogte van 1.000 voet. Je zult moeten doorstijgen tot 10.000 voet om weer zicht te krijgen.
De vijandelijke toestellen vliegen meestal op een hoogte tussen 30.000 en 40.000 voet.
Het is mogelijk om versneld te stijgen tot boven, of te dalen tot onder de wolken door respectievelijk de toetsen <U> of <D> in te drukken.



Een eskader tanks komt aandenderen. In het rechterruit is het moederschip zichtbaar

Nu alle functies van de Skyfox zijn besproken zullen we vervolgens de diverse scenario's behandelen.

TANK TRAINING 1
Na de lancering vlieg je in oostelijke richting op vier eskadrons (die elk uit vijf tanks bestaan) af. Als je deze allemaal hebt vernietigd begint deze golf opnieuw, maar dan met een eskadron meer. Dit aantal wordt iedere ronde verhoogd met één.
TANK TRAINING 2
Ook hier bind je de strijd aan tegen twintig tanks. De aanvallers komen nu niet allemaal uit dezelfde richting, doch ze hebben je omsingeld. Na iedere ronde wordt het aantal eskadrons bovendien met twee uitgebreid.
PLANE TRAINING 1
Je wordt op luchtniveau gelanceerd en moet de strijd aanbinden met twee vijandelijke gevechtstoestellen. Na iedere ronde komt er één bij.
PLANE TRAINING 2
Deze training wijkt alleen van de vorige af doordat de vijandelijke jagers nu wendbaarder zijn en sneller ontwijkende manoeuvres uitvoeren.
PLANE TRAINING 3
Gelijk aan het vorige onderdeel op het aantal tegenstanders na. Je begint tegen vier vliegtuigen. Na iedere ronde komen er twee bij.
HIGH/LOW TRAINING
Afwisselend moet je golven vliegtuigen en tanks onschadelijk maken. Om te beginnen zijn er vijf vliegtuigen neer te halen. Nadat het laatste toestel is vernietigd word je automatisch naar de basis teruggevlogen en vervolgens op de juiste hoogte weer gelanceerd. Daarna moet je dertig tanks opblazen. Na iedere ronde komen er twee straaljagers en tien tanks bij.
COMBO TRAINING
Ook hier moet je zowel tanks als vliegtuigen vernietigen. In de eerste ronde zijn dit vier vliegtuigen en twintig tanks. De volgende ronden worden dit er respectievelijk één en vijf meer. Het grote verschil tussen combo- en high/low training is het feit dat tanks en vliegtuigen gelijktijdig aanvallen. Het is aan jou om een strategie te bepalen.
Om één van deze trainings scenario's af te breken dienen de toetsen <CTRL> en <R> tegelijk te worden ingedrukt.

Dit waren de zeven trainings opdrachten. In de overige acht scenario's is het opeens menens geworden. De vijand heeft nu de capaciteit om jouw thuisbasis (en in sommige scenario's andere bases) te vernietigen. Wanneer je thuisbasis vernietigd wordt heeft dat vervelende gevolgen. Het leidt weliswaar niet onmiddellijk tot je dood maar wel wordt de computer vernield. (Rustig maar. De computer op de basis, niet je bloedeigen Commodore 64 natuurlijk.) Hierdoor kan dus geen informatie meer worden ingewonnen omtrent bijvoorbeeld de positie van de vijand. Bovendien, en dat is veel ernstiger, kun je niet meer landen in de thuisbasis. Dit betekent dus dat je niet meer kunt tanken en dat er geen reparaties meer kunnen worden uitgevoerd. Om het allemaal nog erger te maken zijn ook meteen alle reserve vliegtuigen vernietigd.

SMALL INVASION
Hier moet je een moederschip vernietigen voordat het een aantal tanks op jouw thuisbasis afstuurt.

Van straaljagers heb je hier gelukkig nog geen last. Als je de opdracht hebt uitgevoerd word je gepromoveerd en mag je het nog eens proberen. Ook kun je dan een ander scenario kiezen.

FULL INVASION
Bij deze invasie zijn drie moederschepen betrokken. Er worden nu niet alleen laag bij de grondse methoden gebruikt doch ook straaljagers. De lancering hiervan wordt door de boordcomputer gesignaleerd en gemeld door met de mededeling "Launch detected". Behalve de thuisbasis moeten ook vier andere bases worden verdedigd.

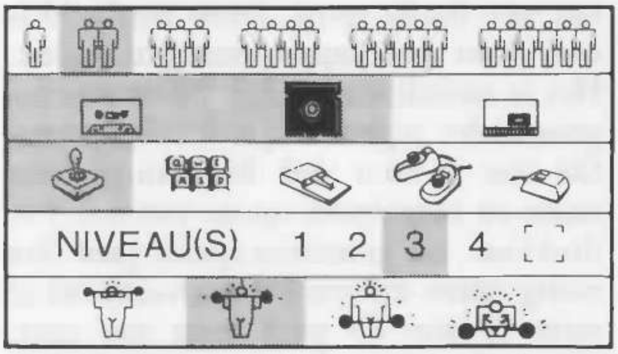
MASSIVE ONSLAUGHT
Op dit niveau moet je acht bases beschermen tegen heftige aanvallen. De vijand heeft nu zes moederschepen in de strijd geworpen.
HALO, ALAMO, ADVANCING WALL, CHESS en *CORNERED*
Dit zijn varianten op het onderdeel *FULL INVASION.*
In deze varianten hebben de vijandelijke troepen een bepaalde opstelling bij het begin van het spel.
HALO kent geen vijandelijke tanks, terwijl bij *ADVANCING WALL* geen straaljagers door de vijand worden ingezet.

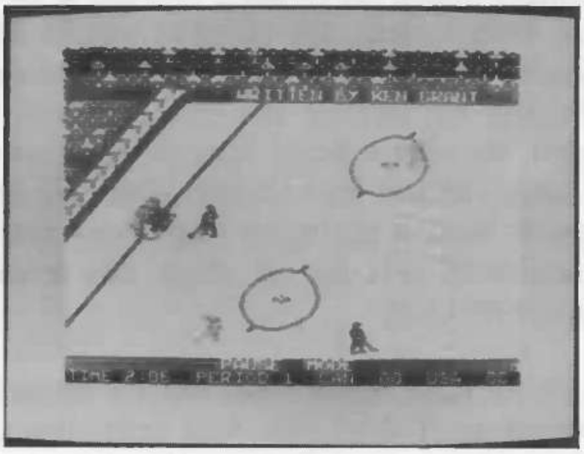
Speeltips

Voor alle commando's die via het toetsenbord worden gegeven geldt dat je de betreffende toets even ingedrukt moet houden. Het programma reageert hier niet altijd even snel op.
Neem voordat je van start gaat even de tijd om de stafkaart te bestuderen. Op deze manier krijg je een beeld van de gevaren.
Gebruik de automatische piloot niet zonder dat je weet waar je aanwezigheid het dringendst vereist is. Vaak zal het verstandiger blijken om een bedreigde basis te verdedigen dan de eerste de beste vijandelijke eenheid aan te vallen. Gebruik in die gevallen de boordcomputer om met behulp van de cursor op de stafkaart het einddoel in te stellen. Na een druk op de toets <A> word je dan naar het bedreigde gebied gevlogen. Hou er rekening mee dat dit niet werkt als je de piloot inschakelt met <F7>.
De automatische piloot werkt weliswaar optimaal maar beschikt niet over strategisch inzicht. Meestal schakelt hij zichzelf pas uit als de vijand zeer dichtbij is. Voordat je dan defensieve maatregelen hebt getroffen zijn de verdedigingsschilden al verzwakt door een aantal treffers. Om dit te voorkomen kun je de volgende techniek gebruiken. Op het moment dat je de automatische piloot inschakelt is op het radarschermpje te zien naar welke coördinaten je wordt gevlogen. Hou na de start de coördinaten aan de bovenzijde van het scherm in de gaten. Wanneer je het einddoel bijna bereikt hebt schakel je over op handbediening en mindert vaart. Hierdoor heb je meer tijd om de vijand aan te pakken.
Zodra je de vijand op de overzichtsradar ziet kun je het beste omschakelen naar de andere radar. Hierop kun je beter de afstand tot het doel bepalen. Bij de strijd tegen vliegtuigen kun je bovendien makkelijker richten omdat de hoogte van de vijand ook te bepalen is. Schakel echter weer terug naar de overzichts-radar als je een raket afvuurt. Een geleide-raket kan beter bestuurd worden op deze radar.
Het uitschakelen van de moederschepen behoort de hoogste prioriteit te hebben indien de bases niet direct met vernietiging worden bedreigd. Zolang de moederschepen aanwezig zijn blijven deze versterkingen lanceren.
Aangezien de moederschepen altijd beneden het wolkendek zweven kan je bij een gecombineerde aanval dus het beste de strijd aanvangen op het lage niveau.

SLAPSHOT

Anirog | Kent Grant | Home Soft Benelux





Doel

Het doel van dit ijshockeyspel ligt voor de hand. Je moet namelijk zoveel mogelijk doelpunten scoren.

Beschrijving

Nadat het programma geladen is verschijnt een zeer kleurrijk en gedetailleerd titelscherm. Om het spel te starten moet je de vuurknop van een van beide joysticks indrukken. Vervolgens moeten beide spelers kiezen voor welk land ze willen uitkomen.
De deelnemende landen zijn overigens dezelfde die in 1984 om de Canada Cup hebben gestreden.
Het is niet mogelijk dat beide spelers voor hetzelfde land kiezen. Met de joystick worden de landen geselecteerd. Wanneer beide spelers het gekozen land hebben bevestigd door een druk op de vuurknop kan de wedstrijd beginnen. Wij vinden het overigens onbegrijpelijk dat dit spel niet de mogelijkheid kent om tegen de computer te spelen.

Het leeuwedeel van het beeldscherm wordt in beslag genomen door de ijsvlakte. De wedstrijdbaan beslaat in totaal ongeveer vijf beeldschermen. Boven in beeld is aan het aantal toeschouwers te zien dat de wedstrijd uitverkocht is.
Aan de onderzijde van het beeldscherm wordt de nog te spelen tijd bijgehouden. Naast de tijd kun je zien in welke periode er gespeeld wordt. Aan de rechterzijde wordt de score nauwkeurig bijgehouden.

Een ijshockey wedstrijd bestaat uit drie perioden. In het spel Slapshot duren deze perioden ieder drie minuten zuivere speeltijd. Zuivere speeltijd wil zeggen dat de klok wordt stilgezet op het moment dat het spel wordt onderbroken. Ten teken dat de strijd kan beginnen roept een stem "CHARGE!!"(aanvallen). Speler één speelt in de eerste periode van links naar rechts met het in grijs geklede team. Wanneer de kleding van een ijshockeyer zwart wordt betekent dit dat deze het dichtst bij de puck is en deze kan spelen.
Speler twee speelt in de eerste periode van rechts naar links in oranje shirts. Om aan te geven welke ijshockeyer van dit team de puck kan bespelen wordt zijn tuniek rood.

De richting waarin je een speler laat schaatsen bepaal je met de joystick. Om de puck (de hardrubberen schijf waarmee ijshockey wordt gespeeld) weg te slaan moet je de vuurknop even indrukken en weer loslaten. Voor een hardere slag moet je de vuurknop wat langer ingedrukt houden voordat je deze weer loslaat. De richting waarin de puck vertrekt hangt af van de richting waarin de joystick het laatst is bewogen. Een ijshockeyer kan de puck ook slaan wanneer hij stilstaat. Wanneer de puck hard is geslagen stijgt deze zeer realistisch iets op en vliegt dan even door de lucht.

Als de puck in de buurt van de keeper komt moet deze zijn doel verdedigen. Door het perspectief aan de uiteinden van de ijsbaan is dit even wennen. (Net als het spelen van de puck naar een teamgenoot overigens.)
Als je de joystick omhoog duwt gaat de keeper naar de bovenkant van zijn doel. Om hem de onderste hoek te laten afschermen moet je de joystick naar je toe trekken. Je kunt de doelverdediger ook laten duiken door de vuurknop in te drukken en tegelijk de joystick naar je toe te trekken. Wanneer de vuurknop ingedrukt wordt en de joystick naar voren wordt bewogen maakt de keeper zich breed door zijn armen en benen te spreiden. Hoe langer je de joystick naar voren of achteren houdt, des te verder plaats je de doelman naar een van de twee hoeken.
Mochten al deze bewegingen niet het gewenste effect opleveren dan scoort de tegenstander. De commentator brult dan enthousiast "He scores!" terwijl de puck het net laat bollen. De speler die het doelpunt heeft gemaakt heft blij zijn armen in de lucht en wordt door het publiek beloond met een stormachtig applaus.
De klok stopt na het doelpunt totdat het spel weer is hervat. De spelhervatting heet bij ijshockey overigens "Face-off".
Zoals iedereen wel zal weten is ijshockey een harde sport. Deze hardheid is ook in het spel Slapshot terug te vinden. Het is namelijk mogelijk de directe tegenstander tegen de grond te werken. Dit doe je door vlak bij hem te gaan staan en vervolgens op de vuurknop te drukken. De getroffen speler gaat dan rustig zitten en vraagt zich verbaasd af waar je met de puck naar toe gaat. Speel echter niet al te agressief. Dit komt je namelijk op een bestraffing van de scheidsrechter te staan. Een stem roept dan "Penalty!". De bestraffing voor het al te ruwe spel bestaat uit een "Face-off" vlak bij je eigen doel.
Een massale vechtpartij waarbij gebroken hockeysticks in het rond vliegen is helaas niet mogelijk bij Slapshot.
Wanneer je het spel te traag, of juist te snel, vindt verlopen kun je de snelheid aanpassen. Dit doe je door met de toets <RUN/STOP> te pauzeren en vervolgens het spel te hervatten met <F1> voor een sneller spel, <F3> voor een spel op normale snelheid of <F5> voor een langzaam spel.
Wanneer je ver achterstaat kun je onder het roepen van "Oh sorry!" ook per ongeluk op de toets <F7> drukken. Het spel moet dan weer geheel van voren af aan worden gespeeld.

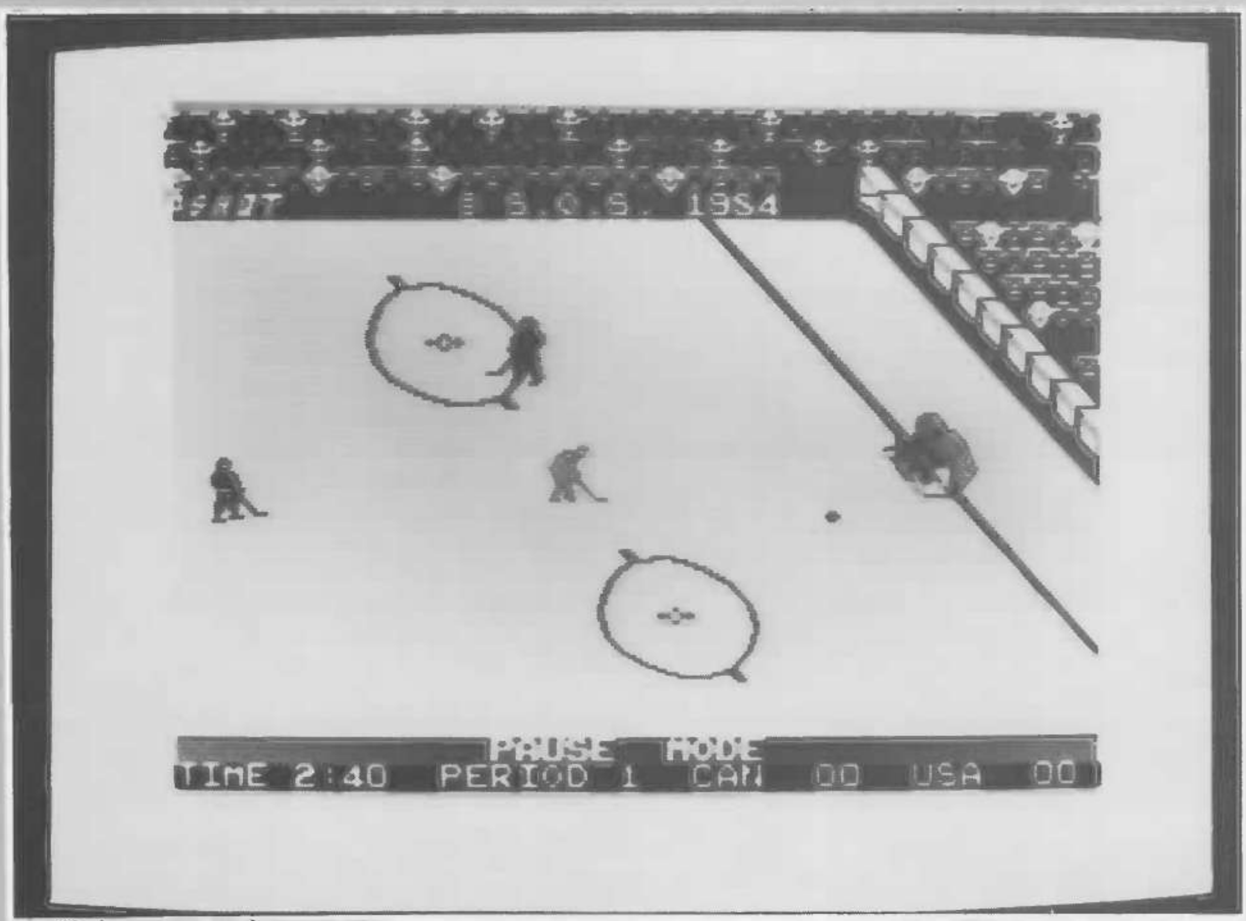
Speeltips

Diagonaal schaatsend verplaatst een ijshockeyer zich sneller over het ijs dan horizontaal of verticaal. Zonder puck beweegt een speler zich ook sneller voort.

Als de keeper de puck vastklemt tijdens een ijshockey wedstrijd volgt een "Face-off" vlak bij zijn doel. In het spel Slapshot kun je deze situatie uitlokken door vanaf een bepaalde plaats een schot op doel te lossen. Om deze plaats te bepalen moet je even naar het muurtje (boarding) aan de bovenkant van de baan kijken.

Ter hoogte van de middenstip zie je een deurtje. Links en rechts daarvan zijn er nog twee. Je schaatst nu ter hoogte van het doel zover naar een bepaalde kant dat het laatste deurtje de rand van het scherm net raakt. Vanuit deze positie laat je een hard schot los in de richting van het (nog onzichtbare) doel.

Als je tegenspeler er niet in slaagt de puck te onderscheppen voordat deze de keeper heeft bereikt schuift de puck tergend langzaam naar de doelman, en blijft tegen zijn hockeystick liggen. De mededeling "Goalie holds the puck" (Doelman heeft de puck vast) verschijnt nu in beeld. Een "Face-off" bij zijn doel is het gevolg.

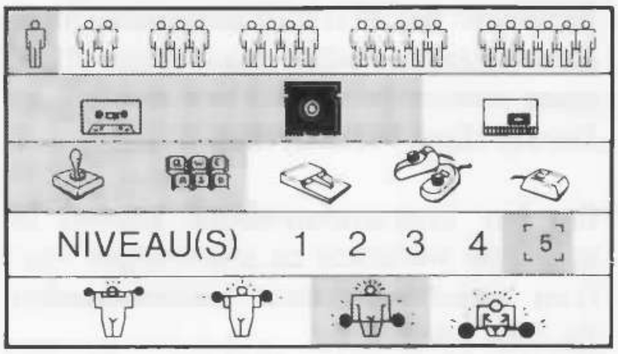


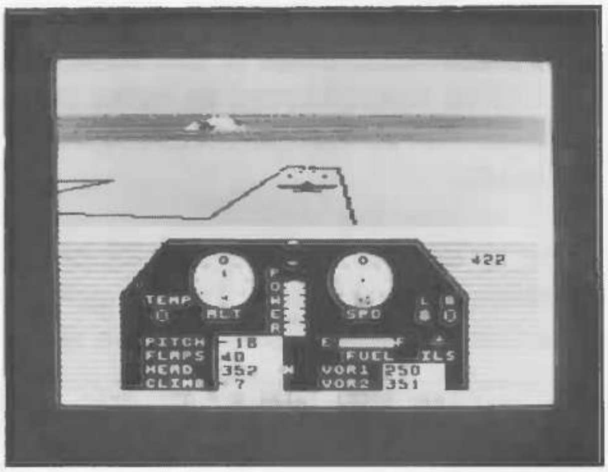
Een Canadees heeft op doel geschoten

SOLO FLIGHT

S

MicroProse Software | Sid Meier (Atari versie) | Home Soft Benelux





Doel

Solo Flight is een van de vele vluchtsimulatoren in de handel. Het is echter een van de weinige simulatoren waarbij geen gebruik gemaakt wordt van eventueel aanwezige boordwapens. In Solo Flight bestuur je een eenmotorig postvliegtuigje. Solo Flight wordt in "real time" gespeeld met uitzondering van de vliegduur tussen de diverse luchthavens.

Beschrijving

Solo Flight is een vluchtsimulator welke qua natuurgetrouwheid overeenkomt met Sublogic' Flight Simulator II. Solo Flight bevat niet dezelfde gigantische hoeveelheid vliegvelden en lokaties of dezelfde grafische details (Vrijheidsbeeld etc.). Solo Flight geeft echter wel alle mogelijke opties die voor een vluchtsimulator van belang zijn. Het is mogelijk op instrumenten te vliegen. Het vliegtuig reageert zoals een eenmotorig vliegtuig dat in de werkelijke wereld (beter lucht) ook zou doen. Drie verschillende staten van Amerika behoren tot de actie radius. Opstijgen en landen, gebruik van navigatie apparatuur, slecht weer, kortom alle denkbare facetten van vliegen zijn aanwezig.

Solo Flight geeft in vergelijking met andere vluchtsimulatoren een afwijkend beeld op het scherm. Waarmee we niet bedoelen dat het op je scherm zichtbare beeld volkomen onbegrijpelijk zou zijn. In Solo Flight heb je een cockpit uitzicht met dien verstande dat je je eigen toestel voor je uit ziet vliegen. Een beetje alsof je achter je eigen radiografisch bestuurde modelvliegtuig aanvliegt. Een in het begin wat rare gewaarwording welke echter zeer snel went.

Beschrijving van het instrumentenbord

Voordat we de lucht in gaan is het verstandig eerst het instrumentenbord goed te bekijken. Solo Flight is alleen dan goed te spelen wanneer je exact de functie van de verschillende instrumenten kent.

We zullen de Engels-talige omschrijvingen hanteren zodat geen verwarring kan ontstaan tussen wat gelezen wordt en wat op het scherm zichtbaar is.

Nadat Solo Flight ingeladen is verschijnt het hoofdmenu op het scherm.

Je kunt uit een aantal opties kiezen. Functietoets <F1> bepaalt welk spel gespeeld wordt:

FLYING:	oefenvluchten
MAIL RUN:	piloot van een postvliegtuig.

Het verschil tussen beide opties wordt later besproken. Zoals je ziet bepaal je met <F1> tegelijkertijd in welke staat gevlogen wordt: Kansas, Washington of Colorado.

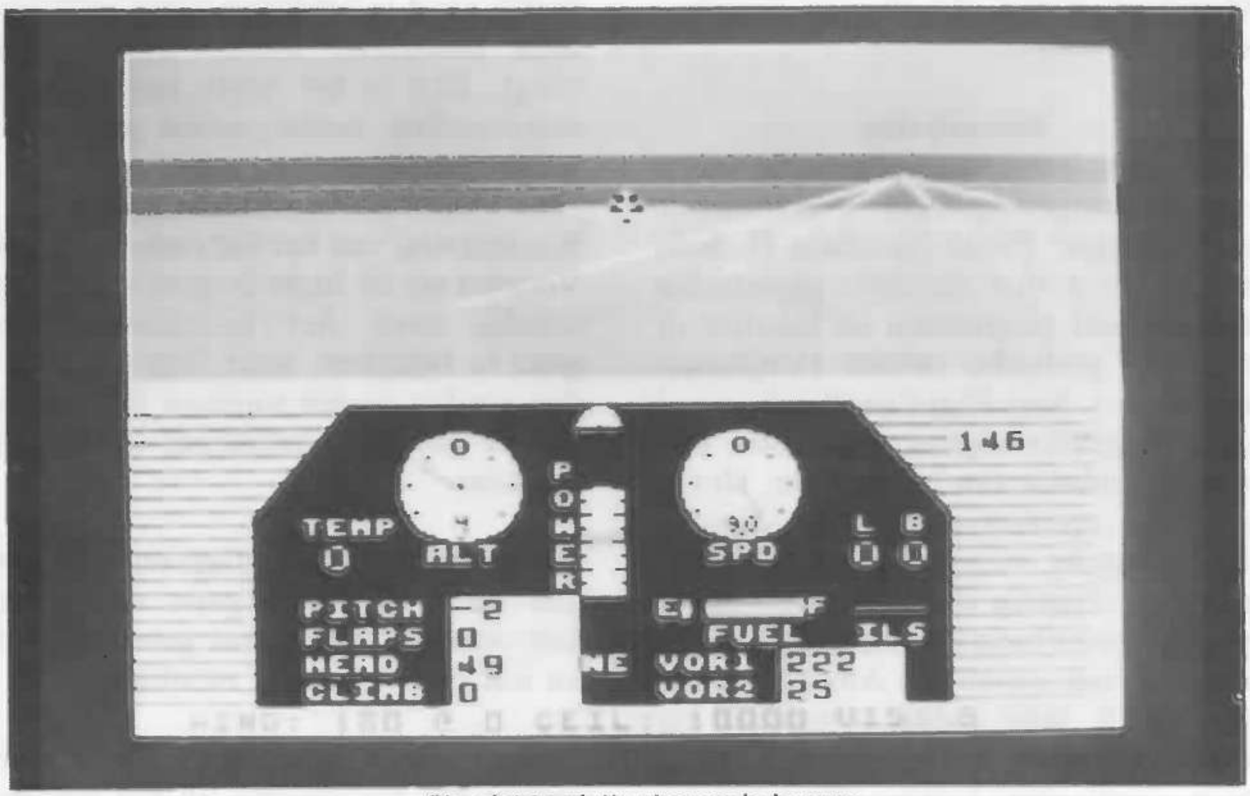
Met functietoets <F3> wordt de moeilijkheidsgraad gekozen. Deze is gekoppeld aan wat met <F1> gekozen is.

FLYING:	
CLEAR:	helder weer
LANDING:	oefenen landingsprocedure
WINDY:	winderig weer
IFR:	Instrument Flight Rules: Vliegen op instrumenten. Weersverwachting: laaghangende bewolking.

MAIL RUN:	
STUDENT PILOT:	Leerling
PRIVATE PILOT:	Beginner
SENIOR PILOT:	Gevorderde
COMMAND PILOT:	Expert

Functie toets <F7> start het spel. Onderin beeld telt een klok terug van 20 naar 0. Bij de 0 start automatisch een demonstratie vlucht. Laat deze vlucht maar zonder je vertrekken en lees onderwijl deze beschrijving.

Op het instrumentenbord komen de volgende woorden en afkortingen voor (van linksboven naar rechtsbeneden, zie ook foto):
TEMP, PITCH, FLAPS, HEAD, CLIMB, WIND, ALT, CEIL, POWER, SPD, FUEL, VOR1, VOR2, L, B, ILS, VIS.



Sla niet te pletter tegen de bergen

TEMP:	TEMPeratuur. Het rode lampje gaat flikkeren wanneer de motor te warm wordt.
PITCH:	positie van het toestel ten opzichte van een denkbeeldig horizontaal vlak. Dit betekent: neus omhoog (positieve waarde) of neus omlaag (negatieve waarde). PITCH geeft NIET aan of je stijgt of daalt.
FLAPS:	remkleppen. Aangegeven wordt hoeveel procent de remkleppen uitstaan.
HEAD:	*Heading:* richting waarin je vliegt. Magnetisch kompas. De HEADING wordt in kompasgraden aangegeven. 0 graden is Noord, 90 graden Oost, 180 graden Zuid en 270 graden is West. Rechts naast de HEADING cijfers wordt de kompasrichting ook in letters aangegeven: N (Noord), NW (Noord West), S (Zuid), SE (Zuid Oost), etc..
CLIMB:	Verticale stijgsnelheid. Mate waarin het vliegtuig stijgt. Een negatieve waarde geeft hoogteverlies aan.
WIND:	Windrichting en snelheid.
ALT:	*Altitude:* Hoogtemeter. Ieder streepje op deze meter geeft1000 voet (circa 300 meter) aan en komt overeen met 1 complete rondgang van de grote wijzer.
POWER:	Motorvermogen c.q. mate waarin gas gegeven wordt. Rode balk bovenin: maximaal gas geven. Balk onderin: geen gas geven.
CEIL:	*Ceiling:* plafond. Hoogte waarop wolken hangen.
SPD:	*Speed:* snelheid. Loopt van 0 tot 180 knopen. 1 knoop komt overeen met 1853 meter. Een snelheid van 90 knopen is gelijk aan 166 kilometer per uur.
FUEL:	Brandstofmeter. E(mpty) is leeg, F(ull) is uiteraard vol.
VOR1:	Radiaal radiobaken 1. Radiokompas.
VOR2:	Radiaal radiobaken 2. Radiokompas.
VIS:	*Visibility:* helder zicht uitgedrukt in mijlen.
L:	*Landing gear.* Landingsgestel. Groen: landingsgestel uit.
B:	*Brakes:* Remmen. Groen: remmen aan.
ILS:	Instrument Landing System. De ILS geeft aan of je op de juiste hoogte (in verhouding tot de afstand) zit tijdens het aanvliegen op de landingsbaan.

De indicator boven de POWER meter is de kunstmatige horizon. De kunstmatige horizon geeft de relatieve hoogte ten opzichte van de horizon aan. Rechts naast de snelheidsmeter bevindt zich een digitale klok. Deze klok geeft de verstreken vluchttijd aan.

Het weer

Langs de onderzijde van het scherm vind je het meteorologische rapport: windsnelheid en richting (WIND), de hoogte waarboven bewolking voorkomt (CEIL) en zicht (VIS, hoever je kunt zien, uitgedrukt in mijlen).

Het uitzicht

Het bovenste deel van het scherm is je uitzicht. Je kijkt van achteren op je vliegtuig. Op de grond zie je de schaduw van het vliegtuig. Vliegvelden worden in zwart weergegeven, VOR torens en bergen in wit en boerderijen in grijs. Wanneer je in of boven de wolken vliegt zijn objecten op de grond uiteraard niet te zien. Je hebt een uitzicht rondom, alhoewel normaliter het uitzicht naar voren is. Je kunt dit wijzigen met de desbetreffende commando's (deze worden hierna nog beschreven).

Besturing

Een vliegtuig besturen heeft niets te maken met aan de stuurknuppel rukken. Of in dit geval de joystick knuppel. Vliegen is een combinatie van sturen met de stuurknuppel en gebruik van de motor, i.c. gas geven. Globaal gesteld: met de stuurknuppel bepaal je de richting waarin je vliegt: naar links of rechts, omhoog of omlaag. Met de motor bepaal je de snelheid. In feite houdt de combinatie van beide het vliegtuig in de lucht.

Met de joystick links/rechts bestuur je het richtingroer en de ailerons (rolroeren). Het richtingroer is het stuurvlak in de staart. Ailerons bevinden zich achterop de vleugels en zijn gekoppeld. Gaat de linker aileron naar beneden dan gaat de rechter aileron omhoog. Op deze manier stuur je in samenwerking met het richtingroer naar links of naar rechts. Het vliegtuig gaat naar links wanneer de joystick naar links gedrukt wordt. De rechtervleugel gaat omhoog (rechter aileron omlaag), de linkervleugel omlaag (linker aileron omhoog). De kunstmatige horizon draait mee. De ailerons en het roer blijven in deze positie staan totdat je met een tegengestelde beweging van de joystick ailerons en het roer weer neutraal zet.

De joystick naar voren/achteren bestuurt het hoogteroer, waardoor je daalt of stijgt.

Zoals uit het vervolg moge blijken zijn voorgaande beweringen redelijk simplistisch gesteld.

In werkelijkheid zijn bovengenoemde besturingsmogelijkheden losgekoppeld. Voor het gemak heeft men in Solo Flight een en ander gekoppeld zodat de volledige aandacht op het vliegen zelf geconcentreerd kan worden. Voor diegene die het helemaal zelf wil doen verwijzen wij naar Sublogic's Flight Simulator II elders in het Zwaardere Werk.

Met de cijfertoetsen 0-9 bepaal je de mate waarin je gas geeft oftewel hoe hard de motor draait. Maximum vermogen is noodzakelijk bij het opstijgen en klimmen. Vermogen tijdens de vlucht is afhankelijk van de omstandigheden. Tijdens een daling kun je over het algemeen toe met laag vermogen.

De volgende mogelijkheden worden met toetsen op het toetsenbord gekozen:

Landings-gestel

Met toets <L> wordt het landingsgestel ingehaald of uitgestoken. Groen licht op het instrumentenbord: landings-gestel uit.

Brakes

Remmen. Met toets <B> worden de remmen aangezet of vrijgegeven. Groen licht op het instrumentenbord: remmen aangezet.

Flaps

Toets <F> bedient de flaps. De flaps kunnen 0, 20 of 40 graden uitstaan.

Uitzicht

Met de cursor-toetsen bepaal je het uitzicht. <Cursor links> en <Cursor rechts> voor links en rechts kijken.

<Cursor omlaag> voor recht naar beneden kijken. <Cursor omhoog> voor recht vooruit kijken.
Pauze
Met toets <P> pauzeer je het spel.
Noodtoestand
Met toets <E>(mergency) roep je een noodtoestand op. Meerdere mogelijkheden staan tot je beschikking.

Vliegtips

Klimmen

Terugtrekken van de joystickknuppel geeft meer positieve *pitch* (neus omhoog). Daardoor wordt de hoek welke de vleugels maken ten opzichte van de tegemoetkomende lucht scherper. Aanvankelijk zal stijging het gevolg zijn. Stijging moet je zien als tegen een heuvel opklimmen. Het gehele gewicht van het vliegtuig moet tegen die heuvel op. Wijzig je het motorvermogen niet dan kan *stall* optreden aangezien het motorvermogen waarschijnlijk wel voldoende was om op gelijke hoogte te blijven vliegen maar deze extra inspanning van het klimmen niet opgevangen kan worden. Het engelse begrip *stall* (vliegsnelheid verliezen) zullen we onvertaald hanteren. *Stall* treedt op wanneer de vliegsnelheid te laag wordt ten opzichte van de op dat moment gehanteerde *pitch*. Dit betekent dat de *pitch* te hoog is voor die snelheid, waardoor de vleugel het dragende effect verliest. Je stijgt niet verder of verliest hoogte. Je kunt een vliegtuig altijd *stall*en, aangezien *stall* een gevolg is van een verkeerde combinatie van *pitch* en snelheid. In feite treedt *stall* ook op bij afglijden (zie motorvermogen voor dit begrip). *stall* kan verholpen worden door de *pitch* terug te brengen naar een lagere waarde of de flaps verder uit te zetten.

Een aantal andere factoren spelen in werkelijkheid nog een rol maar voor Solo Flight is de volgende vuistregel te hanteren: terugtrekken van de knuppel resulteert in neus omhoog, klimmen en verlies van snelheid.

Stijgen kan onderverdeeld worden in drie fasen: begin, klimmen, rechttrekken.
Begin
Uitgaande van een normale vlucht (rechtuit vliegen met constante snelheid) begin je het klimmen met de neus op te trekken. Vervolgens geef je vol gas. Eerst *pitch* en dan gas geven. Omgekeerd heeft weinig of geen effect en kan een nadelig effect op het motorvermogen hebben. De enige uitzondering op deze regel is wanneer je vanuit een lage snelheid wilt klimmen. Zelfs dan is eerst *pitch* en vervolgens gas geven te prefereren.
Klimmen
Bij vol vermogen gebruik je *pitch* om de vliegsnelheid te controleren. Wijzig *pitch* niet maar wacht af wat de uiteindelijke vliegsnelheid wordt. Vervolgens pas je de *pitch* aan om de gewenste snelheid te verkrijgen: neus omlaag voor meer snelheid, omhoog voor minder snelheid.
Rechttrekken
Vlak voordat je de gewenste hoogte bereikt breng je de neus langzaam omlaag om geleidelijk op de juiste hoogte aan te komen. Nu dient *pitch* weer gebruikt te worden om hoogte te behouden. Met het motorvermogen bepaal je de vliegsnelheid. Verminder het motorvermogen wanneer je de gewenste snelheid bereikt hebt.

Dalen

Bij het dalen gebeurt het tegengestelde van wat bij klimmen plaats vindt. Het naar voren drukken van de knuppel resulteert in neus omlaag, hoogte verlies en een hogere snelheid.
Zowel bij klimmen als dalen is het mogelijk door wijzigingen in *pitch* zowel snelheid als hoogte te beïnvloeden.
Dalen kan evenals stijgen in drie fasen onderverdeeld worden: begin, daling en rechttrekken.

Begin
De volgorde *pitch/gas geven* wordt omgedraaid ten opzichte van stijgen. Derhalve eerst gas terugnemen en vervolgens de daalsnelheid met *pitch* regelen. Tijdens de daling moet het motorvermogen aangepast worden om de juiste vliegsnelheid te handhaven.
Daling
De wijziging in *pitch* is bij een daling minder dan bij een stijging. Meestal zul je tijdens een daling positieve *pitch* moeten geven om de gewenste daalsnelheid te behouden.
Rechttrekken
Vlak voordat je de gewenste hoogte bereikt geef je wat meer gas en zorgt met *pitch* voor een gelijkmatige overgang naar horizontaal vliegen.

Vliegen

Tijdens een vlucht zul je af en toe van snelheid moeten veranderen om je aan bepaalde situaties aan te passen. Over het algemeen is een kruissnelheid van 120 knopen aanvaardbaar, alhoewel sommigen dit als een hoge snelheid zien. 90 knopen wordt beschouwd als langzaam.
Over het algemeen kun je stellen: wijzigingen in snelheid gebeuren door wijzigingen in motorvermogen. De hoogte wordt met behulp van *pitch* aangehouden. Dit is echter niet altijd het geval. We zullen later een aantal afwijkende situaties bespreken. Zit je te laag geef dan een klein beetje *pitch* (neus omhoog); te hoog, verminder de *pitch*.
Wijzigingen in *pitch* beïnvloeden de vliegsnelheid en omgekeerd. Op gelijke hoogte met een constante snelheid vliegen zal een voortdurende wisselwerking tussen *pitch* en motor vermogen zijn. Probeer *pitch* en motorvermogen constant te houden. Om *pitch* gelijk te kunnen houden zul je merken dat je regelmatig kleine wijzigingen in *pitch* moet aanbrengen wanneer de snelheid verandert. Hoogteveranderingen kleiner dan 100 voet (30 meter) kunnen met *pitch* opgevangen worden. Grotere hoogtewijzigingen vereisen klimmen of dalen (zie aldaar).

Motorvermogen

Het wijzigen van motorvermogen kan verschillende gevolgen hebben.
Laten we aannemen dat je recht vooruit vliegt met een constante snelheid. Wanneer het motorvermogen toeneemt zal de neus van het toestel omhoog gaan. Wanneer je de neus niet omlaag laat komen (joystick van je af) zal dit uiteindelijk resulteren in een lagere vliegsnelheid. Daarentegen zal het verminderen van motorvermogen uiteindelijk resulteren in een hogere vliegsnelheid. Immers verminderen van motor vermogen zal de neus doen zakken waardoor een dalend effect bereikt wordt.
Let op! Wijzigingen van het motorvermogen en de daaruit voortvloeiende andere stand van de neus is niet helemaal gelijk aan wijzigingen in *pitch*.

Zoals je merkt komen de werkelijke effecten van motorvermogen op vliegsnelheid niet overeen met wat de meeste mensen denken.
Er bestaat een direct verband tussen *pitch* en het minimaal vereiste motorvermogen om in de lucht te kunnen blijven. Een lage kruissnelheid (vlieg-snelheid) vereist meer *pitch* (neus omhoog) om op dezelfde hoogte te kunnen blijven vliegen. Je kunt *pitch* gebruiken om vliegsnelheid te bepalen en motorvermogen om hoogte te bepalen. Omgekeerd is echter ook mogelijk. Het geheel is een complexe wisselwerking tussen *pitch*, motorvermogen en vliegsnelheid. Een wijziging in een van deze factoren zal de andere beïnvloeden. Over het algemeen kan gesteld worden dat wanneer de neus omlaag gaat de vliegsnelheid omhoog gaat en omgekeerd. Door het motorvermogen aan te passen kunnen veranderingen in de *pitch* opgevangen worden. Wordt bijvoorbeeld het motorvermogen verminderd dan zal

de neus omlaag gaan. Dit kan weer opgevangen worden door de knuppel naar je toe te trekken. Meer vermogen, en de neus komt weer omhoog. Al deze factoren moeten voortdurend in de gaten gehouden worden wil je een rustige vlucht en veilige landing maken.
Een truc die vrij vaak gebruikt wordt door piloten is het zogenaamde afglijden (de *sideslip*). Leg het vliegtuig schuin (joystick bijv. naar rechts) en druk de vuurknop in. Het vliegtuig zal gaan afglijden. Afglijden wil zeggen dat het vliegtuig hoogte verliest zonder dat van richting veranderd wordt, i.c. de *heading* wijzigt. Afglijden moet wel tegen de wind in gebeuren om effectief te zijn.

Draaien

Naar links of rechts drukken van de knuppel zal het toestel een andere *heading* laten aannemen oftewel van richting doen veranderen. Aangezien dit gebeurt met de ailerons en deze niet automatisch in een neutrale stand terugkeren moet een draai altijd weer geneutraliseerd worden. Door de knuppel in de tegengestelde richting aan de draai te drukken neutraliseer je de draai. Doe dit niet te lang aangezien het toestel terug zal gaan draaien.

Opstijgen

Taxi naar het begin van de startbaan (*power*-meter: 2-3) en zorg dat de startbaan zich recht voor je bevindt. Zet de flaps op 20 procent. Voer het motorvermogen op totdat de motor op volle toeren draait (*power:* 9). Wanneer de snelheidsmeter (*SPD*) ongeveer 85 knopen aangeeft trek je aan de joy-stickknuppel totdat de *pitch* 9 graden is. Eenmaal van de grond gekomen en bij een positieve *climb* waarde trek je met <L> je landings-gestel in. Op 500 voet hoogte zet je de flaps weer neutraal. Je zult merken dat de stijgsnelheid afneemt wanneer je de flaps niet neutraal zet. In dat geval zul je de *pitch* moeten verhogen. Bij het bereiken van de gewenste vlieghoogte verminder je het motorvermogen en trekt het toestel recht zoals bij *klimmen* omschreven.

Landen

Landen is misschien wel het moeilijkste onderdeel van het vliegen. Opstijgen kan iedereen, landen is slechts een enkeling gegund (althans perfect landen, neerkomen doen we allemaal wel op de een of andere manier). Bij het bereiken van de luchthaven ga je naar een hoogte van ongeveer 1000-1500 voet (ten opzichte van de luchthaven, niet zeeniveau!). Op gegeven moment zal de ILS aanschakelen. Pas je hoogte aan totdat je op de ILS in het midden zit. Laat het landingsgestel zakken, breng het motorvermogen terug naar 4 en stel *pitch* zodanig in dat je daalt met ongeveer 400-500 voet per minuut. Vlak voor de landingsbaan breng je de neus lichtelijk omhoog om de daalsnelheid terug te brengen. Op dit moment is de vliegsnelheid uitermate belangrijk. Vlieg te snel en je schiet over de landingsbaan heen of komt niet op tijd tot stilstand. Te weinig snelheid en je kunt *stall*en. Met de flaps op 20 procent moet de aanvliegsnelheid ongeveer 70 knopen zijn. Bij 0 procent flaps ongeveer 80 knopen. Flaps helemaal uit maken het mogelijk met 60 knopen op korte landingsbanen te landen. Langzaam op een landingsbaan aanvliegen vergt veel van je.
Mocht het niet lukken om op bovenstaande wijze te landen (*pitch* opvoeren om daalsnelheid te reduceren), de volgende manier kan ook.
Wanneer je de daalsnelheid wilt verminderen omdat je anders te vroeg de grond raakt (i.c. voordat de landingsbaan bereikt is) kun je meer gas geven terwijl je de *pitch* een klein beetje opvoert om je vliegsnelheid te behouden. De daalsnelheid opvoeren kan door gas terug te nemen en de *pitch* te verlagen zodat de vliegsnelheid constant blijft. Vlak voordat je de grond raakt (vergeet

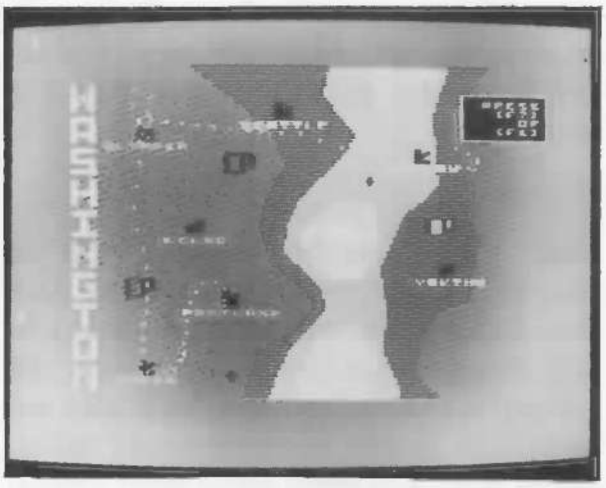
niet op tijd het landingsgestel uit te zetten) trek je de knuppel lichtjes terug om de daalsnelheid te verminderen. Verminder het vermogen zodat de uiteindelijke daalsnelheid 0 is op het moment dat je de grond raakt. Op het moment dat de wielen de grond raken schakel je de motor uit (cijfertoets <0> en zet je de remmen aan (toets <B>).

Problemen kunnen zich voordoen wanneer je te laag of te hoog binnenkomt. Bij te laag binnenkomen moet je iets meer gas geven en *pitch* verhogen. In feite is dit een gevaarlijke manoeuvre. Zou de motor afslaan tijdens deze procedure dan zou direkt na het afslaan het vliegtuig ter aarde storten aangezien de hoge *pitch* zweefvliegen bijna onmogelijk maakt. De hoge *pitch* en motorvermogen welke nodig zijn om dit lage aanvliegen uit te kunnen voeren kunnen betekenen dat bij terugnemen van gas een dusdanig snelheidsverlies ontstaat dat het toestel *stall*t voordat je kunt landen.
Bij te hoog binnenkomen moet je gas terugnemen, de flaps volledig uitzetten (40 procent) en de neus omlaag brengen om een snelheid van 65-70 knopen aan te houden. Je kunt eventueel afglijden om snel hoogte te verliezen. Positioneer het toestel in het verlengde van de landingsbaan, leg het schuin in de wind en houd de vuurknop ingedrukt om hard roer te geven.

Het zwaardere werk: post vliegen

Met de voorgaande informatie moet het mogelijk zijn het vliegtuig in ieder geval de lucht in te krijgen. Landen zal wat meer oefening vergen.

In MAIL RUN is het mogelijk punten te halen, waarbij de diskversie van Solo Flight een Hoogste Score Lijst bijhoudt.
Bedoeling van MAIL RUN is om in zo kort mogelijke tijd vijf postzakken op hun bestemming te krijgen.
Kies met <F1> MAIL RUN en de gewenste staat, met <F3> de moeilijkheidsgraad en druk <F7> in. Op het scherm wordt medegedeeld in welke plaats je bent (bijvoorbeeld bij MAIL RUN KANSAS: Landed at Wichita). De diskversie laadt vervolgens een kaart van het gebied. Alle luchthavens, VOR-bakens, bergen etc. staan hierop aangegeven.



De witte stippellijn geeft de afgelegde route aan

Met <F1> of <F7> ga je naar het logboek. In het logboek staan de volgende gegevens:
rechtsboven de startplaats (CITY), linksboven het niveau (LEVEL). Daaronder het aantal afgeleverde postzakken (MAIL DELIVERED:), de verstreken vluchttijd, de ingeladen brandstof in gallons (1 gallon is circa 4 liter), het totaalgewicht van vracht en brandstof (WEIGHT) en de score.
Met <F1> laad je postzakken in. Iedere postzak heeft een gewicht van 250 Lbs (1 Lb = ± 500 gram). Onder MAIL FOR: zie je voor welke plaats de postzakken bestemd zijn. Maximale laadcapaciteit is 6 postzakken (1500 Lbs). Het is aan te bevelen te beginnen met 1 of 2 postzakken. Hoe zwaarder het vliegtuig des te moeilijker het vliegen is, vooral voor beginners. <F3> tankt kerosine

met 5 gallons per keer. 5 gallons wegen 30 Lbs. Maximale tankinhoud is 64 gallons. Tank genoeg om je bestemming te halen! Het is nogal slordig als je halverwege zonder brandstof komt te zitten.

Met <F7> verlaat je het logboek en begint de vlucht. Eerst echter wordt de kaart nog een keer getoond (uitsluitend bij de disk versie van Solo Flight). Bestudeer deze zorgvuldig en maak aantekeningen over de route, de te passeren luchthavens, VOR-bakens etc.. Tijdens de vlucht kan deze kaart niet geconsulteerd worden. Je kunt terug naar het logboek met <F1>. Met <F7> stap je je vliegtuig in en sta je op de startbaan.
Eenmaal aangekomen op je eerste bestemming (en geland uiteraard, al dan niet veilig) worden je Landingspunten (LANDING POINTS) berekend. Je krijgt uiteraard meer punten voor een langzame (SPEED), zachte (RATE) landing dan voor een landing die lijkt op het waggelend neerkomen van een eend. Daarnaast worden afleveringspunten (DELIVERY POINTS) berekend aan de hand van de gekozen moeilijkheidsgraad (500-2000), de staat waarin gevlogen wordt (Kansas 500, Washington 1000, Colorado 1500) en vluchttijd (0-1000).
Overleeft het vliegtuig de landing niet dan wordt links in het scherm medegedeeld waarom:
stalled:
te lage aanvliegsnelheid. Zie ook beschrijving van het begrip *stall.*
ground loop:
je nam de bocht te scherp terwijl je op de landingsbaan taxiede.
missed runway:
Het is de bedoeling dat je *op* de landingsbaan landt, niet ernaast of ervan afrijdt.
crash landing:
Of je kwam te hard neer of je vergat je landingsgestel uit te steken.

Rechts op het scherm staat de verstreken vluchttijd, het aantal afgeleverde postzakken en het niveau waarop je speelt. Bij de diskversie wordt vervolgens nogmaals de kaart getoond met daarop ingetekend de door jou gevlogen route.

Met <F7> ga je naar het logboek. Post bestemd voor deze luchthaven wordt automatisch uitgeladen (je krijgt hiervoor punten).
Je wordt nu in de gelegenheid gesteld nieuwe brandstof en/of post in te nemen en het spel voort te zetten.
Naarmate het spel langer duurt en afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad kun je problemen verwachten. Het weer wordt slechter, laaghangende bewolking verslechtert het zicht, harde wind drijft je uit koers. De motor kan oververhit raken, instrumenten kunnen afwijkingen vertonen, kortom het leven wordt één grote ellende. Gelukkig worden alle technische mankementen bij de eerstvolgende landing automatisch gerepareerd. Maar voordat je geland bent...
Het spel eindigt wanneer je vijf postzakken afgeleverd hebt of neergestort bent.
Na afloop zie je rechts op het scherm de door jou gehaalde score, je rang (WASH-OUT is wel heel erg) en de hoogste score. Bij de disk versie van Solo Flight worden in aanmerking komende scores naar disk weggeschreven. Met <F7> kom je terug in het hoofmenu. Tijdens een vlucht <F7> indrukken brengt je eveneens terug in het hoofdmenu.

Je kunt, mocht het leven hoog in de ijle lucht je te gemakkelijk schijnen, zelf noodtoestanden creeëren. Je hoeft daarvoor niet in paniek te raken doch slechts de toets <E> in te drukken. Hierdoor wordt een noodtoestand opgeroepen. Diverse vormen van ellende zijn beschikbaar. Mocht de verschenen uiting je niet bekoren druk dan nog-

maals <E> in en het volgende probleem steekt de kop op.
Mogelijk voorkomende problemen:
- Het TEMPeratuur verklikkerlichtje gaat branden. De motor raakt oververhit en zal zeer snel de geest geven.
- hoogtemeter (ALT), snelheidsmeter (SPD), kompas (HEADING) etc. kunnen defect raken. Ze geven verkeerde informatie of slaan helemaal dood.

Dit gekoppeld aan bijvoorbeeld slecht weer zou je wel eens kunnen laten terugverlangen naar de dagen van weleer toen je nog een eenvoudige computerspelletjesspeler was.
Het belangrijkste tijdens een noodtoestand is dat je het hoofd koel houdt. Geestelijk koel houden uiteraard, ijszakken baten in dit geval niet. De eerste prioriteit is uit te zoeken wat er aan de hand is en maatregelen te nemen. Probeer zo snel mogelijk te landen; bij landing op een luchthaven komt de zeer efficiënte reparatieploeg aangesneld en in een mum van tijd is het vliegtuig gerepareerd. Nogmaals, houdt het hoofd koel en probeer de situatie onder controle te krijgen/houden.
Het oplossen van een noodtoestand in volle vlucht eist veeleer zorgvuldig nadenken en analyseren dan direkte aktie. Direkte aktie is uitsluitend noodzakelijk wanneer tijdens het opstijgen de motor het opgeeft. Elke andere situatie kan opgelost worden door zorgvuldig en weloverwogen te reageren. Paniek reakties zullen over het algemeen de situatie eerder verslechteren. Het afslaan van de motor bijvoorbeeld kan opgevangen worden, aangezien het vliegtuig een 9-1 zweef-vlieg ratio heeft. Dit betekent dat (eenvoudig gesteld) het vliegtuig 9 kilometer zweeft voordat het 1 kilometer in hoogte zakt. De grootste problemen doen zich voor bij een combinatie van problemen. Analyseer altijd eerste de situatie voordat je maatregelen neemt. RAAK NOOIT IN PANIEK!! (Alhoewel dat moeilijk wordt wanneer rook de cockpit vult en de motor begint te sputteren terwijl je op instrumenten vliegt).

Je werkterrein

Je kunt je taak als postbode uitvoeren in drie verschillende staten van de Verenigde Staten: Kansas, Washington en Colorado.
Iedere staat heeft bepaalde kenmerken en vereist bepaalde vluchttaktieken.

Kansas

Kansas is wel de gemakkelijkste staat om in te vliegen. Ideaal voor beginners aangezien geen berg je eerste vleugelslagen kan verknoeien.
De luchthavens van Wichita en Kansas City zijn modern en groot met lange, brede landingsbanen.
Her en der in het landschap zie je korenvelden en af en toe vlieg je over een mysterieuze Indiaanse pyramide.

Washington

In feite bestrijkt Washington in Solo Flight ook een stukje van de staat Oregon.
Het gebied wordt verdeeld door een bergrug die het kustgebied afscheidt van de steden Chelan en Yakima in het binnenland. Sommige bergen hebben een hoogte van 4000 voet (1350 meter). In het gebergte liggen twee bergpassen (hoogte 2000-2500 voet, 600-800 meter). Een aantal vliegvelden in de staat Washington liggen niet op zeeniveau.

Colorado

Colorado is de moeilijkste staat om in rond te vliegen. De vele bergen en benauwd kleine vliegvelden maken het je niet gemakkelijk. Rocky Mountains Valley staat niet bepaald bekend als piloot-vriendelijk.

Vliegen met behulp van de VOR bakens

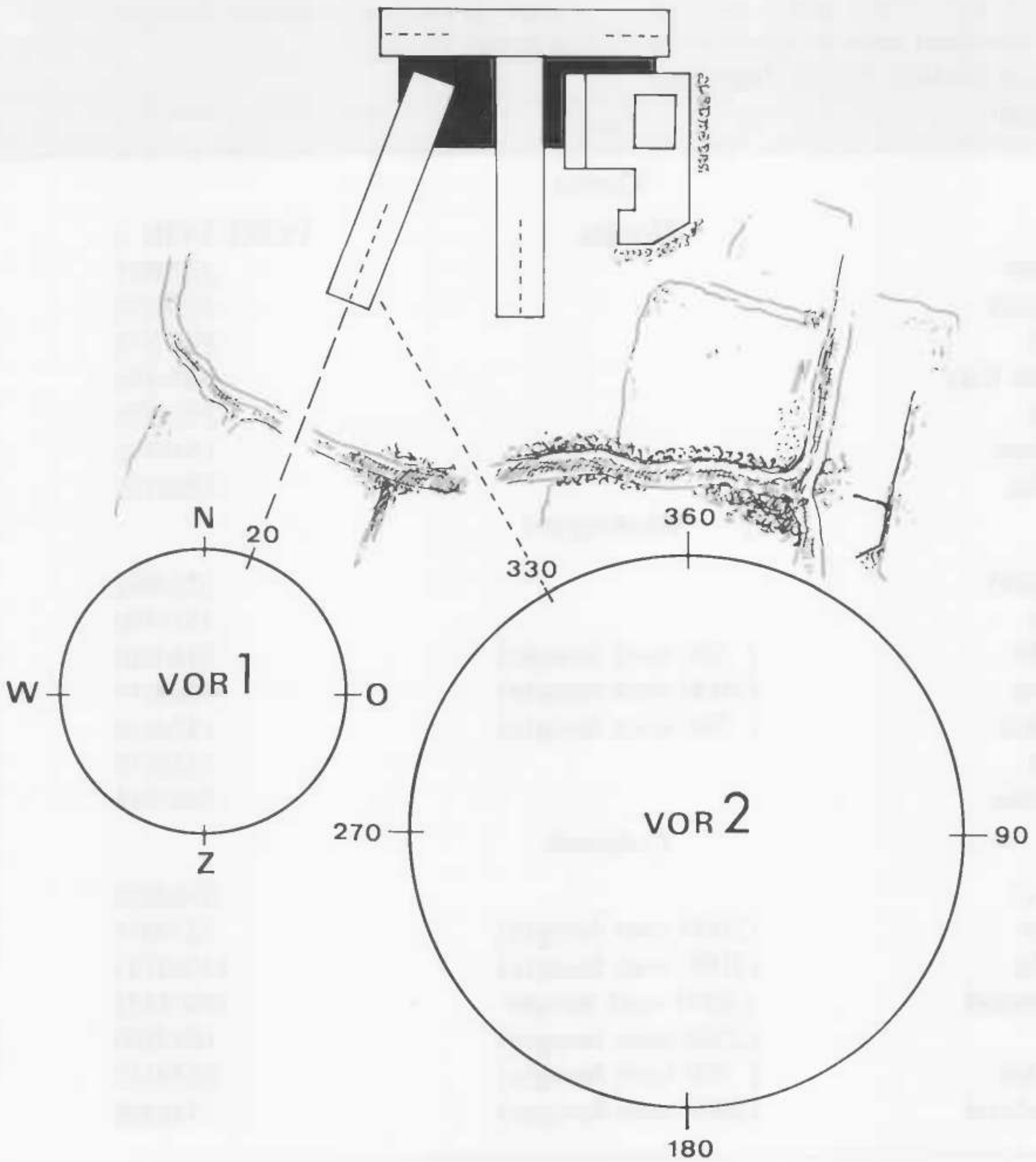
Het gebruik van het radiokompas is zeer belangrijk, zeker wanneer het zicht

slecht is en men op instrumenten moet vliegen.
VOR bakens zenden radio signalen uit welke door de VOR aan boord opgevangen en gedecodeerd worden. De VOR geeft een oriëntatie ten opzichte van een bepaald baken. Hierbij wordt geen informatie wat betreft afstand tot dat baken gegeven. In de realiteit van het hedendaagse vliegen wordt ieder punt op een kaart bepaald als een combinatie van meerdere VOR waarden. In Solo Flight wordt iedere luchthaven aangegeven als liggend op het snijpunt van de radialen van twee VOR bakens.

Luchthaven A op de tekening bevindt zich op radiaal 020 van baken 1 (VOR1) en radiaal 330 van baken 2 (VOR2). Een piloot kan aan de hand van de op het instrumentpaneel gegeven VOR waarden bepalen hoever en in welke richting hij van een luchthaven verwijderd is. De radialen bij een VOR baken zijn als volgt:

Noord: 360
West: 270 Oost: 090
Zuid: 180

Bij het vliegen op instrumenten komen we hier uitgebreid op terug.



Speeltips

Neem niet te veel hooi op je vork, dat wil zeggen belast het vliegtuig niet te zwaar met post en brandstof. Een hoog gewicht zal het vliegtuig traag laten reageren op de instrumenten. Door het grotere momentum heb je ook een langere landingsbaan dan gewoonlijk nodig. Opstijgen van de boven zeeniveau gelegen luchthavens in Colorado kan eveneens problemen geven.

Pas regelmatig het motorvermogen aan. Gedurende langere tijd op vol vermogen draaien kan oververhitting veroorzaken.

Maak tijdens het taxien geen scherpe bochten of bochten met te grote snelheid. De kans bestaat dat het landingsgestel afbreekt.

Vergeet het landingsgestel niet in te trekken wanneer je opgestegen bent. Het uit laten staan van het landingsgestel zal een negatief effect op de vliegsnelheid en de gedragingen van het toestel in de lucht hebben.

Bij een landing met een lage aanvliegsnelheid moet opgepast worden voor STALL. Gebruik de flaps om de STALL snelheid te verlagen.

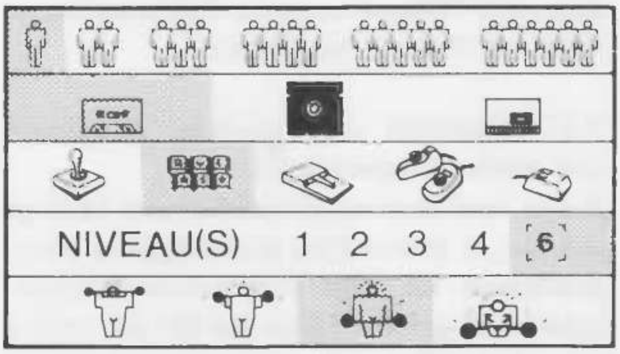
Raadpleeg de kaart en maak aantekeningen (VOR bakens!) voordat je vertrekt. Mocht het weer veranderen en het zicht slecht worden dan kun je in ieder geval nog enigszins bepalen waar je bent.

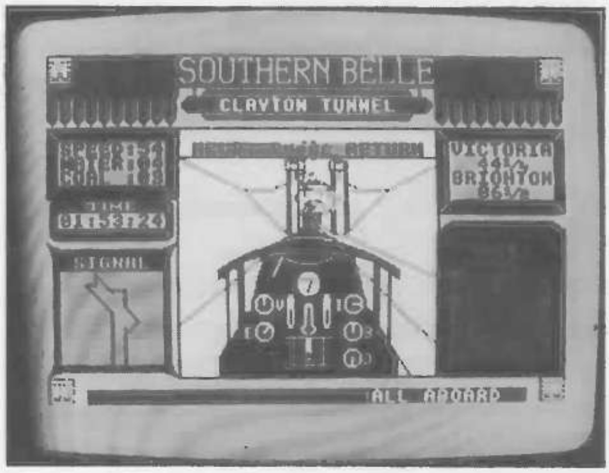
Stad	Hoogte	VOR1/VOR 2
	Kansas	
Wichita		222/001
Emporia		225/022
Salina		295/353
Kansas City		065/036
Lyons		252/336
Chanute		154/052
Topeka		330/016
	Washington	
Portland		223/001
Kelso		251/350
Seattle	(500 voet hoogte)	314/010
Chelan	(1000 voet hoogte)	060/035
Yakima	(500 voet hoogte)	142/059
Salem		224/278
Olympia		284/344
	Colorado	
Denver		098/050
Aspen	(2000 voet hoogte)	223/001
Pueblo	(1000 voet hoogte)	143/074)
Glenwood	(2000 voet hoogte	264/343)
Vail	(2500 voet hoogte)	184/030
Boulder	(500 voet hoogte)	053/037
Steamboat	(2000 voet hoogte)	334/008

SOUTHERN BELLE

S

Hewson Consultants Ltd. Mike Male en Bob Hillyer HomeSoft Benelux





Doel

Southern Belle is een simulatie van een stoomtrein. Het doel van het spel is heelhuids te arriveren in Brighton. Tijdens de tocht vanuit Londen moet je als machinist letten op snelheidsbeperkingen, seinpalen en eventuele storingen.
Wegens gebrek aan voldoende geschoold personeel zul je, op de hogere niveaus althans, ook nog eens de taak van de stoker moeten waarnemen.

Beschrijving

Hewson Consultants is niet gewend veel programma's binnen korte tijd achter elkaar uit te brengen. Wat ze echter uitbrengen is zowel goed doordacht als degelijk uitgevoerd. Eerder brachten Bob Hillyer en Mike Male al het programma *"Heathrow air traffic controller"* voort. (Zie hiervoor elders in Het Zwaardere Werk.)
Beide heren werken in het dagelijkse leven als luchtverkeersleider maar zijn daarnaast ook grote liefhebbers van treinen en alles wat daarmee te maken heeft. Vandaar dat ze nu een treinsimulatie hebben ontwikkeld.
In Southern Belle ben je machinist op een historische stoomtrein uit de King Arthur klasse. Deze passagierstrein onderhield van 1837 tot 1932 een geregelde verbinding tussen het Londense Victoria station en Brighton. In december 1932 werd de stoomtrein op dit traject vervangen door een electrische trein. Om het traject met goed gevolg af te leggen zul je je moeten houden aan de geldende dienstregeling. Voorts geldt op bepaalde trajecten een maximum snelheid die je niet mag overschrijden.
Op de hogere niveaus moet je niet alleen de taken van de machinist waarnemen, maar draag je ook nog eens de stokerspet.

Voordat we op weg kunnen gaan moeten we eerst het één en ander over de werking van een stoomtrein uitleggen.
Een stoomlocomotief is onder andere opgebouwd uit een grote ketel, met daaronder een fornuis. Andere belangrijke onderdelen zijn natuurlijk de wielen en het mechanisme dat de opgewekte energie op de wielen overbrengt.
De energie wordt opgewekt door het verhitten van water in de stoomketel. Binnen deze ketel ontstaat een hoge druk doordat het water in stoom wordt omgezet. Deze druk wordt dan weer aangewend om het aandrijfmechanisme, dat met de wielen is verbonden, in beweging te zetten. Om de druk op peil te houden moet de temperatuur binnen de ketel hoog genoeg blijven om het water

om te zetten in stoom. Dit wordt bereikt door het vuur onder de ketel gaande te houden. De druk mag natuurlijk ook weer niet te hoog worden, anders explodeert de ketel. Ziehier, uiterst simplistisch weergegeven, de werking van een stoomtrein.

Nadat het programma is ingeladen verschijnt het hoofdmenu in beeld. Hier kun je kiezen uit negen verschillende mogelijkheden. Dit zijn achtereenvolgens:

<RETURN> *Demonstratie met hoge snelheid.*
De computer laat in ongeveer zes minuten het hele parcours zien. De verschillende instrumenten worden tijdens deze rit niet gebruikt. Meer dan een toeristisch uitstapje is dit dus niet.

<0> *Demonstratie.*
De computer laat vanaf de start bij Victoria station tot en met de aankomst in Brighton zien hoe het traject eruit ziet en op welke wijze het moet worden afgelegd. Deze rit duurt ongeveer 50 minuten. Desgewenst kun je dit versnellen door het indrukken van de toets <A> *(accelerate).* De versnelde rit duurt dan ongeveer 10 minuten. Wanneer je de <A> nogmaals indrukt verstrijkt de tijd weer met normale snelheid. Het sneller laten verstrijken van de tijd kan overigens in alle spelopties worden ingeschakeld.
Wanneer je de wijzertjes in de cabine van de locomotief tijdens de demonstratierit goed bestudeert kun je heel wat leren over de juiste bediening van de trein.
Twee andere functies die bij iedere optie kunnen worden gekozen is het oproepen van de dienstregeling <T> *(timetable)* en het pauzeren <H> *(hold).*

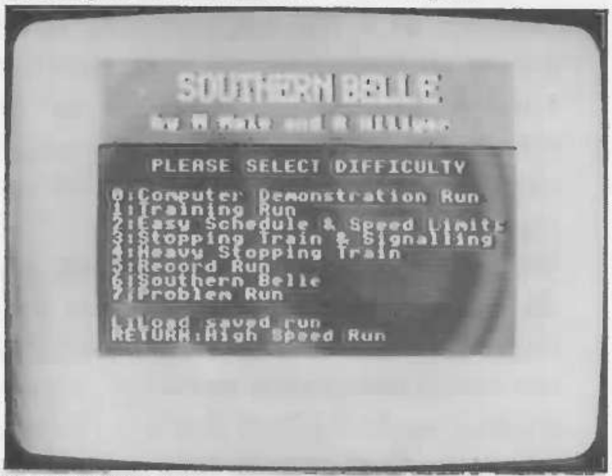
<1> *Oefenrit.*
Tijdens deze oefenrit dien je dezelfde dienstregeling aan te houden als de computer tijdens de demonstratierit aanhield. Eenmaal aangekomen in Brighton moet je de trein zo dicht mogelijk bij het einde van het perron tot stilstand brengen zonder een noodstop te hoeven maken. Als hulpmiddel voor het controleren van de dienstregeling klinkt een geluidssignaal wanneer je een station passeert dat in de dienstregeling is opgenomen. Nadat je de trein tot stilstand hebt gebracht, wordt een score toegekend voor de onderdelen zuinigheid met kolen en water *(economy),* veiligheid *(safety)* en het nauwkeurig aanhouden van de dienstregeling *(timekeeping).* Uit deze drie factoren wordt een totaalwaardering berekend. Wanneer deze 70% of hoger is, ben je geslaagd voor het diploma machinist.

<2> *Beperkte dienstregeling, gekoppeld aan snelheidsbeperkingen.*
Als je voor deze mogelijkheid kiest krijg je een niet al te moeilijke dienstregeling voorgeschoteld. De enige bijkomende moeilijkheid wordt gevormd door het feit dat ergens langs het traject een onderhoudsploeg aan het werk is. Zo'n ploeg mag je niet met een hogere snelheid dan 30 mijl per uur voorbij denderen. Doe je dit wel, dan heeft dit in ieder geval een lagere waardering voor het onderdeel veiligheid tot gevolg. Wanneer je veel te hard reed is het zelfs mogelijk dat de trein ontspoort, waarmee het spel onmiddellijk is afgelopen.

<3> *Trein bij verschillende stations tot stilstand brengen en het rekening houden met seinpalen.*
Behalve de regels waaraan je je al eerder diende te houden worden bij dit onderdeel twee nieuwe elementen geïntroduceerd. Ten eerste zul je bij een aantal stationnetjes moeten stoppen. Deze haltes worden in de dienstregeling aangegeven in hoofdletters.
Ten tweede werken de seinpalen nu. Het negeren van een onveilig sein leidt ook tot een abrupt einde van de rit.

<4> *Met een zwaar beladen trein bij verschillende stations stoppen.*
Dit voert ons weer een stap verder naar de volledige beheersing van een stoomtrein. Behalve alle regels die in de voorgaande keuze reeds van kracht waren bestuur je nu een zwaar beladen trein die bij verschillende stations moet stoppen. Doordat de trein zo

zwaar beladen is, is deze echter een stuk moeilijker tot stilstand te brengen.



Het hoofdmenu

<5> *Recordpoging.*
Bij deze keuze uit het menu is het de bedoeling de dagen van weleer te laten herleven. We spreken dan over 26 juli 1903 toen het record Victoria station-Brighton werd gesteld op een tijd van 48 minuten en 41 seconden. Let echter wel op de geldende snelheidsbeperkingen.

<6> *Non-stop rit met zeer strakke dienstregeling.*
Tijdens deze rit is het van het allergrootste belang de dienstregeling stipt aan te houden. Iedere afwijking daarvan wordt zwaar bestraft met een lagere waardering.

<7> *Traject met allerlei problemen.*
Wanneer je denkt klaar te zijn voor het echte werk moet je deze optie kiezen. Voordat je vertrekt krijg je een willekeurige dienstregeling die je moet aanhouden. Alsof dat allemaal nog niet voldoende is krijg je onderweg te maken met uiteenlopende problemen, zoals een verminderd remvermogen. Aan jou om deze problemen met een koel hoofd en een hete ketel op te lossen.

De keuzen <1> tot en met <7> uit het hoofdmenu leiden tot een nieuw menu waaruit dan weer uit vijf nieuwe varianten kan worden gekozen.
Voordat we echter dieper op deze varianten ingaan lijkt het ons goed de besturing van de stoomtrein en de wijze waarop het beeldscherm is opgebouwd nader toe te lichten.

We kiezen hiervoor uit het hoofdmenu voor optie <1> en uit het tweede menu ook voor <1>.
Je ziet dan de dienstregeling verschijnen. Druk nu op <RETURN>.
Even later verschijnt de cabine van de locomotief in beeld, temidden van een aantal andere beeldsegmenten. Druk nu eerst toets <H> in om het spel te pauzeren.

Het beeldscherm
Bovenin beeld, onder de tekst Southern Belle, kun je het woord *Victoria* lezen. Op deze plaats verschijnt, nadat de trein eenmaal in beweging is gezet, steeds de naam van het volgende station of van de volgende tunnel.
In het bovenste vakje links zie je staan:
SPEED (snelheid) : 00 (mijl per uur)
WATER (water) : 19 (x 100 gallon)
COAL (kolen) : 24 (x 100 pond)
(De hoeveelheden water en kolen wijken voor de verschillende scenario's enigszins af.)
Hieronder kun je zien hoelang de simulatie al loopt. De klok begint te lopen om 1 uur.
Het onderste vak in deze kolom geeft aan of het eerstvolgende sein veilig of onveilig is.
Bij de spoorwegen kent men verschillende soorten seinen. Het hoofdsein wordt voorafgegaan door een voorsein. Dit voorsein dient als waarschuwing en geeft de stand van het sein dat verderop staat weer. Het voorsein is te herkennen aan de inkeping in de arm, terwijl het hoofdsein een rechte arm heeft. Indien de arm van een seinpaal omhoog wijst wil dit zeggen ''veilig''. Wanneer de arm horizontaal staat is het ''onveilig'' en moet men stoppen.
Aan de rechterkant zie je twee vakken. In het bovenste vak staan de namen van het begin- en eindstation. Onder iedere naam staat een getal. Het bovenste getal geeft de afgelegde afstand aan en het onderste de resterende afstand.
Het vak hieronder laat een dwarsdoorsnede zien van de eerstvolgende 1 1/4 mijl van het landschap.
Helemaal aan de onderkant van het beeldscherm zie je een smalle balk. Hierin verschijnen op gezette tijden mededelingen.

De instrumenten.
(Op de tekening kun je de verschillende instrumenten terugvinden.)

1. Met deze hendel wordt de hoeveelheid stoom die naar de cylinders stroomt geregeld. Deze *regulator* wordt opengezet met toets <R> en dichtgezet met <SHIFT> <R>. Aan het begin van de simulatie staat de *regulator* dicht. Hij kan in vijf stappen geheel worden geopend. Dit moet je echter niet te snel doen, anders wordt teveel energie ineens op de wielen overgebracht. Het gevolg hiervan is dat de wielen doorslippen en de trein uiterst langzaam in beweging komt.
2. Hiermee regel je de stand van de remmen *(vacuum brakes).* Wanneer de wijzer naar boven staat zijn de remmen uitgeschakeld. De remmen worden ingeschakeld door het indrukken van toets <V>. Hoe verder de wijzer naar beneden wordt gedraaid, des te sterker wordt de trein geremd. De onderste stand heeft een noodstop en een slechte waardering tot gevolg. Om remvermogen terug te nemen druk je <SHIFT> <V> in.
3. Hiermee bepaal je hoe efficiënt de geleverde energie wordt gebruikt. De toevoer van stoom naar de cylinders kan op deze wijze worden ingesteld. Wanneer minder stoom naar de cylinders wordt toegevoerd blijft de druk in de ketel hoger. Hierdoor hoef je niet zoveel kolen op te stoken om de druk weer op peil te brengen.
   Je laat meer stoom naar de cylinders stromen door toets <C> in te drukken. Bij het wegrijden dient de stoomtoevoer maximaal te zijn, zodat het volle vermogen wordt geleverd. Wanneer de trein rijdt kun je de stoomtoevoer verminderen door de toetsen <SHIFT> en <C> in te drukken. Wanneer je bij een station of een seinpaal moet stoppen kun je het beste eerst de stoomtoevoer geheel stoppen. (De wijzer hoort dan naar boven te staan.)
4. Met dit wiel regel je de luchtstroom van het vuur naar de schoorsteen. Dit om te voorkomen dat de vlammen naar de cabine van de locomotief overslaan. Deze schakelaar (de *blower*) kent twee standen. Wanneer de wijzer omhoog wijst is de *blower* uitgeschakeld. Dit is de normale stand tijdens de rit. Door de uit de schoorsteen ontsnappende stoom wordt namelijk de luchtstroom automatisch geregeld.
   Wanneer je echter in een tunnel rijdt valt dit weg. De schoorsteen trekt dan niet meer. Daarom moet je vlak voordat je een tunnel binnenrijdt de *blower* aanzetten door op de <B> te drukken. Het uitschakelen ervan doe je door gelijktijdig <SHIFT> en <B> in te drukken.
5. Dit is het koord waarmee de stoomfluit *(whistle)* wordt bediend. De fluit dient om waarschuwingssignalen te geven. De signalen dien je te laten klinken voordat je van een station vertrekt of een tunnel binnenrijdt. Ook dien je rekening te houden met de veiligheid van de onderhoudsploegen die langs de spoorbaan werkzaam zijn. Door het signaal van de stoomfluit stel je deze mensen op de hoogte van je komst.
6. Dit zijn de deuren van de oven. De stand van deze deuren *(firehole doors)* is van invloed op een aantal factoren. Ten eerste wordt erdoor bepaald of weinig of veel lucht de oven wordt binnengezogen. Deze luchtstroom, die over het vuur heen trekt, wordt secundaire lucht genoemd. De hoeveelheid aangezogen lucht komt tot uiting in de rook die uit de schoorsteen komt. Dit kun je controleren door achtereenvolgens de toetsen <1> tot en met <4> aan te slaan terwijl de trein rijdt. De rook die je te zien krijgt na het indrukken van <1> of <2> bevat teveel lucht en is licht van kleur. Wanneer de rook te donker gekleurd is (toets <4>) dan is de hoeveelheid lucht in het mensel onvoldoende. De juiste hoeveelheid lucht in de rook zie je wanneer je toets <3> indrukt.
   Met toets <F> zet je de ovendeuren stap voor stap verder open. Het tegelijk indrukken van toetsen <SHIFT> en <F> sluit de deuren steeds een stap.

Ten tweede kun je met de stand van de ovendeuren de temperatuur bepalen. Wanneer je de deuren gesloten houdt wordt weinig of geen lucht naar binnen gezogen. De temperatuur in de ketel loopt dan op omdat de lucht niet voor afkoeling kan zorgen. Het helemaal openzetten van deze deuren heeft natuurlijk tot gevolg dat de temperatuur verlaagd wordt.

Middenboven de ovendeuren zie je een thermometer die de temperatuur binnen de oven aangeeft.

Teneinde een ideale temperatuur aan te kunnen houden mag je niet teveel kolen in de oven gooien. Het vuur wordt daardoor verstikt en er treedt afkoeling op. Te weinig kolen is natuurlijk ook weer niet goed, aangezien je dan het risico loopt dat het vuur dooft.

Om de ideale hoeveelheid kolen in de oven te bepalen moet je de ruimte tussen de boven- en onderzijde van de deuren even denkbeeldig in drie gelijke stukken verdelen. Zolang de bovenkant van de kolenberg in het middelste deel blijft hoeft de stoker nog niet in actie te komen.

Wanneer de oven moet worden bijgevuld dien je op <RETURN> te drukken. De ovendeuren moeten dan eerst helemaal worden geopend, teneinde verlies van kolen tegen te gaan. Het bijvullen van kolen wordt in de rechterbovenhoek van het middelste scherm getoond.

Hier verschijnt een kolenschop die veel gelijkenis vertoont met het Romeinse cijfer I.

7. Met dit wiel bepaal je hoeveel water in de stoomketel wordt gepompt. Dit onderdeel van de locomotief (de *injectors*) is verantwoordelijk voor de hoeveelheid water die zich in de ketel bevindt. De toevoer wordt vergroot door toets <I> in te drukken en verkleind met toetsen <SHIFT> en <I>. Hoe meer water zich in de ketel bevindt, des te langer moet je stoken voordat het in stoom wordt omgezet. Dit kost dus veel extra kolen.

   Iedereen die wel eens water heeft gekookt in een grote pan zal weten wat er tijdens dit proces gebeurt. Er vormen zich, voordat het water kookt, kleine luchtbelletjes aan de bodem van de pan. Deze belletje, die warme lucht bevatten, stijgen naar het wateroppervlak en spatten uit elkaar. De hoeveelheid opstijgende luchtbelletjes wordt steeds groter. Ook de afmeting van de bellen wordt groter. Vlak voordat het water echt kookt ontstaat een woest kolkende watermassa in de pan. Bij een stoomtrein vinden dezelfde gebeurtenissen op veel grotere schaal plaats. Wanneer teveel water in de ketel zit loop je het risico dat er geen stoom in de cylinders wordt geperst, maar water. Dit heeft veel schade aan de machinerie tot gevolg.

   Links en rechts naast de thermometer zijn, om het waterpeil in de gaten te kunnen houden, twee meters aangebracht.

   Het effect van teveel water hebben we al uitvoerig toegelicht. Wat gebeurt er echter wanneer de ketel te weinig water bevat? In dat geval loopt de temperatuur binnen de ketel zo hoog op dat twee speciale zekeringen *(fusible plugs)* smelten. Hierdoor komt stoom in de oven terecht. Deze stoom zorgt dan weer voor afkoeling van het vuur.

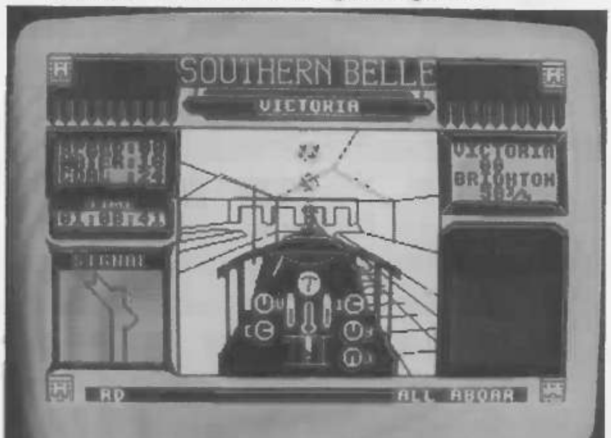
   Het ideale waterniveau kun je het beste zo afstemmen dat de meters in de bovenste helft blijven staan.

8. Om vuur gaande te houden zijn twee dingen nodig, te weten brandstof en zuurstof. De benodigde zuurstof wordt aan de onderkant van het vuur aangezogen en wordt de primaire luchtstroom genoemd. De hoeveelheid aangezogen zuurstof wordt bepaald door de stand van dit instrument (de *dampers*). Wanneer je meer zuurstof door het vuur leidt met toets <D> stijgt de temperatuur van het vuur. Hierdoor wordt in de ketel meer stoom gevormd en wordt de druk groter. De hoeveelheid aangevoerde zuurstof verminder je door toetsen <SHIFT> en <D> in te drukken. Indien de wijzer naar boven wijst is de *damper* gesloten.

   In combinatie met de positie van de *firehole doors* regel je met de *dampers* de hit-

te van het vuur. Wanneer het vuur te heet is verstook je meer kolen dan nodig is.

9. Het laatste instrument dat in de cabine zichtbaar is, is de manometer *(steam pressure gauge)*. Deze meter geeft de druk binnen de stoomketel weer. De druk wordt gemeten in ponden per vierkante inch, oftewel *pounds per square inch (p.s.i.)*. De wijzer loopt van links (lage druk) naar rechts. De maximale druk die de ketel kan doorstaan bedraagt 200 p.s.i. Komt de druk hierboven, dan worden automatisch twee drukventielen geopend, waardoor stoom ontsnapt. De druk wordt dan van de ketel gehaald, waardoor het spel voortijdig is afgelopen.
   Hoe dichter de druk de maximum toelaatbare benadert, des te meer vermogen kunnen de machines leveren.
   Het belang van de manometer werd al jaren geleden bezongen door de uit de Fabeltjeskrant bekende gebroeders Ed & Willem Bever. Op 31 januari 1970 kwam hun *"Stoomlied"* de hitparade binnen om daar 9 weken in te blijven staan. De eerste regel van het refrein van dit lied luidde: "Als je manometer goed staat, weet je wel dat alles goed gaat!"



Ingang van de Clayton tunnel

Nu we alle instrumenten hebben leren kennen weten we ook wat er mis kan gaan. Het niet juist bedienen van de locomotief kan leiden tot allerlei mededelingen op het beeldscherm. Deze mededelingen zijn te verdelen in twee hoofdgroepen.
De eerste groep bestaat uit lichte overtredingen die worden bestraft met een lagere eindwaardering. Dit zijn achtereenvolgens:

Em brake at ....
Dit geeft aan dat je, om ergens tijdig te kunnen stoppen, een noodstop hebt moeten maken.
No stop at ....
Je bent niet bij een station gestopt, terwijl dat volgens de dienstregeling wel had gemoeten.
No whistle at ....
Je bent vergeten een fluitsignaal te geven voor het vertrek, voor het binnengaan van een tunnel of bij nadering van een onderhoudsploeg.
Poor stop at ....
Je bent weliswaar gestopt bij een station, maar niet op de juiste plaats. Dit dient te geschieden binnen 60 feet voor het einde van het perron.
Rough stop at ....
Weliswaar minder ernstig dan een noodstop, maar toch ook niet prettig voor de passagiers.
Short stop at ....
Je hebt bij een tussenstation niet lang genoeg stilgestaan voordat je verder reed.
Speeding near ....
Je hebt bij de aangegeven plaats te hard gereden.

De tweede categorie mededelingen krijg je te zien na een fatale fout. Het spel is daarmee gelijk afgelopen.

Blowback
Je bent vergeten de *blower* aan te zetten in een tunnel. Het is ook mogelijk dat je de *regulator* hebt dichtgedraaid zonder de *blower* aan te zetten.
Boiler overfill
Het waterniveau in de stoomketel is te hoog geweest. De cylinders zijn hierdoor zwaar beschadigd, zodat verder rijden niet mogelijk is.
Crashed into Brighton station
Dit spreekt voor zich. Je hebt geprobeerd het station van Brighton aan de verkeerde kant te verlaten. Aangezien Brighton een kustplaats is moeten we aannemen dat je

het Kanaal bent ingedenderd.
Derailed
Wanneer je ergens de snelheidsbeperking op grove wijze overtreedt ontspoort de trein.
Fusible plugs gone
De ketel bevatte te weinig water.
Overran stop signal
Je bent door een onveilig sein gereden.
Unsafe reversing
Je snelheid bij het beklimmen van een heuvel was niet hoog genoeg. De trein is daardoor achteruit gereden.

Zoals beloofd komen we ook nog even terug op de geboden submenu's. In deze menu's kun je aangeven welke taken je precies wilt gaan uitvoeren. Op niveau <1> bedien je drie instrumenten. Naarmate je een hoger niveau kiest komen hier steeds meer functies bij, totdat je uiteindelijk met keuze <5> de trein volledig zelf bestuurt, zonder hulp van de computer.
De commando's die nog niet aan de orde zijn gekomen zijn:

<S>	Aan- en uitschakelen van de rook
<T>	Te allen tijde opvragen van de dienstregeling
<F1>	Rit afbreken en terug naar het hoofdmenu
<SPATIE>	Ontvangst van berichten bevestigen (Bijvoorbeeld het bericht dat het remvermogen tijdens de *problem run* verminderd is.)

Na het oproepen van de dienstregeling staat je nog een aantal mogelijkheden ter beschikking. Zo kun je de huidige positie op cassette saven door het indrukken van de <S>. Ook kun je kijken of je inmiddels fouten hebt gemaakt door de *event page* op te roepen door middel van het aanslaan van toets <E>.

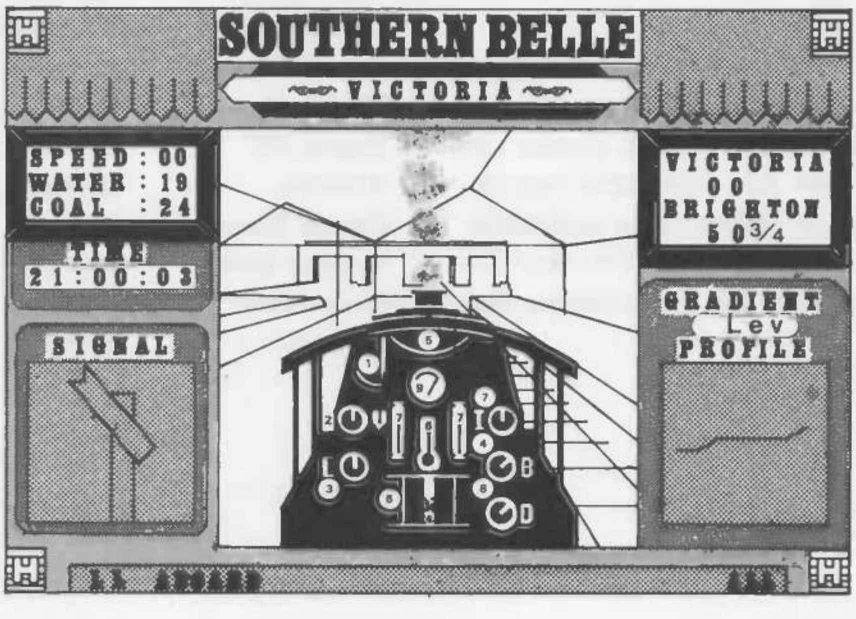
Om na het bestuderen van de dienstregeling de rit voort te zetten druk je <RETURN> in.
Een eerder gesavede situatie kun je opnieuw laden door in het hoofdmenu toets <L> aan te slaan.

De afstandstabel

Naam station/tunnel	Afstand vanaf Victoria	Maximum snelheid
Battersea Park	1,75 mijl	40 mijl
Clapham junction	2,75 mijl	40 mijl
Wandsworth Common	4 mijl	geen
Balham	4,75 mijl	45 mijl
Streatham Common	6,25 mijl	60 mijl
Norbury	7,5 mijl	geen
Thornton Heath	8,75 mijl	geen
Selhurst	9,5 mijl	45 mijl
East Croyden	10,5 mijl	geen
South Croydon	11,5 mijl	geen
Purley Oaks	12,75 mijl	geen
Purley	13,75 mijl	geen
Coulsdon North	15,25 mijl	geen
Carehill Tunnel	15,75 mijl	geen
Quarry Tunnel	17,75 mijl	geen
Redhill Tunnel	20,75 mijl	50 mijl
Earlswood	21,75 mijl	50 mijl
Salfords	23,75 mijl	geen
Horley	26 mijl	geen
Gatwick Racecourse	26,75 mijl	geen
Three Bridges	29,5 mijl	geen
Balcombe Tunnel	32 mijl	geen
Balcombe	34 mijl	geen
Ouse Viaduct	36,75 mijl	geen
Haywards Heath	38 mijl	geen
Folly Hill Tunnel	38,5 mijl	geen
Wivelsfield	40,75 mijl	geen
Burgess Hill	41,75 mijl	geen
Hassocks	43,75 mijl	geen
Clayton Tunnel	44,25 mijl	geen
Patcham Tunnel	47,75 mijl	geen
Preston Park	49,5 mijl	geen
Brighton	50,75 mijl	geen

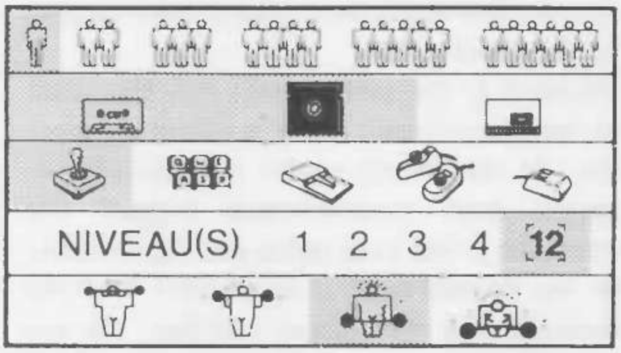
Speeltips

De meest efficiënte manier om de trein in beweging te brengen is de volgende:
Leidt zoveel mogelijk stoom naar de cylinders door vier maal toets <C> *(cut off)* in te drukken.
Vervolgens druk je tweemaal toets <R> *(regulator)* in om de energie op de wielen over te brengen. Even later zal de trein langzaam wegrijden. Wanneer de trein een snelheid van minimaal 4 mijl per uur heeft kun je meer energie op de wielen overbrengen door toets <R> nog een paar keer aan te slaan.
Bij een snelheid van ongeveer 18 mijl per uur kun je de *cut off* terugschakelen door één maal <SHIFT> en <C> in te drukken.
Bij een snelheid van ongeveer 25 mijl per uur kun je de *cut off* nog een stap terugzetten door nogmaals <SHIFT> en <C> in te drukken. De wijzer van instrument 3 wijst dan naar rechts.
Bij het passeren van de Patcham Tunnel moet je de *cut off* nog een stap terugbrengen, zodat de wijzer schuin naar rechtsboven wijst. De snelheid van de trein moet dan ongeveer 62 mijl per uur bedragen.
Doordat het laatste deel van het traject bergafwaarts voert zal je snelheid bij Preston Park iets opgelopen zijn. Als het goed is rijd je echter niet harder dan 68 mijl per uur.
Ongeveer ½ mijl voor het einde van de rit druk je een paar keer <SHIFT> en <R> (de *regulator*) in, zodat de wijzer van instrument 1 geheel aan de rechterzijde staat.
Als het goed is, is de snelheid bij het passeren van de laatste seinpaal teruggebracht tot ongeveer 35 mijl per uur.
Bij het begin van het perron mag je niet meer sneller dan 20 mijl per uur rijden.
Rem niet te hard af, want dat kost punten bij de eindwaardering. Je mag de remmen *(vacuum brake)* slechts zover aantrekken dat de wijzer van instrument 2 naar rechts wijst.
Vergeet vlak voordat je een tunnel binnenrijdt niet de *blower* aan te zetten door toets <B> in te drukken.
Dit geldt ook wanneer je de *regulator* geheel sluit.
Wanneer je een onderhoudspleog nadert mag de snelheid niet hoger dan 30 mijl per uur zijn.
Wanneer je hebt gekozen voor een scenario waarin je bij één of meerdere stations moet stoppen, moet je er rekening mee houden dat je een minuut stil moet blijven staan. Dit om de passagiers gelegenheid te geven in en uit te stappen.
Vergeet niet, voordat je wegrijdt, een tunnel binnengaat of bij het naderen van een onderhoudsploeg de stoomfluit te gebruiken.



SPACE HARRIER

Elite Systems Ltd. Chris Butler Home Software Benelux





Doel

In het spel *Space Harrier* heb je een *jet-pack* omgegord. Terwijl je laag over het oppervlak van een planeet scheert moet je proberen de tegenstanders, die zich in verschillende gedaanten aandienen, van het lijf te houden.

Beschrijving

Iedereen die wel eens een speelhal betreden heeft, heeft ongetwijfeld kennis gemaakt met het schietspel *Space Harrier.* Voor het handjevol mensen dat echter nog nooit van dit spel gehoord heeft, zullen wij hier iets dieper op ingaan.

Het originele speelhal spel *Space Harrier* is gemaakt door Sega Enterprises Ltd., inmiddels een beroemde naam in de electronische amusements wereld. Blijkbaar was men bij Sega niet meer tevreden met de bekende stilstaande kasten. De perfecte graphics waren niet meer genoeg, zo redeneerde men bij Sega. Er moest iets nieuws worden ontwikkeld.

Space Harrier was het resultaat. Het spel bevat niet alleen het vertrouwde beeldscherm, maar ook een daaraan gekoppelde zitplaats. Het geheel is opgehangen in een hydraulisch systeem dat reageert op de bewegingen van de joystick. Wanneer de speler de joystick bijvoorbeeld naar voren duwt, duikt de hele kast, inclusief de stoel naar voren. Het lijkt hierdoor alsof je een zweefduik maakt. Door deze beweging wordt een extra dimensie toegevoegd aan het spelen van een spel, aangezien de speler sterk de indruk krijgt zelf een integraal deel van het spel uit te maken. Een ander voorbeeld van een hallen-spel dat met een vergelijkbare techniek werkt, is *Hang On.* De speler zit hierbij op een race-motor en bestuurt de motor door zijn lichaamsgewicht te verplaatsen, zodat de motor overhelt. We zullen het hier echter niet over racen hebben.

Toen de eerste berichten over een home computer versie van het spel *Space Harrier* in de computerpers opdoken, volgde al vrij snel een sceptische reactie. Een dergelijk spel zou nooit die spanning kunnen geven als zijn grote broer in de speelhallen. Grappen over speciale hardware uitbreidingen, zoals robot armen die een stoel moesten bewegen waren dan ook niet van de lucht. Eindelijk was het dan zover. Vol spanning werd het spel geladen. Behalve het hydraulische mechanisme schenen de meeste elementen uit het spel aanwezig te zijn. Na enige tijd te hebben gespeeld kwamen we tot de conclusie dat Chris Butler een volwaardig produkt had afgeleverd. Toegegeven, *Space Harrier*

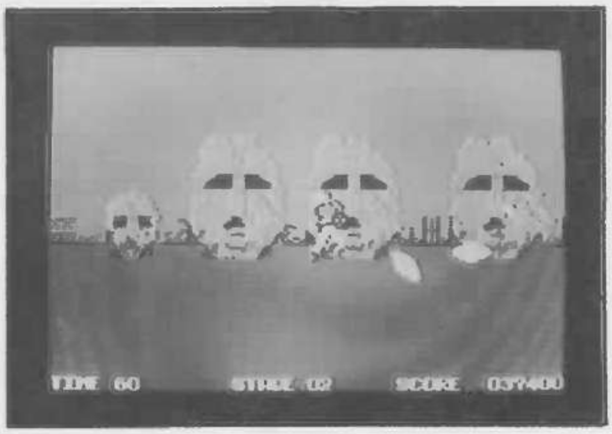
is niets meer of minder dan een eenvoudig schietspel. Het spelen ervan is echter een bijzondere ervaring, hetgeen te danken is aan de grote snelheid van het spel. De snelheid waarmee de verschillende tegenstanders en obstakels over het scherm vliegen is vergelijkbaar met bijvoorbeeld het spel *Mercenary.* In tegenstelling tot dit spel bestaan de graphics echter uit solide sprites die met een razende vaart op de speler af komen vliegen terwijl zij allengs groter worden. Ook het bewegen van de horizon gebeurt uiterst soepel. Vooral deze elementen maken *Space Harrier* tot een spel waar de ware fan van schietspellen niet om heen kan. Het is alleen jammer dat er een paar kleine schoonheidsfoutjes in het spel zijn blijven zitten. Zo gebeurt het namelijk af en toe dat de held zich te pletter vliegt tegen een niet bestaand obstakel.

Zoals meestal het geval is, is het scenario dat aan het spel ten grondslag ligt magertjes. Het hoofdfiguur van het spel is een ervaren strijder van het Space Harrier Corps, een onderdeel van Intergalactic Law Enforcement.
Hij trekt ten strijde naar de ver afgelegen planeet *Dragonland.* Deze planeet is bezet door vijandige wezens die de held van het spel met zijn laserpistool moet uitroeien. Hij vliegt van stad naar stad (lees van aanvalsgolf naar aanvalsgolf). Aan het einde van iedere golf wacht hem een formidabele tegenstander die meerdere malen moet worden getroffen.
De dappere strijder moet oppassen dat hij niet zelf wordt getroffen door de vijand. De ontlading van hun energie wapen is te herkennen aan een dodelijke gele schijf. Een ander gevaar vormen de obstakels die in sommige gevallen niet kunnen worden opgeblazen.

De eerste stad die bevrijd moet worden is *Moot.* Deze stad wordt gekenmerkt door struiken en bomen op de grond en asteroïden en groepen ruimteschepen in de lucht. Aan het begin van deze stad krijg je 60 seconden de tijd om de draak aan het einde ervan te bereiken en te doden.
Zodra de beschikbare tijd voorbij is, krijg je de beschikking over 10 levens. Het is in principe mogelijk om de tweede stad te bereiken voordat de seconden teller op nul staat. Uiteraard is het ook mogelijk om alle levens te verspelen voordat je de eerste draak hebt verslagen.
De tweede stad is *Geeze,* te herkennen aan de stenen pilaren die er staan. Deze kunnen niet worden opgeblazen, dus je moet ze proberen te ontwijken.
Wanneer je een pilaar raakt met een schot uit het laserpistool, scoor je echter wel punten. De stad wordt verder nog onveilig gemaakt door rondzwevende koppen van steen, die je wel kunt opblazen. Aan het einde van de stad word je opgewacht door een formatie van vijf stenen hoofden, die een spervuur openen.
De derde stad luistert naar de naam *Amar.* Deze stad wordt gekenmerkt door de aanwezigheid van diamanten en pilaren. De laatste zouden zo weggelopen kunnen zijn uit het spel *Tau Ceti.* Aan het einde van de stad sta je oog in oog met een twee-koppige slang. Nadat je deze hebt overwonnen, vervolg je de tocht in *Ceiciel.* Deze stad staat vol met een soort zeeanemonen en champignons. Het dierlijke leven wordt vertegenwoordigd door vlinders. De uitgang wordt bewaakt door een immense robot die je meerdere malen moet raken voordat hij vernietigd is. Van hieruit wordt de tocht vervolgd naar *Ida.* Deze stad is bezaaid met een soort versteende termietenheuvels. De heuvels vormen een goede schuilplaats voor de robots die de stad bevolken.
Om de stad weer te verlaten zul je een grote slang moeten uitschakelen. Het landschap van *Revi,* de stad die nu op het programma staat heeft veel weg van *Moot.* De bewoners zijn blijkbaar familie van de stenen koppen uit *Geeza.* Bij de stadspoorten word je opgewacht door een formatie van vijf rondzwermende champignons.
Minea zou een tweelingstad kunnen zijn van *Geeza,* ware het niet dat je aan het einde een tweekoppige slang moet verslaan. *Drail* is, behalve de kleurstelling, een exacte kopie

van *Amar.* Voordat je naar de volgende stad kunt vliegen moet je echter afrekenen met een formatie asteroïden die om een ruimteschip cirkelen.
We vervolgen de reis door *Asute.* Probeer de asteroïden te ontwijken terwijl je de stenen koppen en de ruimteschepen opblaast. Aan het einde van de stad probeert een robot je het leven zuur te maken.
Vervolgens vlieg je *Vicel* binnen. Deze stad lijkt sprekend op *Ceiciel.* Het enige verschil is dat de champignons je nu om de oren vliegen. De uitgang wordt versperd door een draak. De stad die hierop volgt heet *Mark. Mark* vertoont grote gelijkenis met *Amar.*
Aan het einde ervan moet je een groep van vijf stenen koppen uit de weg ruimen. De laatste stad die je moet schoonvegen heet *Absymbel.* Hier is de bodem weer bezaaid met die vreemde termietenheuvels, waartussen zich grote scharen robots ophouden. Om de stad weer te verlaten moet je een strijd op leven en dood leveren met een twee-koppige slang.

Mocht je nu denken dat je het karwei hebt geklaard, dan moeten we je teleurstellen. Het spel begint weer gewoon van voren af aan in de stad *Moot.*
Wanneer het je op dit punt allemaal wat te veel mocht worden, dan kun je even uithijgen door de <SPATIEBALK> in te drukken. Het spel wordt weer hervat wanneer je nogmaals op de <SPATIEBALK> drukt. Het pauzeren kan uiteraard te allen tijde gebeuren.



De stenen koppen in Geeze

Speeltips

Een eigenschap die dit soort snelle actiespellen gemeen hebben is het feit dat er weinig tips te geven zijn. Het verschil tussen overleven en overlijden schuilt voor het belangrijkste deel in een razendsnel reactievermogen.
Vandaar dat we als advies weinig meer kunnen geven dan de raad om de patronen van de aanvallers te bestuderen.
De robot aan het einde van de stad *Ceiciel* beweegt bijvoorbeeld altijd in hetzelfde patroon. Hij beschrijft, al schietend, een cirkel tegen de wijzers van de klok in. Als de cirkel voltooid is, komt de robot in het midden van het beeldscherm razendsnel naar voren gesneld, waar hij dan eventjes blijft stilstaan. Dit is het moment om jouw wapen af te vuren.
De meeste bewakers aan het einde van een stad volgen ongeveer hetzelfde patroon. Het beste kun je dus constant in beweging blijven om de gele projectielen te ontwijken. Als je ervoor zorgt op het juiste moment in het midden van het beeldscherm klaar te staan op het moment dat de tegenstander het dichtst genaderd is, heb je de meeste trefkans.

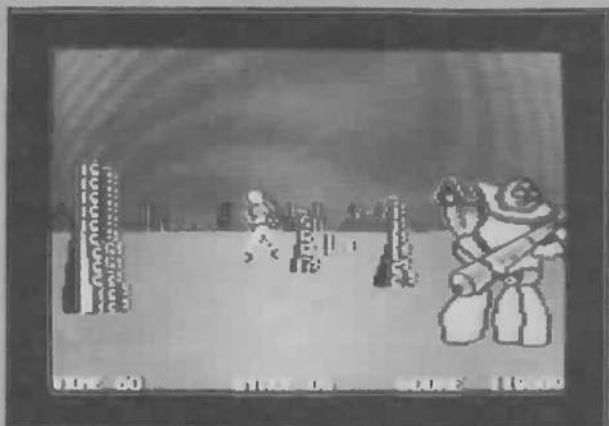
Wij stonden er zelf een beetje verbaasd van te kijken, maar er blijken toch nog mensen te zijn voor wie het allemaal een beetje te traag gaat. Dit leiden we tenminste af uit een poke die ons door een lezer is toegezonden. Nadat het spel op de normale wijze is geladen, moet je de computer resetten (hardware reset).
Vervolgens tik je in:
''POKE14212,234:SYS2128'' en
<RETURN>.
Het spel is nu zo snel geworden dat zelfs Jeff Minter er moeite mee heeft.

Een poke die wat meer nut heeft is de volgende. Laadt het spel en reset de computer. Tik het volgende in:
''POKE5834,234:POKE5835,234:POKE58 36,234:SYS2128'' en <RETURN>.
Dit heeft tot resultaat dat de klok op zestig seconden stil blijft staan. Hierdoor heb je een ongelimiteerde hoeveelheid levens.

Minder nuttig, maar mistens zo vermakelijk is het Rita Corita effect. Om te beginnen laadt je het spel weer en je reset de computer. Tik daarna in:
''POKE53277,3:SYS2128'' en
<RETURN>

Spelers die al een tijdje meelopen kennen natuurlijk het begrip ''smart bomb''. Dit is een bom die zowat alles dat zich op het beeldscherm bevindt in een klap uitschakelt. Wil je er een hebben in *Space Harrier?*
Laadt het spel, reset de computer en voer in:
''POKE6666,234:SYS2128'' en
<RETURN>

De laatste poke die we voor de lezers hebben is voor spelers die niet de beschikking hebben over een joystick met snelvuur inrichting.
Laadt het spel weer, reset de computer en tik de volgende poke in:
''POKE7236,0'' <RETURN>
''POKE7231,0'' <RETURN>
''SYS2128'' <RETURN>

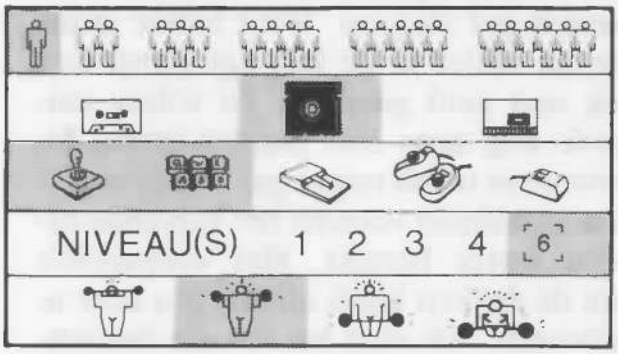


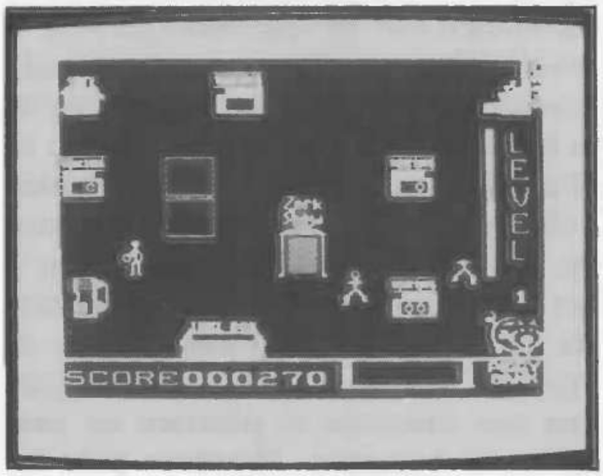
Een robot in Ida

SPARE CHANGE

S

Brøderbund Software Steven Ohmert Aackosoft





Doel

Als exploitant van een amusementshal moet je voorkomen dat de belangrijkste attractie de zaak verlaat, en voor zichzelf gaat beginnen. De tegenspelers in dit spel zijn de Zerks die proberen geld te stelen uit de automaten.

Beschrijving

De actie vindt plaats in een amusementshal waar de belangrijkste attractie wordt gevormd door vreemde wezentjes.

Deze staan beter bekend onder de verzamelnaam Zerks. Deze Zerks nu vinden dat ze lang genoeg zijn uitgebuit door de exploitant van de amusementshal, en hebben besloten om wat beter voor zichzelf te gaan zorgen. Om te gaan rentenieren hebben ze echter de nodige financiële draagkracht nodig. Daarom rennen ze langs de automaten om zich te voorzien van muntjes, die vervolgens richting spaarvarken verdwijnen. Aangezien de exploitant van het hele spul liever niet ziet dat zijn publiekstrekkers stil gaan leven probeert hij dit uit alle macht te voorkomen door de Zerks te snel af te zijn. Zodra het spel is geladen volgt na het titelscherm een demonstratie van hetgeen je te wachten staat. Door een druk op de vuurknop van de joystick, of door een willekeurige toets aan te slaan begint het spel. Links boven in het beeld zie je de exploitant bij de brandkast staan.

Rechts boven is de kassa zichtbaar, en ongeveer midden onder zie je de jukebox staan. Verder zijn er vier automaten waaruit de speelmuntjes kunnen worden gehaald. Centraal in beeld staat een poortje met daarvoor een rood gordijn, de toegang tot het Zerk Theater. Links daarvan is een kist geplaatst waarin de eigenaar van de hal de muntjes moet verzamelen. Tenslotte zie je in de uiterste rechter beneden hoek het spaarvarkentje van de Zerks. Om dit alles eens op je gemak te bekijken druk je <RUN/STOP> in, waarna het spel tijdelijk wordt gestopt. Om verder te gaan moet je een willekeurige toets indrukken. De toetsen om het spel door middel van het toetsenbord te besturen zijn goed gekozen. Dit zijn namelijk de <I>, <J>, <K> en <M> voor respectievelijk omhoog, links, rechts en

omlaag. Ook kunnen de toetsen <A> en <Z> voor omhoog en omlaag worden gebruikt. Voor links en rechts zijn er zelfs een tweetal alternatieven, te weten <,> en <.> of <:> en <;>. Zodra het spel is gestart beginnen de Zerks rond te rennen en proberen ze de automaten met de speelmuntjes leeg te roven. Wanneer ze een muntje te pakken hebben proberen de Zerks dit veilig in hun spaarvarken te gooien. Indien ze erin slagen vijf muntjes te verzamelen hebben ze voldoende kapitaal om zich op een zonnig eiland te vestigen, en is het spel afgelopen. Dit kan op het eerste niveau worden voorkomen door de eigenaar van de hal aan de onderkant van een automaat te plaatsen en naar boven te bewegen. Hierdoor pakt hij een muntje. Deze munt kan nu naar de rechterkant van de juke-box worden gebracht en daarin worden geworpen. Aangezien de Zerks een vrolijke natuur hebben en snel zijn afgeleid, zullen ze naar de juke-box rennen en daar enthousiast een dansje maken zolang de muziek klinkt. Nu heeft de exploitant de tijd om een muntje uit de automaat te halen. Hiermede moet hij naar de kist rennen en er boven gaan staan. Door naar beneden te bewegen laat hij het muntje hier vallen.

Als de twee muntjes uit de automaat zijn gehaald kan hij twee nieuwe muntjes trekken. Hiervoor moet hij echter eerst geld gaan halen bij de kassa. Het geld moet vervolgens in de sleuf van de automaat worden gestopt, waarna er twee nieuwe muntjes verschijnen in de lade van de automaat. In iedere automaat zitten acht speelmunten. De automaat kan worden bijgevuld met een zak geld die uit de brandkast moet worden gehaald. De consequentie hiervan is echter wel dat er twee muntjes vanuit de kist moeten worden betaald. Nadat het tiende muntje in de kist is gegooid, gaat het rode gordijn open en kan de exploitant het theater binnengaan. Wacht echter nog even voordat je opgelucht naar binnen rent, want hoe meer munten er in de kist zijn verzameld, des te eerder kun je de volgende ronde bereiken. De volgende telling wordt hierbij gebruikt: De onderste negen muntjes leveren ieder 500 punten op, en worden uit de kist gehaald. De muntjes in de bovenste helft van de kist worden naar onderen gebracht en leveren 1.000 punten per stuk op. Voor iedere munt die nu onder in de kist ligt wordt een zak met geld gegeven, en iedere zak geeft nog eens 500 punten extra. Er moeten in totaal negen geldzakken worden verzameld voordat het volgende niveau wordt bereikt. Het verzamelen van de zakken hoeft niet in één keer te gebeuren. Als men het theater binnengaat worden de door de Zerks gestolen munten uit de spaarpot verwijderd.

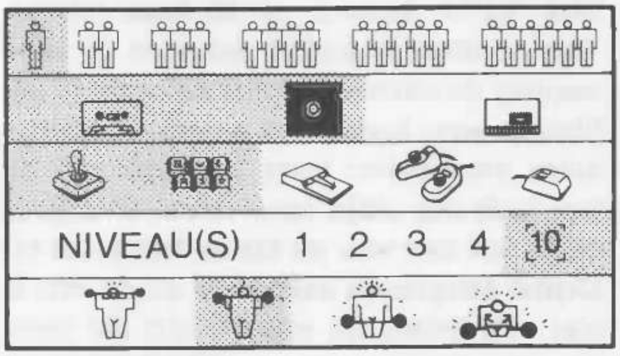
Van deze wetenschap kun je nu gebruik maken, door als er vier munten in de spaarpot zitten het theater binnen te gaan, waardoor de Zerks van voren af aan moeten beginnen. Het is overigens ook mogelijk om onderweg een munt van een Zerk terug te pakken door over hem heen te lopen. De Zerk is nu zeer verbolgen over dit onrecht en staat enige tijd te stampvoeten van woede. Na ieder veld dat je hebt gespeeld kun je in het theater eerst kijken naar een tekenfilmpje met de Zerks. Veld twee wijkt niet zoveel af van het eerste veld. De enige uitbreiding bestaat eruit dat er bovenaan een tweede telefoon is verschenen. Als je hier een muntje in werpt gaan beide telefoons rinkelen en, nieuwsgierig als ze zijn, lopen de Zerks ieder naar een telefoon toe. Ze voeren dan samen een gesprek. Het loont de moeite om af en toe eens te kijken of het in het telefoontoestel gegooide muntje terug is gekomen in het geldbakje, want doordat voor de toestellen inferieure materialen zijn gebruikt wil dat soms wel eens gebeuren. Het muntje kan dan weer opnieuw worden ge-

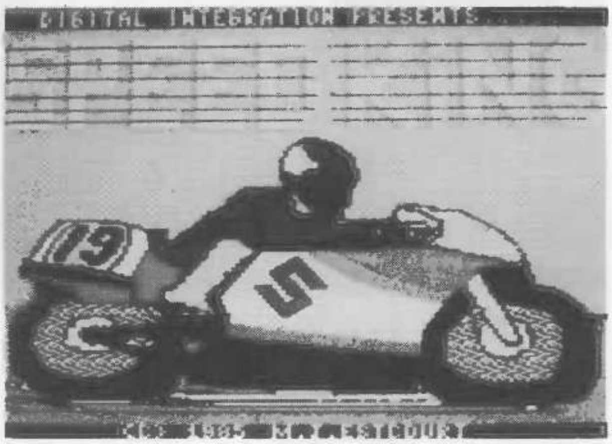
bruikt. Op het derde niveau is de telefoon inmiddels vervangen door een popcorn automaat. Ook het gezellige knapperen van de maiskorrels wekt de interesse van de Zerks op. In het vierde veld is de popcorn machine weer vervangen door een telefoon. Bovendien is de linker muntjesautomaat vervangen door een fruitkast. Om hierop te spelen moet je uit de kassa geld halen, en dat hierin werpen. De gokkast betaalt onmiddellijk uit, en de gewonnen muntjes verdwijnen rechtstreeks in de kist. Drie gele vlakjes is de hoogst mogelijke combinatie, en levert negen muntjes op. De punten die verder in het spel zijn te verdienen zijn: voor het pakken van een muntje uit de automaat 10 punten, voor het afleiden van de Zerk's 200 punten en ieder muntje dat in de kist verdwijnt is goed voor 250 punten. Na iedere vier velden krijg je een Zerk Show Machine voor jezelf, en het is de bedoeling er zoveel mogelijk te verzamelen. Na de vierde ronde kun je alle cartoons nog eens bekijken, of meteen verder spelen. Als het spel je wat te eenvoudig is geworden kunnen de gedragingen van de Zerks aanpassen door op <F1> te drukken. Er verschijnt dan het zogenaamde Zerk Control Panel. Hierop kunnen de zeven eigenschappen van de Zerks worden veranderd. Dit gebeurt door het indrukken van de <,> en <.> toetsen (of <:> en <;>). Het nieuwe gedragspatroon is meteen te zien aan de Zerks die onder in beeld reageren op de nieuwe omstandigheden. Als de moeilijkheidsgraad wordt verlaagd vervalt het recht om op de top 10 lijst te worden opgenomen. Om de topscores te zien kan je op <H> drukken. Om het spel te herstarten moet je <RESTORE> indrukken.

SPEEDKING

S

Digital Integration | Mervyn Estcourt | Home Software Benelux





Doel

Met Speedking kan ook jij nu over een tiental wereldberoemde racecircuits scheuren met je zware racemotor. Het uiteindelijke doel is uiteraard het wereldrecord te veroveren op alle circuits.

Beschrijving

Digital Integration is een softwarehuis dat zich in het verleden voornamelijk op de Spectrum markt richtte maar het laatste jaar ook prachtige produkten uitbrengt voor andere huiscomputers. Digital Integration is beroemd geworden met het programma Fighter Pilot voor de 48K Spectrum. Dit programma is ondertussen ook geconverteerd naar andere computers zoals Amstrad/Schneider, Atari en Commodore 64. Fighter Pilot is een uitstekende F-15 vluchtnabootser, waarin een forse dosis actie mogelijk is. Dit gepaard met een zeer goede grafische vormgeving en zeer vele mogelijkheden binnen het programma maken Fighter Pilot tot een niet te versmaden produkt. Na het succes van Fighter Pilot heeft Digital Integration niet zoals zovele huizen voor de makkelijke manier geopteerd door steeds weer hetzelfde programma in een ander jasje uit te brengen. Integendeel, men is zich uitsluitend gaan toeleggen op nabootsers wat geresulteerd heeft in een reeks uitstekende produkten zoals Speedking (motor) en Tomahawk (helikopter).
Ieder Digital Integration produkt is goed doordacht, ziet er grafisch zeer verzorgd uit en biedt vele uren spelplezier. Uiteraard heeft dit alles ook een keerzijde. Die keerzijde is dat Digital Integration slechts twee tot drie keer per jaar een nieuw produkt uitbrengt. De research en ontwikkeling kost zeer veel tijd. Gelukkig is het resultaat er dan ook naar.

Speedking is een racemotor nabootser met zeer veel mogelijkheden. Wat voor type motor je bestuurt is niet zeker maar het titelbeeld doet vermoeden dat je het strijdperk betreedt met een 500 CC Suzuki.

Na het inladen dient allereerst een code ingevoerd te worden om het spel te kunnen starten. Deze codes kun je vinden aan de binnenzijde van het cassettehoesje.
Het programma vraagt bijvoorbeeld: voer code 267 in. Je ziet op de tabel op het cassettehoesje dat je dan vervolgens 929 moet intikken.
Nadat je de correcte code ingevoerd hebt, verschijnt het titelbeeld. Even later komt de tribune naast de start in beeld. Althans, dat

denken we. We gaan ervan uit dat de gekleurde rondjes hoofden voorstellen. Vrolijk wapperen boven de tribune de vlaggen in de computerwind.



De eretribune

Op het bord boven de tribune wordt links weergegeven op welke baan je gaat rijden. Met functietoets <F1> kun je een ander circuit kiezen. In totaal kent Speedking 10 circuits: Zweden, Spanje, West Duitsland, San Marino, Silverstone, Italië'', Daytona, Brands Hatch, Donington en Paul Ricard. Voor beginners is Zweden aan te raden, dit circuit kent de minst scherpe bochten.
Rechts vind je een overzicht van de afgelopen race.
Omdat je nog niet gereden hebt, zijn de gegeven waarden niet reëel.

Best Position 20 : De beste plaats waarop je geëindigd bent in een race.
Lap Record 99.99.9 : De snelste rondetijd.
Best time 99.99.9 : De beste tijd waarin je een race uitgereden hebt.

Langs de onderzijde van de tribune zie je dat een aantal opties mogelijk zijn.
Met de <SPATIEBALK> kun je de baan bekijken. In razendsnelle vaart wordt het gehele circuit getoond.

Mocht je op een bepaald circuit willen oefenen, dan kan dit door <F5> in te drukken. Je komt dan alleen op de baan, zonder tegenstanders en kunt op deze wijze oefenen voor de race.
Met <F3> bepaal je het aantal rondes waaruit een race zal bestaan: 2, 4 of 6.

Met <F8> bepaal je op welk niveau je gaat racen:
CHAMPION: Kampioen.
NOVICE: Beginner.
PRO: Professional.
De moeilijkheidsgraad bepaalt hoe goed je negentien tegenstanders zullen zijn in de race. Ook hun weggedrag (hinderen etc.) is hiervan afhankelijk.

Met <F7> kom je op de baan terecht. Voor je staan de andere racers, in de verte wappert de startvlag. Het is nu opletten geblazen, want hoewel een aantal geluidssignalen weerklinken komt het begin van de race toch nog altijd onverwacht. Overigens blijkt ook hier weer uit kleine details dat bij Digital Integration nagedacht wordt. Het is niet echt belangrijk maar je ziet dat jouw coureur zijn motor in evenwicht houdt door zijn voet op de baan te plaatsen. Ook het naar links en rechts leunen tijdens de race is overtuigend.
Laatste (en kleinste) detail is de wijze waarop het idee van ronddraaien aan het achterwiel gegeven wordt.

Bovenin beeld worden alle noodzakelijke gegevens met betrekking tot de race bijgehouden. Je ziet in totaal vier klokken, links twee en rechts twee. Hier komen we zo meteen nog op terug. In het midden zie je *POS. 20* staan. Hier kun je zien op welke plaats je je op dat moment bevindt, en dus ook hoeveel tegenstanders er nog voor je rijden in de race.
Op de onderste regel zie je van links naar rechts:

LAP 01: ronde 1
MPH 000: snelheid in mijlen
GEAR 1: eerste versnelling

De klok linksboven geeft de beste rondetijd van alle op dit circuit gereden races weer.
De klok daaronder geeft de rondetijd van de zojuist gereden ronde. De klok rechtsboven geeft de totale racetijd van deze race. De klok eronder geeft de rondetijd van de ronde waaraan je nu bezig bent.

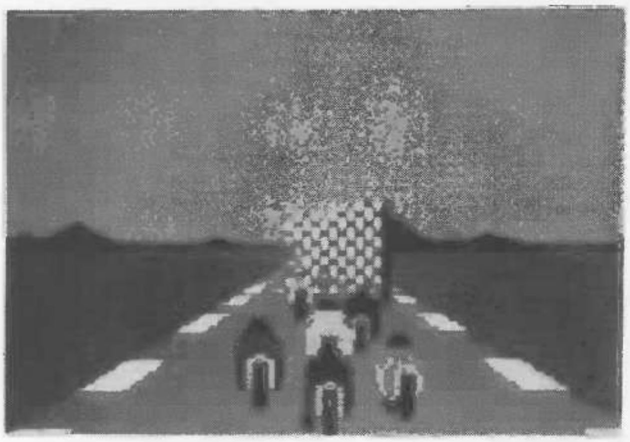
Aan het begin van een race starten de twee klokken rechts tegelijkertijd. Na het afleggen van een ronde wordt de rondetijd naar de klok linksbeneden verplaatst, de klok rechtsbeneden begint weer bij 00:00:0 te tellen terwijl de klok rechtsboven gewoon doortelt.

Je kunt Speedking met een joystick (poort 2) of op het toetsenbord spelen. Ook bij dit spel is het gebruik van het toetsenbord af te raden aangezien snel reageren dan niet lukt. Volledigheidshalve vermelden we toch welke toetsen te gebruiken zijn:

Gas geven:	< SPATIEBALK >
Naar links:	< < >
Naar rechts:	< > >
In een lagere versnelling zetten:	< A >
In een hogere versnelling zetten:	< Z >

Bij gebruik van een joystick is alles wat eenvoudiger:

Gas geven:	Vuurknop
Naar links:	Naar links drukken
Naar rechts:	Naar rechts drukken
In een lagere versnelling zetten:	Joystick van je af drukken
In een hogere versnelling zetten:	Joystick naar je toe halen.



Vlak voor de start

Wanneer je een joystick gebruikt kun je niet doorschakelen. Je moet tussen het schakelen de joystick altijd even in de neutrale middenstand terugbrengen.
Loslaten van de vuurknop (of de spatiebalk) vermindert de snelheid. Je kunt echter niet echt spreken van remmen. Houdt hiermee rekening!

Je motor heeft zes versnellingen. Iedere versnelling is bestemd voor een bepaalde snelheid. We zullen aangeven welke versnelling met welke snelheden gepaard is. Let ook goed op het motorgeluid. Je kunt horen wanneer het tijd wordt om door (of terug te schakelen.

1e versnelling: 00-42 mijl
2e versnelling: 43-56 mijl
2e versnelling: 57-83 mijl
4e versnelling: 84-144 mijl
5e versnelling: 145-175 mijl
6e versnelling: 176-250 mijl

Na het starten van de race moet je proberen zoveel mogelijk de ideale lijn te volgen. Onder de ideale lijn wordt verstaan die route waarbij zo min mogelijk stuurcorrecties uitgevoerd moeten worden. Wanneer je bijvoorbeeld een bocht naar links ingaat ga je ruim voor de bocht naar rechts en begint al vroeg in te sturen. Hierdoor wordt jouw route minder scherp dan de bocht is. Dit voorkomt ook dat je, om de bocht door te kunnen gaan, snelheid moet minderen. En dat laatste komt je rondetijd weer ten goede. Het is dan ook uitermate belangrijk dat je een circuit goed kent.
Snelheidsverlies (en tijdverlies) treedt op wanneer je op de rand van de baan (de rood/witte blokken) rijdt of zelfs op het gras buiten de baan terecht komt. Je loopt in dat geval ook nog het gevaar dat je onderuit gaat door in het gras liggende stenen. Weer kostbare tijd verloren!
Terwijl je weer overeind krabbelt schakel je razendsnel terug naar de eerste versnelling. Geef gas, stuur terug naar de baan en probeer de verloren rijd in te halen.
Kijk bij het inhalen van je tegenstanders uit.

Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad zal een coureur voor je gaan hangen en zodoende proberen te verhinderen dat je hem passeert. Neem even snelheid terug en laat hem in de waan dat je achter hem blijft. Meestal zal hij doorrijden en je de ruimte geven om te passeren. Grijp op dat moment je kans en scheur hem voorbij.
Kom je met hem in botsing dan kost dit nog meer kostbare tijd, bovendien krijg je strafseconden aan je rondetijd toegevoegd.

Na een onderuit gaan (ofwel door botsing ofwel buiten de baan) blijkt de enige fout in het programma. Het is in tegenstelling tot de werkelijkheid mogelijk op te trekken in de zesde versnelling. Het kost weliswaar veel tijd voordat je op snelheid bent, maar het kan wel. Geen ernstige fout, maar toch slordig van programmeur Estcourt.

Na het uitrijden van een race (je kunt overigens te allen tijde een race, demo of preview met <RESTORE> onderbreken) wordt medegedeeld hoeveel tijd je nodig gehad hebt voor deze race, op welke plaats je geëindigd bent en of je eventueel een nieuw ronderecord gehaald hebt.
De beste racetijd en rondetijd worden voor elk van de tien circuits apart bijgehouden.

Wat let je nog? Grijp je helm en toon wat je waard bent!

Speeltips

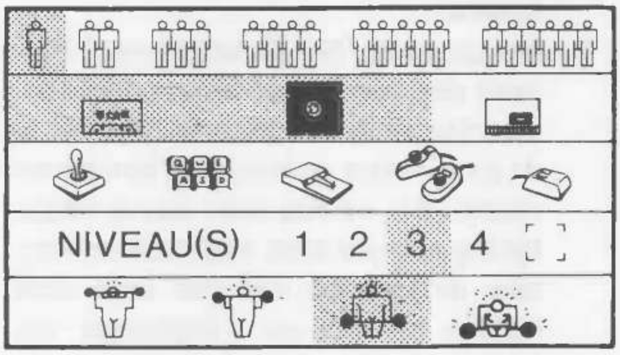
Het is uiterst raadzaam in de bochten meestal niet in te halen. De schobbejakken zullen altijd voor je gaan rijden en je hinderen. Kom je echter met forse snelheid aangescheurd dan kun je proberen binnendoor in te halen, d.w.z. vlak langs de binnenrand van de bocht te rijden. Dit lukt vaak wel, doch 100% succes kunnen we niet garanderen.
Een methode die meer kans op succes biedt is de volgende: Blijf in de bochten achter je voorgangers hangen. Zodra je op het rechte stuk aankomt ga je uiterst rechts of links rijden en geef je vol gas.

SPITFIRE 40

S

Mirrorsoft

Aackosoft





Doel

In dit spel ben je een piloot in een van die legendarische vliegtuigen uit de 2e Wereldoorlog, de Spitfire. In dienst van de Engelse luchtmacht, de *Royal Air Force* moet je helpen de Duitse *Luftwaffe* te verslaan.

Beschrijving

De strijd speelt zich af in 1940 tijdens de grootste luchtslag uit de geschiedenis van de 2e Wereldoorlog. De Duitsers hebben de Engelse strijdmacht inmiddels bij Duinkerken teruggedreven. De Duitsers wisten dat de oorlog alleen kon worden gewonnen als ze de heerschappij over het luchtruim konden veroveren. Gelukkig waren de Engelsen dezelfde mening toegedaan, dus ze waren klaar voor de strijd.

Reeds in 1925 had een zekere R. Mitchell de Spitfire ontworpen. Pas nadat Rolls Royce in 1936 een geschikte motor voor het toestel had ontwikkeld kon het vliegtuig worden gebouwd. Deze motor werd de "Merlin" gedoopt. Merlin was toevalliggerwijze ook de naam van een magiër en bard uit de Arthurlegenden. Deze Merlin steunde de koning en stond aan de wieg van de Ronde Tafel. Gezien de afmetingen en de wendbaarheid van het vliegtuig is het echter waarschijnlijker dat deze motor genoemd is naar de in Europa voorkomende dwerg- of steenvalk.

De oplopende spanning in Europa deed de Engelse regering besluiten tot de massaproduktie van de Spitfire over te gaan. Toen de massale luchtgevechten om het Britse luchtruim uitbraken waren ruim 2100 van deze gevechtsvliegtuigen startklaar. De overmacht van de Luftwaffe was zeer groot, ze beschikten namelijk over drie maal zoveel vliegtuigen als de R.A.F.

Bovendien waren de Engelse piloten niet al te best getraind. Sommigen van hen werden er al na tien uur les op uit gezonden om deel te nemen aan de gevechten.

Voornamelijk dankzij de enorme moed van de Britten werd deze slag, *"The Battle of Britain"* gewonnen.

Nadat het spel is geladen moet je eerst bepalen of je een nieuw spel wilt spelen *(Original log)* of de draad van de voorgaande missies weer wilt oppakken *(Saved log)*. Vervolgens kies je één van de vijf piloten die je kunt spelen. De piloten zijn aan het begin van het spel allemaal ongetraind, dus het maakt niet uit wie je kiest. Tenslotte kun je kiezen uit drie mogelijkheden. Dit zijn: Oefenen *(Practice)*, deelnemen aan de strijd *(Combat)* en gevechtstraining *(Combat practice)*

Het spreekwoord: ''Oefening baart kunst'' is op dit spel perfect van toepassing. Vandaar dat je het beste kunt beginnen met de kennismaking met het toestel.

Bij de meeste andere vluchtsimulatie programma's is het opstijgen meestal geen probleem. Je geeft gewoon gas en je trekt de knuppel naar je toe. Ook het landen gaat meestal vanzelf. Helaas gebeurt dit echter meestal op de verkeerde plaats of met een verkeerde snelheid (of allebei natuurlijk).

Spitfire 40 vormt op deze regel geen uitzondering. Je drukt gewoon het gas (de <Q>) in totdat de motor zo'n 2000 toeren per minuut maakt. Daarna gooi je de remmen los (<B>rake) en je geeft meer gas. Wanneer de snelheidsmeter 90 mijl per uur aanwijst trek je de knuppel voorzichtig naar je toe. Zodra je ''los'' bent trek je het landingsgestel (<G>ear) in. Wanneer je naar je mening voldoende hoogte hebt, breng je het motorvermogen terug tot omstreeks 2800-2900 toeren per minuut. Dit doe je door toets <W> een aantal keren kort in te drukken.

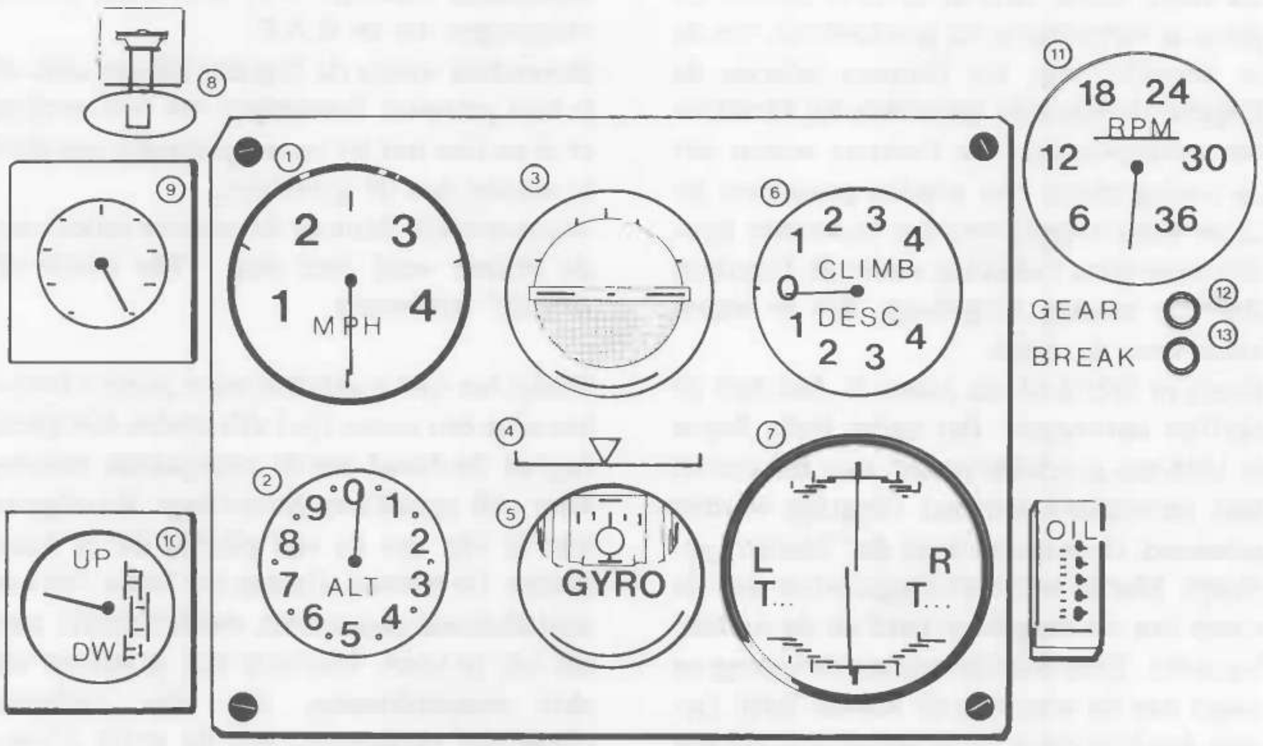
Voordat we verder gaan zullen we eerst even de functie van de verschillende instrumenten uitleggen. Blijf intussen overal van af en lees op je gemak verder.

De zeven meters in het midden van het dashboard zijn eigenlijk het belangrijkst. Het zijn achtereenvolgens:

1- Snelheidsmeter. Deze meter geeft je luchtsnelheid, gemeten in honderden mijlen per uur, aan. Vlak onder het cijfer 1 is een merkteken aangebracht. Wanneer tijdens het opstijgen het wijzertje bij dit teken staat heb je voldoende snelheid om van de grond los te komen.

2- Hoogtemeter. Net als een gewone klok heeft deze meter twee wijzers. Een kleine wijzer geeft de hoogte in duizenden, de grote wijzer de hoogte in honderden voeten. Als we nog even aan de vergelijking met een klok vasthouden: wanneer de klok op vijf over twee staat hebben we dus een vlieghoogte van 2.100 voet.

3- Kunstmatige horizon. Dit is een uiterst belangrijk instrument waarop in één oogopslag kan worden afgelezen of we stijgen, dalen of draaien. Wanneer we perfect rechtuit vliegen *("level")* is de bovenste helft blauw en de onderste helft bruin gekleurd. Wanneer we dalen komt de horizon omhoog en wordt de blauwe lucht teruggedrongen. Als



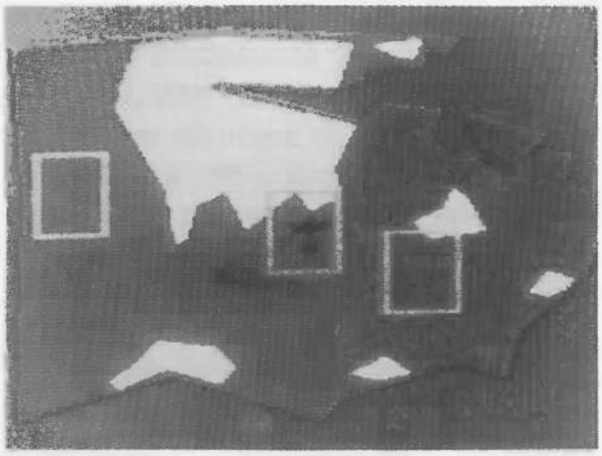
de scheiding tussen blauw en bruin niet precies horizontaal ligt zijn we aan het draaien.

4- Richtingsroer. Het richtingsroer is het roer dat achter op de staart zit. Het kan naar links en rechts worden gedraaid om de vliegrichting te wijzigen.
5- Kompas. Hierop wordt de koers die we volgen zichtbaar gemaakt.
6- Verticale snelheidsmeter. Hierop is af te lezen hoe snel we stijgen, dan wel dalen. Dit wordt weergegeven in duizenden voeten per minuut.
7- Zijwaartse snelheidsmeters. Hierop kunnen we zien hoe groot de zijwaartse beweging *(slip)* van het toestel is. Dit wordt door het bovenste wijzertje aangegeven. De onderste wijzer laat zien hoe snel we draaien.

Langs de randen zijn nog een aantal andere meters ingebouwd. Ze zijn minder belangrijk dan de eerder genoemde zeven, maar ze komen ons, onervaren piloten, toch goed van pas. Het zijn achtereenvolgens:

8- Hoogteroer *(flaps)* indicator. Staat hier een "U", dan staan de flaps horizontaal. Wanneer ze zijn neergelaten wordt dit door een "D" getoond.
9- Brandstof. De Spitfire kan ongeveer drie kwartier in de lucht blijven. Wanneer de meter recht naar beneden wijst is de brandstof op.
10- Verticale snelheidsmeter. Deze meter is eigenlijk overbodig. Hij laat het vliegtuig vanaf de zijkant zien. Dit is echter ook te zien door de meters 3 en 6 in de gaten te houden.
11- Toerenteller. Toont het aantal omwentelingen van de motor per minuut.
12- Landingsgestel. Een rood lampje geeft aan dat het landingsgestel ingetrokken is.
13- Remmen. Een rood lampje geeft aan dat de remmen ingeschakeld zijn.

Als alles bij het opstijgen goed is gegaan, heeft het toestel inmiddels hoogte gewonnen en vlieg je in noordelijke richting. Door de <M> in te drukken roep je een kaart op van Zuid-Oost Engeland. Deze kun je een aantal malen uitvergroten door de <N>



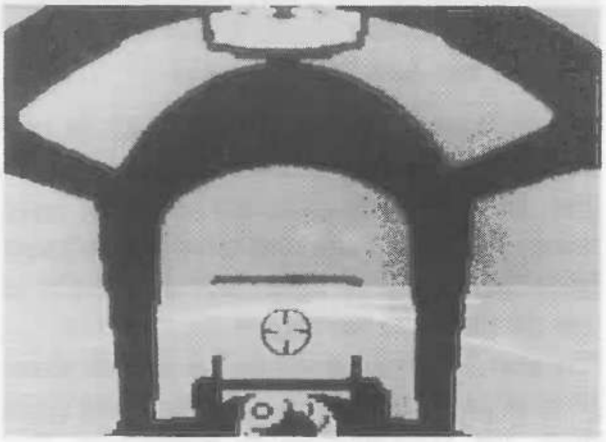
De kaart van Zuid-Oost Engeland

aan te slaan. Op deze kaart is, als je tenminste inmiddels niet te ver bent doorgevlogen, de landingsbaan zichtbaar. Aangezien het spel wordt gepauzeerd terwijl je de kaart bestudeert druk je nogmaals de <M> in om de vlucht te vervolgen.

Om jezelf te bekwamen in het landen draai je eerst naar 180°. Dit kun je het beste doen door het richtingsroer te gebruiken. Het maakt niet uit of je naar links (<Z>) of naar rechts (<X>) draait. Voor deze oefening kiezen we een draai naar rechts. Houdt de toets <X> ingedrukt totdat het driehoekje van instrument vier niet meer verder uitslaat. Zodra het kompas 180° aangeeft druk je de <Z> in. Het richtingsroer springt dan weer terug in de oorspronkelijke stand. Je vliegt nu weer terug naar de startbaan. Begin vast met het langzaam terugbrengen van je snelheid tot ongeveer 190 mijl per uur. Vlieg een eind voorbij de startbaan en draai dan wederom naar rechts totdat het kompas 0° aanwijst. Op de kaart kun je controleren of de koers juist is. Eventuele koerscorrecties breng je weer aan met behulp van het richtingsroer. Verminder de snelheid tot 140 mijl per uur door het motorvermogen terug te brengen. Laat dan het landingsgestel (<G>ear) zakken. Het controlelampje wordt groen. Laat de hoogteroeren neer door (<F>laps) aan te slaan. Instrument nummer 8 toont dit door de letter "D".

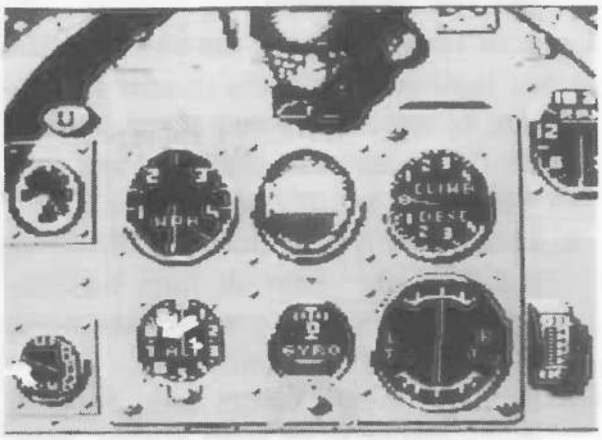
Neem nog meer gas terug zodat de motor ongeveer 900 toeren per minuut maakt en verlaag de snelheid tot 90 mijl per uur. Hiertoe moet je de joystick iets naar achteren

trekken zodat de neus van het toestel omhoog komt. Pas de daalsnelheid aan zodat je per minuut niet meer dan 1000 voet hoogte verliest. Houdt de meter die de verticale snelheid aangeeft goed in het oog. De daalsnelheid kan eventueel worden gecorrigeerd door een beetje gas bij te geven of door de neus van het toestel iets omhoog te brengen. Controleer regelmatig de afstand tot de landingsbaan door de kaart te raadplegen.



Een blik op de landingsbaan

Wanneer je vlakbij bent kun je eventueel overschakelen naar het uitzicht vanuit de cockpit door op de <SPATIEBALK> te drukken. Eventuele laatste correcties kun je dan nog, met de landingsbaan in zicht, uitvoeren. Wees echter niet te enthousiast met het corrigeren; het duurt eventjes voordat het toestel op de koerscorrecties reageert. Zodra je hoogte gezakt is tot onder de 800 voet wordt rechts in de voorruit van de cockpit een zwart balkje zichtbaar. De onderkant van dit balkje geeft de afstand tussen de aarde en de Spitfire weer. Dus, hoe langer de balk, des te lager vlieg je. In de onderste rand van het beeldscherm zijn links en rechts ook nog twee miniscule witte stipjes zichtbaar. De stip aan de linkerkant geeft je snelheid aan. Hoe hoger je snelheid is, des te verder zal deze stip naar rechts staan. Het stipje aan de rechterzijde is een extra controle voor de stand van het richtingsroer. Als je één stip ziet staat het roer recht. Wanneer het roer naar links of naar rechts wijst wordt dat aangegeven door een tweede stipje naast het middelste.
Om weer terug te schakelen naar het instrumentenpaneel moet je nogmaals de <SPATIEBALK> indrukken. Op het moment dat de wielen de grond raken moet je de remmen (<B>rakes) inschakelen en het motorvermogen tot nul terugbrengen door de toets <Q> ingedrukt te houden. Wanneer je veilig bent geland kun je de opgedane ervaring desgewenst vastleggen in het logboek.
Je moet dan een naam intikken waarna het spel wordt gesaved. Om een volgende keer de training van dezelfde piloot voort te zetten kies je in het beginmenu voor *"Saved log"* . Tik dan de naam in waaronder het logboek is weggeschreven en druk op <RETURN>. Nadat het logboek is ingeladen kies je weer voor de inmiddels wat meer ervaren piloot.

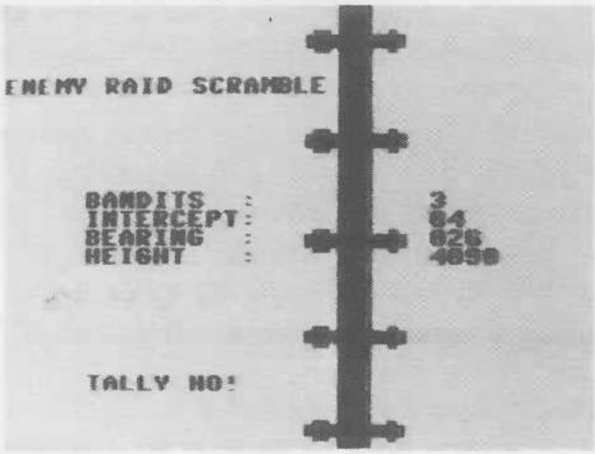


Het Instrumentenpaneel

Wanneer het vliegen en landen geen problemen meer opleveren kun je de volgende fase van de opleiding doorlopen. Je kiest hiervoor *Combat practice.* Het spel zal dan beginnen terwijl de Spitfire op een hoogte van 10.000 voet vliegt. Vrijwel onmiddellijk komt de eerste vijand al op je af vliegen. Houdt deze in het vizier en laat de Browning machinegeweren naar hartelust ratelen. De ammunitie is toch onbeperkt. Je zult al snel merken dat het neerhalen van een vliegtuig geen eenvoudige opgave is. Afhankelijk van de afstand is een groter of kleiner aantal goed gerichte salvo's nodig om de vijandelijke Messerschmidt op te blazen.
Dit is overigens een geschikt moment om wat dieper in te gaan op de wijze waarop luchtgevechten dienen te worden geleverd. Er geldt hier een aantal basisprincipes waar je je het beste aan kunt houden.

Ten eerste: Vlieg nooit te lang in een rechte lijn, anders vorm je een te gemakkelijke prooi voor de vijand.
Ten tweede: Houdt je achteruitkijkspiegel goed in de gaten omdat de vijand altijd zal proberen je vanaf die kant aan te vallen. Je kunt dan moeilijker ontsnappen omdat de vijandelijke piloot alleen maar jouw manoeuvres hoeft te volgen. Bovendien beschik je niet over wapens aan de achterzijde van het vliegtuig.
Ten derde: Hoe hoger je vliegt voordat het gevecht losbarst, des te beter. Je kunt dan als het ware bovenop de vijand duiken en als het karwei is geklaard weer sneller opstijgen.
Ten vierde: Wanneer de vijand toch op je staart zit moet je zoveel mogelijk gas geven om je snelheid te verhogen.
Tegelijkertijd moet je een scherpe bocht maken om uit de vuurlinie te komen. Steil naar beneden duiken is geen goede tactiek voor Spitfire piloten. De motor krijgt, als de neus van het toestel opeens scherp naar beneden wijst, gedurende enige seconden geen benzine meer toegevoerd. De motor hapert dan even en dit kan fataal zijn tijdens het gevecht. Om dit probleem te omzeilen moet je eerst het toestel ondersteboven draaien voordat je met duizelingwekkende snelheid richting aarde vliegt.
Wanneer je denkt genoeg te hebben geoefend kun je de landingsbaan weer opzoeken en de Spitfire aan de grond zetten. Een snellere methode is echter om <RETURN> aan te slaan. De tijdens deze oefening opgedane ervaring kan niet in het logboek worden bijgeschreven.

Je hebt volgens de legerleiding nu wel genoeg geoefend en je wordt er voor het eerst op uit gezonden. Voordat je vertrekt krijg je nog een korte *"briefing"*. Men vertelt je hoeveel vijandelijke vliegtuigen zijn gesignaleerd, bijvoorbeeld *"ENEMY 6"* en hoeveel mijl deze van de basis verwijderd zijn (bijvoorbeeld *"INTERCEPT 375"). Tenslotte vertelt men je op welke koers ("BEARING")* en welke hoogte *("HEIGHT")* de toestellen zijn gesignaleerd.



Scramble!

Nadat één of meerdere van deze toestellen vernietigd zijn kun je weer landen. De behaalde overwinningen kun je vervolgens in het logboek laten bijschrijven.
Afhankelijk van je staat van dienst kun je uiteindelijk worden gepromoveerd tot *"GROUP CAPTAIN"*. Bovendien maak je kans op een drietal onderscheidingen. Dit zijn achtereenvolgens: het *"VICTORIA CROSS" (V.C.)*, de *"DISTINGUISHED SERVICE ORDER" (D.S.O.)* en het *"DISTINGUISHED FLYING CROSS" (D.F.C.)*.
We wensen iedereen een goede vlucht en een behouden thuiskomst.

Speeltips

Het is voor een piloot geen goede gewoonte om het landingsgestel in te trekken terwijl het toestel nog op de grond staat. Je valt dan weliswaar niet zo ver, maar de klap is toch voldoende om het vliegtuig grondig te vernielen.

Het vliegen kan, wanneer men niet in een luchtgevecht is gewikkeld, het beste gebeuren door gebruik te maken van de instrumenten. De Spitfire is dan nauwkeuriger te besturen. Aan het uitzicht mis je bovendien toch niet veel.

Gebruik je hoogteroeren nooit als de Spitfire sneller dan 140 mijl per uur vliegt. De vleugels zullen dan afbreken.

Het landingsgestel mag nooit worden neergelaten wanneer de snelheid hoger is dan 160 mijl per uur. Ook hierdoor zal het toestel verongelukken.

Het is niet strikt noodzakelijk om op de landingsbaan te landen. Behalve in steden en water (de witte en blauwe vlakken op de kaart) kan dit overal gebeuren. De volgende vlucht start dan weer vanaf de thuisbasis.

Per vlucht heb je voldoende brandstof voor maximaal 45 minuten. Deze brandstof wordt veel sneller verbruikt wanneer de motor op volle toeren draait. De kruissnelheid ligt bij 200 mijl per uur, bij een toerental van 1900 toeren per minuut.

Wanneer je door een vijand wordt achtervolgd kan de bocht van de Spitfire worden verscherpt door samen met het richtingsroer de rolroeren te gebruiken.

Om rechtuit te vliegen zonder hoogte te winnen of te verliezen moet het toestel horizontaal hangen. De snelheid kan dan worden aangepast door meer of minder gas te geven.

Als je zeer steil daalt kan het gebeuren dat de Spitfire niet meer op het naar achter trekken van de joystick reageert. Neem dan gas terug en probeer het dan nog eens.

Bestuur het toestel door korte tikjes tegen de joystick te geven. Het gevaar is anders levensgroot dat je ''overcorrigeert'' waardoor het toestel in het ergste geval neerstort.

Het is ook mogelijk om het toestel zijwaarts te bewegen terwijl je dezelfde koers blijft volgen. Dit doe je door tegengestelde stuurbewegingen met de rolroeren en het richtingsroer te maken. Als deze twee bewegingen elkaar opheffen blijf je dezelfde koers volgen. Het toestel glijdt dan zijwaarts naar beneden.

Hoe meer ervaring je opdoet, des te moeilijker wordt het landen. In het begin ziet het programma nogal wat fouten door de vingers. Later moet je veel accurater te werk gaan.

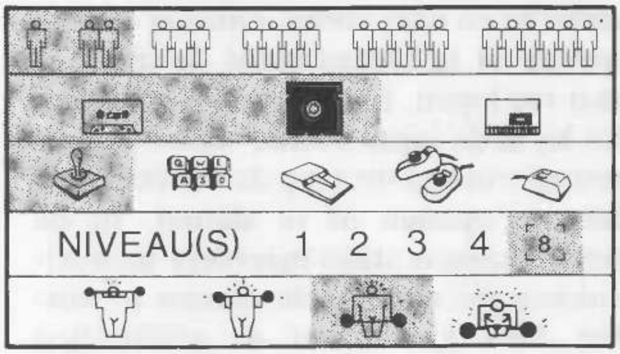
Het oefenen in vliegen kun je ook tot een toeristisch uitstapje maken. Op de kaart zie je drie vierkanten. Hiermee worden de gebieden aangegeven waarvan je op de uitvergrootte kaart meer details kunt waarnemen.

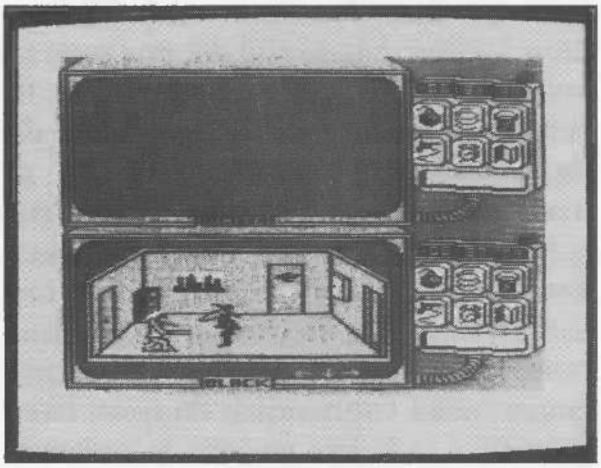
De Spitfire is ook in staat tot het uithalen van allerlei acrobatische toeren. Eén van de meest tot onze verbeelding sprekende manoevres is de zogenaamde *"Immlemann turn"*. Dit is een gecompliceerde beweging. Om te beginnen laat je het toestel zo steil mogelijk stijgen of dalen. Op het moment dat het ondersteboven hangt en horizontaal vliegt draai je het toestel met behulp van de rolroeren een halve slag om zijn as. Wanneer deze manoeuvre goed wordt uitgevoerd vlieg je weer rechtop in de richting waar je net vandaan kwam.

Als je brandstof op is hoef je nog niet meteen te wanhopen. Met de nodige inspanning is het toestel nog te redden. Zorg dat het in een niet te steile glijvlucht terechtkomt. Om dit te bereiken moet de joystick een aantal malen achter elkaar naar achteren worden getrokken. Op een gegeven moment zal de neus dan weer omhoogkomen. Herhaal dit totdat het toestel veilig geland is. Wanneer het toestel nu helemaal niet meer reageert kan het soms nog wel eens helpen om het landingsgestel uit te laten. Het vliegtuig vermindert dan vaart. Trek de wielen vervolgens in zodat de vaart weer verhoogd wordt. Het toestel reageert dan meestal weer op het hoogteroer. Het is geen eenvoudige opgave om de Spitfire zondermotor heelhuids aan de grond te krijgen, maar het is mogelijk.

SPY VS. SPY

Beyond | Mike Riedel | Home Soft Benelux





Doel

De spelers zijn in dienst getreden van twee rivaliserende geheime diensten, en ze zijn als spion uitgezonden met de opdracht om een aantal voorwerpen uit een ambassade te stelen. Wanneer ze alle vier voorwerpen - plus een diplomatenkoffertje om deze in te vervoeren - hebben gevonden moeten ze op zoek naar de uitgang waar het vliegtuig al klaar staat voor hun ontsnapping. Om het de tegenstander extra moeilijk te maken kunnen er valstrikken worden gespannen. Aangezien de twee spelers gelijktijdig al hun handelingen verrichten moeten ze dus ook elkaar goed in het oog houden.

Beschrijving

Na het laden verschijnt het scherm waarop uit de verschillende spelmogelijkheden kan worden gekozen. Door het bewegen van de joystick kunnen de gewenste waarden worden gekozen en door een druk op de vuurknop worden deze ingevoerd. Er bestaan bij het deelnemen van twee spelers acht verschillende speelniveaus. Het verschil tussen deze niveaus wordt gevormd door een groter aantal kamers en beschikbare valstrikken, en een langere speeltijd. Zo beslaat de ambassade op speelniveau 1 zes kamers, zijn er 12 vallen beschikbaar, en vertrekt het vliegtuig na 7 minuten. Op het hoogste niveau zijn er 36 kamers, 72 vallen en 24 speelminuten beschikbaar. De wijzigingen van deze spelelementen zijn ook te zien op dit scherm en worden onmiddellijk aangepast wanneer een ander speelniveau wordt gekozen. Wanneer het spel door 1 speler wordt gespeeld kan bovendien nog worden bepaald hoe intelligent de spion is die door de computer wordt bestuurd. Het I.Q. van de computer loopt van 1 naar 5, waarbij 1 het laagste is. De laatste keuzemogelijkheid betreft de uitgang naar het vliegveld. Deze kan verborgen blijven tot aan het einde van het spel, of gedurende het hele spel zichtbaar zijn. Wanneer twee spelers de strijd tegen elkaar willen aanbinden zijn hiervoor twee joysticks vereist. Nadat alle gegevens zijn ingesteld begint het spel na een druk op de vuurknop van de joystick. Het beeldscherm is horizontaal gesplitst in twee delen. De bovenste helft toont de omzwervingen van de

witte spion, terwijl de zwarte spion kan worden gadegeslagen in de onderste helft van het beeldscherm. Deze techniek is door First Star Software "Simulvision" gedoopt. De linkerzijde van het scherm toont de spion in een van de kamers, terwijl de rechterzijde wordt gevormd door de zogenaamde "Trapulator". Hierop is de tijd die nog resteert voordat het vliegtuig vertrekt af te lezen. Daaronder staan zes symbolen die de beschikbare soorten vallen en de kaart uitbeelden. De vijf vallen zijn achtereenvolgens: een bom, een veer, een emmer water, een revolver met eentuk touw aan de trekker en een tijdbom. Op de onderste balk wordt aangegeven welke voorwerpen de spion heeft gevonden in de kamers van de ambassade. De voorwerpen die moeten worden verzameld voordat de spion per vliegtuig kan ontvluchten zijn achtereenvolgens: een paspoort, geld, een sleutel en de geheime documenten. Voorts is het bezit van het diplomatenkoffertje om deze voorwerpen in te vervoeren noodzakelijk. Zonder dit koffertje kan de spion namelijk maar één voorwerp tegelijk dragen. De veiligheidsagent die de uitgang bewaakt is streng doch rechtvaardig. Wanneer een spion probeert het gebouw uit te gaan zonder dat hij in het bezit is van het koffertje, met daarin alle voorwerpen, wordt hij zonder pardon weer de kamer ingetrapt.

De dreun waarmee hij tegen de muur belandt komt dermate hard aan dat hij een leven verliest. De opgespoorde voorwerpen kunnen ook ergens worden verborgen als men bang is dat de andere spion hem op de hielen zit en de voorwerpen van hem wil stelen. De meegedragen voorwerpen zijn te herkennen aan het feit dat de afbeeldingen hiervan in de onderste balk van de "Trapulator" aan en uit knipperen. Wanneer een voorwerp is verstopt dan blijft de afbeelding van dat voorwerp ononderbroken zichtbaar in de onderste balk van de "Trapulator" van de spion die het voorwerp heeft verborgen. Als het spel begint staan beide spionnen in dezelfde kamer. Steeds wanneer de twee spionnen in dezelfde kamer terechtkomen wordt slechts één helft van het beeldscherm gebruikt.

De kamers zijn in perspectief weergegeven. Dit betekent dat er in een kan worden gelopen, maar ook naar achteren en naar voren. Om een deur te openen of te sluiten moet de spion er naar toe lopen. Een korte flits geeft aan dat hij in de juiste positie staat om door middel van een druk op de vuurknop de deur te openen of te sluiten. In de meeste kamers staan meerdere meubelstukken die onderzocht dienen te worden. Ook kan achter de schilderijen een kluis zijn verborgen. Een onderzoek wordt ingesteld door naar het voorwerp te lopen. Als de spion voldoende is genaderd klinkt een geluidssignaal en wordt de kamer door een korte lichtflits verlicht. Door een druk op de vuurknop wordt het te onderzoeken voorwerp opgetild en van alle kanten zorgvuldig bekeken. Zoals de trouwe lezers van het blad "MAD" ongetwijfeld zullen weten , bestaat het belangrijkste tijdverdrijf van de witten en de zwarte spion uit het verzinnen van steeds weer nieuwe manieren om de tegenstander uit te schakelen. Dit element is ook ingebouwd in het spel. De spionnen zijn gelijktijdig bezig met het doorzoeken van de kamers. De naam die voor deze techniek is bedacht is "Simulplay". Intussen kunnen de spionnen valstrikken plaatsen. Het is dus noodzakelijk om de bewegingen van de tegenstander tijdens het spel goed gade te slaan aangezien elke deur en elk voorwerp een valstrik kan verbergen. Het is ook belangrijk om in de gaten te houden welke voorwerpen en deuren je zelf van een valstrik hebt voorzien, aangezien de valstrikken niet kieskeurig zijn en ook afgaan als een spion in zijn eigen val loopt. Wanneer een spion in een

valstrik loopt wordt hij gedood. De geest van de spion zweeft dan langzaam omhoog terwijl de andere spion gemeen staat te grinniken. Na verloop van enige seconden verschijnt de reincarnatie van de overleden spion weer in beeld en kan het spel worden hervat. Gedurende zijn afwezigheid is de tegenstander echter normaal doorgegaan met zijn bezigheden, en ook is de klok gewoon doorgelopen. De verloren tijd kan niet meer worden teruggewonnen. Als de twee spionnen zich in dezelfde kamer bevinden kan er een handgemeen ontstaan.

De spionnen gaan elkaar in dat geval te lijf met stokken. Om de vijandelijke spion op zijn hoofd te meppen moet de vuurknop van de joystick ingedrukt worden gehouden terwijl gelijktijdig de joystick naar boven en naar beneden wordt bewogen. Om de tegenstander een klap in zijn maag te geven moet de joystick naar links en rechts worden bewogen terwijl de vuurknop wordt ingedrukt. De animatie in het spel is zeer goed. Wanneer een spion bijvoorbeeld door een stokslag in de maag wordt getroffen slaat hij dubbel van de pijn.

Doordat de spionnen zeer snel herstellen van de verwondingen die met de stok worden toegebracht, moet het karwei zo snel mogelijk worden geklaard. Meestal zijn 7 of 9 voltreffers voldoende om de tegenstander te doden. Wanneer beide spionnen zich in hetzelfde vertrek bevinden is het niet mogelijk om voorwerpen te onderzoeken of om valstrikken te leggen. Het is dan wel mogelijk om deuren te openen en te vluchten. Alle voorwerpen die een spion bij zich heeft als hij een kamer binnenkomt waarin de tegenstander zich bevindt worden automatisch in die kamer verborgen. Vallen en de objecten die hiertegen bescherming bieden zijn in dat geval helemaal verdwenen. De winnaar van het gevecht hoeft nu alleen nog maar de kamer te doorzoeken om de voorwerpen (wederom) te verwerven. Indien de spion die een voorwerp vindt niet in het bezit is van het diplomatenkoffertje, dan is het voorwerp verpakt in een witte zak. Op de onderste balk van de "Trapulator" gaat het symbool van het gevonden voorwerp knipperen. Heeft de spion het koffertje wel dan is het voorwerp normaal zichtbaar.

Hij kan het voorwerp in het koffertje stoppen door op de vuurknop te drukken. De afbeelding van het voorwerp blijft dan knipperen als deze handeling goed is uitgevoerd. Wanneer de afbeelding blijft branden dan is het voorwerp per ongeluk weer door de spion verstopt in de kamer. Om de vallen te gebruiken dient er twee maal op de vuurknop te worden gedrukt. Bij de symbolen verschijnt nu een grote pijl die door middel van de joystick kan worden bewogen. Wanneer de pijl bij de gewenste val staat druk je nogmaals op de vuurknop om deze te pakken.

Vervolgens dient de val ergens te worden geplaatst. Alleen tegen de eerste vier vallen bestaan verdedigingsmiddelen. Tegen de tijdbom is niets anders te ondernemen dan maken dat je wegkomt. De verschillende voorwerpen om vallen onschadelijk te maken zijn per soort steeds op dezelfde plaatsen te vinden. Met uitzondering van de tijdbom kunnen de vallen niet overal worden geplaatst. Hieronder volgt per valstrik een opsomming van de plaats waar deze kan worden gespannen, de verdediging ertegen en de vindplaatsen hiervan.

Bom:
Kan overal worden geplaatst, behalve bij een deur. Om een bom onschadelijk te maken moet de emmer met water worden gebruikt die in de rode kastjes te vinden zijn. Deze kastjes die brandblusmaterialen bevatten zijn opgehangen aan de linker muur van sommige kamers.

Springveer:
De veer kan, net als de bom, niet bij deuren worden aangebracht. De tang die nodig is om deze valstrik onschadelijk te maken zit in een witte gereedschapskist die aan de rechter muur hangt.

Emmer water:
De emmer met water waarover men door middel van de "Trapulator" kan beschikken (niet te verwarren met die welke moet worden gebruikt tegen de bommen) kan uitsluitend boven de rand van een gesloten deur worden gezet. Om jezelf hiertegen te beschermen moet je een paraplu van de kapstok pakken.

Pistool met een stuk touw:
Deze val kan ook alleen bij een gesloten deur worden aangebracht. Om het touw door te knippen heb je een schaar nodig. Deze is opgeborgen in het medicijnkastje dat aan de achterste muur is opgehangen.

Tijdbom:
De tijdbom kan overal worden neergelegd. Zoals reeds eerder opgemerkt bestaat hiertegen geen verdediging. Na plaatsing explodeert de tijdbom na 15 seconden.

Het aanbrengen van de verschillende vallen kan gebeuren door naar de plaats te lopen waar deze moet komen. Het is niet mogelijk een val te plaatsen in een kamer waarin beide spionnen zich bevinden. Een korte lichtflits in de kamer geeft aan dat de juiste positie is bereikt, en na het indrukken van de vuurknop hoor je een serie piepjes als de val correct is gelegd. Het aanbrengen van het pistool vereist een extra handeling. Om te beginnen moet het pistool ergens worden verborgen door op de vuurknop te drukken wanneer de lichtflits is waargenomen. Hierna moet de spion naar een gesloten deur lopen. Het inmiddels ontrolde stuk touw dient nu aan de deurknop van een gesloten deur te worden bevestigd door de vuurknop nogmaals in te drukken. Eenmaal geplaatste vallen zijn onzichtbaar. Het zesde symbool op de "Trapulator" is de plattegrond van de ambassade. Deze kan worden geraadpleegd wanneer de spion alleen in een kamer staat. Op de kaart is te zien welke kamers reeds bezocht zijn en in welke vertrekken nog voorwerpen liggen die noodzakelijk zijn voor een veilige aftocht. De bezochte kamers zijn herkenbaar aan een gekleurd vierkant, en de voorwerpen worden weergegeven door een stip in het midden van die kamer. De plaats waar de spion staat wordt gemarkeerd doordat deze locatie op de kaart aan- en uitflitst. De kaart toont niet de positie van de andere spion, en ook niet waar de uitgang naar het vliegveld is. Zowel het plaatsen van vallen als het raadplegen van de plattegrond kost speeltijd. Op de hogere speelniveaus bestaat de ambassade uit meerdere verdiepingen die met elkaar verbonden zijn door middel van ladders. Om deze te beklimmen moet je ervoor gaan staan en op de vuurknop drukken, waarna de ladder helemaal wordt uitgeschoven. Om naar boven te klimmen moet je de joystick eenmaal naar voren bewegen, doch deze niet in die richting blijven duwen.

De ladders naar beneden toe zijn soms verstopt onder kleedjes die weggehaald kunnen worden door een druk op de vuurknop. In de gebouwen die uit twee verdiepingen bestaan is op de plattegrond alleen de etage te zien waar de spion op het moment dat hij de kaart raadpleegt staat. Tot en met speelniveau vier zijn onderaan de kamer maximaal negen pijltjes zichtbaar. Deze pijltjes geven van rechts naar links aan hoe gelopen moet worden om weer terug te komen naar een eerder bezochte kamer. Een ladder betekent dat de trap moet worden opgeklommen, en een gat

wil zeggen dat de ladder moet worden afgedaald om terug te komen in het vorige vertrek. Zodra de tiende kamer wordt binnengegaan verdwijnt het pijltje aan de linkerkant dat de richting aangeeft van het vertrek dat het langst geleden was bezocht. In het spel zijn de volgende punten te verdienen: 80 punten voor het verslaan van de tegenstander na een gevecht, 30 punten voor het plaatsen van een valstrik, 60 punten voor het stelen van een voorwerp van de vijand en 40 punten voor het onschadelijk maken van een valstrik. Er zijn echter ook een aantal situaties waarin punten moeten worden ingeleverd, en dat zijn: 20 strafpunten voor het verliezen van een stokgevecht, 80 punten voor het in een val lopen en 70 punten voor het raadplegen van de plattegrond. De eerste speler die met het gevulde koffertje het vliegveld weet te vinden, springt in het toestel en stijgt op. De resultaten van de inbraak worden weergegeven door middel van een verdiende rang. Wanneer je tegen de computer speelt en je hebt alle beschikbare tijd gebruikt terwijl de computer nog tijd over heeft kan het spel eventueel worden beëindigd door de toets <F5> aan te slaan. Met de toets <S> kan de muziek worden uit- en aangezet. Met de toets <RUN/STOP> kan het spel worden gepauzeerd en weer worden hervat.

Speeltips

Als het spel begint staan beide spionnen in dezelfde kamer. Wees dus op je hoede voor een directe aanval. Wanneer beide spionnen in dezelfde kamer staan worden alle voor de aftocht noodzakelijke voorwerpen in deze kamer verborgen. Als je in het bezit bent van een of meerdere van deze voorwerpen is het dus niet verstandig om in paniek de kamer uit te rennen, aangezien de andere spion dan zonder slag of stoot de door jou achtergelaten voorwerpen kan meenemen uit de kamer.

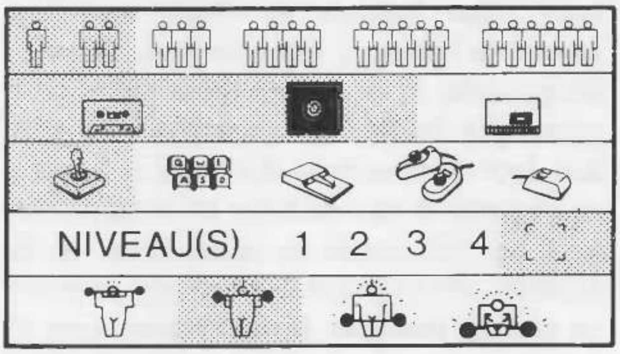
Als je tegen de computer speelt zal de zwarte spion je achtervolgen wanneer je een deur dicht houdt door er tegenaan te leunen. Van deze wetenschap kun je gebruik maken door een tijdbom te plaatsen en dan tot het uiterste moment te wachten voordat je via een andere deur de kamer uitrent. Als je timing goed was wordt de zwarte spion opgeblazen en kun je zijn voorwerpen overnemen.

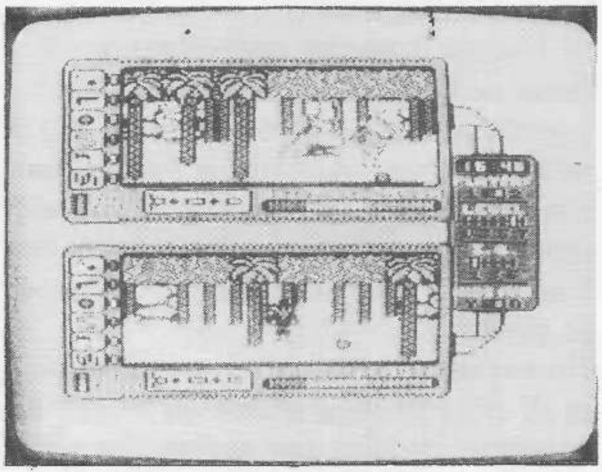
Een zeer gemene speelwijze is het om de tegenstander al het werk te laten doen. Zelf moet je dan als de bliksem de kamer opsporen waar de uitgang is. Hier wacht je tot de tegenstander alles gevonden heeft en op weg gaat naar de uitgang. Plaats nu razendsnel vallen bij alle deuren in de kamer (behalve bij de uitgang naar het vliegveld) en wacht rustig de komst van de tegenstander af. De kans is redelijk groot dat hij inmiddels vergeten is dat je de vallen hebt geplaatst. Na de knal hoef je alleen nog maar in deze kamer te zoeken naar het diplomatenkoffertje. Vervolgens ren je naar de uitgang en de tegenstander heeft het nakijken.

SPY VS. SPY II
THE ISLAND CAPER

S

First Star Software — Mike Riedel — Aackosoft





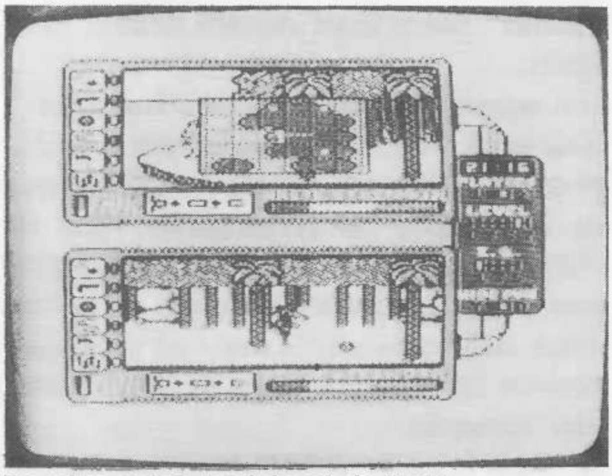
Doel

Ditmaal zijn de twee spionnen op zoek naar drie onderdelen van een geheime raket. Plaats van handeling is een onbewoond eiland, ergens onder de tropenzon.
Wanneer een spion de drie onderdelen van de raket heeft gevonden moet hij deze in elkaar zetten en op zoek gaan naar de onderzeeër. De onderzeeboot brengt de spion dan weer veilig naar de bewoonde wereld. Je zult echter wel haast moeten maken, want de vulkaan op het eiland staat op het punt om uit te barsten.

Beschrijving

Reeds eerder hebben we in Het Zwaardere Werk de avonturen van de twee populaire spionnen behandeld. Voor de lezers van het blad *MAD* zijn deze twee superspionnen inmiddels nauwelijks meer weg te denken. De Zuidamerikaanse tekenaar Antonio Prohias zag zijn creatie voor het eerst in *MAD* gepubliceerd in 1960. De twee spionnen nemen tot de dag van heden nog steeds een prominente plaats in datzelfde blad in.
De fervente fans kunnen hun hart ook ophalen aan diverse pockets waarin hun helden elkaar op de meest uiteenlopende manieren naar het leven staan. Ook is in de Verenigde Staten inmiddels een bordspel verschenen waarin de twee spionnen de hoofdrollen vervullen.
Voor de mensen die helemaal verslaafd zijn aan de avonturen van de zwarte en de witte spion hebben we nog meer goed nieuws.
Na de eerste twee Spy vs. Spy computer spellen is de derde aflevering inmiddels in een vergevorderd stadium.
Dit derde deel zal zich naar verluidt gaan afspelen aan de Zuidpool.
Voordat we onszelf echter aan de ijzige koude gaan blootstellen mogen we ons nog even warmen in The Island Caper.
In dit spel hebben de heren het weer met elkaar aan de stok, ditmaal op een zonovergoten tropisch eiland. Inzet van de vijandelijkheden is de zeer geheime XJ4 ½ raket. Het projectiel is in drie delen gesplitst en deze delen zijn ergens op het onbewoonde eiland begraven. Het is niet voldoende om de drie delen van de raket op te sporen. Je zult ze namelijk ook nog in elkaar moeten zetten.
Beide spionnen worden aan het begin van het spel gedropt op het bewuste eiland. In het midden van het eiland ligt een vulkaan die op het punt staat om uit te barsten. De enige manier om het eiland levend te verlaten is met de duikboot die op je wacht. Voordat deze je echter aan boord neemt

moet je de drie delen van de raket opgespoord en in elkaar gezet hebben.
De spionnen lopen tijdens hun speurtocht natuurlijk de nodige gevaren. Bepaalde plaatsen van het eiland bestaan bijvoorbeeld uit drijfzand, de oceaan zit vol met hongerige haaien en de tegenstander zet allerlei valstrikken uit.
Er bestaan natuurlijk veel overeenkomsten tussen de beide Spy vs. Spy spellen. Een belangrijk verschil is echter dat je in dit spel de valstrikken niet onschadelijk kunt maken. Een tweede belangrijk verschil is dat beide spionnen nu definitief kunnen overlijden. Elke aanslag op de gezondheid kost de nodige energie.
Door te rusten krijg je nieuwe energie, maar je zit niet echt op je gemak als je weet dat de vulkaan dadelijk gaat werken. (De wereld zit overigens onrechtvaardig in elkaar. Een vulkaan kan lekker op zijn rug liggen en wat roken, terwijl iedereen dan zegt: ''Hij werkt!'')
Wanneer het spel geladen is kun je, terwijl de beide spionnen aan een parachute naar beneden komen, diverse opties instellen. Dit doe je door de joystick naar beneden of naar boven te bewegen om de vier onderdelen aan de rechterzijde van het beeldscherm te laten oplichten. Wanneer je de joystick bij het gewenste onderdeel naar rechts of links beweegt verander je de ingestelde waarde. Na een druk op de vuurknop begint het spel dan.
In totaal kun je op deze wijze vier onderdelen van het spel aan je eigen wensen aanpassen. Om te beginnen kun je aangeven of je alleen wilt spelen, of tegen iemand anders. Tevens kun je kiezen op welk niveau je het spel wilt spelen. Hoe hoger het niveau, des te groter is het eiland. Op de niveaus 5 en 6 zijn er zelfs twee eilanden. Ook het aantal beschikbare valstrikken wijzigt naarmate de moeilijkheidsgraad wordt veranderd. Een andere instelmogelijkheid is het intelligentiepeil van je tegenstander. Dit kan natuurlijk alleen worden veranderd als je tegen de computer speelt. Tenslotte kun je bepalen of de onderzeeboot tot aan het eind ondergedoken blijft of niet.
Net als bij het spel Spy vs. Spy maakt men gebruik van de zogenaamde ''Simulvision'' en ''Simulplay'' technieken.
Beide spelers bewegen zich gelijktijdig over het eiland en ieder heeft zijn eigen helft van het beeldscherm. Pas wanneer beide spionnen op hetzelfde gedeelte van het eiland komen wordt één van beide delen van het scherm rood.
Wanneer beide spionnen dicht genoeg bij elkaar staan kunnen ze elkaar met hun zwaard te lijf gaan. Druk eerst op de vuurknop, zodat je de andere spion recht in de ogen kijkt. Nu kun je hem in zijn buik prikken door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar hem toe te bewegen. Om hem op het hoofd te slaan moet je de joystick met ingedrukte vuurknop omhoog en omlaag bewegen. Er zijn echter ruim 30 treffers nodig om een goed uitgeruste spion te doden. Wanneer beide spionnen binnen gevechtsafstand van elkaar staan is het niet mogelijk dingen op te graven of de ''Trapulator'' te gebruiken.
Uiteraard beschikken beide spionnen ook weer over de goede oude ''Trapulator''. Met behulp van dit handige apparaatje, dat vol zit met moderne micro-electronica, kun je kiezen welke valstrik je voor de tegenstander wilt spannen.
Wanneer je over de gewenste valstrik beschikt gaat rechts daarvan een groen lampje branden. Om de ''trapulator'' in werking te stellen druk je twee maal op de vuurknop. Het groene lampje naast een van de mogelijke valstrikken knippert dan. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen selecteer je de te gebruiken val. Als je dan nogmaals op de vuurknop drukt neem je het gekozen voorwerp ter hand.
Van boven naar beneden zijn de mogelijke wapens, en de manier om ermee om te gaan:
Schep.
De schep gebruik je uiteraard om kuilen mee te graven.
Op niveau 1 tot en met 4 heeft iedere spion een schep in zijn standaard uitrusting. Ze komen verder nergens op het eiland voor. Op niveau 5 tot en met 7 moeten de spionnen de scheppen zelf op het eiland vinden.



De witte spion raadpleegt de kaart

In totaal liggen er twee scheppen op het eiland.
Je kunt twee verschillende soorten kuilen graven. Om een kuil te graven neem je eerst de schep in je handen. Op de plaats waar je een kuil wilt graven trek je de joystick naar je toe, terwijl je gelijktijdig op de vuurknop drukt. Er wordt nu een duidelijk zichtbaar gat gegraven. Wanneer een spion hier in valt kost dat energie en kostbare tijd. Je kunt echter niet onbeperkt graven met de schep. Na acht kuilen is het gereedschap versleten en kun je het weggooien.
De tweede soort kuil is er één met scherpe, rechtopstaande stokken. Wanneer je hieraan ten slachtoffer valt verlies je meer energie. Je maakt zo'n kuil door eerst een gewone kuil te graven en daarna een stok te zoeken. Deze pak je op door een druk op de vuurknop. Vervolgens loop je met deze stok naar de zojuist gegraven kuil. Laat de stok in de kuil vallen door weer op de vuurknop te drukken. Pas er wel voor op dat je niet zelf in de kuil valt. Als de operatie gelukt is bedekt de spion de kuil. Het enige wat er nog van te zien is, zijn drie kleine witte driehoekjes.
Deze driehoekjes geven overigens altijd aan dat op die plaats iets begraven is. Dit kan een valstrik, een deel van de raket of een wapen zijn.
Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad zijn er op het eiland respectievelijk 6, 8, 10, 30, 20, 14 of 14 stokken te vinden.

Pistool.

Aan het begin van het spel hebben geen van beide spionnen een pistool bij zich. Op het eiland is slechts één pistool te vinden. Het aantal kogels dat in het pistool zit is niet in ieder spel gelijk. Bovendien is het mogelijk dat een aantal van de patronen losse flodders zijn. Het pistool kun je met de joystick op de tegenstander richten en afvuren door een druk op de vuurknop, terwijl je de joystick naar je toe trekt. De kogels doden de tegenstander niet onmiddellijk, maar de treffers kosten hem wel de nodige energie. Bovendien heeft hij enige tijd nodig om van de treffer te herstellen.

Kokosnoot.

Als je wel eens een verse kokosnoot hebt geopend zul je weten dat deze vol zit met kokosmelk. In dit spel kun je deze melk uit de kokosnoot verwijderen en vervangen door benzine. Et voilà, een echte kokosnootlandmijn. De hoeveelheid benzine die je nog over hebt kun je onderaan in de ''Trapulator'' zien naast de woorden ''fuel level''.
Om zo'n landmijn te maken pak je eerst een kokosnoot. Druk vervolgens de vuurknop in, terwijl je de joystick naar je toe trekt. De kokosnoot wordt dan met benzine gevuld. Zodra de kokosnoot is gevuld, zal deze worden begraven.
Ergens op het eiland liggen de restanten van twee verongelukte vliegtuigen. Hier kun je nieuwe benzine halen. Dit doe je door tegen het wrak van je eigen vliegtuig aan te lopen en de joystick enige tijd in die richting gedrukt te houden.
Kokosnoten die zonder benzine worden begraven zullen niet exploderen wanneer er iemand overheen loopt.
Het aantal kokosnoten dat je bij het begin van het spel bij je hebt is afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad. Voor de opeenvolgende niveaus zijn dit er respectievelijk 6, 8, 15, 30, 20, 30 en 30. Het aantal kokosnoten dat je op het eiland kunt aantreffen is respectievelijk 10, 10, 10, 8, 6, 6, 4 en 2.

Strik.

Je kent dit soort strikken waarschijnlijk wel uit oerwoudfilms. Een stuk touw wordt aan een jong, buigzaam boompje vastgebonden. Het touw wordt strak getrokken en de strik wordt op de bodem vastgemaakt en onder

bladeren verborgen. Wanneer iets of iemand in de strik loopt schiet deze los. Door de veerkracht van de boom komt het slachtoffer hulpeloos ondersteboven te bungelen. Een dergelijke val kun je in dit spel ook plaatsen. Dit doe je door het stuk touw te pakken en naar een boom te lopen. Je kunt dit alleen met bomen doen die op de voorgrond staan. Laat de spion tegen een boom lopen en houdt de joystick even in die richting gedrukt. De spion klimt dan automatisch de boom in en bindt het touw daar vast. Hij klimt weer naar beneden, waarna jij de besturing weer overneemt. Je kunt de spion nu een eindje in een bepaalde richting bewegen. Op de gewenste plaats druk je de vuurknop in en trek je de joystick naar je toe. De strik wordt dan onzichtbaar verborgen. Hij wordt zelfs niet door de gebruikelijke drie kleine witte driehoekjes aangegeven.

Het hangt wederom af van de gekozen moeilijkheidsgraad hoeveel touwen je in voorraad hebt, en/of op het eiland te vinden zijn. In voorraad heb je respectievelijk 10, 8, 6, 12, 16, 20 en 20 touwen. Het aantal over het eiland verspreidde touwen bedraagt 0, 0, 8, 12, 16, 20 en 20.

Napalm.

Napalm is een verschrikkelijk wapen. Het bestaat uit een projectiel, gevuld met *Naf*teenzuur, *Palm*itinezuur en benzine. Door de toevoeging van de twee eerst genoemde elementen wordt de benzine gelei achtig. Wanneer een granaat met deze brandbare stof ontploft blijft de brandende inhoud ervan aan de kleding en het lichaam van het slachtoffer kleven. Napalm werd door de Amerikanen op grote schaal gebruikt tijdens de Vietnamoorlog.

De twee spionnen kunnen nu ook gebruik maken van dit afschuwelijke wapen. Nadat je het uit de "Trapulator" hebt gepakt kun je een napalmbom plaatsen door de joystick naar je toe te trekken en de vuurknop in te drukken, De ongelukkige die over de bom heenloopt vat vlam en verliest veel energie. Aangezien je dergelijke bommen niet kunt oppakken zonder dat ze exploderen, zul je het op ieder niveau met de vijf in de "Trapulator" beschikbare moeten doen.

Kaart.

Het laatste onderdeel van de "Trapulator" is de kaart. Deze kun je raadplegen wanneer je de weg kwijt bent geraakt. Je raadpleegt de kaart door op gebruikelijke wijze de "Trapulator" in te schakelen. Vervolgens kies je dit onderdeel. Wanneer de andere spion zich op hetzelfde deel van het eiland bevindt als jijzelf, kun je de kaart echter niet oproepen.

De kaart is onderverdeeld in een aantal sectoren. De sector waarin je staat wordt door middel van een aan- en uitknipperende witte rechthoek aangegeven. Je kunt op de kaart ook zien welke weg je hebt afgelegd. Dit wordt door middel van een witte stippelijn zichtbaar gemaakt. De witte rechthoeken geven aan waar een deel van het projectiel is begraven.

Onder iedere helft van het beeldscherm zie je verder nog een afbeelding van de drie onderdelen van de raket. Wanneer je een deel van de raket hebt gevonden, verkleurt het betreffende onderdeel op deze plaats. Wanneer je een tweede stuk van de raket vindt, laat je het eerste deel automatisch vallen aangezien je slechts één voorwerp tegelijk kunt dragen. Om twee onderdelen samen te voegen moet je één van de onderdelen vast houden. Ga dan op het andere onderdeel staan en trek de joystick naar je toe terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt.

Er moet aan twee voorwaarden zijn voldaan voordat deze samensmelting een feit is. Om te beginnen mag het tweede deel van de raket niet begraven zijn. De tweede voorwaarde is dat beide stukken op elkaar moeten aansluiten. Het is dus niet mogelijk de voorkant aan de achterkant vast te maken.

Nu je weet hoe je de verschillende vallen kunt plaatsen en de kaart moet lezen kun je je speurtocht beginnen. Door de joystick te bewegen loop je de aangegeven kant uit. Langs de onderste rand van de beide helften van de beeldschermen zie je een zwarte lijn lopen. Op de plaats waar deze onderbroken wordt, kun je het veld uitlopen. De noorde-

lijk gelegen sectoren van het eiland zijn te bereiken door de openingen tussen de bomen.
Op de niveaus 5 en 6 zul je soms naar het andere eiland moeten zwemmen. Pas dan goed op dat je niet door een haai wordt gegrepen. Gebeurt dit wel, dan zul je onder water worden getrokken en verdrinken als je de oever niet snel genoeg weet te bereiken.

Het is te allen tijde mogelijk het spel te pauzeren door de toets <RUN/STOP> in te drukken. Wanneer je over de volgende actie hebt nagedacht hervat je het spel weer door de toets <RUN/STOP> nogmaals in te drukken. Als je een spel wilt opgeven kan dat door <F5> in te drukken.
Door het indrukken van toets <S> kun je de muziek uit- en aanzetten.

Speeltips

Het is mogelijk om napalmbommen, kokosnootmijnen en strikken te plaatsen op de plaats war je een raketonderdeel hebt begraven. Wanneer je dit heel precies doet, zijn op die plaats slechts drie driehoekjes zichtbaar.

Wanneer de benzine voor de kokosnootmijnen op is, kun je nieuwe brandstof halen. Zoek het eigen vliegtuigwrak op en druk de spion daar enige tijd tegenaan.

Het belangrijkste doel is het tijdig verlaten van het eiland. Besteed daarom niet te veel tijd aan het dwarszitten van je tegenstander.

Drijfzand is herkenbaar aan de iets donkerder kleur. De beste manier om eruit te komen is om de joystick snel rond te draaien. Je kunt ook rustig in het drijfzand blijven zitten. Je kunt er niet in verdrinken. Bovendien wordt je energie aangevuld als je niet beweegt.

Wanneer je een deel van de raket hebt gevonden kun je ook expres in het drijfzand blijven zitten. Wanneer de andere spion jouw deel van de raket wil hebben moet deze het drijfzand inlopen. De kans is dan redelijk groot dat hij teveel energie verspeelt en overlijdt. De twee andere delen van de raket liggen dan voor het oprapen.

Loop niet over het eiland rond met delen van de raket. Het is verstandiger deze ergens te begraven totdat je alle delen compleet hebt.

Op niveau 5 en 6 zul je soms naar het andere eiland moeten zwemmen. Doe dit dan altijd over de kortste afstand, aangezien de spionnen geen al te beste zwemmers zijn.

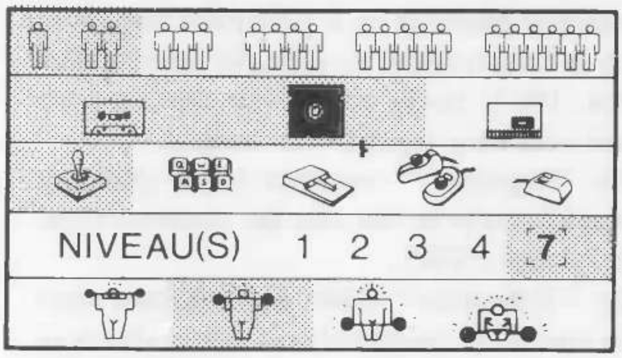
Natuurlijk kun je ook de andere spion al het werk laten opknappen. Spoor hiervoor eerst de duikboot op. Bezaai dan het strand met kokosnootmijnen en napalmbommen. Zodra je tegenstander naar de duikboot wil wordt hij opgeblazen en kun je de raket pakken. Beweeg je dan wel voorzichtig langs de andere valstrikken.

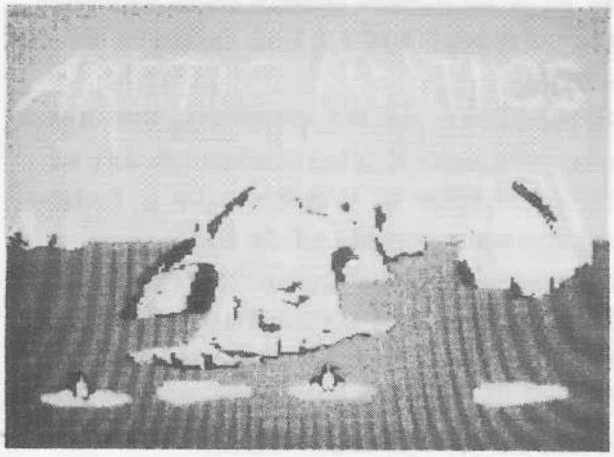
Een andere manier om korte metten te maken met de andere spion is met behulp van napalm. Plaats een napalmbom en blijf in de buurt. Zodra de tegenpartij de bom tot ontploffing brengt ren je er naar toe en gooi je een nieuwe napalmbom op hem. Herhaal dit totdat de spion definitief is uitgeschakeld.

SPY VS. SPY III - ARCTIC ANTICS

S

First Star Software — Mike Riedel — HomeSoft Benelux





Doel

In dit derde deel uit de serie ''Spy vs. Spy'' spellen bevinden de twee spionnen zich aan de Noordpool. De raket, waarvan de spionnen de onderdelen moesten opzoeken in het vorige spel, is nu verborgen in het poolgebied. Ze moeten nu proberen om de benodigde onderdelen te vinden om met de raket te vertrekken voor een ruimtereis.

Beschrijving

In aanvulling 5 konden wij reeds de komst van het derde ''Spy vs. Spy'' aankondigen. In tegenstelling tot de eerste berichten speelt ''Arctic Antics'' zich af aan de Noordpool in plaats van de Zuidpool.
Net als in de vorige twee spellen uit de serie, kunnen twee spelers het tegelijkertijd tegen elkaar opnemen. De opbouw van het beeldscherm is, op een paar details na, ook weer gelijk aan de twee eerdere spellen. Beide spelers bezitten de inmiddels bekende ''Trapulator'', waarmee een aantal wapens kan worden geactiveerd. Sommige hiervan moeten echter eerst worden opgespoord, terwijl andere wapens vanaf het begin van het spel beschikbaar zijn. De beschikbaarheid van de wapens hangt ook af van de gekozen moeilijkheidsgraad.
Halverwege het laden van het spel wordt de speler getracteerd op een korte cartoon. Beide spionnen arriveren, uiteraard elk in hun eigen onderzeeër in het poolgebied. Na een aanvaring in een uit het ijs gehouwen grot, wordt de rest van het spel geladen. In deze cartoon is overigens duidelijk te zien dat het eerst in de bedoeling lag om het spel aan de Zuidpool te situeren. Op een aantal ijsschotsen zijn namelijk duidelijk wat pinguïns te zien. Voorzover wij weten leven deze vogels niet in het Noordpool gebied. We zullen er maar van uitgaan dat men van de titel ''Arctic Antics'' een grotere verkoop verwachting heeft gekoesterd dan van ''Antarctic Antics''.

Na het korte intermezzo wordt het keuze menu getoond. Met behulp van de joystick kunnen hier verschillende spelonderdelen worden ingesteld. (Iets dat hier onmiddellijk in het oog springt, is het feit dat op deze titelpagina een zekere Jim Nangano wordt genoemd als maker van het spel. Volgens de verpakking van het spel is dit echter Mike Riedel, terwijl Jim Nangano, samen met nog een paar anderen, slechts als assistent wordt genoemd. Zouden beide heren nog met elkaar spreken?)
Wanneer je de joystick beweegt, kun je de verschillende onderdelen laten oplichten.

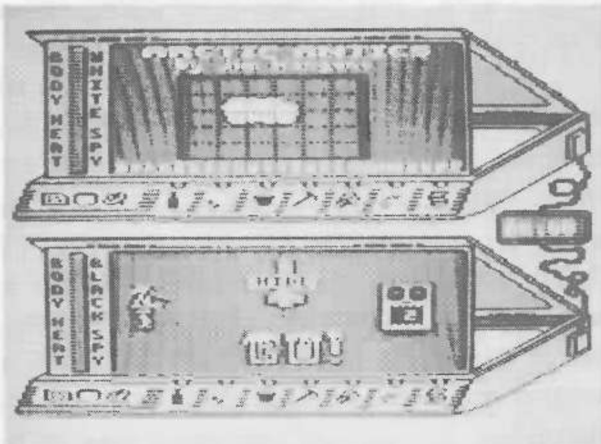
Door het indrukken van de vuurknop kun je dan het gekozen onderdeel veranderen. De mogelijke keuzen zijn hier:
De grootte van het speelveld. Kies uit de zeven beschikbare niveaus door het indrukken van de vuurknop. De niveaus beslaan ieder een verschillende oppervlakte. Afhankelijk van de grootte ervan hebben beide spionnen meer of minder tijd om hun opdracht uit te voeren.
Na het kiezen van het spelniveau, kan men de joystick naar zich toe trekken om drie andere onderdelen in te stellen. Om te beginnen kan men bepalen of de toegang tot de ondergrondse lanceerinrichting tot aan het einde van het spel verborgen moet blijven (Hide), of dat deze altijd zichtbaar mag zijn (Show). Na het laden van het spel is deze optie automatisch ingesteld op het verborgen houden. Dit kan men aanpassen door op de vuurknop te drukken.
Links kan men op dezelfde manier kiezen voor één of twee spelers, terwijl men rechts in beeld de mate van intelligentie van de computertegenstander kan invoeren. Deze waarde loopt van 1 tot en met 5, waarbij de computer dommer wordt naar gelang men een lager cijfer kiest. Deze optie werkt uiteraard alleen wanneer men tegen de computer speelt. Wanneer men het spel met twee spelers wil spelen, moet men natuurlijk wel over twee joysticks beschikken.
Nadat alles naar wens is ingesteld, kan men het spel starten door ''GO'' te selecteren en de vuurknop in te drukken. Enige voorzichtigheid is hier echter geboden. Ons exemplaar van ''Arctic Antics'' vertoonde namelijk een storende fout. Bij het activeren van deze optie ''bevroor'' de computer namelijk, zodat het spel opnieuw moest worden geladen. Vooral bij de cassetteversie van het spel duurt dit natuurlijk tamelijk lang. (Ondanks de gebruikte Novaload ongeveer vijf minuten.) Het probleem kan echter op eenvoudige wijze worden omzeild. Wanneer je rustig afwacht, zal het spel na enige tijd vanzelf starten, met de ingestelde waarden.
Het spel begint met beide spionnen op een ander gedeelte van het poollandschap. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad hebben ze bij de aanvang van het spel reeds een aantal wapens tot hun beschikking. Deze worden aangegeven in de ''Trapulators'', die onderin beeld te zien zijn.
Voor de lezers van ''Het Zwaardere Werk'' die pas op een later tijdstip abonnee zijn geworden en/of daardoor niet bekend zijn met de eerste twee ''Spy vs. Spy'' spellen, leggen we nog even snel uit wat een ''Trapulator'' is en hoe deze bediend kan worden. Het apparaatje dient om de te gebruiken wapens in op te bergen totdat ze gebruikt moeten worden. Dit is nodig omdat een spion slechts één voorwerp tegelijk kan dragen.
De ''Trapulator'' waarover beide spionnen beschikken is er één van het nieuwste type, de Model FSS87.
De ''Trapulator'' wordt ingeschakeld door de vuurknop tweemaal snel achter elkaar in te drukken. Vervolgens kan door het bewegen van de joystick een wapen worden geselecteerd, hetgeen door het indrukken van de vuurknop wordt geactiveerd.
De nieuwste FSS87 Trapulator is uitgerust voor het opslaan van zeven verschillende voorwerpen. Geheel links in de Trapulator ziet men een groter vakje, waarop we later terugkomen.
Boven de verschillende wapens en andere voorwerpen die in het apparaat kunnen worden opgeslagen zijn kleine lampjes aangebracht. Wanneer zo'n lampje brandt, betekent dit dat men van het betreffende voorwerp minstens één exemplaar in voorraad heeft. De verschillende voorwerpen zijn, van links naar rechts:
1. Detonator voor staven Trinitrotolueen (Waarschijnlijk beter bekend onder de afkorting T.N.T.)
2. Zaag, voor het zagen van wakken in de ijslaag.
3. Emmer, waarmee water op de sneeuw kan worden gegoten.
4. Houweel, voor het grotendeels loshakken van ijspegels.
5. Sneeuwschoenen.
6. T.N.T.
7. Kaart.

Behalve het inzetten van deze voorwerpen

kunnen beide agenten hun tegenstander ook bestoken met sneeuwballen.
Rechts, tussen beide Trapulators in, is een klok zichtbaar. Beide spionnen hebben namelijk maar een beperkte tijd om hun superieuren tevreden te stellen. Om hun opdracht te volbrengen moeten ze namelijk met de raket vertrekken voordat een hevige sneeuwstorm is opgestoken.
Links van het speelveld ziet men tenslotte voor iedere spion een thermometer die de lichaamstemperatuur van de geheim agent aangeeft. Zodra de temperatuur het nulpunt heeft bereikt, overlijdt de betreffende spion. In tegenstelling tot het eerste spel uit de Spy vs. Spy serie hebben de spionnen slechts één leven, zodat het zaak is om de lichaamstemperatuur op peil te houden.
De temperatuur loopt terug wanneer een spion in een val loopt of door een sneeuwbal wordt getroffen. Gelukkig kan men zich in sommige iglo's weer warmen aan een knapperend houtvuurtje.

Om het spel te beëindigen moet men er in slagen om vier voorwerpen te verzamelen. Op de eerste plaats heeft men het koffertje nodig om de benodigde voorwerpen te kunnen dragen. Nadat men de diplomaten koffer heeft opgespoord, gaat men opzoek naar een ponskaart, die toegang geeft tot de lanceerinrichting van de raket. Ook moet men een vat raket brandstof zoeken. Het laatste voorwerp dat men in zijn bezit moet hebben om de raket te kunnen besturen is een gyroscoop. Wanneer men één van deze voorwerpen heeft gevonden, verschijnen deze in het grote vak linksonder in de trapulator.

Ieder speelniveau beslaat een aantal locaties, welke men moet bezoeken om de vereiste voorwerpen op te sporen. Door middel van de joystick laat je de spion door de locatie heen en weer wandelen. Bovendien is het ook mogelijk om het beeld "in" en "uit" te lopen. Zodra de beide spionnen in dezelfde locatie terecht komen, wordt één van beide helften van het beeldscherm gewist. Voor het bereiken van locaties ten zuiden of noorden van de plaats weer men zich bevindt, moet men eerst een doorgang vinden. Naar het noorden toe zijn dit een soort poortjes, waar men doorheen kan lopen. Naar het zuiden toe zijn de passages iets moeilijker te herkennen. Langs de onderste rand van het beeldscherm loopt namelijk een zwarte lijn. Op de plaatsen waar deze streep wordt onderbroken, kan men een zuidelijker gelegen locatie betreden.
Voordat je een serieuze poging onderneemt om het spel te winnen, is het leuk om te weten waar je precies bent op de ijsschots. Dit kun je te weten komen door de landkaart te raadplegen. Schakel hiervoor de "Trapulator" in door de vuurknop tweemaal snel achter elkaar in te drukken. Beweeg vervolgens de joystick naar links of naar rechts totdat het gekleurde symbooltje zich boven de afbeelding van de landkaart bevindt. Als je nu nogmaals de vuurknop indrukt, verschijnt de kaart in beeld. Hierop wordt niet alleen jouw positie aangegeven, maar ook de plaats waar één of meerdere van de voorwerpen liggen die nodig zijn om met de raket te vertrekken. De door jou bestuurde geheim agent bevindt zich in het vak dat op de kaart aan en uit knippert. De voorwerpen worden door zwarte symbolen aangegeven. Tenslotte is ook het laatste deel van de door jouw spion gevolgde route herkenbaar aan een stippellijn. De plaats van de tegenstander wordt niet op de kaart aangegeven. De plattegrond wordt weer opgeborgen als je nogmaals op de vuurknop drukt. Het is niet mogelijk om de kaart te raadplegen wanneer beide spionnen zich in dezelfde locatie bevinden.



Het optiescherm

Het landschap wordt doorsneden door een aantal natuurlijke gevaren, terwijl men ook moet oppassen voor de door de tegenpartij gespannen valstrikken. De natuurlijke gevaren en de manier waarop ze zijn te herkennen zijn:
1. Zwak ijs, herkenbaar aan een blauwe arcering.
2. Dikke sneeuwlagen worden aangegeven door middel van blauwe gekronkelde lijnen.
Beide gevaren verlagen de lichaamstemperatuur van de ongelukkige die ermee in aanraking komt.
Vervelender zijn de door de tegenstander gespannen valstrikken. Deze zijn meestal niet te onderscheiden van andere voorwerpen die onder de sneeuw liggen begraven. In beide gevallen zie je namelijk een dun zwart lijntje door de sneeuw lopen. Er zijn twee manieren om er achter te komen of op een dergelijke plaats een voorwerp of een hinderlaag ligt begraven. De snelste manier is de plaats gewoon te onderzoeken door de vuurknop in te drukken. Indien er een voorwerp lag, wordt dit automatisch opgeraapt. Druk je nu nogmaals de vuurknop in, dan zal het voorwerp (indien mogelijk) in de ''Trapulator'' worden opgeslagen voor gebruik op een later tijdstip.

De tweede manier is het in de gaten houden van de bewegingen van de tegenstander. Je moet dan proberen te onthouden waar hij een valstrik spant. Het vereist weinig inzicht om te begrijpen dat deze laatste manier beslist te prefereren is.
Het is, net als in het spel ''Spy vs. Spy II, the Island Caper'' niet mogelijk om vallen onschadelijk te maken.

Nu we weten dat men in een hinderlaag van de vijand kan lopen, is het ook wel handig om te weten hoe men deze zelf kan aanlegggen.
Op de eerste plaats is hiervoor een voorwerp nodig uit de ''Trapulator''. Een opsomming van de mogelijke valstrikken en de manier waarop ze moeten worden gespannen volgt hieronder:
(N.B. steeds wanneer wij het begrip selecteren gebruiken bedoelen we daarmee de volgende reeks van handelingen. Druk tweemaal snel achtereen op de vuurknop om de ''Trapulator'' in te schakelen. Kies dan met de joystick het symbool van het te gebruiken wapen en druk nogmaals op de vuurknop om het ter hand te nemen. Vergeet ook niet om het wapen weer op te bergen nadat je het hebt gebruikt. Dit doe je door nogmaals op de vuurknop te drukken.)

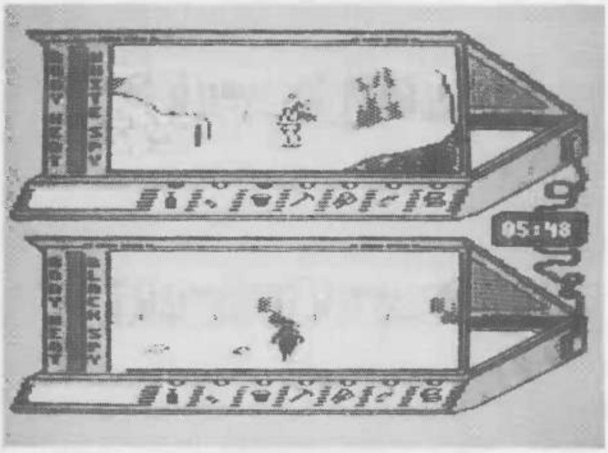
1. Het zagen van een wak. Selecteer hiervoor uit de ''Trapulator'' de zaag. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick omhoog. Het aldus gezaagde wak is te herkennen aan een zwarte cirkel. Zodra een spion (dus ook jijzelf) hierop trapt, zakt hij door het ijs. Door de strenge vorst, vriest het wak onmiddellijk dicht nadat één van beide geheime agenten er in is gevallen.

2. Een glijbaantje maken doe je door de emmer te selecteren. Houdt de vuurknop ingedrukt en duw de joystick omhoog. Hierdoor giet je water op de sneeuwlaag. Het water bevriest en er onstaat een spekgladde plek. Deze plek is te herkennen doordat hier een arcering zichtbaar wordt. De ijsplek beslaat op het beeldscherm ongeveer 1X1 cm. Beide spionnen gaan onderuit wanneer ze over het ijslaagje proberen heen te lopen.

3. IJspegels loshakken. Boven de naar het noorden voerende passages hangen ijspegels. Deze kunnen met behulp van een houweel zodanig worden geprepareerd dat ze loslaten wanneer een spion er onderdoor loopt. De agent die de ijspegel loshakt, kan er één maal zelf onderdoor lopen zonder gevaar te lopen. Om een ijspegel te kunnen loshakken moet je naast de doorgang gaan staan, met je gezicht naar links of rechts. Houdt de vuurknop ingedrukt en duw de joystick omhoog. Houdt de joystick niet te lang in deze positie, want anders loop je het gevaar zelf getroffen te worden door de losgehakte ijspegel. Een op deze wijze gesaboteerde ijspegel is niet te onderscheiden van de andere pegels.

4. T.N.T. is pas effectief wanneer de staven onder de sneeuw zijn begraven. Selecteer de T.N.T. in de ''Trapulator'' en kies een plekje uit om deze te bedelven onder de sneeuw. De plaats waar je de springstof hebt verstopt is niet te onderscheiden van de sneeuwheuveltjes waaronder andere voorwerpen liggen. Je begraaft de explosieven door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick omhoog te duwen. De springstof kan door de spion die ze heeft geplaatst weer zonder problemen worden opgeraapt. Probeert de andere spion dit echter dan heeft dit een krachtige explosie tot gevolg. Onnodig te zeggen dat dit een nadelige uitwerking heeft op het slachtoffer.
Het is echter ook mogelijk om de T.N.T. vanaf een afstand tot ontploffing te brengen. Zie hiervoor de beschrijving van het volgende wapen dat via de ''Trapulator'' kan worden geselecteerd.

5. De detonator is nodig wanneer je de door jou verborgen staven T.N.T. wilt laten ontploffen. Om de tegenstander deze verrassing te bereiden moet aan twee voorwaarden worden voldaan. Ten eerste moet je de juiste detonator hebben gevonden. Dit is de detonator die dezelfde kleur heeft als de door jou bestuurde spion. Ten tweede moet je een lading T.N.T. hebben begraven. Wanneer de tegenpartij nu bovenop een door jou begraven lading T.N.T. staat, kun je deze tot ontploffing brengen met behulp van de detonator
Selecteer hiervoor om te beginnen de detonator uit de ''Trapulator''. Op het moment dat de andere spion op de springstoffen staat, houd je de vuurknop ingedrukt terwijl je de joystick naar je toe trekt.
Het laatste onderdeel uit de ''Trapulator'' dat we nog niet hadden behandeld zijn de sneeuwschoenen. Deze moet je selecteren om ongeschonden door rulle sneeuw te kunnen lopen.
Zoals we reeds eerder hebben aangestipt is het ook mogelijk om de tegenstander te treffen met sneeuwballen. Hiervoor is geen apart wapen noodzakelijk, er is immers sneeuw genoeg voorhanden. Het enige waar je aan moet denken is het feit dat je geen sneeuwballen kunt gooien als je op ijs staat. Het werpen van de ijzig koude projectielen is tamelijk simpel. Je kunt dit alleen doen wanneer je jezelf op dezelfde locatie bevindt als jouw opponent. Zorg ervoor dat jouw spion in één lijn staat met de andere. Druk vervolgens op de vuurknop om een sneeuwbal te maken. Je gooit de bal door de joystick in de richting te duwen waarin je hem (de sneeuwbal, dus niet de joystick) wilt werpen.



In de iglo kun je weer warm worden

Zoals ieder spel kan ook Spy vs. Spy - Arctic Antics'' op twee manieren eindigen. Je kunt winnen en verliezen. Verliezen doe je wanneer jouw spion ten gevolge van gemene streken van de tegenstander door de kou wordt bevangen. Je verliest het spel ook wanneer je er niet in slaagt om, voordat de sneeuwstorm in alle hevigheid losbarst, met de raakt te vertrekken.
Het spel wordt gewonnen door de geheim agent die er in slaagt met de raket een goed heenkomen te zoeken.
Het enige dat je in dat geval hoeft te doen is het opzoeken van het luik dat toegang biedt tot de ondergrondse lanceerinrichting. Loop er overheen om het spel te beëindigen. De raket stijgt dan vanzelf op. Op het gevaarte staat overigens de tekst ''Spies in space'', waarschijnlijk de aankondiging voor het vierde deel uit de serie ''Spy vs. Spy'' spellen. Wij houden in ieder geval onze adem reeds in. Mocht je niet over alle voorwerpen beschikken die voor het besturen van de raket nodig zijn, dan stoor je een ijsbeer tijdens zijn winterslaap.

Speeltips

De lichaamstemperatuur loopt weer uiterst langzaam op als je valstrikken en sneeuwballen weet te vermijden. Je verspilt echter teveel kostbare tijd om dit rustig af te wachten.

Je kunt sneller warm worden door een iglo binnen te stappen, waarin een houtvuurtje brandt. Het opwarmen gaat overigens een stuk sneller wanneer je als een blind paard recht in het vuur loopt.

Zodra de sneeuwvlokken beginnen neer te dalen wordt het moeilijker om te bewegen. Houdt de activiteiten van de tegenstander nauwlettend in het oog om te zien waar hij valstrikken plaatst.

Het diplomatenkoffertje dat je nodig hebt om de drie voorwerpen die voor het besturen van de raket nodig zijn op te bergen, ziet er een beetje uit als een grote rode ''ghettoblaster''.

Wanneer je door het ijs zakt, moet je zo snel mogelijk weer proberen vaste grond onder de voeten te krijgen. Je kunt hiervoor het beste een ronddraaiende of op en neer beweging met de joystick maken.

Het getuigt van moed om de gevonden ponskaart, brandstof en gyroscoop bij je te blijven dragen. Het is daarentegen verstandiger deze voorwerpen op een veilige plaats te begraven totdat je al deze voorwerpen hebt opgespoord.

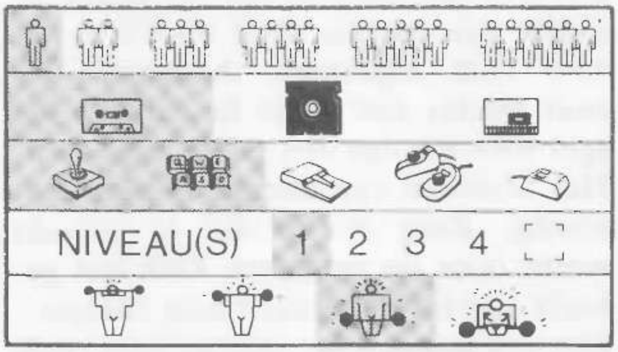
Een spion die precies voor een iglo een aantal wakken in het ijs zaagt is zeer gemeen. Dit is namelijk de enige plaats waar jouw tegenstander zich snel kan opwarmen. Onze zegen heb je echter als je deze verwerpelijke tactiek wilt gebruiken.

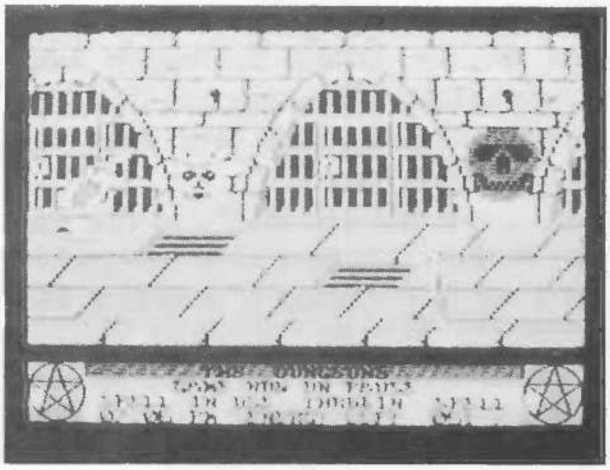
Je kunt natuurlijk ook besluiten om rondom het luik dat toegang biedt tot de lanceerinrichting op verschillende plaatsen T.N.T. te begraven of wakken te zagen.

Wanneer de andere spion daar dan het loodje legt, staat niets jouw succes meer in de weg.

STAFF OF KARNATH

Ultimate





Doel

In de gedaante van Sir Arthur Pendragon sta je voor de taak zestien delen van een geheimzinnige sleutel op te sporen. Deze fragmenten liggen her en der verspreid in een spookslot en worden bewaakt door verschillende monsters.

Beschrijving

Staff of Karnath is het eerste spel dat door het Engelse softwarehuis Ultimate voor de Commodore 64 is ontwikkeld. Het is het eerste uit een serie waarin tot nog toe zijn uitgebracht *ENTOMBED* en *BLACKWYCHE.*

Ultimate is in Engeland uitermate geliefd onder de Spectrum bezitters en heeft een lange reeks van zeer succesvolle titels voor deze machine geproduceerd. In het grijze verleden is ooit een conversie uitgebracht van het spel Jet Pac voor de VIC-20.

De spellen van Ultimate voor de Spectrum werden lange tijd beschouwd als maatstaf voor de beoordeling van andere spellen op deze computer. Vandaar dat met betrekking tot de release van het eerste spel voor de Commodore 64 de verwachtingen hoog gespannen waren.

Toegegeven, het spel is in hoge mate verslavend doordat het tamelijk eenvoudig van start gaat en daarna al snel moeilijker wordt.

Helaas vallen de graphics enigszins tegen. De (stilstaande) achtergronden zijn zeer gedetailleerd, maar de "sprites" zijn nogal grof uitgevoerd. De claim dat de graphics van tekenfilm kwaliteit zijn wordt zeker niet waargemaakt. Ook de geluidseffecten vallen wat tegen. Ondanks deze negatieve punten blijft het spel uiterst speelbaar. Laten we nu na deze kritische opmerkingen het spel zelf eens bekijken.

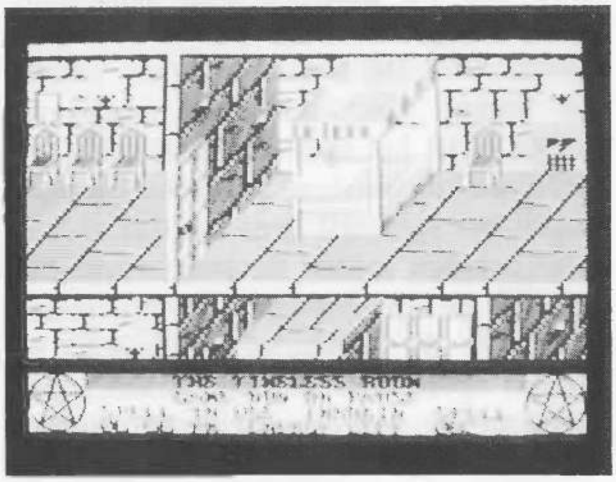
Lang geleden leefde de boze tovenaar Karnath in zijn kasteel. Op zijn sterfbed heeft hij gemeend de wereld te moeten opzadelen met een duister lot. Hierdoor werden de schepselen uit het Rijk van Onwerkelijkheid verlost. De ontsnappende Sarnatians hebben de aarde in het ongeluk gestort.

De taak van Sir Arthur Pendragon bestaat uit het opheffen van deze vloek.

Hiertoe moet Sir Arthur de toverstaf vernietigen.

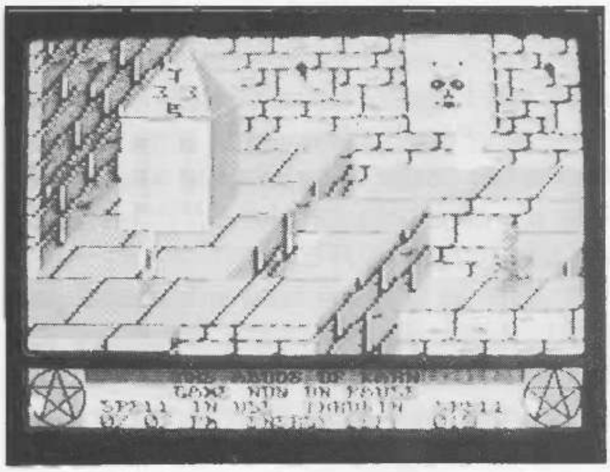
Zoals gewoonlijk is dit makkelijker gezegd dan gedaan. De sleutel werd door de tovenaar in zestien stukken gebro-

ken. Deze delen zijn verspreid over het kasteel en worden bewaakt door verschillende monsters. Voordat Sir Arthur de staf zelfs maar te zien krijgt moet hij de zestien delen van de sleutel opsporen en offreren aan de obelisk in de kelder.
Het kasteel telt vijfentwintig vertrekken die Sir Arthur Pendragon moet doorworstelen. Sommige van deze vertrekken strekken zich over meer dan één beeldscherm uit.
Gewapend met een magische ring kan Sir Arthur toverspreuken uitspreken door op de vuurknop te drukken. Het selecteren van de spreuken gebeurt door het net zo vaak indrukken van een willekeurige toets totdat de gewenste spreuk zichtbaar is geworden.
Het beeldscherm toont in het bovenste deel de omgeving waarin de dappere ontdekkingsreiziger zich bevindt. Links en rechts onder zie je een afbeelding van de magische vijfhoek.
Elke keer dat je een deel van de sleutel hebt gevonden wordt dit aangegeven in de vijfhoek doordat een deel wit gekleurd wordt.



Sir Arthur staat op het vliegende tapijt

Tussen de twee vijfhoeken is ruimte voor andere belangrijke informatie. Op de eerste regel kun je de naam lezen van de kamer waarin Sir Arthur is terechtgekomen. Op de tweede regel kun je lezen of hij een deel van de sleutel heeft *(CARRYING PIECE OF PENTACLE)* of niet *(SEARCHING)*.
De derde regel toont welke spreuk momenteel is geselecteerd.
Op de onderste regel kun je de tijd aflezen. Dit is een belangrijke factor aangezien je slechts tot middernacht de tijd hebt om de Staf van Karnath te vernietigen.
Rechts op de onderste regel kun je aflezen hoe de conditie van Sir Artur is. Zodra zijn energie daalt tot 0% is het voor hem afgelopen. Aangezien hij over slechts één leven beschikt is het spel voor jou dan ook gelijk afgelopen. Het verliezen van energie is zeer eenvoudig. Zorg ervoor dat je geraakt wordt door de monsters. Ook het gebruik van toverspreuken kost energie.
Het terugwinnen van energie is een stuk moeilijker. Hiervoor moet je eerst een stuk van de geheimzinnige sleutel pakken en deze naar de obelisk brengen. Als je vervolgens de juiste spreuk gebruikt wordt het stuk van de sleutel door de obelisk verzwolgen en word je overgebleven energie weer aangevuld tot 100%.



De obelisk waar de delen van de sleutel moeten worden opgeborgen

Het pad dat naar de obelisk leidt is niet zonder gevaar. Aangezien elk deel van de sleutel daar moet worden afgeleverd voordat je het volgende deel kunt pakken staat je nog een gevaarlijk karwei te wachten.
Het grootste probleem voor Sir Arthur is dat hij niet weet welke toverspreuk

hij moet gebruiken tegen de verschillende monsters.
Zonder onmiddellijk al te veel van de geheimen prijs te geven kunnen we hier wel vast verklappen dat de *FORTHRIN* spreuk het meeste gebruikt zal worden.
Een aantal delen van de sleutel ligt open en bloot in de verschillende kamers. Dit betekent echter lang niet altijd dat je ze zonder meer kunt oppakken. De resterende delen van de sleutel zijn verborgen en worden alleen zichtbaar nadat de juiste handeling is verricht.
Zodra het laatste deel van de sleutel naar de obelisk is gebracht sta je oog in oog met de Staf van Karnath. Slechts één van de tien toverspreuken is de juiste om de staf te vernietigen. Het is dan ook nog eens zaak om snel te werken aangezien je maar heel even de tijd krijgt.
Het spel kan op ieder moment worden gepauzeerd door <F7> in te drukken. Met <F1> geef je de expeditie op en begint het spel opnieuw.

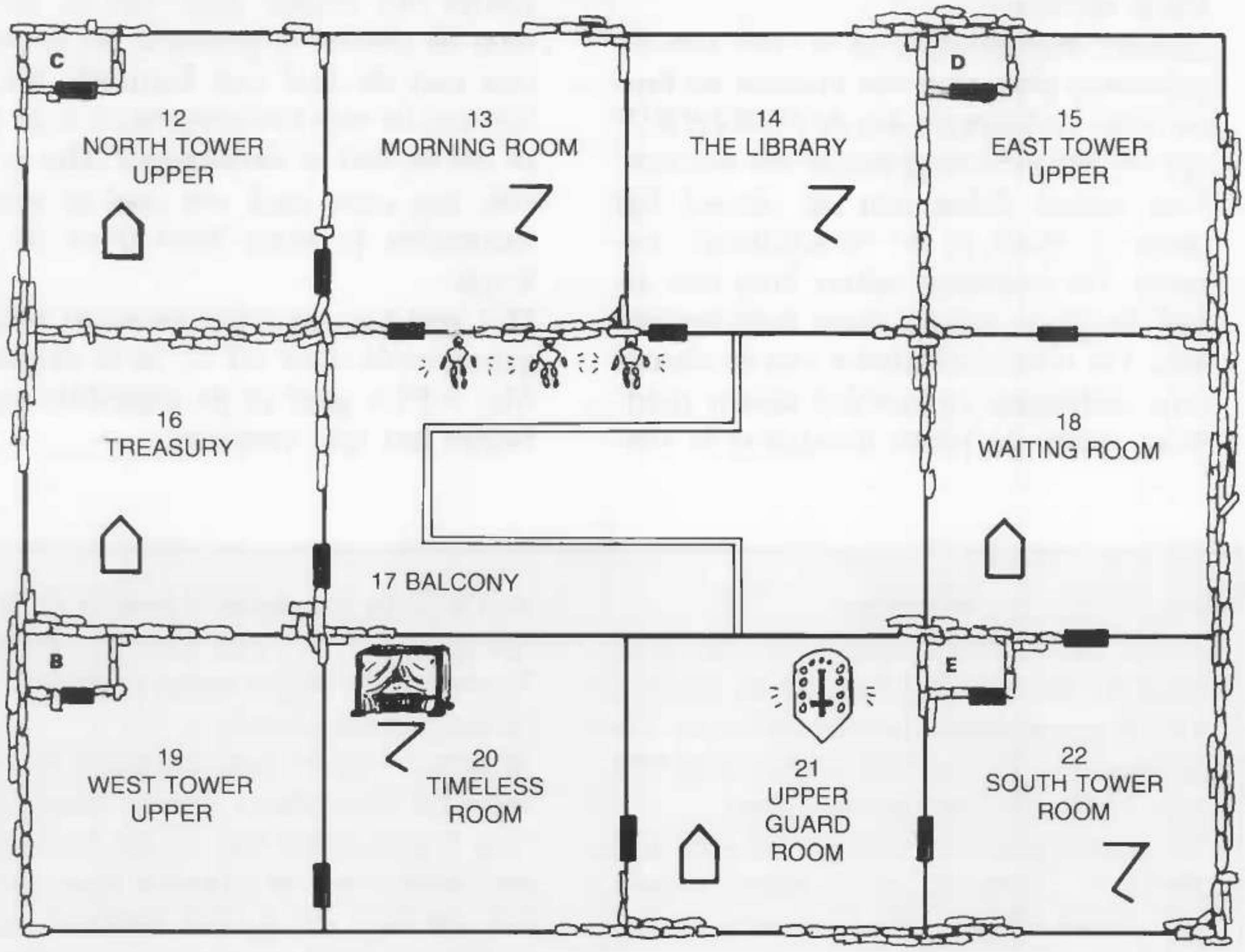
Speeltips

Begin met het verzamelen van de moeilijkst te veroveren delen van de sleutel. Het is psychologisch makkelijker te verwerken dat je overlijdt wanneer je nog aan het begin van het spel staat.
De moeilijkst bereikbare stukken zijn die in de Dungeons (2 stukken), Laundry room, Great hall, Treasury en Library.
Om de eieren van de vogels te ontwijken kun je het beste wachten in de inhammen van het pad naar de obelisk. Wanneer de vogel bijna rechtboven je is ren je naar rechts.
Wanneer tijdens het veroveren van een moeilijk bereikbaar stuk je energie erg laag is geworden kun je het beste eerst een makkelijk bereikbaar stuk oppakken en naar de obelisk brengen, zodat je het moeilijk te veroveren deel met nieuwe energie te lijf kunt gaan.

SPREUK	*WANNEER TE GEBRUIKEN*
FORTHRIN	Draken, vleermuizen, monnik, geesten, ridders, heks, jonge trollen, vliegende bijl en kikker
THROBIN	Tapijt
KNOSSOS	Slang
UMPHALOS	Kan soms als schild dienen
MENHIR	De Staf van Karnath
AEULUS	Vlammen
BARACATA	Delen van sleutel bij obelisk achterlaten
IBRAHIM	Volwassen trollen, bloempot, groene spin
STOLY	Krachtveld
YEROBAS	Geraamte

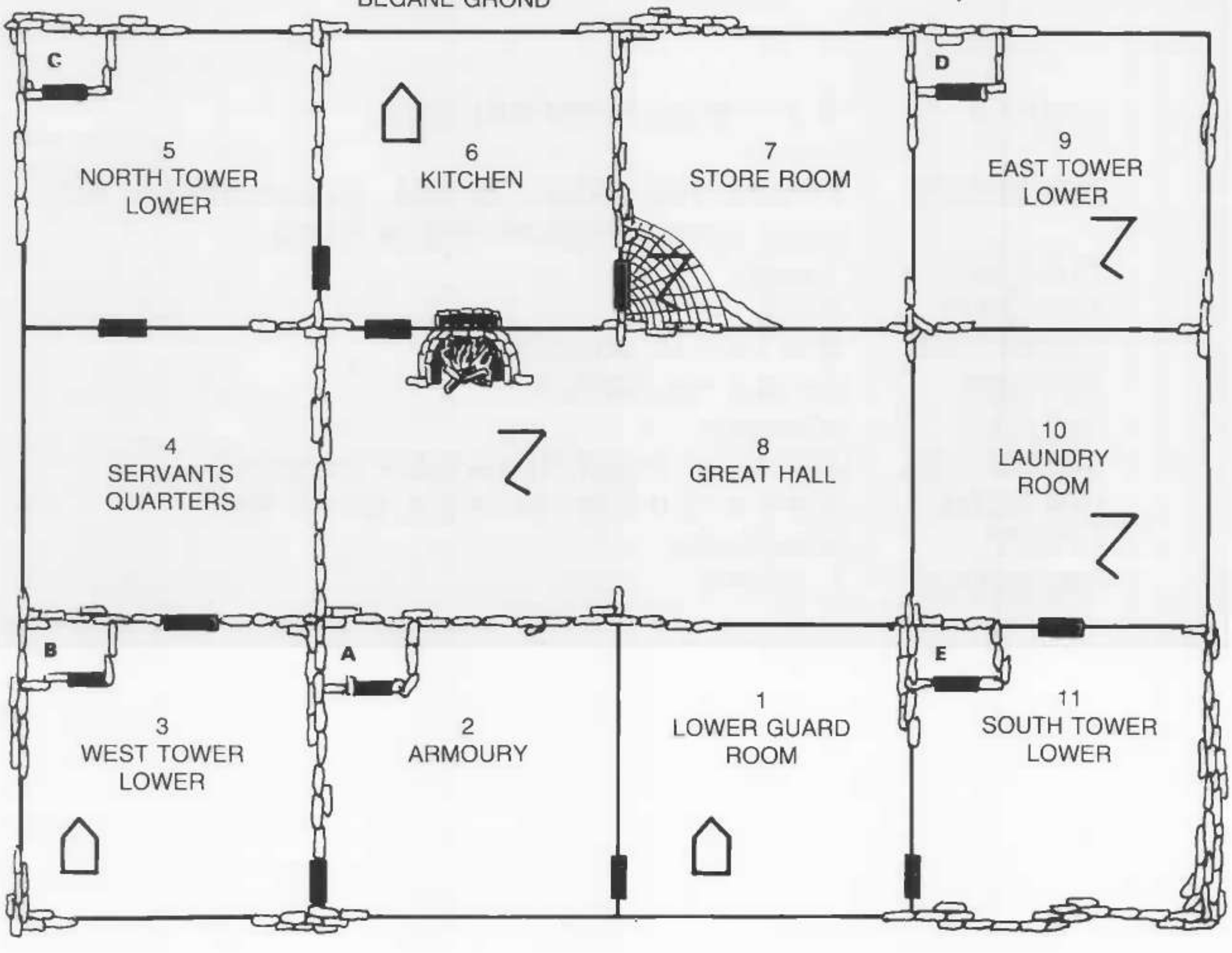
STAFF OF KARNATH

1e ETAGE

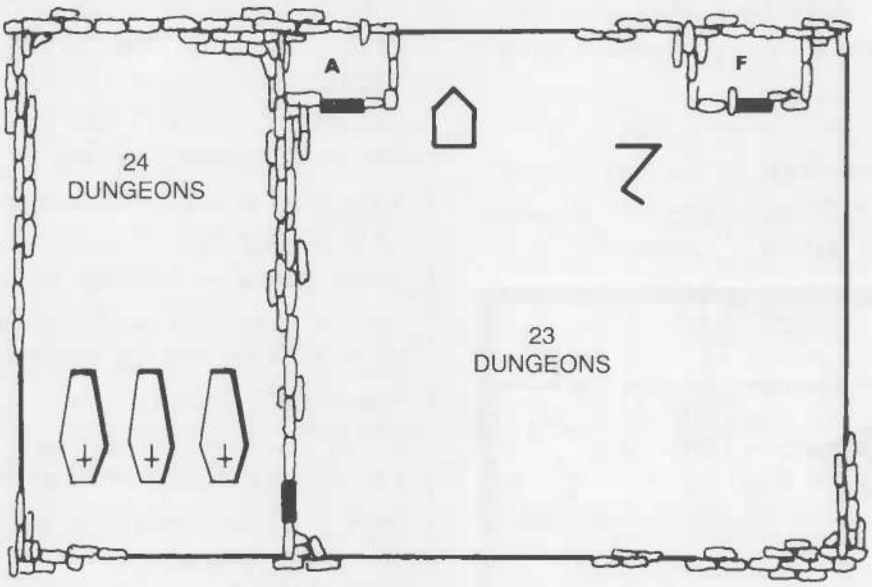


= symbool sleutel   = symbool sleutel   = deur

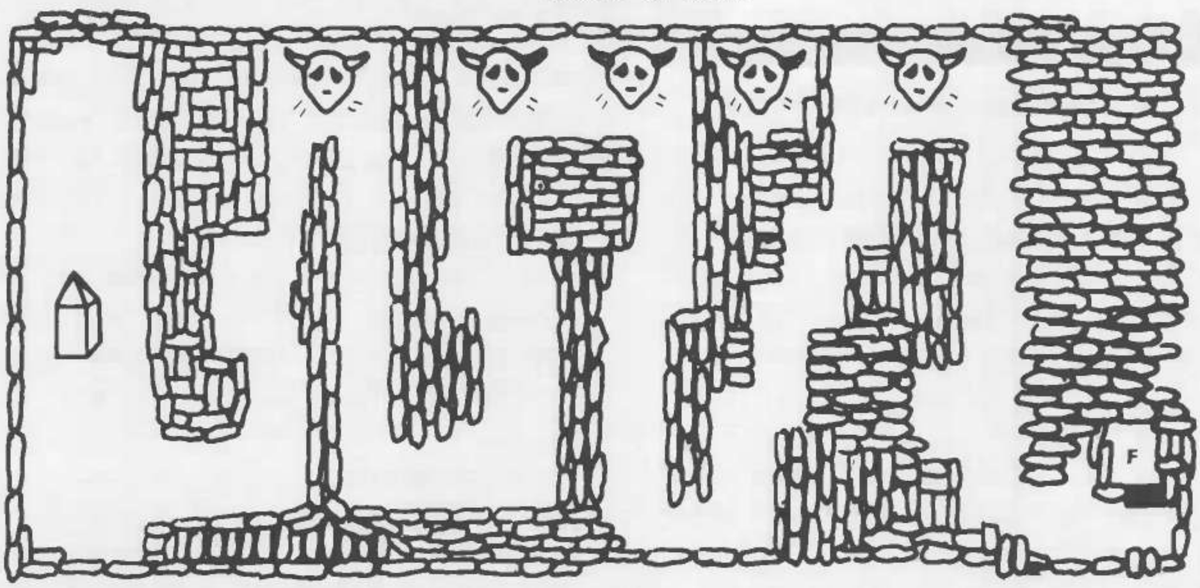
BEGANE GROND



KERKER



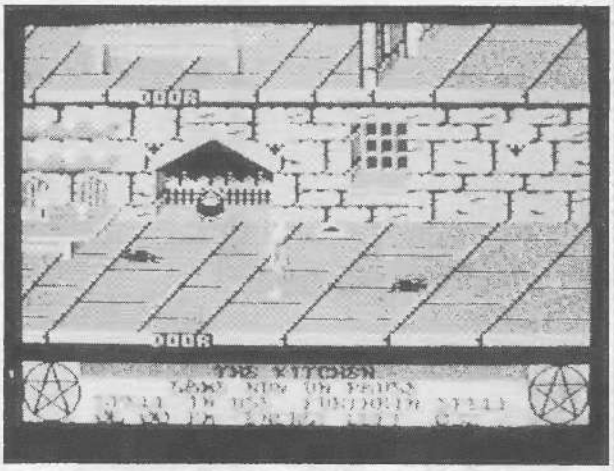
ABODE OF KARN



N.B. de cijfers tussen haakjes verwijzen naar de kamernummers.

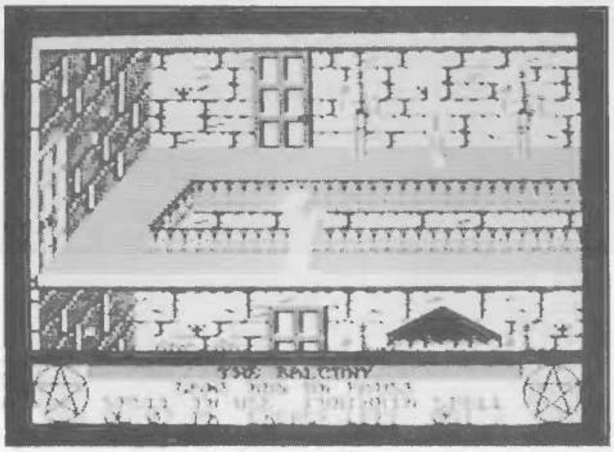
(1) *Lower guard room.* Hier begint de zoektocht door het kasteel.
Tegen de achtermuur zie je het eerste deel van de sleutel al liggen. Wees echter voorzichtig want er lopen twee ridders heen en weer.
(2) *Armoury.* Achter de deur in de hoek loopt een trap die naar de lager gelegen kerkers voert. Verder is deze kamer niet van belang.
(3) *West tower lower.* Loop zodra je deze kamer binnen bent gekomen onmiddellijk naar de achtermuur. Het deel van de sleutel dat in deze kamer ligt wordt namelijk bewaakt door een grote kikker die heen en weer springt. De trap die in de linkerhoek van de kamer zichtbaar is voert naar de bovenste verdieping.
(4) *Servants quarters.* In deze kamer is, behalve het rondwarende spook, weinig te beleven. Het spook kan makkelijk worden ontweken als je je zoveel mogelijk langs de wanden verplaatst.
(5) *North tower lower.* De naar boven voerende trap wordt bewaakt door een grote spin. Deze kan niet worden gedood maar moet worden ontweken. Bestook de spin echter wel met een *IBRA-*

HIM spreuk. Hierdoor valt een deel van de sleutel uit het spinneweb in de *Store room.*
Indien je de trap bestijgt moet je eraan denken onmiddellijk de kamer binnen te lopen om te voorkomen dat je door het krachtveld wordt gedood.



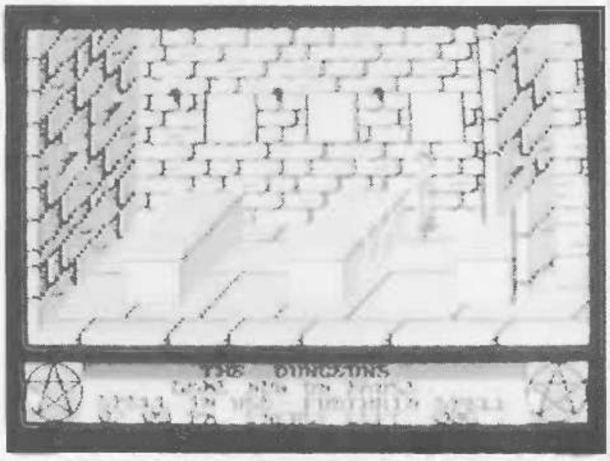
Onder het keukenraam ligt ook een stuk van de sleutel

(6) *Kitchen.* In de, blijkbaar niet erg hygiënische, keuken vliegen vleermuizen rond. Om het deel van de sleutel dat hier ligt te pakken moet je de vleermuizen ontwijken en niet treuzelen.
(7) *Store room.* Boven de deur, in het spinneweb, hangt een deel van de sleutel. Om dit te pakken te krijgen moet de groene spin in de *North tower lower* zijn bewerkt met een *IBRAHIM* spreuk.
(8) *The great hall.* Kijk eens goed in de open haard. Daar ligt weer een stuk sleutel verborgen. Maak voordat je je vingers brandt gebruik van de *AEULUS* spreuk. Pas op voor de ridders.
(9) *East tower lower.* Het deel van de sleutel dat hier ligt kan zonder gevaar worden gepakt. Pas echter wel op voor de schedel. De trap in de linkerhoek van de kamer voert naar boven.
(10) *Laundry room.* De toegang tot deze kamer wordt versperd door een vampier. Zoals iedere vampirist zal weten deinzen deze wezens terug voor knoflook en crucifixen. Knoflook is in de keuken niet te vinden. Een kruis kun je echter in de *Upper guard room* vinden. Het fragment van de sleutel kun je daarna oppakken. Maak dat je snel wegkomt, want een tweede vampier stuurt versterkingen op je af in de vorm van een monnik en ridders.
(11) *South tower lower.* Gebruik het kruis om hier binnen te komen. Geen enkele spreuk kan de vampier vernietigen. De trap in de hoek van de kamer voert naar boven.
(12) *North tower upper.* Het krachtveld dat de trap afschermt kan korte tijd buiten werking worden gesteld met de *STOLY* spreuk.
(13) *Morning room.* Ook in deze kamer ligt een deel van de sleutel. Ontwijk de vleermuis en kies voor de *IBRAHIM* spreuk. Loop naar de linkerkant van de tafel en laat de spreuk vervolgens los op de op tafel staande bloempot. Na de vijfde treffer zal deze op de grond vallen waarna het stuk sleutel zichtbaar wordt.
(14) *Library.* Als je het stuk van de sleutel zonder meer opraapt verschijnt een skelet dat je berooft. Om dit te voorkomen moet je het fragment van de sleutel eerst bewerken met een *YEROBAS* spreuk.
(15) *East tower upper.* De trap in de hoek van de kamer wordt bewaakt door een groot doodshoofd. Ga recht voor de deuropening staan en wacht totdat de schedel naar boven beweegt. Ren vervolgens zo snel mogelijk naar de omlaagvoerende trap.
(16) *Treasury.* Een uiterst giftige slang bewaakt de schatkisten en het deel van de sleutel. Om de python onschadelijk te maken gebruik je een aantal *KNOSSOS* spreuken.
(17) *The balcony.* Hier rent ter bewaking een gestoorde monnik rond. De drie harnassen zien er op het eerste gezicht onschuldig uit. Wanneer je echter de eerste en de laatste passeert geven ze een electrische lading af. Om dit te voorkomen moet je de *FORTHRIN*



Het balkon, met op de voorgrond de monnik

spreuk gebruiken als schild.
(18) *The waiting room.* Doe hier precies waar een wachtkamer voor dient. Na enige tijd verschijnt dan vanzelf een stuk van de sleutel boven de schoorsteen.
(19) *West tower upper.* Het jonge trolletje kan onschadelijk worden gemaakt met een *ORTHRIN* spreuk. Het is ook mogelijk je energie te sparen en door handig manoeuvreren het deel van de sleutel te pakken.
(20) *Timeless room.* Blijf hier niet te lang rondhangen. De tijd verstrijkt namelijk uiterst snel in deze kamer. Ga om te beginnen bij de rechter poot van het bed staan. Om het stuk van de sleutel op het hemelbed te pakken te krijgen bewerk je het kleedje met een *THROBIN* spreuk. Et voilà, een vliegend tapijt. Stap op het tapijt wanneer dit begint te bewegen.
(21) *Upper guard room.* Hier vliegt een heks rond op haar bezemsteel om het stuk van de sleutel te beschermen. Zij kan tijdelijk worden opgeruimd met de *FORTHRIN* spreuk. Aan de achterwand zie je ook nog een schild hangen. Schiet hierop met een *THROBIN* spreuk zodat het kruis blauw wordt. Selecteer vervolgens de *UMPHALUS* spreuk waarna het kruis op de grond valt. Het kruis kan nu worden opgepakt door er overheen te lopen.
(22) *South tower upper.* Behalve de spin die de deuropening verdedigt valt in deze kamer weinig te beleven. De trap voert omlaag.
(23) *Dungeons.* In dit deel van de kerker zie je op het eerste gezicht één stuk van de sleutel liggen. Het wordt bewaakt door een reusachtige trol. Deze kan worden vervloekt met een *IBRAHIM* spreuk. Lang duurt deze betovering echter niet dus je zult voort moeten maken.
Loop ter verkenning nu eerst naar rechts de kerkers door. Op een gegeven moment zie je een rode schedel tegen de muur hangen. Onthoudt deze plaats goed. Verderop kun je de trap vinden die naar de ondergrondse schuilplaats van Karn leidt.



De doodskisten in de kelder

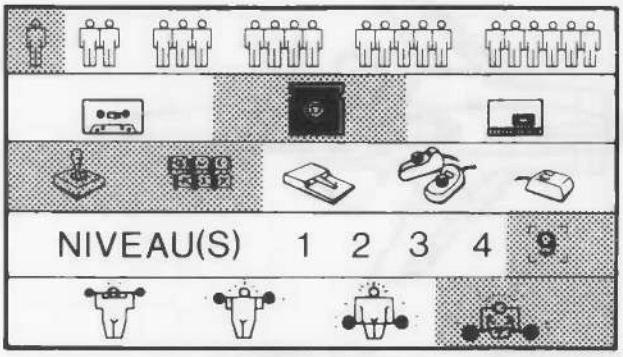
(24) *Dungeons.* In dit deel van de kerker staan wat doodskisten. Loop tussen de tweede en derde kist door in de richting van de achterwand. Plotseling hoor je een geluidseffect. Ren nu zo hard je kunt naar de rode schedel. Je hebt nu een fractie van een seconde om het daarachter liggende deel van de sleutel te grijpen.
(25) *Abode of Karn.* Een gevaarlijk traject dat elke keer moet worden afgelegd om de delen van de sleutel naar de obelisk te brengen. Aan de wanden hangen diverse maskers waaruit pijlen worden afgeschoten. Bovendien vliegen in de kamer vogels rond die een bombardement uitvoeren met exploderende eieren (of zouden het gewoon meeuwen

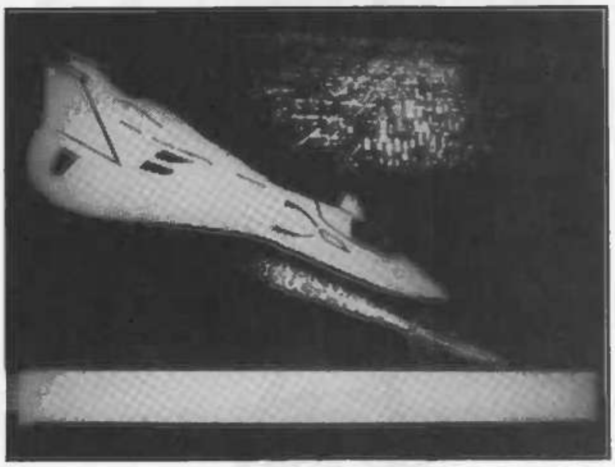
zijn met een actieve spijsvertering). Volg voorzichtig het pad naar links om de obelisk te bereiken. Loop naar de voorkant ervan en druk jezelf er stevig tegenaan. Nu kunnen de vogels je niet raken met hun eieren terwijl je de *BA-RACATA* spreuk opzoekt.

Nadat alle zestien delen van de sleutel bij de obelisk zijn achtergelaten sta je oog in oog met de Staf van Karnath. Selecteer nu razendsnel de *MENHIR* spreuk om de staf te vernietigen.

STEALTH MISSION

Sublogic | Steve Setzler | HomeSoft Benelux





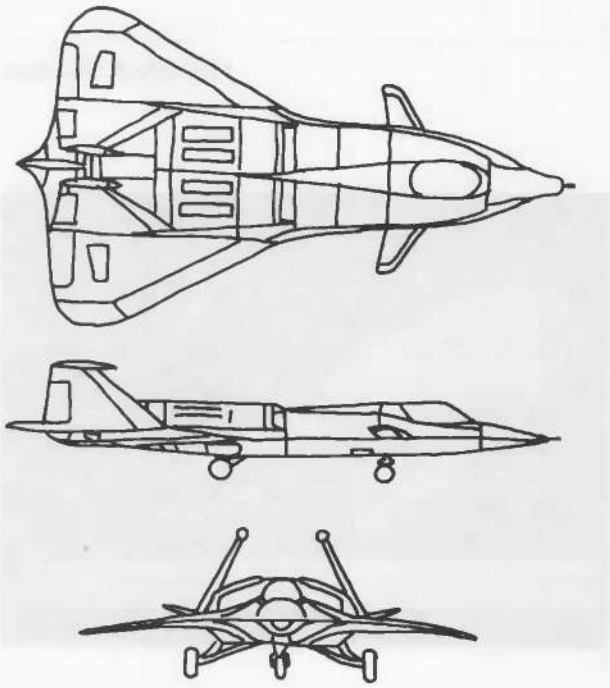
Doel

Stealth Mission is een veelzijdig spel. Behalve dat je in de meest geavanceerde vliegmachines mag rondneuzen, moet je ook een aantal oorlogsopdrachten vervullen. Bovendien kun je, als je dat wilt, tijdens een trainingsopdracht alleen maar rondvliegen. Op deze manier leer je goed met de verschillende jagers omgaan. Deze laatste mogelijkheid kun je ook benutten als je een "scenerydisk" inlaadt.
De verschillende opdrachten gaan we de komende tijd stap voor stap bespreken. Alle instructies, die je dan vervolgens nodig hebt om te leren vliegen, worden bij de opdrachten besproken. De speeltips tenslotte zullen we niet apart behandelen, daar die altijd op een specifieke opdracht slaan. Je hoeft dan ook niet van hot naar her te bladeren om alle gegevens bijeen te vinden.

Beschrijving

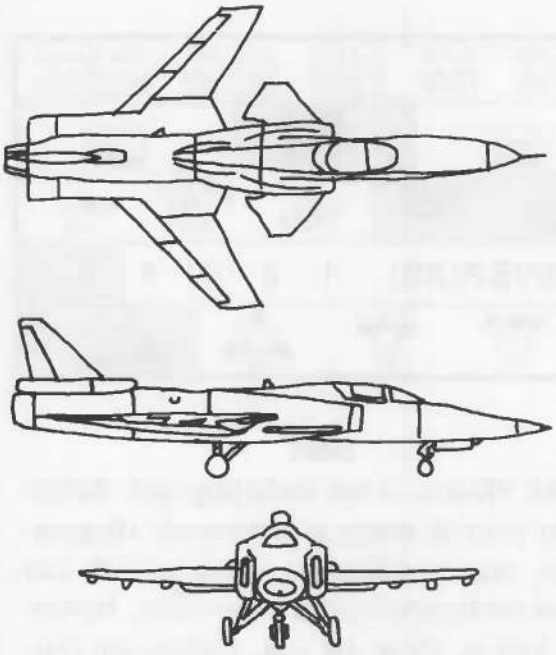
Het openingsbeeld is fraai. De drive maakt weliswaar een boel herrie, maar alles komt uiteindelijk op zijn pootjes terecht. Na pakweg drie minuten krijgen we het eerste menu in beeld.
we kunnen nu kiezen voor het menu met de opdrachten of we kunnen nu een "scenerydisk" laden. Alle "scenerydisks" kunnen geladen worden en je blijkt bovendien in staat om ze, net als in de Flight Sim. II, door te schakelen. Je kunt dus alle twaalf delen overvliegen en zo in een recordtijd alle staten van Amerika bekijken. De vliegmachines, die je nu ter beschikking krijgt, vliegen namelijk met MACH-snelheden. Alles passeert dus veel sneller. Laten we die machines maar eens nader bekijken.
In dit spel kun je uit drie unieke vliegmachines kiezen. Alle drie machines vliegen volgens het "FLY-BY-WIRE" systeem.
Dit houdt simpel gezegd in, dat de piloot al zijn gegevens en opdrachten doorgeeft aan de computer. De computer is zodanig geprogrammeerd, dat het alle coördinaten van verschillende zendstations in de omgeving kan opvragen. Het toestel is met deze gegevens in staat zelf een locatie te vinden. Bovendien kan het ook met slechts een paar gegevens landen. Dit zullen we straks al zien.
Allereerst hebben we de F-19 Stealth Fighter ter beschikking.Dit toestel bestaat op dit moment alleen nog maar op papier en wordt nog niet gebouwd. Sub Logic is er echter van overtuigd, dat zij voldoende gegevens hebben kunnen verzamelen, om ons in kennis te stellen van alle te verwachten mogelijkheden van dit toestel. Dit geldt

trouwens ook voor de andere twee machines in dit spel.



De F-19 Stealth fighter is niet alleen als conventionele jager op papier gezet. Het ligt in de bedoeling, dat deze jager ook als raket, de ruimte in gelanceerd kan worden. In science-fiction films heb je vast al eens gezien hoe zo'n jager vanuit een ruimtestation gelanceerd wordt, om vervolgens een speciaal doel op de aarde of in de lucht te bestoken.
Deze jager heeft een maximaal bereik van 1500 kilometer.
De X-29 is een experimentele jager en de toekomstdroom van de Amerikaanse strijdkrachten. Dit toestel kan net als de F-19 uiteindelijk in de ruimte rondvliegen. Zodra dit toestel echter uit de atmosfeer verdwijnt, kan het zijn vleugels in de romp doen glijden. Zo kan het vervolgens als een raket doorvliegen.
Omdat de ruimte geen tegendruk geeft kan dit toestel op zijn maximale snelheid van 1800 kilometer per uur door de ruimte jagen.
Door het geweldige vermogen van de motoren, dat bovendien hoger ligt dat het totale gewicht van de X-29, kan dit toestel, wederom net als een raket vertikaal de lucht in stijgen. De X-29 heeft een radius, oftewel vliegbereik, van 1500 kilometer.

Tenslotte is daar nog de F-14 Tomcat. Deze jager heeft dezelfde mogelijkheden als de F-19, maar heeft een grotere radius, ruim 3300 kilometer. Ook zijn snelheid ligt hoger dan de beide andere toestellen, maar dit maakt het voor deze machine nog niet mogelijk om vertikaal te stijgen. Zijn topsnelheid ligt op pakweg 2,7 MACH. Dit is zo'n 2700 kilometer per uur.



De toekomstdroom van Amerika, de X-29 ruimtejager

Al die tijd, dat we hebben zitten zwammen over de statistieken van de verschillende toestellen, zie je nog steeds het openingsmenu in beeld.
We kiezen dus voor de opdrachten (missions). Stealth Mission geeft een achttal opdrachten. Helaas moeten we in alle gevallen nogal wat studeren. En we willen zo graag zo snel mogelijk rondvliegen.
De programmeur heeft zich dat waarschijnlijk ook gerealiseerd en heeft een "snelstart-procedure" opgenomen, zodat je zonder enige kennis van zaken alvast kunt rondvliegen. Zo krijg je snel een goede indruk van de fantastische mogelijkheden van het spel.
Diegenen, die bovendien al een grotere machine, de Amiga of de Atari ST, en de nieuwe Flight Simulator bezitten, zien een aantal herkenbare nieuwigheden, die wij op de Commodore 64 nog voor onmogelijk hielden.

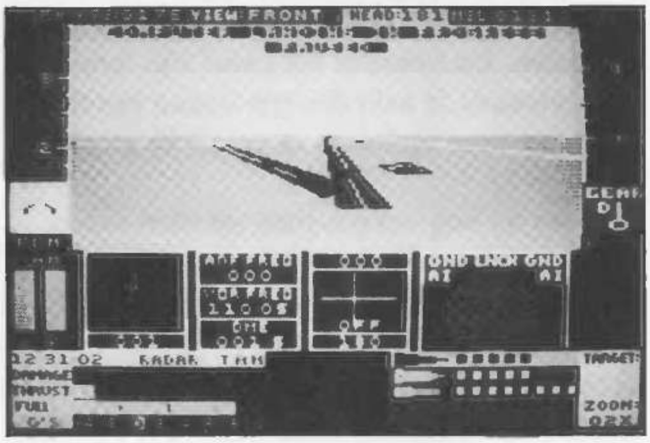
Zo kun je het toestel waarin je vliegt vanuit een ander toestel bekijken (de zogenaamde spotter plane) of kun je de verkeerstoren op een bepaalde positie op het vliegveld plaatsen en van daaruit jouw eigen vliegactiviteiten volgen.
Laten we deze snelstartvlucht beginnen, zodat we een indruk krijgen van de belangrijkste mogelijkheden.
Kies de eerste opdracht: MOUNTAIN CONFLICT EASY. Er volgt nu een korte beschrijving van deze opdracht. Die kun je negeren.
Druk op de <RETURN>toets.
Je ziet nu een optie-menu boordevol mogelijkheden. De letters in het zwart zijn inmiddels gekozen. Je hebt dus een niveau van nul en vliegt deze opdracht in een F-19 Stealth jager.
Je moet nu nog wel een paar raketten laden. Druk vijf keer op de <L> toets. De verschillende wapens zijn onder de letters D t/m M gerangschikt. Wij hebben voor de Stealth A-A (air to air missiles) gekozen. Je ziet het cijfertje vijf achter deze raketten staan. Bovendien zie je dat het ''wapengewicht'' wordt aangepast.
Doe vervolgens hetzelfde met de letter M, zodat je ook vijf Stealth A-G (air to ground) raketten laadt. Druk op <RETURN>.
De cockpit wordt nu in delen geladen en na een klein minuutje kunnen we van start. Wat vind je trouwens van het uitzicht? Te gek hè.



Het opstijgen, vanuit de ''spotter plane'' gezien.

De motoren razen. De startbaan ligt voor ons. Druk op de <F3> toets zodat je het toestel vanuit het verkenningstoestel (spot plane) kunt zien. Druk nu op de <F1> toets. Je kunt dus iedere keer wisselen van beeld tussen de cockpit van de jager en het verkenningstoestel.
Druk nu op de <R> toets om het vizier in beeld te brengen. Dit heb je straks nodig als je het doel bereikt en wilt bombarderen. Voordat je de lucht ingaat, moet je nog even twee dingen weten. Ten eerste stuurt deze jager nogal traag, waardoor je snel overstuurt. Zelfs een ervaren piloot, die goed met de FS II overweg kan, komt in deze simulator in de problemen. Je moet eerst de nodige ervaring opdoen. Ten tweede is de <P> toets voor ons van levensbelang. Zodra je niet meer weet wat je te doen staat druk je deze toets in. Het spel pauzeert. Je kunt nu rustig deze tekst opnieuw bestuderen.
Geef nu vol vermogen. Druk de <SHIFT> en <+> toets in. Je beweegt, de motoren razen en de druk in je nek groeit.
Je kunt dit spel trouwens met de joystick en/of toetsenbord spelen. om op te stijgen moet je nu of de <B> toets een viertal keren indrukken of de joystick langzaam naar je toe trekken. Trek nu de wielen in. Druk op de <CRTL> en <G> toets.
Je ziet de AGL (above ground level) oplopen. Deze meter geeft aan hoe hoog je vliegt. De MACH-meter (links) geeft aan hoe snel je vliegt. Het woordje GEAR met de tekening van de wielen is inmiddels grijs gekleurd. Dit betekent, dat je wielen dus zijn ingetrokken en dat het wielluik is gesloten.
Je kunt nu net als in de FS II rondkijken door eerst op de <5> toets en vervolgens op de letters <T>, <H>, <B>, <F> en <G> te drukken. Neem vervolgens gas terug door de <-> toets in te drukken. Je ziet een blauwe lijn links in de cockpit met daarvoor het woord ''thrust'' teruglopen. Stop zodra deze lijn op de helft is aangekomen.
Je kunt nu besluiten om een doelwit te gaan bombarderen, maar je kunt ook gewoon wat rondvliegen. Met de toetsen <F>, <H>, <B> en <T> kun je het toestel van links naar rechts en van boven naar be-

neden sturen.
Als je bloed wilt zien, dan draai je nu het toestel naar 40 graden. Voor je ligt een bergketen. Hierin zit de vijand verscholen.
Breng het toestel in lijn met de horizon door op de <G> toets te drukken. Zodra je in de buurt van de bergen bent belandt, laat je de neus iets zakken door op de <T> toets te drukken. Een of twee keer moet voldoende zijn. Druk nu op de <RETURN> toets, zodat de bovenste raketten, de Stealth A-G, oranje opgelicht worden. Mocht je het toestel niet goed onder bedwang kunnen krijgen druk dan de <SHIFT> en <G> toets in. Dit zorgt ervoor, dat het toestel gelijk aan de horizon vliegt.
Vlieg nu door totdat je onder het woord target de afstand ziet naar de eerste vijandelijke stellingen. Op een bepaald moment krijg je een rood vizier in beeld. Dit vizier moet je in lijn brengen met jouw witte vizier. Druk op de <L> toets om het doel vast te pinnen voor de computer. Breng nu jouw jager gelijk met de horizon door op de <SHIFT> en <G> toets te drukken. Je hebt nu een vijandelijk doel in beeld en op ongeveer een 10 kilometer afstand kun je erop vuren. Druk hiervoor op de <SPATIEBALK> en zie de raketten wegvliegen. Als je het vijandelijke doel geraakt hebt, meldt de computer dit. Je mag naar huis. Druk op de <I> toets (dit hoeft niet, maar geeft een beter uitzicht) en geef vervolgens vol gas <SHIFT> en <+>. Controleer of 110.05 de juiste frequentiecijfers zijn, die op de VOR FREQ-meter te lezen zijn. Dit is de juiste frequentie voor jouw thuisbasis. Druk nu op <CRTL> en <A>. De automatische landingsprocedure is opgestart.



De automatische landingsprocedure

Een voorzichtige eerste opdracht
Je begrijpt dat je voor de rest van je leven vastgeklonken zit aan de 64 met Stealth Mission, want anders hadden we je natuurlijk nooit eerst een voorproefje gegeven. Als je dacht dat dit een eenvoudig schiet- en beweegspelletje was, dan is dit de laatste kans om nog af te haken en anders .....
Je bent enorm gebaat bij alle informatie, die wij al in het verhaal over de Flight Simulator II van SubLogic hebben gegeven.
Stealth Mission is van hetzelfde team. Alleen moet je nu niet alleen leren omgaan met een specifiek vliegtuig, maar moet je ook leren schieten en snel manoeuvreren. Eigenlijk is dit dus een vervolg op de luchtslag tijdens de Eerste Wereldoorlog, die je in de FS II terugvindt: World War One Ace.
We kiezen om te beginnen voor de eenvoudigste opdracht.
Mountain Conflict Easy brengt ons opnieuw naar de bergen, Noord-Noord-Oost van onze thuisbasis. Je weet wel, die bergjes van onze eerste oefenvlucht. Hier schuilt de vijand. Je moet in deze bergen een tiental vijandelijke stellingen en bruggen vernietigen. Wees echter voorzichtig bij het benaderen van de SAM (Sidewinder Aircraft Missiles) installaties. Deze verdedigingscentra zijn uiterst alert op naderende straaljagers.
Nadat we onze opdracht hebben uitgezocht door op het cijfertje <1> te drukken, krijgen we een beknopte beschrijving van de opdracht in beeld. Druk nu op <RETURN> en selecteer het niveau waarop je wilt spelen. 0 t/m 3 is beginnersniveau, 4 t/m 6 is gemiddeld en 7 t/m 9 is zwoegen. Kies vervolgens een jager uit. Je kunt uit drie modellen kiezen.
De F-19 Stealth is de langzaamste jager en wendt ook slecht. Het is een ruimtejager; een voordeel misschien in het heelal, maar voor in dit spel wat minder geschikt.
De X-29 is snel, maar kan weinig wapens meenemen. De F-14 Tomcat daarentegen kan dat wel en is ook zeer snel. De wendbaarheid van deze machine laat te wensen over, maar in ons geval is dat vooralsnog niet zo'n bezwaar en dus de beste keus.
Voor deze eerste opdracht heb je vooral raketten nodig die doelwitten op de grond en verscholen in de bergen kunnen raken. Hier begint onze eerste studie. Je moet namelijk veel weten over het wapensysteem alvorens je een serieuze vlucht en daarna aanval op een doelwit kunt uitvoeren.

Het wapensysteem
Alle jagers hebben in principe hetzelfde wapensysteem. In samenspraak met de boordcomputer wordt een doelwit uitgekozen en moet de piloot het vizier in lijn brengen met het doelwit dat door de computer opgezocht wordt. Alle benodigde commando's vind je bijeen verzameld op kaart 6. Zo moet je dus eerst het vizier in beeld brengen. Dit doe je door op de <R> toets te drukken. Omdat de omgeving er niet altijd even kleurrijk uitziet, is het soms nodig om de kleur van het vizier te wijzigen. Druk hiervoor op de <U> toets. Je kunt dan uit zestien kleuren kiezen.
Alle wapens worden met behulp van de <SPATIEBALK> afgevuurd. Het wapenarsenaal, rechtsonder in het beeld, bevat een selectie van alle door jou gekozen wapens, waarvan er één oranje gekleurd is. De zwarte vakjes achter het desbetreffende wapen geven aan hoeveel je ervan meedraagt. In het oranje vakje zie je het, voor dat moment, gekozen wapen.
Hieronder vind je een lijst van wapens, waaruit je kunt kiezen. Tevens staan hier de belangrijkste gegevens bij en kun je zien hoe deze wapens op het computer-beeldscherm worden aangegeven. Omdat niet alle wapens voor hetzelfde doel geschikt zijn, begrijp je dat de juiste herkenning van het door jou gekozen wapen belangrijk is.
Kies uw degen, sire!!!!

1. AIM 9



Een van de meest gebruikte raketten ter wereld. Doordat dit wapen geprogrammeerd vliegt en op zoek gaat naar warmtebronnen,

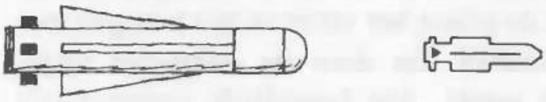
heeft het geen verdere begeleiding nodig. De AIM 9 kan tegen andere jagers gebruikt worden en is uiterst licht voor zo'n efficiënt wapen. Bereik: 10 mijlen.

2. AIM 7



Wederom een wapen tegen andere straaljagers. Het bereik is ongeveer vier keer groter dan dat van de AIM 9, maar hij weegt ook bijna drie keer zoveel.

3. AGM-65



Deze raket is zeer goed bruikbaar tegen SAM-installaties. Een optisch-geleidde raket met een uiterst nauwkeurige selectie naar het doelwit. Hij heeft een bereik van ongeveer 12 mijl.

4. MK 81



Dit is een bijna ouderwetse bom zonder zelfstandig aandrijfsysteem. De inslag vindt daar plaats waar je het aangeeft. De kracht van dit wapen is enorm en heeft een effectiviteit van zo'n 250 meter rondom. De MK 81 weegt ongeveer 500 pond en moet dicht op het doel worden afgevuurd.

5. MK 82



Het enige verschil met de 81 is het gewicht: maar liefst 1000 pond. Hierdoor is de inslag nog desastreuzer dan bij de 81 versie.

6. MK 84



Ruim 2000 pond slaat weliswaar niet altijd even accuraat in als een ...eh..., maar het is toch wat gezonder als je bij de ontploffing uit de buurt bent.

7. GBU 528



Deze splinterbom wordt vooral bij het bombarderen van startbanen gebruikt.

8. AGM 84



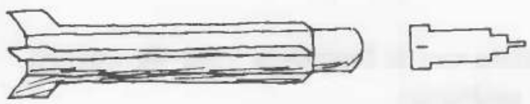
Deze raket heeft een bereik van maar liefst 60 mijl, weegt 1050 pond en wordt vooral tegen schepen gebruikt.

9. Stealth A-A



Een supermoderne raket op zoek naar warmtebronnen die nauwelijks door antiraket afweergeschut is bij te benen. Het doelwit moet binnen 10 mijl afstand vliegen.

10.Stealth A-G



Een soortgelijk model als boven, echter geschikt voor gronddoelen en met een reikwijdte van 12 mijlen. Een uniek wapen, dat gebruikt wordt bij de vernietiging van start- en landingsbanen.

11.M.61



Een boordkanon van maar liefst 20 mm doorsnee. Zes lopen zorgen voor een salvo van 100 kogels per seconde. Je kan maximaal 640 keer schieten.

Je begrijpt, dat je deze kaart iedere keer weer goed moet raadplegen, wil je met de juiste ammunitie op het slagveld verschijnen. Mocht je de gekozen straaljager met een te hoog laadgewicht belasten, dan krijg je onderin het beeld bij dit keuze-menu een waarschuwing. Druk op de <RETURN> toets als je klaar bent.

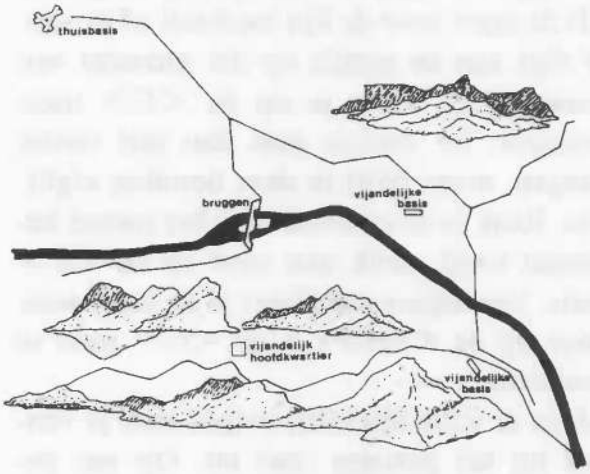
Voor deze eerste opdracht kiezen we dus voor niveau 3, toestel c, de F-14 Tomcat en we laden als volgt:

Twee maal de AIM 9, zodat we goed gewapend zijn tegen eventuele aanvallen van MIG's. De AIM 7 slaan we vervolgens over, en we komen terecht bij de AGM 65. Doe er hier maar zes van. We komen vast nog wel

wat SAM-installaties tegen. Dan nemen we 4 MK 81 bommen mee en laden we bovendien een tweetal GBU-528, voor het geval we onderweg vijandelijke vliegvelden tegenkomen. Als toetje slaan we nog een zestal Stealth A-G raketten in, om doeltreffend het vijandelijk hoofdkwartier met de grond gelijk te maken.
Als we het eens zijn, drukken we opnieuw op <RETURN> en zien we een paar seconden later de cockpit in beeld verschijnen, met voor ons de startbaan.
De bergen liggen een kleine 60 mijl verder in Noord-Oostelijke richting.
Drukken we op de <F5> toets, dan zien we de ligging van het vliegveld in kaart gebracht.
Vervolgens zal het je opvallen, dat de computer automatisch gekozen heeft voor een zoom-factor van 26, zodat je het vliegveld in de gewenste proporties ziet.
Als je echter de hele omgeving in kaart wilt zien, moet je de zoomfactor tot 10 of 12 keer verkleinen. Druk hiervoor op de <N> toets. Wil je weer uitvergroten, druk dan op de <Y> toets. Soms moet de computer bij verkleinen en vergroten een nieuwe omgeving inladen. Dit heeft te maken met het kleine geheugen van de 64 en niets met jouw prestaties.
De belangrijkste toets tijdens deze eerste opdracht, is de pauzetoets. Je kunt tenslotte niet alles direct na het lezen van deze tekst onthouden. De <P> toets is de redding.
In plaats van opnieuw allerlei uitleg te geven over hetgeen je nu voor je ziet, doen we gewoon of we gek zijn en stijgen op. We komen dan vanzelf alle instrumenten tegen, die je tijdens het vliegen nodig hebt.
Mocht je nogal gecharmeerd zijn van jezelf, dan kun je de <F3> toets indrukken. Je ziet jezelf nu vanuit het volgvliegtuig. Ga weer terug naar het uitzicht vanuit de cockpit door de <F1> toets in te drukken.

Mountain Conflict.

Je hoort de straalmotoren al gieren, dus druk op de <SHIFT> en <+> toets. De Tomcat begint te bewegen. Omdat je recht voor de startbaan staat, hoef je de jager niet meer in de juiste positie te brengen.



Op de snelheidsmeter, links in beeld onder het woordje MACH, lees je het oplopende vermogen. Zodra dat vermogen .4 is gepasseerd druk je twee of drie keer op de <B> toets. Je ziet de neus nu langzaam omhoog komen. Rechts in beeld zie je bovendien de hoogtemeter, onder de letters AGL, oplopen. AGL staat voor "above ground level" en betekent zoiets als boven de zeespiegel. De hoogte wordt in voeten x duizend aangegeven. Het cijfertje 1 staat dus voor 1000 voet.
Zodra het toestel stijgt druk je op de <CTRL> toets en op de letter <G>. Het landingsgestel wordt nu ingetrokken. Onder de hoogtemeter zie je een vierkant vakje met het woordje "gear" en de letter u. Deze letter staat voor "up". Het landingsgestel is nu dus ingetrokken.
Wacht tot de jager tot ongeveer 5000 voet is gestegen en stabiliseer dan door op de <SHIFT> en <G> toets te drukken.
Om nu exact te kunnen bepalen hoe het toestel zich verhoudt ten opzichte van de grond, moet je op de <A> toets drukken. Je ziet nu een rij streepjes voor de cockpitruit die gaan bewegen, zodra jij het toestel beweegt. Zowel als het toestel stijgt, daalt of naar links of naar rechts draait, bewegen ook die streepjes en zie je of het toestel ook daadwerkelijk naar een bepaalde richting afglijdt. De streepjes staan dus constant ge-

lijk aan de horizon.
Draai vervolgens het toestel iets naar rechts door drie keer op de <H> toets te drukken en volgt de weg (de witte lijn) op de grond. Als de jager naar de lijn toedraait of er vanaf (ligt aan de positie op dat moment van jouw jager), moet je op de <G> toets drukken. De Tomcat gaat dan niet verder hangen, maar blijft in deze houding afglijden. Raak je de controle over het toestel helemaal kwijt, druk dan eerst op de <P> toets. Vervolgens stabiliseer je de jager weer door op de <SHIFT> en <G> toets te drukken.
Als je de witte lijn blijft volgen kom je vanzelf bij het gekozen doel uit. Op een bepaald moment splitst de lijn zich naar links en rechts. Volg dan de rechter lijn.
Op de grond zie je behalve de weg ook nog een aantal witte stippen. Dit heeft de programmeur gedaan. En god mag weten waarom. In de gebruiksaanwijzing noemen ze deze stippen oriëntatiepunten, maar het lijken wil forse sneeuwvlokken. Je kunt ze weghalen door op de <CTRL> en de <X> toets te drukken.
Omdat het nog wel even duurt voordat je de bergen bereikt, heb je misschien even tijd om rond te kijken.
Druk op toets <5>. Bovenin het beeld gaat de zichtmeter flikkeren. Druk nu op de <B> toets en het uitzicht vanuit de cockpit verandert. Je kijkt nu achteruit. Zo kun je ook naar links, druk op de <5> en <F> toets, en naar rechts, druk op de <5> en <H> toets, kijken.
LET OP: In de gebruiksaanwijzing geven ze de indruk, dat je op beide toetsen tegelijk moet drukken. Dit is niet juist. Als je namelijk met het toetsenbord vliegt en dus niet met een joystick, dan blijft het beeld wisselen als je op de letters drukt. De besturing valt dus weg. Dit komt doordat de zichtmeter blijft flikkeren.
Je kunt dit eenvoudig oplossen, door voor een tweede keer op de gekozen letter te drukken. De zichtmeter stopt met flikkeren en dezelfde toetsen zijn nu weer beschikbaar voor besturing. Als je je echter houdt aan onze instructies, dan doe je het goed en kan er niets fout gaan.
Het zal je inmiddels misschien al zijn opgevallen, dat het beeld niet echt lekker snel beweegt. Dit komt omdat de computer automatisch kiest voor een zoomfactor 2. De omgeving is dus ingezoomd, waardoor de vliegsnelheid vertraagd wordt.
Corrigeer dit, anders raak je in de war. Op zich is de beeldsnelheid, zelfs met een zoomfactor van 1 nog niet geweldig, maar dit wordt ruimschoots gecompenseerd door de kwaliteit van het spel.
Als je deze eerste opdracht een paar keer achter elkaar uitvoert, dan worden vooral de eerste vijftig mijl saai. Je kunt dan voor het eerste stuk de ''afterburners'' inschakelen. Dit verdubbelt de snelheid van de jager, maar de Tomcat verbruikt dan ook bijna twee keer zoveel kerosine. Druk hiervoor op de <+> toets, net zolang tot de blauwe meter achter het woordje ''thrust'' rood kleurt. het vermogen zie je op de snelheidsmeter oplopen.
Je zult je misschien afvragen, hoe je weet wat de afstand tussen het toestel en de thuisbasis is. Dit kun je lezen op de DME meter. D.M.E. staat voor ''distance measuring equipment'' oftewel de afstandsmeter. Hoe verder je verwijderd bent van de thuisbasis hoe verder het aantal mijlen, dat deze meter aangeeft. Wel moet het metertje daarboven de juiste informatie geven, namelijk 110.05. Dit is de VOR frequentie van onze thuisbasis. Hier komen we verderop in de tekst nog wel een keer op terug en wil je het toch snel weten, kijk dan bij de tekst van de FS II, elders in dit verzamelwerk.
Het wordt tijd voor een fikse aanval, maar niet zonder eerst een aantal routine tests uit te voeren.
Zo moet je, om een goede aanval voor te bereiden, twee dingen absoluut niet vergeten. Eerst zet je het vizier op scherp door de <R> toets in te drukken en vervolgens moet je de juiste wapens selecteren. Met behulp van de <RETURN> toets loop je door het wapenarsenaal heen. Zodra je het juiste wapen hebt gevonden, selecteer je dit door het onder de oranje balk te plaatsen. Als je bijvoorbeeld een wapen uitzoekt dat

geschikt is voor een luchtaanval, terwijl jouw eerste aanval op een brug plaatsvindt, dan komt de doelwitzoeker niet in beeld en kun je ook niet vuren.
Ons eerste doel is inderdaad een brug, dus kies voor een goede grondbom zoals de MK 81. Als je de weg goed gevolgd hebt, dan zul je op een bepaald moment vanzelf een zwart en wit vierkantje zien flikkeren. Dit zijn gebouwen bij de bruggen; het doelwit. Onder het woordje "target" = doelwit verschijnen cijfertjes. Dit is het aantal mijl, dat je nog tot aan het doelwit hebt te gaan.
Probeer alvast het toestel zodanig te bewegen, dat het vizier in lijn komt met het gekozen doelwit. De doelwitzoeker komt dan vanzelf in beeld, waarna je de laatste correcties kunt uitvoeren.
Vergeet ook niet dat verschillende wapens alleen binnen een bepaalde afstand afgevuurd kunnen worden.
Als alles nu goed is gegaan, dan heb je het doel in beeld, het juiste wapen geselecteerd en het doel precies in het kruis van het vizier geplaatst. Druk nu op de <L> toets. Onder het vakje target komt nu het cijfertje 1 te staan. Je kunt maximaal vier wapens selecteren om af te vuren met de <L> toets. Deze selectie moet je doen terwijl de doelwitzoeker nog in beeld is.
Doe je dat niet, dan verdwijnt de zoeker en moet je de aanval opnieuw inzetten door om te draaien en weer op afstand aan te vliegen.
Gebruik ook geen radar zolang dat niet nodig is. Zodra de radar namelijk is, heb je een grote kans op beschieting vanaf de SAM-installaties. Je hebt op deze eerste vlucht trouwens geen radar nodig, dus laat deze maar uit. Bij een volgende opdracht komt dit apparaat vanzelf weer ter sprake.
Met een MK 81 heb je voldoende vermogen om dit eerste doelwit op te blazen. Selecteer deze bom met de <RETURN> toets en vuur het wapen af door op de <SPATIE-BALK> te drukken.
Op het wapen zit een camera gemonteerd, waardoor je ook de vlucht van de raket kunt volgen. Vlak voordat het doel geraakt wordt, keert het gezichtsveld automatisch terug naar de cockpit, ook al raakt de raket geen doel. Om met de raket mee te vliegen, moet je op de <F7> toets drukken. Soms is het slim om, als je zeker van een treffer wilt zijn, twee of zelfs drie raketten af te vuren. Alle drie raketten zijn volgbaar via de op de raketten gemonteerde camera's. Je wisselt gewoon van raket tot raket door op de <F7> toets te drukken. Bovenin beeld, waar normaal de zichtmeter aangeeft waarnaar je kijkt, staat dan de mededeling: MSL 1, 2 of 3. Je hebt de raket inmiddels wel op het doel horen inslaan en je ziet nu een belangrijke mededeling: hit primary target. Om een goed figuur te slaan, moet je tijdens deze eerste opdracht drie van zulke doelen treffen. We kunnen je vooraf melden, dat je in totaal tien doelen moet raken om deze opdracht te voltooien.
Je ziet inmiddels dat de computer, niet ver van het eerste doel, een tweede doelwit heeft gevonden. Je moet dus snel in actie komen om de jager weer in lijn met het vizier en de computer te brengen. Zodra dit is gelukt moet je onmiddellijk een aantal raketten klaarmaken voor lancering. Druk twee keer op de <L> toets en selecteer een wapen. In ons geval blijft dat dus hetzelfde. Vuur en volg de raket. Al snel zul je merken, dat je een tweede "primary target" hebt geraakt. Dat schiet op, als je bedenkt, dat je er maar drie hoeft te raken.
Dit aantal wordt niet in de opdracht duidelijk gemaakt, want het wordt door de computer pas bepaald, nadat je het speelniveau hebt gekozen. Je ontdekt het vanzelf zodra je de opdracht hebt uitgevoerd, of als je wordt neergeschoten. Voor de hele slechte piloten onder ons; je kunt ook nog tegen een berg vliegen, of zonder kerosine komen te zitten. Deze laatste ramp hoeft niet altijd door slecht vliegen te komen. In ons geval kwamen wij al na een klein kwartiertje vliegen zonder kerosine te zitten. Nadat we een tweetal doelwitten hadden beschoten, kwamen we bij een SAM-installatie. Ook hier gaven we wat salvo's weg. Alleen kregen we er nu ook een paar terug. Eén van de raketten van de vijand raakte onze jager.
Vlak boven het metertje waarop je ziet hoe-

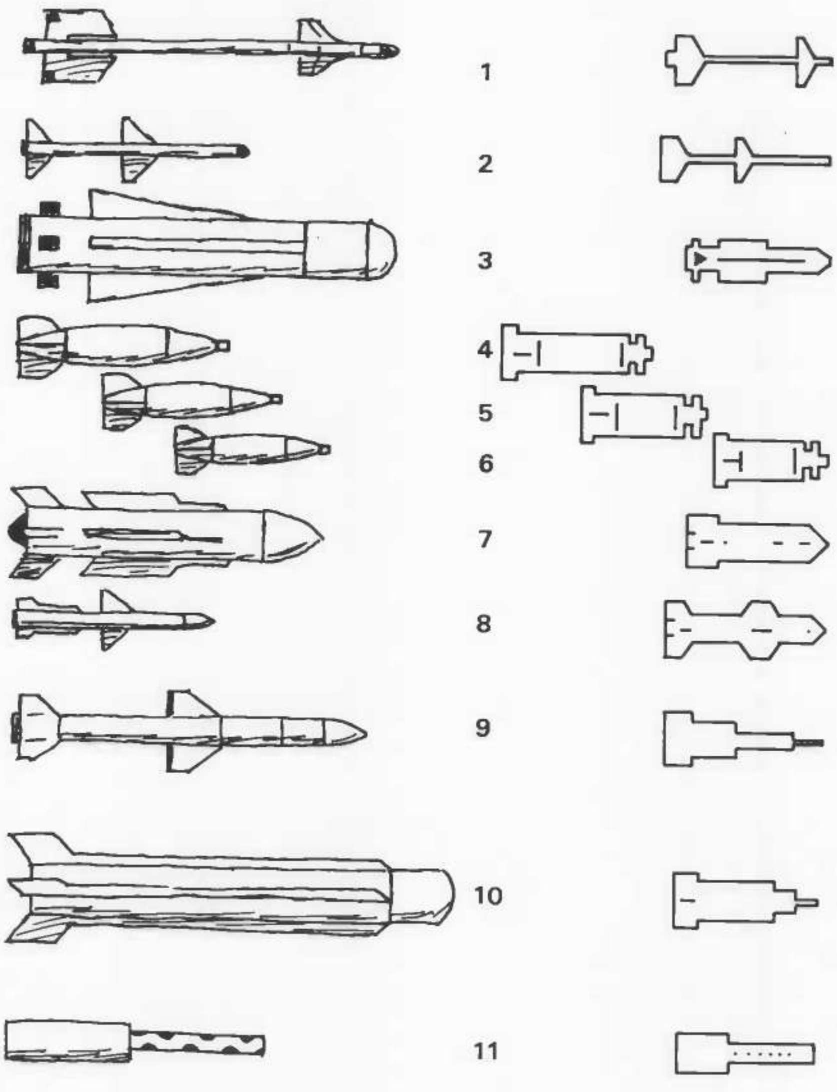
veel vermogen je hebt ingevoerd, zie je achter het woordje ''damage'' = schade een aantal rode streepjes. Je ziet alleen niet waaraan je schade hebt opgelopen. In ons geval was dat dus de kerosinetank en verloren we al snel veel vloeistof. Teveel om nog naar de thuisbasis terug te keren.
Zodra je de eerste twee bruggen, beide ''primary targets'' hebt opgeblazen, zie je alweer een derde doelwit. Weliswaar wordt dit nog niet aangegeven door het zoekvizier van de computer, maar wel door de afstand onder het woordje ''target''. Vlieg gewoon rechtdoor en je komt er vanzelf.
Zodra je dit doelwit hebt opgeblazen, kom je boven de bergen. Hier gebeurt iets raars. Op de kaart heb je gezien, dat het vijandelijk hoofdkwartier centraal tussen de bergen ligt. Toch krijg je maar geen zoekvizier in beeld en zegt de boordcomputer dat je nog zo'n dertig mijl moet doorvliegen. Het is vreemd, maar je kunt niet zomaar ieder willekeurig doelwit beschieten.
Je moet dus rechtsaf draaien, waarna je in een smalle pas terecht komt. Het doelwit komt in beeld. En nu moet je voorzichtig worden.
Voor je ligt namelijk de eerste SAM-installatie. Dit vereist een speciale techniek. Want voor je het weet lanceert de vijand een aantal sidewinders en moet je voor je leven rennen. Zodra dit toch gebeurt, kun je maar eerst beter het radarscherm aanzetten. Hierop zie je de inkomende projectielen. Druk op de <W> toets en schrik!!!
De letters ''radar off'' verdwijnen en je ziet één of meerdere stippen. Dit zijn de projectielen, die je moet ontwijken. Nadat je een lading bommen, bij voorkeur AGM's, op het vijandelijk doel hebt los gelaten, geef je vol gas. Ook de ''afterburners'' moet je inschakelen. Draai nu met 50 graden rondjes en probeer de projectielen te ontwijken. Wacht echter niet af of dit op deze wijze lukt, maar breng deze raketten ook in de war.
Net als jouw wapens, zoeken vijandelijke projectielen warmtebronnen op. Je kunt ze in de war brengen door een ''flare'' af te schieten. Zo'n vuurbol zal vaak de raket misleiden en naar zich toe trekken, waardoor jij de dans ontspringt.
Helaas is het niet zo eenvoudig. Want de vijand kan ook op radarsignalen afkomen. In dat geval moet je een ''chaff'' afschieten. Dit materiaal lijkt enigszins op aluminiumfolie. Hierdoor worden alle radarsignalen gestoord en kan de inkomende raket het juiste doel niet meer vinden.
Eigenlijk moet je dus één van beide keizen, maar omdat je een onbeperkte voorraad hebt, kun je ze allebei gebruiken. Vergeet echter niet, dat het hulpmiddelen zijn en dat je nog altijd kans maakt geraakt te worden. Achter het woordje ''damage'' zie je hoeveel schade je hebt opgelopen.

Soms word je ook door vijandelijke toestellen aangevallen. Deze jagers zullen je zo dicht mogelijk proberen te naderen, zodat je geen kans krijgt om hitte-zoekende raketten te ontwijken. Wees gewaarschuwd.
Mocht je deze aanval ook overleven, en je hebt de installatie vernietigd, dan vind je na een kilometer of dertig wederom een SAM-installatie. Ga hier op dezelfde manier te werk.
Waarschijnlijk heb je na deze twee SAM-installaties wel de nodige schade opgelopen. En anders begint de kerosinetank aardig leeg te raken. Keer dus naar de thuisbasis terug om bij te tanken, de schades te repareren en een nieuwe voorraad wapens in te slaan.
In een volgende opdracht zullen we je laten zien hoe je in de lucht kunt tanken, repareren en het wapenarsenaal aanvullen.
Laat de jager middels de automatische piloot terugvliegen. Controleer eerst of de VOR frequentie niet is gewijzigd en op 110.05 staat. Breng de jager weer op vol vermogen <SHIFT> en <+> en druk op de <CTRL> en <A> toets. De computer geeft bovenin het beeld aan, dat de automatische landing is ingezet. De F-14 Tomcat draait op huis aan.
Zodra de jager is geland moet je naar een vierkant vakje waarin de letter F (voor fuel=kerosine) is aangebracht taxiën. Hier moet je eerst tanken, alvorens de schades te

repareren en een nieuwe lading wapens in te slaan. Druk op de <CTRL> en <R> toets. Na een paar minuten ben je weer klaar om op te stijgen.

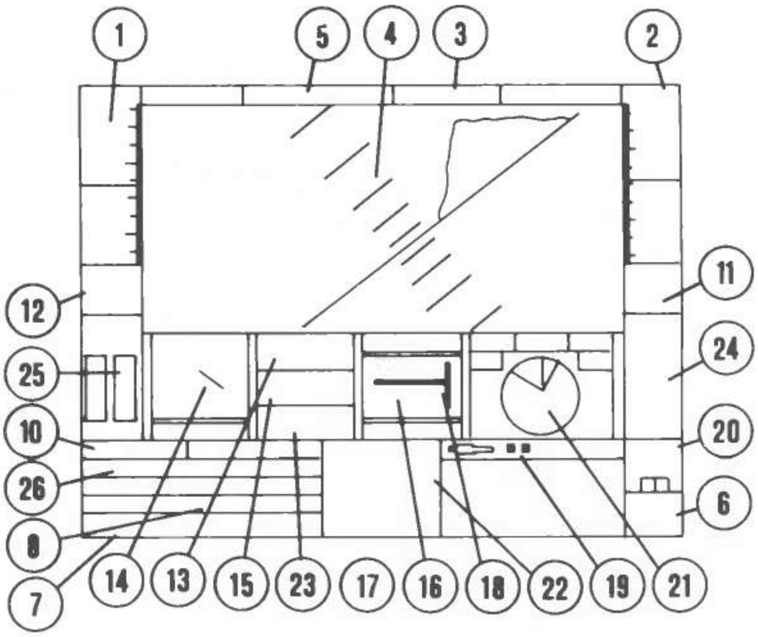
De rest van de opdracht kun je nu zelf afmaken.

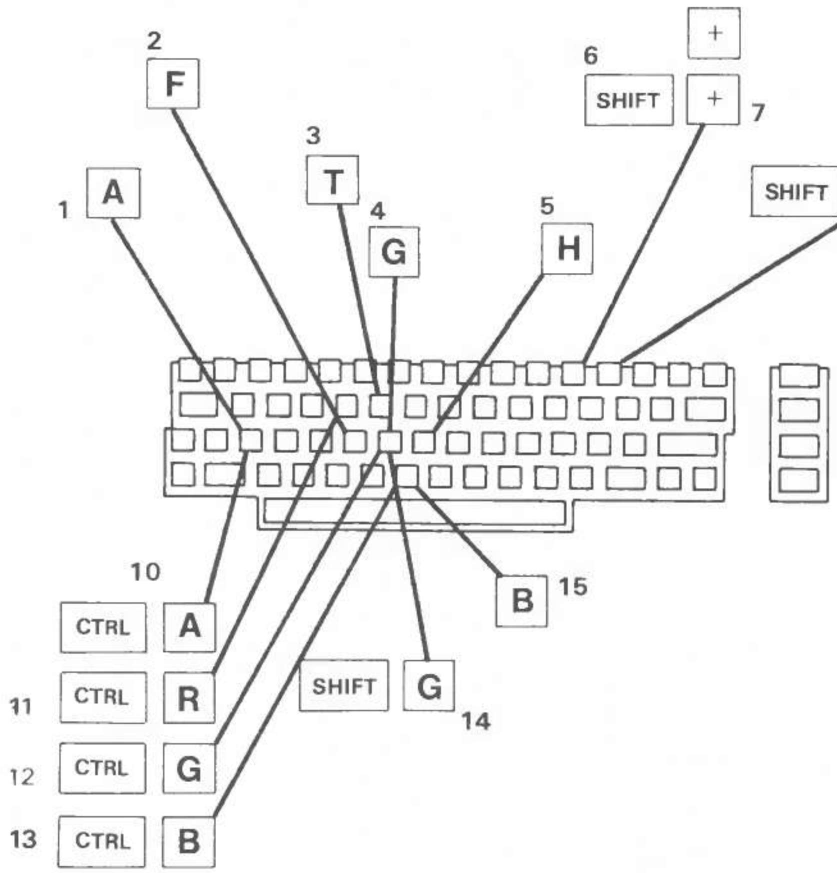
DE WAPENS



Kaart 1: De cockpit en alle meters.

1. Vliegsnelheid.
2. Hoogtemeter
3. Richting-meter
4. Houding-meter
5. Zicht-meter
6. Zoom-meter
7. Laadsnelheid graphics
8. Kerosine-meter
9. Motorvermogen
10. Klok
11. Landingsgestel-meter
12. Rem-meter
13. ADF-ontvanger
14. ADF-Richtingaanwijzer
15. VOR-ontvanger
16. VOR-Richtingaanwijzer
17. Afstandsmeter
18. ILS Glidescope
19. Wapenarsenaal
20. Doelwitzoeker
21. Signaalscope
22. Radar
23. Radarontvangst-meter
24. Aantal geraakte doelwitten
25. ECM-overzicht
26. Schademeter





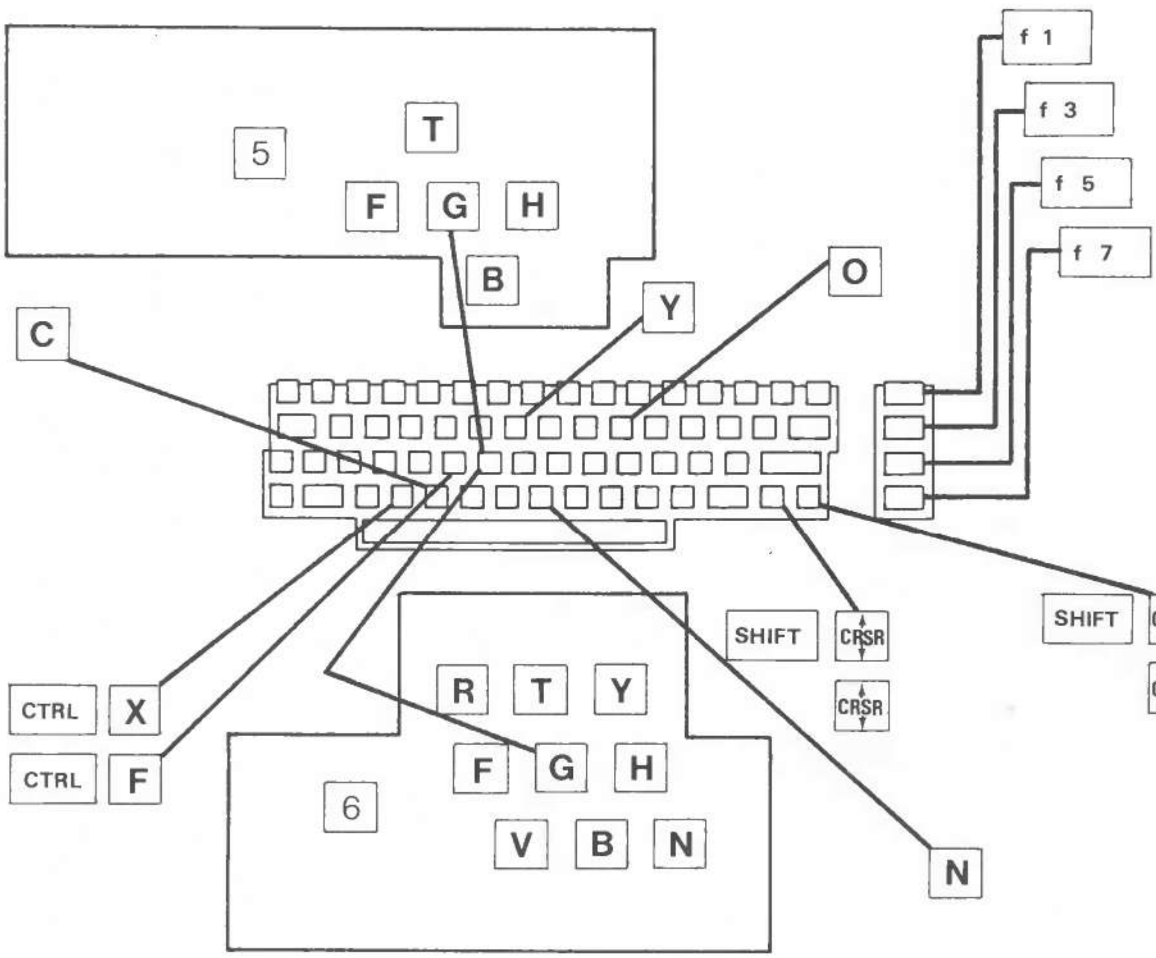
Kaart 2: Vlieggegevens

1. Houding-meter aan/uit
2. Vleugelroer links
3. Neus zakt
4. Vleugelroer en cockpitstuur centraal
5. Vleugelroer rechts
6. Geef vermogen
7. Vol vermogen
8. Neem vermogen terug
9. Geen vermogen
10. Automatische landingsprocedure
11. Automatisch tanken
12. Landingsgestel in/uit
13. Remmen aan/uit
14. Alle stuurmechanieken centraal
15. Neus omhoog

Kart 3: Zicht- en panoramagegevens

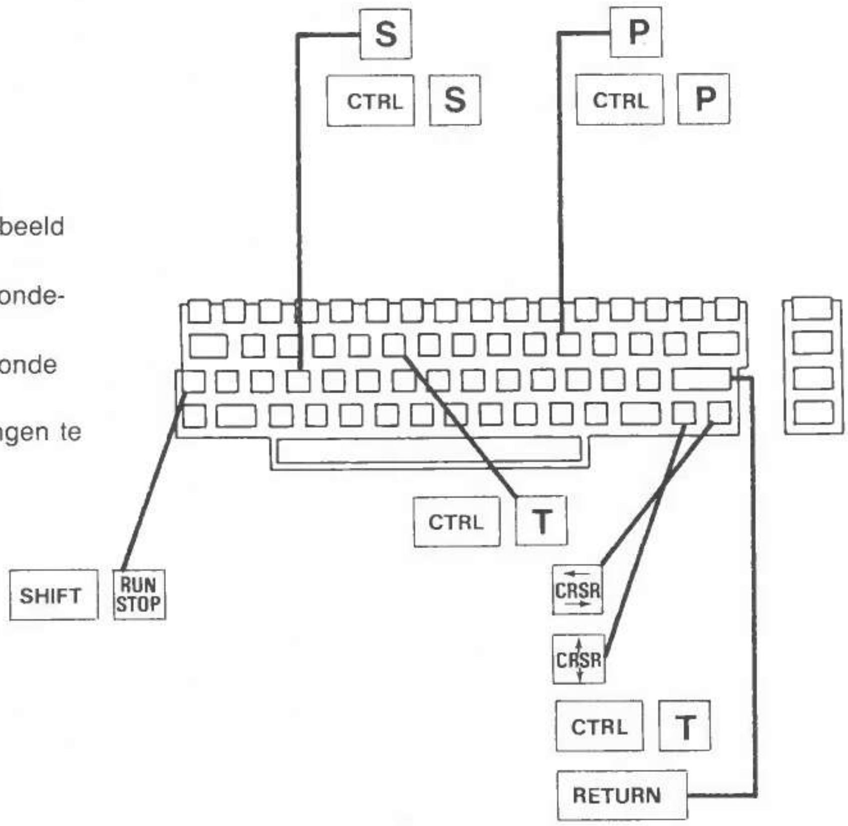
Zichtkeuze toets 5, tweede toets=uitzicht cockpit, toets G centreert.
T= voorzicht, F= linkerraam, H= rechterraam,'
B= achterzicht.
Toets Y=inzoemen
Toets N=uitzoemen
Toets O=doorzichtig aan/uit
Toets C=zicht vliegveldtoren
CTRL toets met X=grondpatroon aan/uit
CTRL toets met F=uitzicht zonder graphics

Shift CRSR=volgvliegtuig omhoog
CRSR= volgvliegtuig omlaag (vergeet de pijltjes niet)
Shift CRSR=volgvliegtuig wegverplaatsen
CRSR=volgvliegtuig dichterbij plaatsen
F1=Cockpit uitzicht
F3=Uitzicht volgvliegtuig
F5=Kaart
F7=Raketzicht

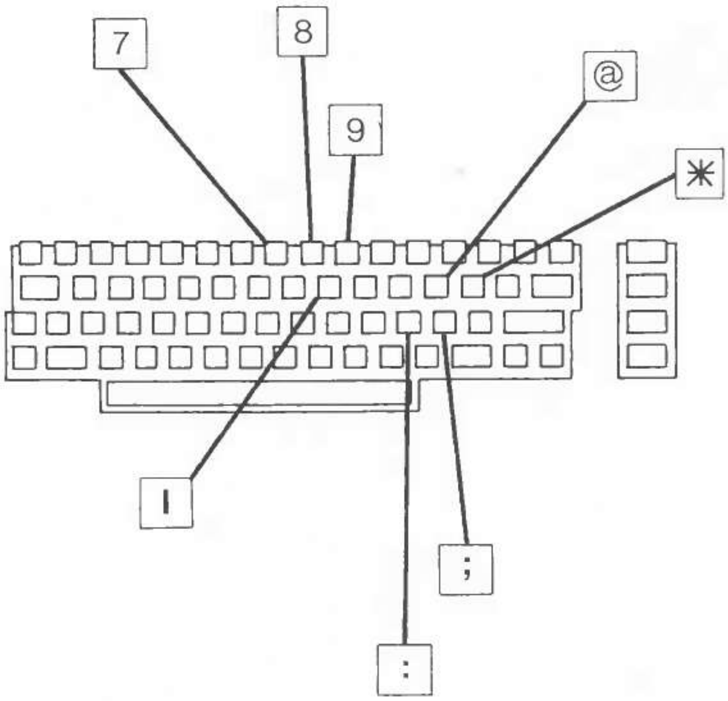


Zichtkeuze toets 6=volgvliegtuig, tweede keus is verplaatsen van het volgtoestel ten opzichte van jouw jager.
R=linksvoor
T=voorzicht
Y=rechtsvoor
F=links
G=midden
H=rechts
V=linksachter
B=achter
N=rechtsachter

Kaart 4: Computergegevens
Toets S= Geluid aan/uit
CTRL + S=Toevoegen scenerydisk
Toets P=Pauze met mededeling
CTRL + P=Pauze zonder mededeling
Shift Run/Stop=Stop en ga naar beginbeeld
CTRL + T=Verander tijd
CRSR (let op pijltjes)=uur, minuut, seconde-kiezer
CRSR (let op pijltjes)=uur, minuut, seconde wijzigen
Return=Ga terug zonder de veranderingen te saven

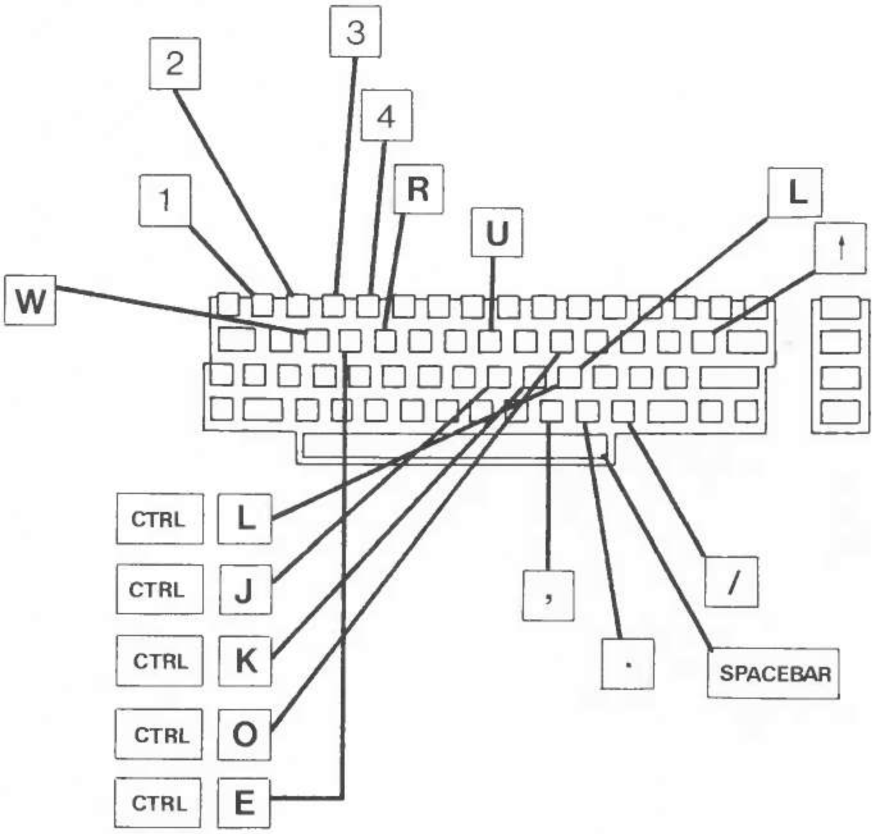


Kaart 5: Navigatie
7=ADF instelling honderdtal
8=ADF instelling tiental
9=ADF instelling eerste cijfer
=Aftellen OBI
*=Optellen OBI
I=Instrumenten-paneel in beeld brengen
:=Instellen (omhoog) VOR-frequentie
;=Instellen (omlaag) VOR-frequentie



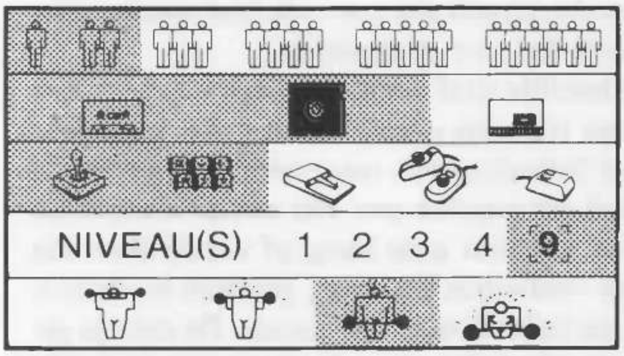
Kaart 6: Het wapensysteem

1=Instelling op doelwit 1
2=Instelling op doelwit 2
3=Instelling op doelwit 3
4=Instelling op doelwit 4
R=Vizier aan/uit
U=kleurinstelling vizier
L=Vastzetten doelwit in boordcomputer
:=Bekijk om beurt alle doelwitten
W=radar aan/uit
,=Gronddoelwitten op radar aan/uit
.=Vijandelijke raketten op radar aan/uit
/=Vijandelike vliegtuigen op radar aan/uit
Spatiebalk=Vuren op doelwit
CTRL + L=Vastgestelde doelwitten uit computer wissen
CTRL + J=ECM storen aan/uit
CTRL + K=Afvuren Aluminiumfolie (CHAFF)
CTRL + O=Afvuren vuurballen (Flare)
CTRL + E=Schietstoel



STEVE DAVIS SNOOKER

CDS Software/Blue Ribbon Software HomeSoft Benelux





Doel

Het biljartspel *Snooker* is vooral in Engeland populair. Het doel van dit spel is om de ballen in de gaten te laten verdwijnen. Het is niet belangrijk in welk gat dat gebeurt, maar de volgorde waarin de ballen worden gespeeld is wel van belang.

Beschrijving

Snooker is een vorm van biljarten die vooral in Engeland veel beoefenaren telt. Sinds de laatste paar jaar wordt de sport ook in Nederland steeds populairder. Het is echter geenszins een goedkope sport. Voor een goede wedstrijdtafel moet men al snel enige tienduizenden guldens neertellen. Bovendien heeft men een flinke ruimte nodig om het gevaarte in neer te zetten. Vandaar dat men dit soort biljarttafels nog niet in al te veel café's aantreft. In deze situatie begint zo langzamerhand wel verandering te komen. Inmiddels bestaan er al diverse zogenaamde *"snooker centers"* in Nederland.
Het spel *Steve Davis snooker* ontleent zijn naam aan de gelijknamige snooker-speler, die reeds een aantal malen wereldkampioen is geweest. Iedereen die de uitzendingen van de BBC kan ontvangen, en ook wel eens heeft gekeken naar de uitzending van een groot toernooi, wet ongetwijfeld dat de winnaar van zo'n evenement een vorstelijke cheque in ontvangst mag nemen. Ook Steve Davis heeft inmiddels een aardige duit verdient met zijn kunsten op het biljartlaken. Tel daar dan nog eens de lucratieve reclame contracten bij (en in het geval van Steve de royalties voor dit spel) en men begrijpt wel dat deze sport reeds diverse kersverse miljonairs heeft opgeleverd.

Snooker is een biljartvariant waarin de spelers moeten proberen punten te scoren door de ballen in de daarvoor bestemde gaten (*"pockets"*) langs de rand van het biljart te laten verdwijnen. Dit dient echter in een bepaalde volgorde te gebeuren. Laten we, voordat we wat dieper ingaan op de spelregels, eerst eens naar het speelmateriaal kijken.
Een snookertafel, zoals die voor wedstrijden wordt gebruikt, heeft een afmeting van ongeveer twee bij vier meter. In elk van de vier hoeken bevindt zich een *pocket*, terwijl ook halverwege langs de lange zijde van de tafel een *pocket* is aangebracht. Op ongeveer 1/5 van de lange zijde is een streep getrokken, waarachter een halve cirkel ligt.
Bij het begin van de wedstrijd liggen de ballen in een bepaald patroon op de tafel.

Het spel wordt gespeeld met vijftien rode ballen en zes ballen met een andere kleur. In de *snooker* terminologie worden deze ballen de *"colours"* genoemd. Voor het gemak zullen we hier dus maar de term ''kleuren'' gebruiken.

De vijftien rode ballen liggen in een piramide-vorm tegenover de halve cirkel. Voor de punt van de piramide ligt een roze bal. Achter de rode ballen verscholen ligt de zwarte bal. De blauwe bal ligt precies in het midden van de tafel. Op de lijnen die de halve cirkel vormen liggen tenslotte de gele, de bruine en de groen bal.

De rode ballen hebben een waarde van één punt. De andere ballen hebben de volgende waarde:

Geel	2 punten
Groen	3 punten
Bruin	4 punten
Blauw	5 punten
Roze	6 punten
Zwart	7 punten

Het is nu de bedoeling om steeds een rode bal in een *pocket* te spelen (*"potten"* noemt men dat ook wel) en daarna een bal van een andere kleur. Elke gewenste kleur is dan toegestaan. De volgende (derde) bal moet echter weer een rode zijn.

De rode ballen die zijn gepot komen niet meer in het spel. De gekleurde ballen worden weer op hun oorspronkelijke plaats gelegd. Als die plaats inmiddels bezet is door een andere bal, dan komt de gekleurde bal op de plaats van de bal met de hoogste waarde, direct onder die van de bal zelf. De blauwe bal kan dus bijvoorbeeld wel op de plaats van de bruine worden gelegd, doch niet andersom. De bruine bal gaat in zo'n geval naar de plaats voor de groene bal.

Nadat de laatste rode bal is gepot mag die speler nog één maal een gekleurde bal proberen te potten. Lukt dat, dan komt deze voor de laatste maal terug op tafel. Vervolgens moeten de gekleurde ballen in de volgorde geel, groen, bruin, blauw, roze en zwart worden gepot.

Er kunnen tijdens het spel ook strafpunten worden uitgedeeld in de volgende situaties. Na zo'n fout mag de tegenstander beslissen of hij zelf de volgende stoot doet, of dat degene die de fout maakte nogmaals moet stoten. Waarom dit belangrijk is stippen we verderop nog aan.

Indien men per ongeluk de (witte) speelbal in een gat laat verdwijnen kost dat vier strafpunten.

Als de speelbal eerst een gekleurde bal raakt, terwijl dat een rode had moeten zijn, kost dat vier strafpunten.

Dezelfde straf wordt opgelegd wanneer men een rode bal raakte wanneer dat inderdaad de bedoeling was, maar tevens een gekleurde bal per ongeluk pot. Het aantal strafpunten dat hiervoor staat hangt af van de kleur van de verdwenen bal. Geel, groen en bruin worden bestraft met vier punten. De overige gekleurde ballen leveren de tegenstander de bijbehorende waarde aan punten op. Met andere woorden: blauw kost vijf, roze zes en zwart zeven strafpunten.

Tot zover de spelregels van *snooker*, zoals ze ook gelden in de computerversie van het spel.



Eén van de hulpschermen

Nadat we het spel hebben geladen en de vuurknop hebben ingedrukt, moeten we even geduld uitoefenen voordat de biljarttafel in beeld verschijnt.

Onder de tafel staat de opdracht *"select option"*. Door middel van de joystick kunnen we nu één van de vijf *icons* aan de rechterzijde van het biljart selecteren. De gekozen optie wordt geactiveerd door een druk op de vuurknop. De eerste vijf *icons* hebben de volgende betekenis:

De bovenste twee laten je kiezen tussen een computerspeler of een menselijke deelnemer voor respectievelijk speler 1 en speler 2. Het is dus mogelijk om de computer tegen zichzelf te laten spelen. Het derde ikoon wordt gebruikt om de *edit* modus te activeren. De vierde optie activeert de spel modus. Wanneer je de onderste mogelijkheid kiest, krijg je in beeld een korte beschrijving van de verschillende ikonen en hun functie.

Het spelen

Voordat we aan de eerste partij beginnen, zullen we eerst even vertellen hoe dat ellendige muziekje kan worden uitgeschakeld, want we kunnen ons voorstellen dat dat inmiddels wat op de zenuwen werkt. De snelste methode is het resoluut indrukken van de toets <F1>.

Om de wedstrijd te beginnen selecteren we dus eerst het aantal spelers. Als dit gedaan is, plaat je het pijltje naast het vierde *icon* en je drukt de vuurknop in.

Indien je tegen een computer tegenstander speelt vraagt het programma om de speelsterkte van de computer in te voeren. Beweeg de joystick om een getal tussen 1 en 9 te selecteren (1 is zwak en 9 is hopeloos sterk). Druk de vuurknop in en de volgende vraag luidt hoe snel de tafel moet worden gemaakt. Dit heeft niets te maken met het tempo waarin de ballen door beeld vliegen, doch alles met de mate waarin het biljart "loopt" zoals de kenners zeggen. Met een "snelle tafel" wordt bedoeld dat de wrijving tussen de ballen en het laken klein is. Stel dit ook weer met behulp van de joystick in en druk nogmaals op de vuurknop.

Speler 1 wordt dan verzocht om de witte bal ergens binnen de halve cirkel te leggen om de eerste stoot te verrichten. Plaats de bal en druk de vuurknop in. Er verschijnt nu een klein zwart kruisje waarmee men moet gaan aangeven in welke richting men de witte bal wil spelen. Dit kruisje kan men het beste plaatsen op de bal die men wil raken. Hierdoor is het mogelijk om nauwkeurig te bepalen waar men die bal wil raken. Als dit gebeurd is, vraagt het programma om het gewenste effect (de *"spin"*) aan te geven. Hiermee bepaalt men waar men de witte bal met de keu wil raken. Het effect wordt aangegeven op de grote witte bal rechtsonder in beeld. Nadat dit bepaald is, druk men nogmaals op de vuurknop. Tenslotte moet de kracht van de stoot worden ingesteld door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Naarmate de balk die nu zichtbaar is geworden langer wordt, is de stoot harder. Druk nu nogmaals de vuurknop in om de bal daadwerkelijk te stoten. Indien men een bal heeft kunnen potten, mag men nogmaals een stoot doen.

Na het potten van een rode bal mag men, zoals reeds vermeld, een gekleurde bal proberen te potten. Voordat je dit echter kunt doen, moet je aangeven welke bal je wilt gaan potten. Wijs deze bal aan met het kruisje en druk de vuurknop in. Hierna moet je instellen waar de gekleurde bal moet worden geraakt, met welk effect je de witte bal wilt spelen en hoe hard dit dient te gebeuren.

Nadat je een bal hebt gemist of een fout (een *"foul"*) hebt gemaakt mag de tegenstander beslissen of je nog een keer moet spelen of dat hij zelf aan de beurt is.

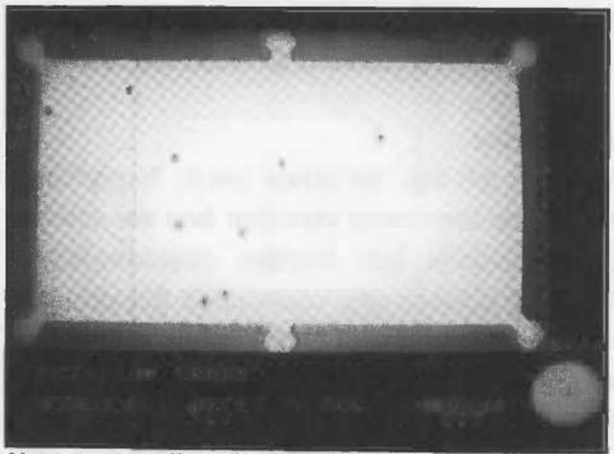
De score wordt voor beide spelers onderin beeld bijgehouden.

Door het kruis tijdens het spelen aan de rechterkant van de tafel af te bewegen, roep je weer een aantal *icons* op. Het merendeel hiervan is reeds bekend uit het vorige scherm. Alleen het *edit* ikoon is vervangen door een ikoon waarmee je de muziek kunt aan- en uitzetten.

De "edit" modus

Wanneer je vanuit het hoofdmenu de *edit* modus hebt geselecteerd, dan zie je rechts in beeld weer een aantal ikonen staan. Ongeveer in het midden van de tafel zie je nu een zwart handje verschijnen. Door dit handje over een bal te plaatsen en de vuurknop in te drukken kun je een bal oppakken. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg het handje om de bal op een andere plaats neer te leggen. Je laat de bal weer los door de vuurknop los te laten. Om een bal helemaal

uit het spel te halen beweeg je het handje met de bal naar de bovenkant van het biljart. Wanneer je nu de vuurknop loslaat is de bal verdwenen.
Op deze manier kan men zelf een bepaalde situatie creëren. Dit is een handig hulpmiddel om moeilijke stoten te oefenen. Nadat de situatie naar wens is, kan het handje naar rechts worden bewogen om de *icons* te selecteren.
Met de bovenste twee kun je de kleur van het laken en van de omranding van het biljart veranderen. Dit is waarlijk een uitermate nuttige mogelijkheid van het spel, want omdat de ballen nogal klein zijn is het bij sommige kleurencombinaties erg moeilijk om het verschil tussen rode, zwarte en bruine ballen te zien.
Het derde ikoon dient om één stoot te kunnen maken. De onderste twee kennen we reeds. Nadat je hebt aangegeven dat je een stoot wilt proberen, druk je op de vuurknop. De witte bal verschijnt dan in beeld. Leg deze op de gewenste plaats en druk wederom op de vuurknop. Hierna wordt de richting, het effect en de kracht van de stoot ingesteld op dezelfde manier als bij het normale spelen. Nadat de stoot gemaakt is staat het pijltje weer naast het middelste ikoon. Beweeg de joystick naar links om het handje weer op het biljart te krijgen.
Het is mogelijk om de ballen op een bepaalde manier neer te leggen en vanaf die positie verder te spelen. Hierbij moet men echter op één ding letten. Wanneer men gekleurde ballen van de tafel had verwijderd, dan verschijnen deze na de eerste stoot in de normale speel modus weer op hun beginpositie gelegd.
Het is niet mogelijk om tijdens een wedstrijd de plaats van de ballen veranderen.



Nog even volhouden en de wereldkampioen is onttroond

Wanneer men niet in het gelukkige bezit van een joystick is, kan men dit spel ook geheel via het toetsenbord besturen. De toetsen die dan gebruikt moeten worden zijn:

Omhoog	<W> of <I>
Omlaag	<Z>, <X> of <M>
Naar rechts	<D> of <L>
Naar links	<A> of <J>
Vuurknop	<S> of <K>

Een spel kan worden afgebroken door de <RESTORE> toets in te drukken.

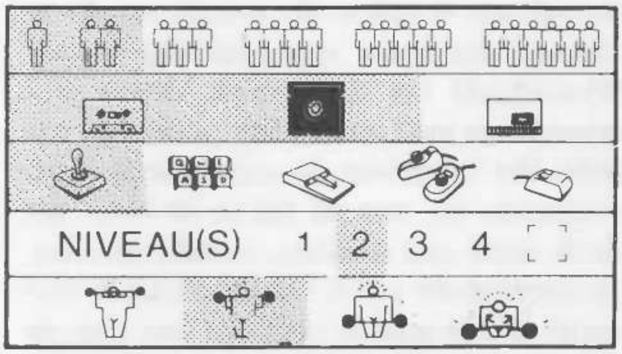
Speeltips

Speel het spel uitsluitend op een kleurenmonitor of televisie. Een zwart-wit toestel kost teveel punten.
Het is in de meeste gevallen niet slim om hard te stoten. Gezien het aantal ballen op tafel is het risico dat je per ongeluk een verkeerde bal in een gat laat verdwijnen veel te groot.
Probeer zodanig te spelen dat je na het potten van een bal een goede uitgangspositie opbouwt voor de volgende stoot. (Het zogenaamde ''overhouden''.)
Wanneer je ziet dat je geen bal kunt potten zonder een goede mogelijkheid voor een volgende pot, dan moet je overwegen om een *"safety shot"* te spelen. Dit betekent dat je de witte bal zodanig speelt dat de tegenstander ook geen punten kan scoren in zijn volgende beurt.
Als je de verdediging helemaal goed onder de knie hebt, dan kun je de tegenstander in een zeer lastig parket brengen met zo'n *safety shot*. Je kunt dan namelijk proberen om de witte bal op een plaats te laten uitkomen waarvandaan niet rechtstreeks een rode bal is te raken. De tegenstander moet de bal dan via een losse band spelen.

De kans dat hij mist is dan tamelijk groot en jij verdient daardoor extra punten.

STREET SPORTS BASEBALL

Epyx James Wickstead Design Associates Home Software Benelux





Doel

Het doel van dit spel is het beleven van vele genoeglijke uurtjes samen met iemand anders of, bij gebrek aan geschikt gezelschap, met de computer.
In tegenstelling tot andere honkbal spellen op de computer hebben alle personages die aan de wedstrijden deelnemen een duidelijk herkenbare persoonlijkheid gekregen.

Beschrijving

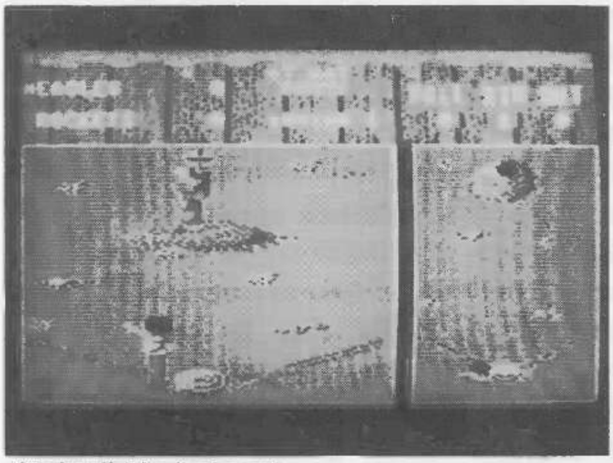
Street Sports Baseball is het eerste spel uit wat een nieuwe serie sportspellen moet worden van het inmiddels overbekende softwarehuis Epyx. Het grote verschil met andere honkbalspellen, zoals bijvoorbeeld Hardball, is het feit dat de wedstrijden niet in grote stadions plaatsvinden, maar op een verlaten grasveldje of op een lege parkeerplaats. Bovendien bestaan de teams niet uit (te) goed betaalde professionals, maar uit de plaatselijke straatjeugd. Juist dankzij het feit dat we hier niet met doorgewinterde beroepsspelers te maken hebben, komen de verschillen tussen de verschillende spelers veel duidelijker naar voren. Onder de jeugd uit 52nd Street bevindt zich slechts een handjevol spelers die alle facetten van het honkbal redelijk tot goed beheersen. De rest van de "schoffies" heeft altijd wel een bepaalde tekortkoming op één of ander onderdeel van het spel. Zo zijn er bijvoorbeeld spelers die over een goede slagtechniek beschikken, maar die niet vooruit te branden zijn wanneer ze naar een honk moeten rennen. Andere spelers zijn bijvoorbeeld weer uitmuntende werpers, maar het vangen van een bal is voor hun niet of nauwelijks weggelegd. Deze verschillen zijn tijdens het spelen goed te merken.
Een andere factor die het spel de nodige charme verschaft is het feit dat de velden waarop de wedstrijden worden gespeeld niet helemaal vrij van obstakels zijn. Je moet dus ook nog goed opletten dat je niet over een boomstronk of een vogelbadje struikelt, dan wel uitglijdt in een plas.
Let ook eens op het regelmatige claxoneren van voorbijrijdende auto's.
Aan het begin van de wedstrijd kunnen de spelers zelf een team samenstellen, oude teams vanaf de diskette inladen, of de computer twee willekeurige teams laten samenstellen. Ook de positie waarop de honkballers moeten spelen en de volgorde waarin zij aan slag komen, kunnen door de speler(s) zelf bepaald worden. Tenslotte heeft men ook nog de keuze of men op een verlaten grasveldje wil spelen of op een lege parkeerplaats. Hierdoor wordt het aantal

mogelijke varianten zeer groot.

Ten behoeve van diegenen die niet op de hoogte zijn met de spelregels van honkbal, zullen wij deze hieronder in beknopte vorm weergeven.
Het spel wordt gespeeld op een veld waarop vier honken zijn geplaatst in de vorm van een ruit. Spelers die erin slagen alle vier honken te passeren scoren een punt voor hun team.
De wedstrijd bestaat uit negen speelperioden, innings genaamd. Elke inning bestaat uit twee helften, waarin beide partijen afwisselend moeten verdedigen (veldspelen) en punten kunnen scoren (aan slag zijn). Van de verdedigende partij staat één speler op de zogenaamde werpheuvel om ballen naar de slagman van de tegenpartij te gooien. De werper probeert nu om de ballen op zo'n manier te gooien dat de slagman deze niet kan raken. De bal moet daarbij echter wel reglementair worden geworpen, dat wil zeggen tussen knie- en schouderhoogte van de slagman, en over de thuisplaat. Indien dit lukt, wordt dit een ''strike'' (of slag) genoemd. Na drie ''strikes'' is de slagman uit. Wijkt de bal echter af van de voorgeschreven richting, wordt dit een ''ball'' (oftewel wijd) genoemd. Na vier ''balls'' mag de slagman automatisch naar het eerste honk lopen. Dit geldt echter alleen wanneer de slagman niet naar de bal heeft geslagen. Slaat hij wel, dan telt deze bal gewoon als ''strike''. Een andere fout die de werper kan maken, waardoor de slagman het recht heeft om naar het eerste honk te lopen, is het raken van de slagman met de bal.
Mocht de slagman de bal zó slaan dat deze gevangen wordt door een veldspeler van de tegenpartij, dan is de slagman uit. De bal mag dan niet eerst de grond hebben geraakt. Niet elke getroffen bal geeft automatisch het recht om naar het eerste honk te rennen. Indien de bal niet goed wordt geslagen, dat wil zeggen hij passeert de lijn die de thuisplaat verbindt met het eerste of derde honk, dan is de bal uit (in het Engels ''foul'') geslagen. Zolang de slagman nog niet tweemaal een ''strike'' heeft geslagen, wordt een dergelijke slag als ''strike'' aangemerkt. Na twee strikes echter niet meer.
Op ieder honk kan slechts één speler van de zelfde partij staan. Een speler op het eerste honk moet dus naar het tweede honk rennen wanneer de volgende slagman van zijn partij de bal treft. Tijdens dit lopen kunnen de spelers ook uitgetikt worden door de verdedigende partij. Dit kan op twee manieren gebeuren. Op de eerste plaats door ze met de bal aan te raken. De tweede manier is wanneer een speler nog onderweg is naar bijvoorbeeld het derde honk terwijl zijn teamgenoot het tweede honk reeds heeft bereikt. Het is dan voor de verdedigende partij voldoende om met de bal in de hand het derde honk aan te raken, voordat dit door de tegenstander wordt bereikt. Zodra er drie speler uit zijn gaat de slagbeurt over naar de andere partij. De partij die eerst aan slag was moet nu gaan verdedigen.
Alle spelers van de verdedigende partij hebben tijdens de wedstrijd hun eigen positie. Normaal gesproken bestaat een team uit negen spelers. Bij Street Sports Baseball zijn dit er echter slechts acht. De posities van de spelers worden in het spel aangeduid met afkortingen. Vandaar dat we deze hier ook nog maar even uitleggen.
De werper heet in het Engels de pitcher (PIT).
De verdediger(s) van de honken worden aangeduid met 1st, 2nd en 3rd (eerste, tweede en derde honk).
Drie van de overige veldspelers staan verderop in het veld (het outfield) om de verre ballen te vangen en naar de honken terug te werpen. Deze staan links (LFT), in het midden (CEN) en rechts (RGT).
De laatste veldspeler dekt tenslotte het gat tussen de tweede en derde honkman. Deze veldspeler heet de ''short stop'' (SS), oftewel de korte stop.
De partij die aan slag , moet ook een, van te voren bepaalde, volgorde van spelers aanhouden. Deze volgorde kan tijdens het spelen van Street Sports Baseball niet meer worden gewijzigd.

Een wedstrijd hoeft niet altijd negen innings

te duren. Indien de stand aan het einde van de negende inning gelijk is wordt er verlengd, totdat de winnaar bekend is. Mocht het zo zijn dat de partij die de tweede helft van de laatste inning aan slag is op dat moment een voorsprong heeft, dan wordt de laatste helft van de negende inning niet meer gespeeld. De tegenstanders hebben dan namelijk toch geen mogelijkheid meer om nog te scoren.
Voor een meer gedetailleerd overzicht van de spelregels verwijzen wij naar onze beschrijving van het spel ''Hardball'' die wij in de tweede aanvulling van ''Het Zwaardere Werk'' hebben opgenomen. Desgewenst kan deze beschrijving apart worden nabesteld via de fotokopieer-service. (Zie hiervoor ook de lezerscontactkaart.)



Wedstrijd in het park

Na het laden van het eerste deel van het programma kan men het titelscherm verlaten door op de vuurknop te drukken, waarna je een blik wordt gegund op de voorgevels van twee huizen. Hier hangen de 16 jongelui rond die twee teams zullen gaan vormen. Korte tijd later verschijnt in het bovenste deel van het beeldscherm de eerste keuze mogelijkheid. Je kunt dan kiezen of je op een grasveldje wilt spelen of dat je een verlaten parkeerterrein prefereert. Kies door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en druk op de vuurknop. De volgende keuze die moet worden gemaakt is die van de tegenstander. Dit kan een menselijke tegenstander zijn, of de computer. Daarna moet het team waarmee je wilt gaan spelen worden gekozen. Dit kan op drie verschillende manieren geschieden, te weten ''NEW'', ''RANDOM'' of ''OLD''. De makkelijkste keuze hier is random. Dit houdt in dat de computer beide teams willekeurig kiest, de positie waar de spelers staan en de volgorde waarin zij aan slag komen bepaalt.
Het spel wordt al meteen wat leuker wanneer je kiest voor de optie ''NEW''. Hierna moeten de spelers namelijk zelf de spelers voor hun team kiezen. Om te bepalen wie de eerste keuze heeft, wordt eerst getost. Kies voor kop of munt, waarna het muntstuk wordt opgegooid. De winnaar van de toss mag als eerste een speler voor zijn team kiezen. Vanaf dat moment kiezen de spelers om beurten een teamgenoot totdat beide teams uit acht spe(e)l(st)ers bestaan. Het kiezen van een speler gebeurt door de joystick naar links of rechts te bewegen en, als de cursor de gewenste speler aanwijst, op de vuurknop te drukken. Voordat je op de vuurknop drukt kun je een korte beschrijving van de diverse spelers lezen, zodat je kunt zien wat de sterke en zwakke kanten zijn.
Wanneer dit ''oppoten'' klaar is, kan een naam worden ingetikt voor het team. Het is echter ook mogelijk de oude naam te handhaven door op de vuurknop te drukken. Daarna heeft men de gelegenheid om de veldposities van de spelers en tenslotte de slagvolgorde te wijzigen. Dit doet men weer door de joystick naar links en rechts te bewegen en op de vuurknop te drukken. tenslotte krijgt men nog de kans om correcties aan te brengen indien men ergens een foutje heeft gemaakt.
De derde mogelijkheid om teams te kiezen is het selecteren van de optie ''OLD''. In dat geval wordt een menu geladen met een vijftal verschillende combinaties, waaruit men een keuze kan maken. Ook kan nu nog men terug naar het eerste menu door te kiezen voor de optie ''CANCEL''. De teams die op deze wijze worden ingeladen kunnen desgewenst ook nog worden gewijzigd, voor wat betreft de positie van de spelers er de slagvolgorde. Desgewenst kunnen nieuwe teams worden gesaved op de speldiskette.

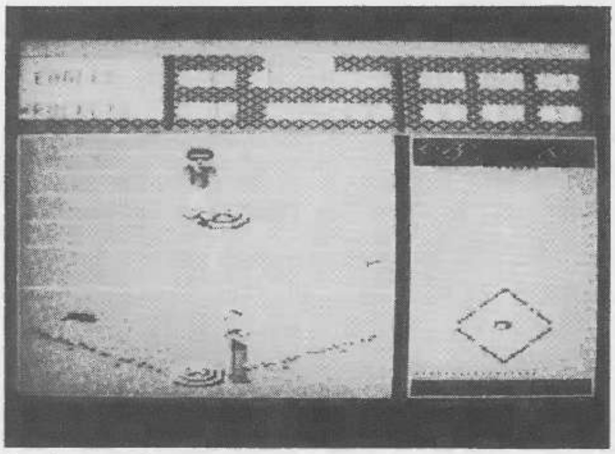
Na deze voorbereidende handelingen is het

dan tijd geworden om het spel te gaan spelen. Het beeldscherm is hier onderverdeeld in drie onderdelen. Bovenin wordt, behalve de score, ook bijgehouden wat de naam van de teams is, hoeveel mensen er reeds uit zijn en de hoeveelheid "strikes" en "Balls".
Het vak linksonder toont een deel van het speelveld. Hier is steeds dat deel van het veld te zien waar de bal zich bevindt, dan wel naar toe onderweg is. Het vak rechtsonder geeft, wanneer een bal naar de slagman wordt gegooid, een bovenaanzicht van de werper en van de slagman. Nadat de bal is geslagen wordt dit beeld vervangen door een overzicht van het hele veld. Hierop kan men zien welke honken bezet zijn en waar de bal is.
Wanneer je tegen de computer speelt, moet je deze duidelijk maken dat je klaar bent om te slaan door het maken van een oefenslag. Druk hiervoor de vuurknop in en wacht gespannen af op het moment dat de werper de bal in jouw richting gooit. Het is nu de kunst om op het goede ogenblik de vuurknop in te drukken om de bal weg te slaan. Wanneer je ziet dat de bal niet over de thuisplaat zal vliegen, druk je natuurlijk niet op de vuurknop. Indien het is gelukt om de bal te raken, en deze vliegt niet buiten de lijnen, dan begint de slagman automatisch in de richting van het eerste honk te rennen. Je kunt dit controleren doordat aan de rechter kant van het beeld scherm het overzicht van het hele veld verschijnt. Hierop kun je dan zowel de spelers van de tegenstander als de bal zien. Besluit je dat je de bal zo goed hebt geraakt dat je wilt proberen het volgende honk te bereiken, dan moet je de vuurknop indrukken en ingedrukt houden. Zodra je de vuurknop loslaat loopt de speler weer terug naar het honk waar hij vandaan kwam. Een leuk bijkomstigheid is het dat je, wanneer het erom gaat spannen of je het honk al dan niet veilig bereikt, een sliding kunt maken voor de laatste meters. Je hebt dan een betere kans om tijdig het honk aan te tikken. Je maakt de sliding door de joystick naar je toe te trekken.
Helaas heeft men als aanvallende speler niet meer mogelijkheden om het spel te beïnvloeden. Het is slechts een kwestie van op tijd de vuurknop indrukken om de bal te slaan en beoordelen of men nog naar het volgende honk kan rennen.
De werpende partij heeft wat meer te doen. Hij zal eerst de bal moeten werpen door op de vuurknop te drukken. De baan en de snelheid van de bal kan worden beïnvloed door de joystick te bewegen. Duw de joystick naar links of naar rechts om de bal in die richting te laten afzwenken. Wanneer je de joystick naar je toe trekt, wordt de snelheid van de bal verhoogd. Duw je de joystick daarentegen naar voren, dan wordt de bal vertraagd. Het aardige van het spel is dat deze controle mogelijkheid aanwezig totdat de bal de thuisplaat is gepasseerd.
Nadat de tegenstander de bal heeft geslagen verschijnt in het rechter gedeelte van het scherm wederom het overzicht van het hele veld. Aan de hand hiervan moet je ongeveer bepalen waar de bal zal terecht komen. De dichtstbijzijnde veldspeler reageert nu automatisch op de joystick commando's. Om het je nog gemakkelijker te maken, verschijnt onderin beeld ook nog eens de vermelding of de bal over de grond komt aanrollen (een "grounder") of door de lucht vliegt (een "flyer"). Aan de hand van de schaduw kun je vrij nauwkeurig bepalen op welke hoogte de bal aankomt. Je moet dan proberen de veldspeler zo te manoeuvreren dat deze de bal vangt, of deze snel kan oprapen om naar één van de honken te werpen.
Je werpt de bal naar een honk door de joystick te bewegen en op de vuurknop te drukken. De vier mogelijkheden zijn hier:

1e honk: Joystick naar rechts en vuurknop indrukken.
2e honk: Joystick omhoog en vuurknop indrukken.
3e honk: Joystick naar links en vuurknop indrukken.
Thuisplaat: Joystick omlaag en vuurknop indrukken.

Wanneer een honkspeler de bal in zijn handen heeft kan hij proberen de aanstormende

speler uit te tikken. Trek hiervoor de joystick naar je toe zonder de vuurknop in te drukken.



Op het parkeerterrein

Een mogelijkheid die bij het ons ter beschikking staande exemplaar helaas niet werkte was het afbreken van het spel. Volgens de handleiding moesten hiervoor gelijktijdig de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> worden ingedrukt. Wij weten niet of het hier een exemplarische fout betrof, of dat deze mogelijkheid inderdaad uit het spel is gehaald. Daar staat echter weer tegenover dat we een mogelijkheid hebben gevonden om het spel te pauzeren, die op zijn beurt weer niet in de handleiding vermeld stond. Wanneer je namelijk de <SHIFT LOCK> toets indrukt, blijft het spel bevroren totdat je dezelfde toets nogmaals indrukt. Het werkt ook met de linker <SHIFT> toets, maar je moet deze dan ingedrukt blijven houden.

Speeltips

De eerste tip die we je kunnen geven is om het spel met twee personen te spelen. Dit is namelijk veel interessanter dan tegen de computer, aangezien het niet al te moeilijk is om te voorkomen dat de computer geen enkel punt scoort.

We vervolgen onze tips met een korte opsomming van de verschillende spelers en hun goede en slechte kanten:

Bob: Goede verdediger, snelle sprinter, goede slagman, werpt hard en nauwkeurig.
Bojo: Heeft moeite met vangballen, slaat soms (te) traag, werpt goed.
Brad: Kan niet rennen, werpt en slaat hard.
Butch: Vangt bijna alles, werpt echter zwak, mist regelmatig slagen.
Dana: Gooit zwak, loopt zwak, slaat goed.
David: Krachtige slag, verdedigend matig.
Julie: Gooit uitstekend, slaat matig.
Kevin: Slaat redelijk, loopt zeer snel, verdedigt goed.
Kim: Slecht als verdedigster in het achterveld, slaat goed, rent tamelijk snel.
Kitty: Slaat uitstekend, slechte verdedigster, goede sprintster.
Magic: Goed op alle punten.
Melissa:Goede verdedigster, slaat niet altijd even goed, gooit uitstekend.
Radar: Uitmuntende verdediger, vangt goed, goede sprinter, slaat goed.
Ralph: Goede verdediger, gooit slecht, mist regelmatig slagen, loopt snel.
Tina: Rent snel, slaat goed, verdedigt goed.
Vic: Slaat goed, verdedigt matig.

De samenstelling van de reeds bestaande teams die vanaf de diskette kunnen worden ingeladen luidt als volgt (Tussen haakjes geven wij ook de positie waarin de spe(e)l(st)er staat, gevolgd door plaats in de slagvolgorde):

SL:
David (PIT, 1)
Julie (SS, 4)
Bojo (2ND, 3)
Brad (3RD, 5)
Melissa (LFT, 6)
Kitty (RGT, 8)
Butch (CEN, 7)
Radar (1ST, 2)

DB:
Vic (PIT, 1)
Tina (3RD, 5)
Dana (LFT, 6)
Kevin (CEN, 7)
Magic (2ND, 3)
Kim (1ST, 2)
Bob (SS, 4)
Ralph (RGT, 8)

WHINERS:
Vic (3RD, 5)
Ralph (PIT, 1)
Kevin (1ST, 2)
Tina (SS, 4)
Dana (2ND, 3)
Melissa (RGT, 8)
Butch (LFT, 6)
Radar (CEN, 7)

STABBERS:
David (3RD, 5)
Bojo (LFT, 6)
Brad (CEN, 7)
Julie (RGT, 8)
Kitty (2ND, 3)
Bob (1ST, 2)
Kim (PIT, 1)
Magic (SS, 4)

INDIANS:
David (2ND, 3)
Tina (PIT, 1)
Brad (CEN, 7)
Melissa (SS, 4)
Kitty (1ST, 2)
Kim (RGT, 8)
Magic (LFT, 6)
Radar (3RD, 5)

CHIEFS:
Vic (SS, 4)
Julie (2ND, 3)
Bojo (CEN, 7)
Dana (PIT, 1)
Kevin (3RD, 5)
Ralph (RGT, 8)
Bob (1ST, 2)
Butch (LFT, 6)

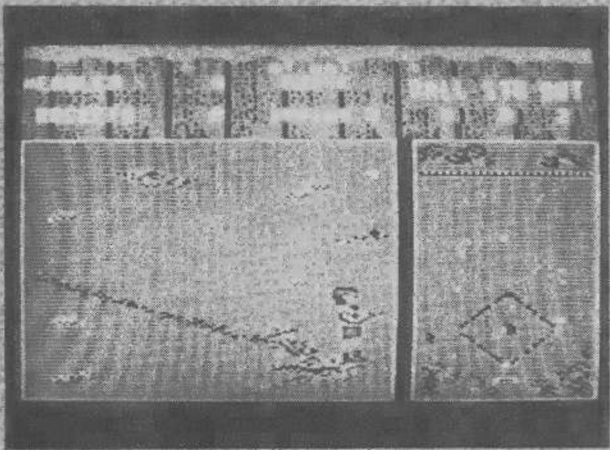
EAGLES:
Vic (SS, 4)
David (LFT, 6)
Ralph (PIT, 1)
Brad (RGT, 8)
Melissa (CEN, 7)
Kitty (2ND, 3)
Butch (1ST, 2)
Dana (3RD, 5)

ROCKETS:
Julie (LFT, 6)
Bojo (RGT, 8)
Tina (3RD, 5)
Kevin (PIT, 1)
Bob (2ND, 3)
Kim (CEN, 7)
Magic (1ST, 2)
Radar (SS, 4)

DOCTORS:
Vic (CEN, 7)
Bojo (RGT, 8)
Dana (3RD, 5)
Ralph (2ND, 3)
Brad (1ST, 2)
Bob (LFT, 6)

4TA
David (3RD, 5)
Julie (RGT, 8)
Tina (2ND, 3)
Kevin (LFT, 6)
Melissa (1ST, 2)
Kitty (SS, 4)

Butch (SS, 4) Kim (PIT, 1)
Radar (PIT, 1) Magic (CEN, 7)



Met een flitsende sliding net op tijd op het honk.

Wanneer je aan slag bent is het het makkelijkste om de bal te raken wanneer je jezelf op het rechter gedeelte van het beeldscherm concentreert. Je ziet dan exact in welke richting en hoe snel de bal is gegooid. Het linker deel van het beeldscherm is dan niet belangrijk aangezien de bal altijd op dezelfde hoogte wordt geworpen.

Wanneer een speler het tweede of derde honk heeft bereikt, terwijl één of meerdere honken achter hem onbezet zijn moet je even opletten. Deze speler loopt niet automatisch naar het volgende honk als een volgende slagman de bal raakt. Om dit te bereiken moet je de vuurknop ingedrukt houden.

Let hierbij ook op de snelheid van de renners. Het kan namelijk gebeuren dat een loper bijvoorbeeld het tweede honk heeft bereikt voordat de andere speler het derde honk heeft bereikt. Je hebt dan geen andere keus dan deze laatste speler door te laten gaan naar het derde honk. Hij kan namelijk niet meer terug aangezien het vorige honk inmiddels bezet is.

Je kunt deze wetenschap natuurlijk ook ten voordele aanwenden. Stel dat het eerste honk bezet is door een snelle loper en de speler die nu aan slag komt loopt niet zo hard. Het is nu best mogelijk om de snelle speler naar het derde honk door te laten lopen, terwijl de tragere speler nog op weg is naar het eerste of tweede honk. Dit maakt het voor de verdedigers moeilijker om te beslissen naar welk honk ze de bal moeten werpen. Werpen ze de bal naar het derde honk, dan kun je de vuurknop loslaten. De trage speler heeft dan meer tijd om veilig het eerste honk te bereiken, terwijl de andere speler terug rent naar het tweede honk.

Indien je zelf aan slag bent, moet je goed onthouden dat je de bal kunt besturen totdat deze over de thuisplaat is gevlogen. Hierdoor is het vrij eenvoudig om te voorkomen dat de computer ook maar één speler op het eerste honk krijgt. Het enige dat je moet doen is namelijk de bal rechtuit gooien. Wanneer deze ongeveer halverwege is, geef je een klein tikje tegen de joystick om de richting van de bal iets te veranderen. Let hierbij ook vooral op het rechter gedeelte van het beeldscherm. Na wat oefenen zul je precies weten hoe je de computer keer op keer op het verkeerde been zet. Pas echter wel op dat je de slagman niet raakt met de bal, anders mag deze naar het eerste honk lopen.

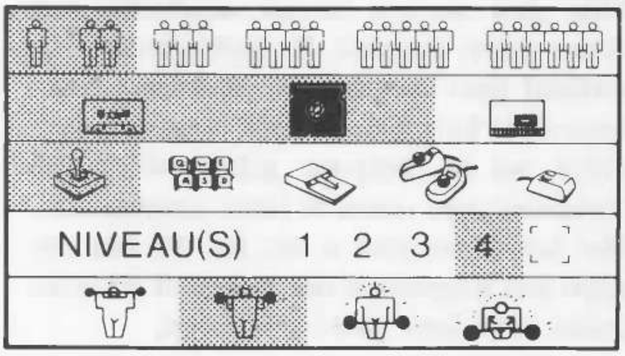
Je zult na verloop van een aantal wedstrijden tegen de computer ook snel doorhebben welke spelers je het beste met een bal vlak langs hun lichaam kunt passeren en welke spelers je juist met een bal aan de buitenkant kunt bedotten.

Ook het veldspel van de computer is meestal niet perfect te noemen. Vangballen zullen weliswaar slechts zelden worden gemist (zelfs wanneer de veldspeler struikelt, maar het werpen naar de honken laat wat te wensen over. De computer werpt de bal namelijk in het merendeel van de gevallen op een heel voorspelbare wijze. Wanneer een speler van het eerste naar het tweede honk rent, gooit de computer de bal meestal naar het tweede honk, ook als de tegenstander op het eerste honk kan worden uitgegooid. Vaak is het zo dat de speler die op weg was naar het tweede honk dit reeds is gepasseerd voordat de bal daar is. Ren dan door naar het derde honk. De computer gooit dan de bal naar het derde honk, enzovoorts. Hierdoor is het regelmatig mogelijk om een snelle renner na

een middelmatige slag toch de thuisplaat te laten bereiken. Een trage loper kan dan in zijn kielzog meestal naar het tweede, en in een enkel geval zelfs naar het derde, honk worden meegenomen.
Verdedig zelf zoveel mogelijk de verder honken om de scoringskansen van de tegenstander zo klein mogelijk te houden.
Met de juiste mensen op de juiste plaats is het mogelijk om een zogenaamd "dubbelspel" te voltooien. Dit betekent dat men twee spelers van de tegenpartij in dezelfde beurt uitgooit. Gooi hiervoor de bal eerst naar het honk dat door één van beide spelers het dichtst is genaderd en tik die speler uit. Gooi daarna de bal onmiddellijk door naar het andere honk om ook die speler uit te tikken.
Wanneer je verdedigt, let dan weer goed op de rechter helft van het beeldscherm om de posities van de tegenstander op de honken te zien, alsmede de afstand die ze nog van het honk verwijderd zijn.
Houdt rekening met de snelheid waarmee een verdediger de bal kan gooien. Wanneer je de kans niet al te groot acht dat je het honk veilig weet te bereiken, en het vorige honk is nog niet bezet, laat dan de vuurknop los om terug te lopen naar het onbezette honk.

STREET SPORTS BASKETBALL

Epyx | Andrew Spencer | HomeSoft Benelux





Doel

Probeer een zo goed mogelijk team te selecteren, zodat je de tegenstander in het stof kunt laten bijten.
Je kunt zowel tegen iemand anders of tegen een computer tegenstander in het strijdperk treden. Winnaar is degene die als eerste het van te voren afgesproken aantal punten heeft gescoord.

Beschrijving

We hebben goed nieuws en slecht nieuws voor jullie. Het goede nieuws is dat Epyx deel twee uit de nieuwe serie sport spellen heeft gelanceerd, namelijk *Street sports basketball.* Het slechte nieuws is dat dit spel niet het absolute topniveau haalt van zijn voorganger, *Street sports baseball.*
Ondanks deze constatering, die ons even van het hart moest, is *Street sports basketball* een spel dat zeker kwaliteiten genoeg heeft om een zichzelf respecterende:software-collectie te verrijken.
Dit spel benadert de sport namelijk, net als het eerste spel uit deze reeks, vanuit een wat andere gezichtshoek dan de meer traditionele sportspellen. Je hebt in dit spel niet uitsluitend topspelers onder je hoede, maar ook de wat mindere goden. Vandaar dat niet elke pass of schot foutloos is. Daar staat gelukkig tegenover dat de meeste spelers ook weer bijzonder bedreven zijn in een bepaald facet van het spel. Sommige spelers beschikken over de gave om de bal met een haast angstwekkende precisie vanaf een grote afstand door de hoepel te laten verdwijnen, terwijl iemand anders bijvoorbeeld een meester is van de zogenaamde *slam dunk.*

Voordat het spel begint moet je een aantal keuzen maken. Om te beginnen moet je bepalen op welk soort terrein je de wedstrijd wilt laten plaatsvinden. Hier zijn vier mogelijkheden voorhanden, te weten:

School
Het makkelijkste speelterrein. De wedstrijd wordt verspeeld op de speelplaats achter de school. Dit veld kent geen hindernissen, die vervelende fouten van de spelers in de hand werken.

Alley
Het wordt al wat moeilijker. Je speelt nu op een klein binnenplaatsje in een ietwat vervallen buurt. Op het speelveld liggen en staan een aantal obstakels, zoals weggeworpen wieldoppen, olievlekken, stoepranden en:vuilnisbakken. Wanneer de bal één van deze voorwerpen raakt, kan deze een totaal

onverwachte richting op stuiten.

Suburbs
Vergelijkbaar met de *Alley.* Het grote verschil is alleen dat het speelveld niet uitsluitend uit een betonnen ondergrond bestaat. Een deel van het terrein is bekleed met gras. Dit kan natuurlijk voor plotseling opdoemende problemen zorgen, aangezien de bal minder omhoog springt op gras.

City
Ditmaal is een verlaten parkeerterrein de plaats van handeling. Het terrein mag dan wel verlaten zijn, maar het is nog duidelijk te merken dat het een zeer populaire plek is geweest voor het stallen van vierwielers. De grond is bezaaid met olievlekken, waarover je gemeen kunt uitglijden.

(Iets wat ons overigens onmiddellijk opviel was het feit dat de bewoners van de luxe buitenwijk net zo verstandig zijn als de bewoners van de *alley.* In beide buurten zijn de woonhuizen uitgerust met onbreekbare ruiten. Jammer, maar het is nu eenmaal niet anders.)

Nadat je de plaats hebt gekozen waar de wedstrijd moet gaan plaatsvinden, moet je bepalen op je gaat proberen een computer tegenstander te verslaan of dat je het tegen iemand anders (*human*) opneemt. Wijs de gewenste opponent aan door de joystick naar links of naar rechts te bewegen en de vuurknop in te drukken. Ongeacht de keuze die je hier hebt gemaakt krijg je nu de gelegenheid om zelf een naam voor jouw:team in te tikken. Indien je dit hebt gedaan, druk je op <RETURN>. Als je tevreden bent met de standaard namen *"Blue Team"* en *"Green Team"* volstaat het om de vuurknop in te drukken.
Het volgende onderdeel dat moet worden afgewerkt is de loting. Deze toss bepaalt welke speler mag beginnen met het kiezen van drie teamleden. Eén speler kiest, door het naar links of naar rechts bewegen van de joystick, voor kop (*head*) of munt (*tails*). Degene die hierna het eerste de vuurknop indrukt, werpt een muntstuk omhoog.
Als dit is gebeurd begint de winnaar met het aanwijzen van het eerste teamlid. Beweeg hiertoe de joystick naar links of naar rechts en druk op de vuurknop om de aangewezen speler in jouw team op te nemen. Deze handeling moet door de tegenstanders worden herhaald totdat beide teams uit drie spelers bestaan.

Hier zien we een aantal verschillen met *Street sports baseball.* De speldiskette bevat ditmaal geen kant-enklare standaard teams waaruit je kunt kiezen. Ook is het niet mogelijk om de computer geheel willekeurig (*random*) twee teams te laten samenstellen. Het laatste verschil is het feit dat het ditmaal niet mogelijk is om succesvol gebleken teams voor later gebruik te saven.



Selecteer de beste spelers

Indien je hebt aangegeven dat je de wedstrijd tegen een computer tegenstander wilt spelen, moet je nu ook nog even bepalen hoe sterk zijn weerwerk moet zijn. Je hebt hier de keuze uit *Easy, Intermediate* en *Tough.*
(Wij raden, voor een interessante partij, aan om maar meteen de hoogste moeilijkheidsgraad te kiezen. De twee andere mogelijkheden hebben als resultaat dat je tegen een team van de kleuterschool moet aantreden.)
Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt verschijnt het speelveld in beeld. Voordat de wedstrijd begint, moet je alleen nog even afspreken om hoeveel punten de partij gaat worden gespeeld. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kun je de be-

nodigde score instellen op een getal tussen 2 en 100.
Is dit eenmaal gebeurd, dan begint de wedstrijd na het indrukken van de vuurknop.

De bediening van het spel zelf is tamelijk eenvoudig, zij het dat het enige oefening vereist voordat je alle fijne kneepjes onder de knie hebt.
Zoals bij dit soort spellen gebruikelijk is, bestuur je slechts één teamlid tegelijk. Het teamlid dat je bestuurt is duidelijk herkenbaar aan zijn of haar lichter gekleurde shirt.
Het heen en weer lopen (met of zonder de bal) gebeurt simpelweg door het bewegen van de joystick in de gewenste richting. Lange *dribbles* of snelle wendingen op dezelfde plaats zijn hierdoor makkelijk uit te voeren.
Om een bal te gooien dient de vuurknop ingedrukt te worden. Waar je de bal naar toe gooit hangt af van een aantal factoren. Normaal gesproken gooi je de bal in de richting waarin je kijkt. (Er zijn hierop uitzonderingen, aangezien *Radar* bijvoorbeeld de bal, onder bepaalde omstandigheden, ook achterwaarts naar een medespeler kan plaatsen.)
Indien je te ver van de basket af staat voor een reële scoringskans, dan plaats je de bal in de richting van een medespeler. Nadat deze de bal heeft gevangen, wordt deze automatisch de speler die je bestuurt.
Wanneer de basket in zicht is, kun je een doelpoging wagen door de vuurknop in te drukken. De speler die probeert de bal door de hoepel te werpen beslist zelf wat voor soort worp het meest kansrijk is onder de gegeven situatie.
Aangezien basketball een snel heen en weer golvend spel is, zal het ook vaak voorkomen dat je in de verdediging wordt gedrukt. In dat geval bestuur je ook één speler. Deze hoeft echter lang niet altijd (meer) het dichtst bij de bal te zijn. Terwijl deze speler achter de bal aanrent, doen de beide andere teamgenoten hun uiterste best om op verdedigend vlak hun beste beentje voor te zetten.
Je kunt echter besluiten dat je een andere speler, die in een betere positie staat om de bal te onderscheppen, te gaan besturen. Dit doe je door de vuurknop in te drukken.
Je kunt de tegenstander de bal ontfutselen door recht van voren tegen hem aan te lopen. Ook is het natuurlijk mogelijk om de bal te vangen na een mislukte doelpoging van de tegenpartij. Dit doe je door op het juiste moment omhoog te springen tijdens de zogenaamde *rebound.*
Met dit springen moet je overigens wel de nodige voorzichtigheid betrachten. Indien je dit niet op het juiste moment doet (bijvoorbeeld tijdens het sprinten) valt de speler die omhoog sprong onherroepelijk op het harde beton.
De wedstrijd is afgelopen op het moment dat één van beide teams het vereiste aantal punten heeft gescoord. Je krijgt dan de gelegenheid om een nieuwe wedstrijd te spelen met:dezelfde teams en op hetzelfde speelterrein. Ook kun je nieuwe teams en een andere omgeving kiezen.
Wanneer je, om welke reden dan ook, de wedstrijd voortijdig wilt beëindigen, dan kan dat door de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> gelijktijdig in te drukken. Je begint dan weer met dezelfde teams op hetzelfde terrein.



Kies het speelterrein

Speeltips

Wanneer je na het indrukken van de toetsen <RUN/STOP> en <RESTORE> helemaal opnieuw wilt beginnen, dus met andere teams, dan zit er niets anders op dan toch nog een wedstrijd te spelen voordat je terug kunt keren naar het menu. Deze wedstrijd hoeft natuurlijk niet al te lang te duren wanneer je de benodigde score instelt op twee punten.
Op het schoolplein kan de bal aan alle vier zijden van het speelveld uit gaan. Bij de overige speelterreinen kan dit alleen onder de beide baskets.

Voor de spel-enthousiasten die niet zo thuis zijn in de (Engels-talige) terminologie die nu eenmaal bij basketball behoort, geven we onderstaand een kort woordenlijstje. Hierin worden de uitdrukkingen die we bij de beschrijving van de afzonderlijke kwaliteiten van de spelers gebruiken omschreven.

Bucket
Letterlijk vertaald is dit de emmer. Het is dat deel van het speelveld onder de basket die door middel van lijnen wordt gemarkeerd.

Dribble
Het lopen met de bal terwijl deze wordt gestuiterd.

Hook shot
Een bepaalde worp waarbij de bal een sierlijke boog beschrijft voordat deze doel treft.

Jump shot
Voordat de bal wordt geworpen springt de speler hoog in de lucht. Hierdoor wordt de kans dat de bal door de tegenstander wordt onderschept uiteraard veel kleiner.

Outside shot
Een worp die als het ware achter het lichaam van de speler vandaan lijkt te komen. Door de wijde boog die de arm beschrijft voordat de bal wordt losgelaten, gooit de speler als het ware om zijn tegenstander heen.

Pass
Het werpen van de bal in de richting van een teamgenoot. Door het *passen* van de bal is deze sneller aan de andere kant van het veld dan wanneer je ermee zou *dribbelen*.

Rebound
De situatie die onder de basket ontstaat nadat een bal doel heeft gemist. Spelers van beide teams proberen dan door zo hoog mogelijk te springen de bal te veroveren.

Slam dunk
Een spectaculaire manier om punten te scoren. Vlak bij de:basket springt de speler omhoog. Hoog boven de basket uit torenend slaat hij de bal door de hoepel. De kans op missers is bij deze speelwijze, mist goed uitgevoerd, natuurlijk zeer gering.

Hieronder geven we de belangrijkste kenmerken van het spelersmateriaal dat je ter beschikking staat.

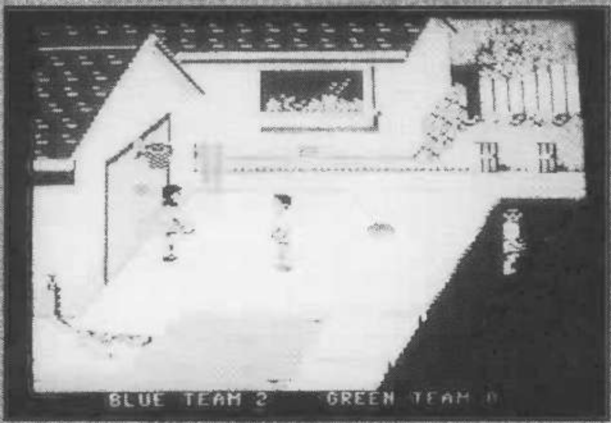
Butch
Heeft een vaste hand, zodat het percentage doeltreffende afstandsschoten hoog is. Hij blinkt echter nogal graag uit, waardoor hij soms ''vergeet'' de bal af te spelen naar een teamgenoot die in een meer kansrijke positie om te scoren staat. Butch kan hoog springen en zijn *jump shots* zijn goed.

Radar
Ondanks het feit dat hij niet zo snel ter been is, is Radar toch een aanwinst voor het team. Hij kan hoog springen en zijn *slam dunk* mist bijna nooit doel. Hij heeft de gave om in moeilijke situaties een verrassende *pass* achterwaarts te geven.

Julie
Heeft een goede afstandsworp in huis. Ze is bedreven in het lopend *passen* van een bal. Ze raakt niet snel in paniek en is een goede

teamspeelster.

Melissa
Melissa is een betrouwbare teamgenoot. Ze houdt zichzelf het:liefst wat op de achtergrond. Het snel en nauwkeurig afspelen van de bal zit haar als het ware in het bloed.



Een partijtje in de suburbs

Ralph
Een speler die uit het goede hout gesneden is. Hij is snel en beweeglijk. Hij is redelijk bedreven in het scoren vanaf de zijlijn. Het enige nadeel van Ralph is het feit dat hij zo gek is op zijn petje. Het hoofddeksel wil op cruciale momenten wel eens voor zijn ogen zakken zodat hij een makkelijke scoringskans om zeep helpt. Het petje kan natuurlijk ook als excuus worden gebruikt.

Vic
Kan zeer nauwkeurige afstandsschoten loslaten.

Brad
Geen uitblinker in de meeste onderdelen van het spel. Hij heeft echter als enorm pluspunt dat hij persoonlijk succes volslagen onbelangrijk vindt. Hij speelt liever de bal af naar iemand die in een betere positie staat dan zelf een doelpoging te wagen.

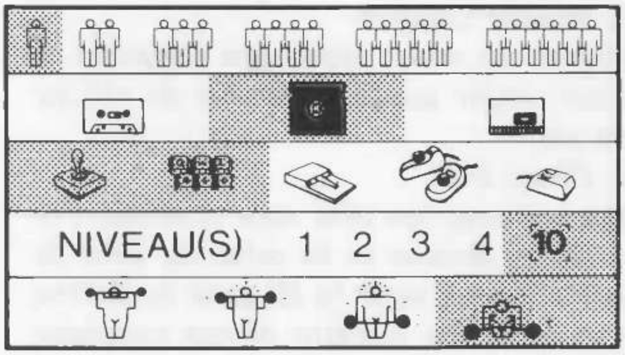
Magic
Waarschijnlijk de beste speler uit de buurt. Zijn *hook shots* zijn van grote klasse.

Kevin
Vooral zijn afstandsschoten zijn uiterst nauwkeurig.

Dana
Haar afstandsschoten missen vaak doel. Ze heeft echter de juiste team-spirit en haar werk onder de basket, zowel aanvallend als verdedigend, is goed.

STRIKE FLEET

Electronic Arts | Noah Falstein, Ken Macklin, Larry Holland | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Strike Fleet* speel je de rol van commandant over een vloot. De grootte en de samenstelling van de vloot is afhankelijk van het gekozen scenario. De kleinst mogelijke vloot bestaat uit slechts één schip, terwijl de grootste vloot uit zestien vaartuigen bestaat. De scenario's spelen zich in vier verschillende gebieden af, zodat *Strike Fleet* garant staat voor een groot aantal intensief beleefde uren spelen. Hoewel, spelen.... Hard werken is een betere omschrijving van de gebeurtenissen die je te wachten staan als je aan boord van het vlaggeschip stapt.

Beschrijving

Noah Falstein, Ken Macklin en Larry Holland hebben voor dit spel weer eens hun krachten gebundeld. Eerder deden zij dit al voor het produceren van *PHM Pegasus*. Ditmaal hebben zij zichzelf echter ver overtroffen. Net als *PHM Pegasus* werd *Strike Fleet* geschreven in opdracht van *Lucasfilm Games*, inmiddels ook al een naam die goede hoop geeft voor de kwaliteit van een spel. Deze reputatie heeft men gelukkig wederom weten waar te maken, zodat wij de aanschaf van *Strike Fleet* van harte kunnen aanbevelen aan elke liefhebber van strategische spellen. Ook de mensen die zich liever bezighouden met meer op actie gerichte spellen, kunnen aan dit spel echter hun hart ophalen. We geven het je te doen om tegelijkertijd vijf, op jouw schip afgevuurde, raketten onschadelijk te maken terwijl je op het zelfde moment ook nog door een Iraanse kanonneerboot wordt bestookt. Houdt die Mirage trouwens ook maar in de gaten.

Strike Fleet bevat maar liefst tien verschillende scenario's die in vier verschillende internationale brandhaarden zijn gesitueerd. De scenario's lopen uiteen van het beschermen van olietankers in de Perzische Golf tot het voorkomen van een Russische invasie die de inleiding zou kunnen vormen tot de Derde Wereldoorlog.
Bovendien kun je kiezen voor het varen van een *"campaign"*. Hierin kiest de computer steeds één van de tien beschikbare scenario's.
Alle scenario's hebben een maximale tijdsduur, waarbinnen je het gestelde doel moet proberen te volbrengen. Op basis van de prestaties kun je een promotie verdienen. Een paar onderscheidingen liggen ook in het verschiet, maar dan wel uitsluitend voor de beste vlootcommandanten.
Indien je hebt gekozen voor het varen van een *"campaign"*, dan kun je de verdiende

promoties op een diskette opslaan om in een later stadium verder te werken aan jouw carrière. Ook de normale scenario's zijn uiteraard te saven.

Nadat *Strike Fleet* is geladen, begin je met het selecteren van een scenario. Bovenin beeld zie je kaarten van de vier gebieden waarin de scenario's worden gespeeld. Van links naar rechts zijn dit:

1. De Atlantische Oceaan, met links de oostkust van de Verenigde Staten en rechts West-Europa.
2. Het noordelijke deel van de Atlantische Oceaan, met links in het midden IJsland, en rechts een stukje van de Noorse westkust.
3. Het zuidelijke deel van de Atlantische Oceaan. Links in beeld zie je de contouren van het zuiden van Argentinië, met voor de kust de Falklands.
4. De Perzische Golf en de Straat van Hormuz.

Je zult zien dat één van de vier kaarten in kleur is weergegeven terwijl de andere drie het met zwart-wit moeten stellen. Dit kleuraccent is om aan te geven in welk gebied het gekozen scenario zich afspeelt.
Onder de kaarten zie je de tekst *"Strike Fleet Command"*, met daarachter het nummer en de naam van het geselecteerde scenario.
In het grote zwarte vak krijg je de hoogst noodzakelijke informatie omtrent de opdracht die je gaat aanvaarden.
Links van dit zwarte vlak zie je een zestal kleinere vakjes staan. Als je direct na het inladen van het spel nog niets hebt gedaan, is het bovenste vakje rood gekleurd. Je kunt deze rode cursor verplaatsen door de joystick op en neer te bewegen. De gekozen functie wordt geactiveerd door de vuurknop in te drukken. De vakjes hebben, van boven naar beneden, de volgende functies:

1. *Pijl omhoog*
"Blader" door de verschillende scenario's door de vuurknop in te drukken.

2. *Start Scen*
Het geselecteerde scenario wordt ingeladen en gestart.
3. *Resume Scen*
Hervat een eerdere opgeslagen scenario en speel dit verder uit.
4. *Start Campgn*
Met deze keuze start je de eerste opdracht uit een lange serie die je uiteindelijk de rang van *Fleet Admiral* moet opleveren.
5. *Resume Campgn*
Hervat een eerder opgeslagen *campaign* en bouw verder aan jouw carrière als officier ter zee.
6. *Check Disk*
Het activeren van deze optie controleert of de juiste diskette in de drive zit. (Met de juiste diskette wordt in dit geval de diskette waarop je een scenario of een campagne hebt gesaved.

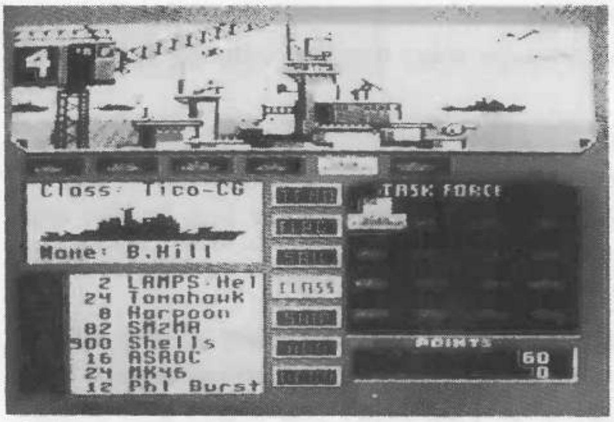
Na het kiezen van *"Start Scen"* of *"Start Campgn"* word je getransporteerd naar de haven. Als je hebt gekozen voor *"Resume Scen"*, start het spel op de plaats waar je het had gesaved. Dit geldt uiteraard ook voor de optie *"Resume Campgn"*. Het is hier echter ook mogelijk een spel na afloop van een missie te saven, dus wanneer je weer in de haven terug bent. In dat geval begint je na het selecteren van *"Resume Campgn"* weer in de haven.

We zullen op deze plaats vast een voorbarige speeltip prijsgeven. Kies de eerste paar keer dat je *Strike Fleet* speelt voor het eerste scenario (*"Stark Realities"*). Dit is het makkelijkste scenario dat het spel kent. Indien je gelijk de moeilijker scenario's selecteert, loop je het risico dat je het spel al snel in de kast gooit om het nooit meer in te laden. De latere scenario's zijn namelijk (on)behoorlijk moeilijk en er is heel wat oefening vereist in het besturen van het schip (de vloot) en het bedienen van allerlei wapensystemen.

Om het uitleggen van alle activiteiten die je in de haven kunt ontwikkelen echter wat te vergemakkelijken, kiezen we niet voor scenario 1, doch voor scenario 9 (*"Operation*

Wolfpack").
Boven in beeld word je dan een blik op de haven gegund.
Daaronder zie je weer een aantal vakken met veel informatie.
Op de eerste regel onder de haven zie je de silhouetten van zes schepen. Deze silhouetten stellen de verschillende scheepstypen voor. Voor een goed begrip van het spel is het nodig dat je weet hoe de klasse-aanduiding van de schepen is opgebouwd. (Hoe je de verschillende klassen kunt selecteren leggen we hieronder uit bij *"4. Class".*)
De eerste drie of vier letters van de aanduiding geven het soort schip aan. Het is meestal de afkorting van de naam van het eerste schip in zijn soort. De twee of drie letters na het streepje duiden de geavanceerdheid van de aan boord zijnde wapensystemen aan. Niet elk hieronder genoemd scheepstype is in elk scenario beschikbaar. In een apart hoofdstuk zullen we meer technische informatie geven over de verschillende scheepsklassen.
De verschillende scheepsklassen in *Strike Fleet* zijn, in alfabetische volgorde:

Arl-DDG
Klasse: Arleigh. Een destroyer die verwant is aan de Kidd en de Sheffield klasse. Uitgerust met geleidde raketten.
Belk-CG
Klasse: Belknap. Een kruiser die met geleidde raketten is uitgerust.
BroadSw
Klasse: Broadsword. Een tweede type fregat dat iets minder effectieve wapens aan boord heeft.
KID-DDG
Klasse: Kidd. Met geleidde raketten bewapende *destroyer.*
OHP-FFG
Klasse: Oliver Hazard Perry. Een fregat dat met geleidde raketten is uitgerust.
Oil-ADT
Klasse: Oil Tanker. Niet bewapende olietanker.
Peg-PHH
Klasse: Pegasus. Snelle draagvleugelboot met lichte wapens.
Sheffld
Klasse: Sheffield. Een destroyer die verwant is aan de Kidd en de Arleigh klasse. Uitgerust met geleidde raketten.
Spru-DD
Klasse: Spruance. Een wat minder zwaar bewapende *destroyer.*
Tico-CG
Klasse: Ticonderoga. Een met geleidde raketten bewapende kruiser.
TROP-AP
Klasse: Troepenschip. Licht bewapend schip voor troepenvervoer.



De haven

Daaronder zie je, links, een afbeelding van een schip tegen een gele achtergrond. Boven het schip staat vermeld tot welke klasse het behoort en daaronder staat de naam van het schip.
Onder het schip zie je een tweede geel vak met daarin een opsomming van de wapensystemen dat dit schip aan boord heeft. Omdat het uiterst belangrijk is om op de hoogte te zijn van het doel en de capaciteiten van elk wapen, zowel van vriend als van vijand, wijden we verderop een apart hoofdstuk aan de eigenschappen van alle wapens.
Rechtsonder in beeld zie je een zwart vak met het opschrift *"Task Force".* Hierin staan zestien schepen, waarvan er één wordt bedekt door een rose cursor. Boven dit schip staat ook een vlag om aan te geven dat dit het vlaggeschip van de vlooteenheid is. Onder dit zwarte vak zie je een kleiner zwart vak waarin momenteel staat: *"This Class: 60"* en *"Total Avail: 0".* Deze twee getallen zijn belangrijk voor het zelf samenstellen

van een vlooteenheid. Elke scheepsklasse heeft een bepaalde waarde. Als vuistregel kun je daarbij aanhouden dat hoe sneller en sterker het schip is, des te hoger zal de waarde daarvan zijn.
Onder de waarde van de scheepsklasse zie je het aantal nog beschikbare punten. Deze punten geef je uit wanneer je een vloot samenstelt.
In het midden van de onderste beeldscherm helft zie je een aantal kleine vakjes. Deze worden gebruikt voor het toevoegen van schepen aan de vloot en dergelijke. Ook deze opties worden weer geselecteerd door de joystick naar boven te duwen of omlaag te trekken.
Van boven naar beneden zijn de functies:

1. *TF HQ*
Keer terug naar het hoofdkwartier (*T*ask *F*orce *H*ead *Q*uarters. Hier kun je dan een nieuw scenario selecteren.
2. *Flag*
Activeer deze optie wanneer je een ander vaartuig tot vlaggeschip wilt uitroepen. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, verandert de rose cursor van kleur. De, nu blauwe, cursor kan met behulp van de joystick worden verplaatst langs de overige schepen die de vloot telt.
Druk op de vuurknop om een nieuw vlaggeschip te benoemen. Tijdens het kiezen van een nieuw vlaggeschip kun je ook zien welke wapensystemen de overige schepen aan boord hebben en tot welke klasse ze behoren.
3. *Sail*
Je bent tevreden met alle keuzen en je wilt het scenario beginnen.
4. *Class*
Na het activeren van deze optie kun je de verschillende scheepsklassen die voor het betreffende scenario beschikbaar zijn bestuderen. Nadat je de vuurknop indrukt, zie je de gele cursor verspringen op de eerste regel onder de haven. Tegelijkertijd zie je één of meerdere gele cursors (en soms een rose) verschijnen in het vak waarin de *Task Force* zichtbaar is. Bovendien kun je ook nog eens onder in beeld het getal achter *"This Class"* zien veranderen. De gele cursors geven aan welke schepen uit jouw vloot tot een bepaalde klasse behoren. Het gele vak linksboven toont de naam van de klasse, de naam van het schip en een afbeelding van een schip uit deze klasse. Indien dit bewuste schip onderdeel uitmaakt van jouw *Task Force* wordt dit met een rose cursor aangeduid.
5. *Ship*
Binnen de gekozen scheepsklasse kun je ook nog eens alle schepen bekijken die tot deze klasse behoren en beschikbaar zijn voor het varen van de missie. Ook nu weer wordt in het *Task Force* vak een rose cursor zichtbaar wanneer dit bewuste schip inderdaad tot de vloot behoort.
6. *Add*
Met deze optie kun je schepen toevoegen aan de *Task Force*, mits aan een aantal voorwaarden is voldaan. Ten eerste mag het maximaal beschikbare aantal punten niet worden overschreden. Bovendien kent elk scenario een maximaal aantal schepen in de vloot. Om een schip toe te voegen aan de vloot, moet je eerst een *"Class"* selecteren. Hierna moet je een *"Ship"* uitkiezen. Door dan tenslotte de *"Add"* optie te activeren wordt het schip aan de vloot toegevoegd.
7. *Drop*
Het tegengestelde van de vorige optie. Ditmaal moet je een *"Class"* selecteren en vervolgens een *"Ship".* Het schip dat je wilt laten verwijderen uit de vloot wordt door een rose cursor aangegeven. Activeer de *"Drop"* optie om het schip te laten varen.

Activeer nu de optie *"TF HQ"* om terug te keren naar de selectie van de scenario's. Kies nu wel voor het eerste scenario en selecteer *"Start Scen'.* Je staat dan weer in de haven, maar de vloot bestaat uit slechts één schip, namelijk de *"Stark"* uit de *OHP-FFG* klasse. Uiteraard is de *"Stark"* tevens het vlaggeschip. Na het opteren voor *"Sail",* wordt het volgende deel van het spel ingeladen. Draai de diskette om als de computer dat aangeeft en druk de vuurknop in.
Na korte tijd verschijnt de kaart van het gebied ronde de Perzische Golf in beeld. Duidelijk herkenbaar zijn de Straat van

Hormuz en het olie-eiland Kharg. (Druk meteen even op toets <P> om het spel te pauzeren. Het spel wordt namelijk in *real-time* gespeeld. Ook tijdens het bestuderen van deze kaart rust de vijand dus niet.) Om het spel te hervatten druk je een willekeurige toets in.

Rechts van de kaart zijn weer een aantal functies om uit te kiezen. (We behandelen voor een beter overzicht in deze opsomming meteen alle mogelijke opties, ook al zijn deze niet allemaal functioneel in dit eerste scenario.) Ook nu weer wordt de gewenste optie geselecteerd door de joystick omhoog of omlaag te bewegen. Het activeren van de optie gebeurt in de meeste gevallen door de vuurknop in te drukken. Op die plaatsen waar dit op een andere manier dient te gebeuren, zullen wij dat in het overzicht hieronder vermelden. De te selecteren command's vallen uiteen in twee delen. De bovenste groep command's zijn de algemene commando's. Wanneer je *Orders* activeert, verschijnt er nog een ander lijstje met mogelijke opdrachten in beeld.
De algemene commando's die je als kapitein ter beschikking staan zijn:

1. *Fleet*
Hiermee schakel je over naar de brug van het vlaggeschip. Indien de vloot uit meerdere schepen bestaan, dan schakel je over naar de brug van het schip dat je geselecteerd hebt.

2. *Next TF*
Met behulp van dit commando kun je overschakelen naar een andere *Task Force*. Dit kan uiteraard alleen maar wanneer de vloot uit meerdere eenheden bestaat. Bovendien moeten meerdere schepen tot vlaggeschip zijn verklaard.
Dit doe je onder de optie *"Split up"*, die hieronder nog ter sprake komt.

3. *Zoom*
Met deze optie kun je een gebied van de kaart uitvergroten. Normaal gesproken kun je op de *"Fleet Map"* een gebied zien dat 1920 km. breed is. Door de *zoom* optie te activeren, kun je een meer gedetailleerd beeld oproepen. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt verschijnt een cursor in beeld in de vorm van een kruisvizier. Dit vizier beweeg je met behulp van de joystick over het beeldscherm om het middelpunt van de meer gedetailleerde kaart aan te geven. Druk daarna nogmaals de vuurknop in. Het gebied wat je dan te zien krijgt is 1024 km breed. Indien je dezelfde optie nogmaals activeert, wordt de kaart nog verder uitvergroot. De kaart beslaat dan nog slechts een breedte van 128 km.
In deze laatste uitvergroting van de kaart zijn de afzonderlijk schepen waaruit de vloot bestaat duidelijk te onderscheiden als witte blokjes. Door middel van de *"Next"* optie kun je een ander schip commanderen. Het schip dat je momenteel commandeert, wordt aangegeven door een wit/zwart knipperend blokje.
Het vlaggeschip is te herkennen aan een wit blokje met een zwarte rand. Ook dit blokje knippert zolang je het vlaggeschip commandeert. Indien vijandelijke schepen zich in de directe nabijheid ophouden (en je bent in staat om ze waar te nemen), dan wordt de positie hiervan aangegeven door een zwart blokje.
N.B. In het scenario *"Escape to New York"* heeft het gebied dat de kaart weergeeft een de afwijkende breedte van 7680 km.

Nadat je een of twee keer hebt ingezoomd heb je een extra algemeen commando ter beschikking, namelijk:)

3a. *Fleet*
Met dit commando roep je de kaart die de grootste breedte beslaat weer op.

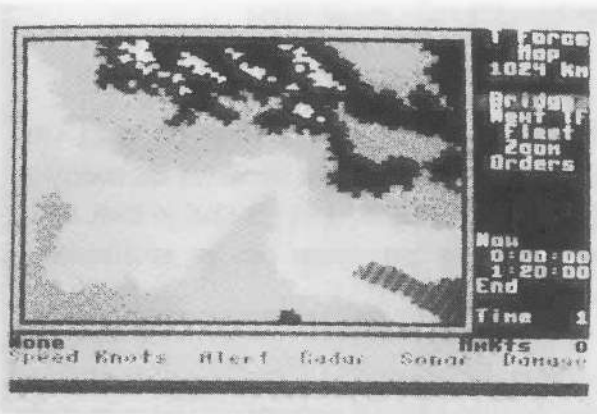
4. *Orders*
Het activeren van het *Orders* commando roept een lijst met speciale opties op. Je kunt hieruit de volgende keuzen maken:

5. *Dest*
Na het activeren van dit commando verschijnt het kruisvizier weer in beeld. Hier-

mee wijs je op de kaart aan waar de vloot (of, indien de vloot onder het commando van meerdere vlaggeschepen staat, het vlaggeschip dat je commandeert) naar toe moet varen. Druk dan de vuurknop in, waarna onderin beeld de mededeling *"New course set"* verschijnt. Deze koers zal worden aangehouden zolang de automatische piloot is ingeschakeld. Zodra de opgegeven positie is bereikt, zal de vloot op die plaats blijven cirkelen totdat je een nieuwe bestemming opgeeft. Alle schepen die onder het commando van dat vlaggeschip staan houden de koers en de snelheid van het vlaggeschip aan. De maximale snelheid van het vlaggeschip is daarbij wel afhankelijk van de maximum snelheid van het traagste schip uit de vloot dat onder het commando van dat vlaggeschip staat.
Je moet hierbij wel aan een paar dingen denken. Wanneer je een individueel schip, terwijl de kaart is ingesteld op *ship map*, via deze optie een bepaalde koers laat varen dan zal dat schip deze koers uiteraard volgen. Nadat het ter plaatse is gearriveerd zal het echter weer in de richting opstomen waarin het vlaggeschip werd gedirigeerd.
Als een individueel schip echter meer dan 100 km verwijderd raakt van de *task force*, dan zal het zich automatisch van deze vloot afzonderen en het wordt dan een nieuw vlaggeschip en een afzonderlijke *task force*. Indien je later in het spel de *task force* zelf bestuurt moet je terugkeren naar dit onderdeel van het programma om een nieuwe bestemming in te voeren.
Het is bovendien niet mogelijk om een individueel schip naar een nieuwe bestemming te zenden nadat het vlaggeschip van de *task force* waartoe dat schip behoort zijn einddoel heeft bereikt.

6. *Speed*
Nadat deze optie is geselecteerd druk je de vuurknop in. Je kunt dan de joystick naar links en rechts bewegen om het motorvermogen in te geven. Dit motorvermogen loopt van ''STOP'' via 1/4, 1/2 en 3/4 tot ''FULL''.
Als je nogmaals op de vuurknop drukt wordt het commando daadwerkelijk doorgegeven aan de machinekamer. Het is ook mogelijk om deze opdracht aan de afzonderlijke schepen te geven.

7. *Alert*
Met dit commando bepaal je de staat van paraatheid aan boord van de schepen. Als je dit commando geeft aan het vlaggeschip, dan geldt dit voor alle schepen die onder het bevel van dit vlaggeschip staan. Het is ook mogelijk om de bemanning per schip in paraatheid te brengen. De twee mogelijkheden die je hier hebt zijn: Rest en *General Quarters* (Alle hens aan dek).
Tijdens de rustperiode hebben de bemanningsleden natuurlijk niet allemaal tegelijk vrij. De dienstdoende matrozen houden zich bezig met het herstellen van de opgelopen schade, zolang deze niet al te ernstig is natuurlijk. Het resterende deel van de bemanning rust uit. Als een wapensysteem echter door een vijandelijke aanval is uitgeschakeld, dan kan dit niet meer worden gerepareerd. Je zult het dan zonder die wapens moeten stellen.



Close-up van de Straat van Hormuz

Zolang de troepen in opperste staat van paraatheid zijn, hebben ze uiteraard geen tijd voor het verrichten van reparaties.
Je kiest uit deze beide mogelijkheden door de joystick naar links of rechts te bewegen. Druk tenslotte de vuurknop in om de bemanning in paraatheid te brengen of te laten rusten.
Ook dit commando kan aan afzonderlijke schepen of aan alle schepen onder het bevel van een vlaggeschip worden gegeven.

8. *Radar* en
9. *Sonar*
Deze beide opsporingssystemen kunnen zowel actief als passief worden gebruikt. Beide mogelijkheden hebben hun voor- en nadelen. Een actief radarsysteem zendt electronische signalen uit die door de vijand kunnen worden waargenomen. Hetzelfde geldt voor de sonar signalen. Het voordeel van een active radar is het feit dat de radar een groter bereik heeft voor het opsporen van vijandelijke schepen, raketten en vliegtuigen. Een passief radarsysteem vangt alleen de electronische signalen op van een actief vijandelijk radarsysteem of dat van een vijandelijke raket die op je wordt afgestuurd. Voor de overige waarnemingen is de bemanning echter aangewezen op hun eigen gezichtsvermogen.
Een passieve sonar is bij uitstek geschikt voor het opsporen van onderzeeërs. De nauwkeurigheid van een passieve sonar wordt in sterke mate negatief beïnvloed door de snelheid waarmee je vaart. Een vijandelijke onderzeeër produceert daarentegen meer geluid wanneer hij sneller vaart. Hierdoor wordt hij gemakkelijker op te sporen.
Een actieve sonar geeft een betere nauwkeurigheid wanneer jezelf sneller vaart. Het nadeel is echter dat de uitgezonden signalen voor de vijandelijke duikboten veel makkelijker zijn te lokaliseren. Het maximale effectieve bereik van de radar is 64 km. Dit komt onder andere door de kromming van de aarde.
Voor beide systemen geldt dat je de joystick naar links of naar rechts beweegt om de gewenste opsporingsmethode te selecteren. Druk de vuurknop in om het commando te geven.
Radar en sonar kunnen voor alle schepen die bij een vlaggeschip horen, of voor afzonderlijke schepen worden geregeld.

10. *Flag*
Deze optie is alleen beschikbaar in de twee grootste kaartbereiken. Door het selecteren van deze optie kun je een nieuw vlaggeschip aanwijzen. Nadat je deze optie hebt geactiveerd beweeg je de joystick weer naar links of rechts om de naam van het nieuwe vlaggeschip te kiezen. Druk daarna de vuurknop in.

11. *Split*
Dit commando kun je alleen verstrekken bij de hoogste uitvergroting van de kaart. Met dit commando geef je een geselecteerd schip opdracht om zich van de *task force* af te zonderen. Het wordt hierdoor zelf een vlaggeschip.
12. *Join*
Dit commando is niet beschikbaar op de grootste kaart. Met behulp van dit commando kun je een geselecteerd schip de opdracht geven om zich bij een vlaggeschip te voegen. De naam van het vlaggeschip kies je door de joystick naar links of naar rechts te bewegen nadat je de *join* optie hebt ingeschakeld. Druk dan op de vuurknop om dit nieuwe samenwerkingsverband te bekrachtigen. Voorwaarde hiervoor is echter wel dat het nieuw gekozen vlaggeschip zich binnen 100 km van het geselecteerde schip bevindt.

Dit waren de mogelijke commando's die je in dit onderdeel van het spel kunt verstrekken. We kijken nu nog even naar de overige informatie dit het beeldscherm ons biedt.

Onder de kaart is informatie zichtbaar met betrekking tot het vlaggeschip en de samenstelling van het smaldeel dat onder haar commando vaart.
De eerste regel van dit informatieblok geeft de klasse van het schip en de naam ervan weer. Iets verder naar rechts staat vermeld hoeveel schepen onder het commando van dit vlaggeschip staan. Dit aantal wordt gesplitst in militaire- (*"War"*) en civiele (*"Civ"*) vaartuigen. Het vlaggeschip kan zowel een militair- als een civiel schip zijn.
Geheel rechts op de bovenste regel staat de aanduiding: *"MxKts"* met daarachter een getal. Dit is de maximale snelheid van het schip in knopen.
De derde regel geeft informatie over het vermogen dat de scheepsmotoren momenteel leveren (variërend van stop, 1/4, 1/2, 3/4 tot

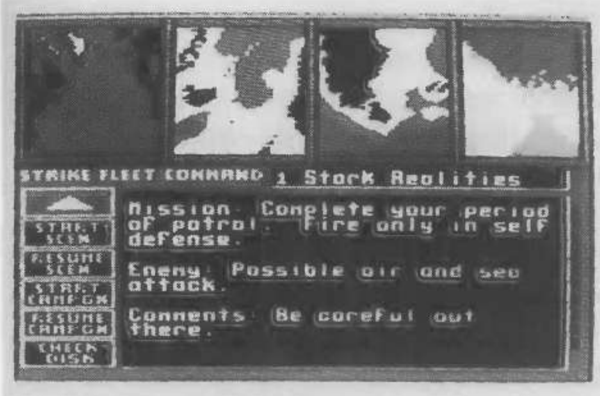
full) en de daaraan gekoppelde snelheid in knopen. Onder het hoofdje *Alert* zie je de woorden *Rest* of *Gen Q*, waarmee de algemene staat van paraatheid van de bemanning wordt aangegeven.
Weer iets verder naar rechts zie je of de radar en de sonar actief dan wel passief zijn. Geheel rechts tenslotte zie je hoeveel schade het schip inmiddels heeft opgelopen.
Indien je meerdere *task forces* dan wel vlaggeschepen hebt, kun je dezelfde gegevens voor die schepen opvragen door (afhankelijk van de schaalverdeling van kaart die je bekijkt) de optie *Next* of *Next TF* te activeren.
De laatste informatie die je in dit beeldscherm kunt zien, zijn de huidige tijd (onder *"NOW"*) en het tijdstip waarop het scenario is afgelopen (boven *"END"*), met tenslotte het woord *"TIME 1"*. Dit cijfer geeft aan of de simulatie in real-time loopt of dat je de tijd sneller laat verlopen door middel van de zogenaamde *"time compression"*. Deze kun je bedienen door toets <+> één of meerdere malen in te drukken. Dit is vooral handig als er tijdens de patrouille niets gebeurt. Je kunt dan lekker snel doorvaren naar het volgende gevaar. Wil je daarna weer terugschakelen naar real-time, dan moet je toets <-> indrukken totdat de *TIME* factor 1 weer bereikt is.
Als er een noodsituatie is ontstaan kun je ook door middel van het indrukken van de <N> (*Normal time*) toets in één keer terug naar tijdsfactor 1.
Het is zo langzamerhand tijd geworden om eens een bezoekje aan de brug van ons vlaggeschip te brengen. Activeer dus de optie *"Bridge"*. (Wij gaan er dan nog steeds van uit dat je het eerste scenario hebt geselecteerd.)

Je staat nu op de brug van het fregat de *"Stark"*. Het beeldscherm is hier in drie hoofd segmenten opgedeeld. De bovenste strook toont in de loop van het spel informatie omtrent een geselecteerd doel, de middelste strook stelt het uitzicht voor zoals je dat vanaf de brug van het schip hebt en de onderste strook zijn de bedieningsfuncties. We zullen met deze functies beginnen.
De bedieningsfunctie kunnen worden onderverdeeld in vier verschillende groepen functies. Geheel rechts zie je, in rode letters, de verschillende wapensystemen waarmee het schip is uitgerust. Ernaast staat het aantal van elk wapen dat je nog hebt.
Links van de wapensystemen is het commando-blok zichtbaar. Dit wordt gebruikt voor het verstrekken van commando's aan het vlaggeschip of aan individuele schepen of helikopters.
Nog iets verder naar links zie je een gecombineerd radar/sonar beeld, met daarboven twee waarschuwingslampjes.
Geheel links is ruimte voor informatie over het schip waar je momenteel op staat. Behalve de naam en de klasse van het schip zie je onder andere ook de hoeveelheid opgelopen schade en de huidige snelheid.
Door middel van de joystick kun je een gewenste optie aanwijzen. Normaal gesproken moet je de vuurknop indrukken om de gekozen optie te activeren. Indien dit op een afwijkende manier dient te gebeuren zullen we dat bij de betreffende functie vermelden.
Onder de vier blokken met bedieningsfuncties is ruimte voor twee regels tekst. De bovenste regel meldt welke modus is ingeschakeld, bijvoorbeeld:
Selecting = Je bent een besturingsfunctie aan het
kiezen.
Targetting = Je kunt de kanonnen handmatig richten.

Op de onderste regel komen mededelingen binnen omtrent verschillende zaken. Er is bijvoorbeeld te lezen dat één van de schepen uit jouw vloot werd getroffen, dat een raket zijn doel heeft gemist, etc.

Laten we beginnen met het uitleggen van de werking van het linker blok. Boven de naam van het schip en de klasseaanduiding ervan zie je in het rood *Flagship* staan. Indien de vloot uit meerdere schepen, die onder het commando van dit vlaggeschip staan, bestaat dan volgen ze de koers van het vlaggeschip, tenminste zolang je hun individuele

automatische piloten niet hebt uitgeschakeld.
Indien je alleen de automatische piloot van het vlaggeschip uitschakelt en tot handbesturing overgaat, dan zullen de overige schepen onder het commando van dat vlaggeschip deze nieuwe aanwijzingen automatisch volgen. Vandaar dat het belangrijk is om te weten op welk schip je staat. Je kunt naar de brug van een ander schip overstappen door de cursor over de naam van het schip te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Dit kan uiteraard alleen indien de vloot uit meerdere eenheden bestaat, of wanneer je een helikopter hebt uitgezonden.
Vergeet niet om naar de brug van een ander schip over te schakelen als het schip dat je momenteel bestuurt zinkt. Als je dit niet doet, is het spel weliswaar niet meteen afgelopen, maar je zult er weinig meer van zien vanaf de bodem van de oceaan. Wanneer het laatste schip uit jouw vloot tot zinken wordt gebracht is het spel uiteraard wel voorbij.
Onder de naam van het schip zie je een blauwe balk. Naarmate het schip zwaardere averij oploopt, zal de balk rood worden. Een geheel rode balk geeft aan dat het schip zinkt.
Hieronder zie je een vakje met de blauwe aanduiding *"Status"*. Dit geeft de staat van paraatheid van de bemanning aan. Je kunt dit veranderen door de cursor in dit vak te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Nog iets verder naar beneden zie je het huidige motorvermogen en de daaraan gekoppelde snelheid in knopen. Dit kun je veranderen door de cursor over het woord *speed* te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Het gekozen motorvermogen wordt in rood weergegeven.
Naast dit blok vind je het gecombineerde radar/sonar scherm. Hierop kun je zowel de eigen als de vijandelijke eenheden en eventueel afgevuurde raketten en torpedo's waarnemen. De eigen eenheden zijn blauwe streepjes, vijandelijke (of neutrale) eenheden zijn rode streepjes. Afgevuurde projectielen worden door middel van witte stippen aangegeven. Het verschil tussen vaar- en vliegtuigen wordt ook aangegeven. Vaartuigen worden door een staand streepje aangeduid, terwijl voor vliegtuigen een liggend streepje wordt gebruikt.
Indien de vloot uit meerdere schepen bestaat, dan knippert het radarbeeld van één van die schepen aan en uit. Hiermee wordt aangegeven dat je aan boord van dit schip bent.
Het bereik van de sonar/radar kun je op verschillende afstanden instellen. Hier komen we bij de bespreking van de besturingscommando's nog terug.
Onder het radar/sonar scherm zie je een kompas waarop de gevolgde koers wordt aangegeven. Wanneer een schip of een *task force* de (op de kaart) aangegeven bestemming heeft bereikt, zal het rond blijven cirkelen op die plaats. Je ziet de aanduidingen op het kompas dan rond draaien.
Boven de radar/sonar zie je twee vakjes. Dit zijn waarschuwingslampjes. Het linker lampje meldt door middel van het woord *"Lock"* dat een vijandelijke raket werd afgevuurd. Het rechter lampje geeft door middel van de melding *"Depth"* aan dat het schip aan de grond dreigt te lopen. In beide gevallen word je ook gewaarschuwd door een geluidssignaal. Indien de vloot uit meerdere schepen bestaat, hoeft een alarmmelding door middel van een geluidssignaal niet altijd te gelden voor het schip waarop je op dat moment aanwezig bent. Bekijk dan de verschillende schepen totdat je het schip hebt gevonden dat in gevaar verkeert.

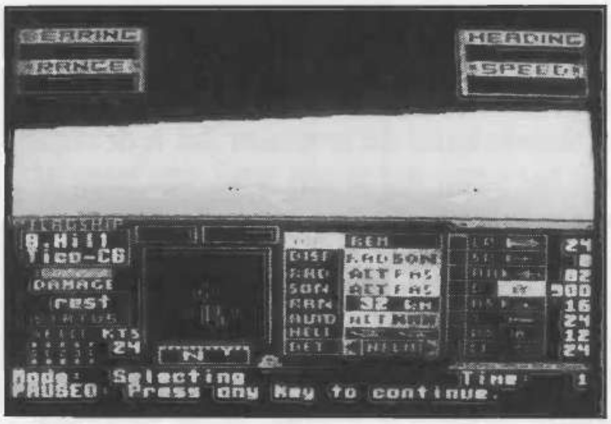


Het kiezen van een scenario

Geheel rechts is het wapen-selectie blok zichtbaar. Om een wapen te selecteren plaats je de cursor in het kleine vierkantje links van het wapen. Druk de vuurknop in om het gekozen wapensysteem in te schakelen. Er verschijnt dan een groen vakje over de afbeelding van het wapen. Indien je nogmaals de vuurknop indrukt, wordt het wapen afgevuurd. Het afvuren van een wapen kan echter alleen geschieden wanneer je een doelwit hebt uitgezocht. Bovendien moet het gekozen wapen geschikt zijn voor het geselecteerde doelwit. Het is nu eenmaal niet mogelijk om een straaljager met een torpedo neer te halen.
De laatste voorwaarde waaraan moet zijn voldaan is het feit dat het doelwit zich binnen het bereik van het te gebruiken wapen moet bevinden. Het is ook mogelijk om de boordkanonnen handmatig te richten. Dit is nauwkeuriger dan via de doelzoekcomputer. Druk hiervoor toets <G> in. Na het activeren van deze optie verschijnt boven in beeld een kruisvizier. Dit kun je door middel van de joystick richten. Druk op de vuurknop om een salvo af te vuren.
Drukt toets <G> opnieuw in om de overige wapensystemen weer te activeren.

Tenslotte zullen we nu de commando's uit het blok met bedieningsfuncties uitleggen.
Op de tweede regel zie je de aanduiding *DISP*, met daarachter *RAD* en *SON*. Eén van deze laatste aanduidingen is in een blauw vakje geplaatst. Dit blauwe vakje geeft aan of je de radar of de sonar hebt ingeschakeld. Afhankelijk van deze keuze kunnen de waarnemingen op het radar/sonar beeldscherm veranderen. Je schakelt heen en weer door de cursor over het woord *DISP* te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Hieronder kun je voor de radar (*RAD*) en de sonar (*SON*) kiezen of deze actief (*ACT*) of passief (*PAS*) moeten werken.
Het instellen van het bereik dat op het radar/sonar beeldscherm zichtbaar is doe je door de cursor op *RAN* te plaatsen en de vuurknop in te drukken. Je ziet dan de aanduiding van het bereik in kilometers veranderen. Denk er echter goed aan dat het bereik van een actieve radar of sonar niet wordt beïnvloedt door de vergrotingsfactor van het radar/sonar scherm. De vijand die zich bijvoorbeeld op een afstand van 32 km. bevindt kan de door een actieve radar of sonar uitgezonden signalen dus ook opvangen als het gebied dat je op het radar/sonar scherm ziet kleiner is.
Het volgende onderdeel is de automatische piloot. Deze kun je in- of uitschakelen. De melding *ACT* (*active*) geeft aan dat de automatische piloot is ingeschakeld. Het systeem is uitgeschakeld wanneer *MAN* (*manual*) is verlicht. Na sommige handelingen wordt de automatische piloot vanzelf uitgeschakeld. Zodra je de snelheid aanpast, of de koers van een schip handmatig aanpast wordt de automatische piloot uitgeschakeld. Je kunt deze echter zelf weer inschakelen. De vloot blijft dan met de nieuw ingestelde snelheid doorvaren in de richting van de op de kaart ingestelde bestemming.
Indien je een (vlagge)schip handmatig wilt besturen, dan plaats je de cursor op het woord *HELM* (het roer). Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick naar links of naar rechts om de vaarrichting van het schip te veranderen. Nadat je de joystick en de vuurknop hebt losgelaten zal het schip in die richting blijven doorvaren.
Het automatische doelzoeksysteem van de schepen kunnen slechts een beperkt aantal raketten (zowel eigen als vijandelijke) in de gaten houden. Vandaar dat het soms nuttig kan zijn om een eigen raket in de lucht te laten ontploffen. Er kan bijvoorbeeld de situatie ontstaan dat je een langeafstands raket hebt afgevuurd die nog ver van zijn doel is verwijderd. Wanneer de vijand nu een raket op één van jouw schepen afvuurt, en het doelzoeksysteem kan niet meer projectielen aan, dan zou je geen anti-raket raket kunnen afvuren om de dreiging af te wenden. In dergelijke gevallen kies je de eigen lange-afstandsraket als doelwit en je plaatst de cursor op *DET* (*detonate*). Druk dan op de vuurknop om de raket te laten ontploffen.

De laatste drie besturingscommando's hebben we even bewaard tot het laatste. Het begrijpen van de manier waarop het doelzoeksysteem en het gebruik van helikopters werkt is namelijk eenvoudiger te begrijpen wanneer je dit in samenhang met elkaar ziet.
Met behulp van de doelzoek computer kun je een doelwit selecteren. Dit doe je door de cursor op *TAR* (*target*) te plaatsen en de vuurknop net zo vaak in te drukken totdat het doelwit op de radar wordt omgeven door een klein wit rechthoekje. Het gekozen doelwit verschijnt dan, compleet met de nodige informatie, geheel boven in beeld.
Door de verrekijker zie je de contouren van het gekozen doel. Dit kan een eigen schip, een vijandelijk schip een vliegtuig of een raket zijn. Onder het beeld dat je door de verrekijker ziet, staat de klasse van het doelwit, eventueel de naam ervan, en - indien bekend - de nationaliteit ervan. Een vraagteken op de plaats van de nationaliteit betekent dat het niet duidelijk is of je hier te maken hebt met een vijand of met een neutrale eenheid.
Links en rechts van het beeld van de verrekijker verschijnen nog wat aanvullende gegevens.
Linksboven wordt de positie van het doel weergegeven in kompasgraden ten opzicht van het eigen schip. Daaronder staat de afstand tot het doel vermeld. Hieronder zie je soms ook een witte pijl verschijnen. De richting die deze pijl opwijst geeft aan of het doel zich links of rechts van jouw schip bevindt.
Het blokje rechtsboven in beeld bevat ook twee aanduidingen. Wat deze inhouden is afhankelijk van het soort doel dat je hebt ingesteld. Indien het een vaartuig of een vliegtuig is, zie je onder het hoofdje *HEADING* welke koers dit volgt. Hieronder wordt de snelheid in knopen (bijvoorbeeld *SPEED 18 Kts*) aangegeven.
Indien het geselecteerde doelwit daarentegen een raket is, dan verschijnt rechts in beeld de vermelding *TARGET*, met de naam van het doel waarop de raket werd afgevuurd en daaronder *DIST*. Dit geeft de afstand van de raket tot aan zijn doel. Let er goed op dat deze afstand niet hetzelfde hoeft te zijn als die tussen de raket en het schip wat het doel op de radar heeft geselecteerd.



Er dreigt nog geen gevaar

Aan boord van sommige schepen bevinden zich een of twee helikopters. Deze kun je laten opstijgen door *HELI* te selecteren en de vuurknop in te drukken.
Het grootste nut van een helikopter is het feit dat deze een groter effectief radarbereik (maximaal 256 km) kent dan een schip. Dit is eenvoudig te begrijpen als je jezelf realiseert dat je vanaf het dak van een uitkijktoren verder kunt zien dan vanaf de begane grond. Het besturen van de helikopter gebeurt op dezelfde wijze als het verstrekken van commando's aan de schepen. Je moet er alleen wel voor zorgen dat je de helikopter die je wilt besturen selecteert. Indien je de helikopter bestuurt, verschijnt in de plaats van een naam en klasse-aanduiding van een schip de vermelding *Heli-1* of *Heli-2*. Bovendien wordt de naam getoond van het moederschip.
Hieronder zie je de status van de helikopter. Dit is de tijd dat de helikopter nog in de lucht kan blijven. De helikopter moet uiteraard weer zijn geland op het dek van het moederschip voordat deze tijd verstreken is. Het terugsturen van de helikopter kan alleen via een toetsenbord-commando gebeuren. Bovendien moet je de helikopter hebben geselecteerd. Druk vervolgens de toetsen <SHIFT> en <H> in. Indien het moederschip inmiddels tot zinken is gebracht gaat de helikopter verloren. Hij kan dan namelijk nergens meer landen.

Door gebruik te maken van het grotere effectieve bereik van de radar in de helikopter kun je toch lange-afstands raketten afvuren op vijandelijke eenheden die je niet op het radarsysteem van één van jouw eigen schepen kunt waarnemen. Hetzelfde kun je overigens ook doen wanneer je één snel schip in een vooruitgeschoven positie hebt geplaatst. In theorie komt het erop neer dat je de radar van het schip dat je een raket wilt laten afvuren koppelt aan het radarsysteem van de vooruitgeschoven eenheid. Om te beginnen moet je nu het doelwit op de radar waarnemen en de doelzoekcomputer hierop instellen. Vervolgens activeer je de *REM* (voor *remote control*) en je drukt op de vuurknop. Naast de *REM* aanduiding verschijnt nu een lichtblauw blokje.
Als dit is gebeurd ge je naar het schip dat je de raket wilt laten afvuren. Het is nu mogelijk om een raket af te vuren op het doel waarop de doelzoekcomputer van de helikopter of het vooruitgeschoven schip is ingesteld. Je moet er dan wel voor zorgen dat deze eenheden niet door de vijand worden uitgeschakeld, want anders is het veraf gelegen doel niet meer zichtbaar voor de radar en dus voor de gelanceerde raket.
Net als de meeste schepen zijn helikopters ook uitgerust met sonar. De sonar kan echter uitsluitend worden gebruikt wanneer de helikopter stil hangt. (Dus na het indrukken van toets <0> als je de helikopter bestuurt.)

Bijna alle commando's kunnen, zoals je hebt gezien, met behulp van de joystick worden ingevoerd. Het is echter ook mogelijk om het spel geheel via het toetsenbord te besturen. Het zal niet vaak voorkomen bij een spel, maar voor het spelen van *Strike Fleet* gaat onze voorkeur zonder reserves uit naar de bediening via het toetsenbord. De toetsen die je hiervoor moet gebruiken zijn:

<CRSR> (al dan niet in combinatie met <SHIFT>) bootsen de vier richtingen van de joystick na.
<RETURN> heeft dezelfde functie als de vuurknop.
<0> = motoren uit.
<1> = motoren 1/4 kracht.
<2> = motoren 1/2 kracht.
<3> = motoren 3/4 kracht.
<4> = motoren volle kracht.
<<> = schip of helikopter naar links sturen.
<>> = schip of helikopter naar rechts sturen.
<A> = automatische piloot aan of uit.
<S> = troepen laten rusten of in staat van paraatheid brengen.
<X> = selecteer radar of sonarscherm.
<U> = sonar actief of passief.
<I> = radar actief of passief.
<H> = laat een helikopter opstijgen.
<+> = verhoog het tempo waarmee de tijd verstrijkt.
<-> = verlaag het tempo waarmee de tijd verstrijkt.
<N> = terug naar *real-time*.
<P> = pauzeer het spel.
<V> = vanaf de brug naar de kaart, of weer terug.
<G> = roept het kruisvizier van de kanonnen op voor het handmatig richten.
<D> = detoneer een vriendschappelijke raket.
<J> = door het indrukken van deze toets kom je terecht op de brug van dat eigen schip dat je door middel van de doelzoekcomputer in het vizier hebt.
<*> = schakel *remote targetting* in of uit.
<SPATIEBALK> = vuur het geselecteerde wapen af.

Voorts zijn er nog een aantal commando's die je met of zonder de <SHIFT> toets kunt gebruiken. Ze hebben allemaal een vergelijkbare functie. Je kunt hiermee namelijk schepen selecteren, de doelzoekcomputer

bedienen en het bereik van het radarscherm instellen. Indien je de onderstaande toetsen indrukt wordt de volgende instelling voor de gekozen optie bereikt. Wanneer je de toets samen met de <SHIFT> toets indrukt, ga je een stap terug.

<R> = verander het bereik van radar/sonar beeld.
<T> = selecteer een doel.
<E> = selecteer een vijandelijk doel.
<M> = selecteer een raket als doel. Dit kan zowel een eigen raket zijn als één van de vijand.
<W> = selecteer een wapen.
<C> = selecteer een schip of helikopter.

De volgende toetsen werken alleen wanneer je gelijktijdig ook de <SHIFT> toets indrukt:

<F> = splits het geselecteerde schip van de vloot af. Het wordt dan automatisch een vlaggeschip.
<S> = save een scenario. Het programma vraagt nu om een data disk. Schuif deze in de diskdrive en druk toets <S> in om de situatie te saven. Als je van gedachten bent veranderd, druk je een willekeurige andere toets in.
<L> = laadt een gesaved scenario in. Het programma vraagt nu om de datadisk waarop je een scenario hebt gesaved.
Schuif deze in de diskdrive en druk toets <L> in om de situatie te laden. Als je van gedachten bent veranderd, druk je een willekeurige andere toets in.
<Q> = geef het spel op.

De volgende toetsen hebben een dubbele functie. De werking ervan hangt af in welke fase van het spel je jezelf bevindt. Indien je de kaart hebt opgeroepen is de functie van:

<F1> = selecteer vorig vlaggeschip.
<F3> = idem.
<F5> = selecteer volgend vlaggeschip.
<F7> = idem.

Dezelfde toetsen hebben de volgende functie terwijl je op de brug van een schip staat of wanneer je een helikopter bestuurt.:

<F1> = selecteer vorig wapensysteem.
<F3> = idem.
<F5> = selecteer volgend wapensysteem.
<F7> = idem.

Na dit lijstje met commando's zullen we verder gaan met een ander lijstje, namelijk met de te verdienen rangen. We geven deze van laag naar hoog.

Court martial: Dit is natuurlijk geen rang, maar een aanduiding dat je voor de krijgsraad wordt gedaagd. De resultaten van jouw missie waren dermate slecht dat men vermoedt dat je de eigen troepen onder vuur hebt genomen. Alleen op die manier kan het zware verlies aan materieel en manschappen worden verklaard.
Deck mopper: (Schoonmaker) Voor de betoonde plichtsbetrachting word je beloond met een eigen dekzwabber. Met andere woorden, het was niet zo'n succesvolle tocht dus.
Ensign: (Vaandrig) Dit is de laagst mogelijke rang in de marine. Je mag het bevel voeren over de schoonmaakploeg.
Lieutenant JG: (Luitenant-ter-zee 3e klasse) Geen onverdienstelijke rang.
Lieutenant: (Luitenant-ter-zee 2e klasse) Je hebt bewezen dat je aanleg hebt voor het commanderen van een vloot.
Lieutenant commander: (Luitenant-ter-zee 1e klasse) De resultaten van de voorgaande missie(s) waren bemoedigend. Men is trots op je. Ga zo door!
Commander: (Kapitein-Luitenant-ter-zee) Je bent de steun en toeverlaat van de kapitein geworden.
Captain: (Kapitein) Het breekpunt van jouw carrière. Indien je als kapitein goede resultaten boekt, liggen volgende promoties binnen handbereik. Als je faalt, kun je echter beter een ander baantje zoeken. Misschien mag je de kaartjes knippen op een

veerpont.
Commodore: (Bevelhebber van een smaldeel) Je voert het bevel over een aantal kapiteins. Je kostje is haast gekocht.
Rear Admiral: (Schout-bij-nacht) Je hebt bijna de hoogste sport van de ladder bereikt.
Vice Admiral: (Vice-Admiraal) Het lijkt wel alsof niets je nog kan stoppen in de opmars naar de allerhoogste rang.
Admiral: (Admiraal) De op één na hoogste rang bij de Amerikaanse marine.
Fleet Admiral: (Opper-Admiraal) De allerhoogste rang die je kunt bereiken. Het lot van de gehele NATO strijdmachten ligt nu in jouw handen.

Behalve de promoties naar bovengenoemde rangen kun je ook nog beloond worden met twee verschillende onderscheidingen. Het zijn de *Service of merit* en de *Executive citation*. Het verkrijgen van één van deze onderscheidingen gaat zo goed als zeker gepaard met een promotie.

De verschillende scenario's.
Hieronder volgt voor elk scenario een korte beschrijving van de doelstelling van de missie en de gevaren die op de loer liggen.

1. Stark realities
Je bent de kapitein van een fregat van de Amerikaanse marine dat is de Perzische Golf is gestationeerd. Je bent op patrouille om de vrede in het gebied zoveel mogelijk te handhaven. Open alleen dan het vuur op andere schepen wanneer deze jouw schip eerst bestoken. Je kunt ontmoetingen verwachten met schepen en vliegtuigen. Overmatige agressie word je door de legerleiding niet in dank afgenomen.
Dit scenario is primair bedoeld om vertrouwd te raken met alle besturingsfuncties van het spel.
Je kunt niet meer dan 1 schip in de *Task Force* opnemen.

2. The enemy below.
Dit scenario speelt zich af rond de Falklands, ten tijde van de Engels-Argentijnse oorlog. Twee Britse fregatten ontdekten op 1 mei 1982 het Argentijnse schip de *San Luis*. De Britse fregatten werden direct onder vuur genomen.
Het is nu jouw taak om twee Argentijnse onderzeeërs op te sporen en te vernietigen, ergens voor de Argentijnse kust.
In dit scenario leer je om te gaan met de passieve sonar. De beste methode voor het opsporen van duikboten is om telkens een korte afstand op volle snelheid op te stomen. Schakel dan de motoren uit en gebruik de sonar (passief of actief) terwijl de schepen langzaam uitdrijven. Je kunt ook de sonar installatie van de helikopters gebruiken voor het opsporen van het doelwit. De helikopter moet echter wel stilhangen als je de sonar wilt gebruiken.
In dit scenario kun je maximaal twee schepen besturen. Indien je de missie met slechts één schip uitvoert, verdien je meer punten zodat een promotie sneller bereikbaar is. Speel het scenario niettemin de eerste paar keer met twee schepen. Op die manier leer je onder relatief vreedzame omstandigheden om meerdere eenheden tegelijk onder controle te houden.
Je kunt tijdens deze missie ook worden bestookt door raketten, zowel afgevuurd door schepen als door vliegtuigen.

3. The road to Kuwait.
Dit is het tweede scenario dat zich in de Perzische Golf afspeelt. Je voert nu het commando over een grotere vloot die uit maximaal zeven schepen kan bestaan.
Het doel van de missie is om de olietankers via de Straat van Hormuz zo snel mogelijk veilig naar de Arabische Zee te begeleiden. Betracht, net als in het eerste scenario, uiterste terughoudendheid. Open uitsluitend het vuur op schepen en/of vliegtuigen die op jouw vlooteenheden beginnen te schieten.
Wees op je hoede voor aanvallen door snelle patrouilleboten en vanuit de lucht. Vooral in de Straat van Hormuz is uiterste waakzaamheid vereist. Niet alleen kun je daar plotseling door snelle patrouilleboten worden aangevallen, maar je loopt ook het risico om in de smalle doorgang één of meerdere

schepen aan de grond te zien lopen.

4. Falklands defence.

Je bent weer overgeplaatst naar het gebied rond de Falkand Eilanden. Engeland is nog steeds in een bloedige oorlog met Argentinië verwikkeld. De inzet van deze oorlog is, zoals bekend, de controle over de Falklands of, zoals de Argentijnen deze eilandengroep noemen, de Islas Malvinas. Een Argentijns vliegdekschip vaart in de Zuid-Atlantische Oceaan en is klaar om de vliegtuigen aan boord een aanval te laten uitvoeren op de Britse troepen. De enige reden dat de aanval is uitgesteld is het zware weer. Hierdoor kunnen de vliegtuigen niet veilig opstijgen. Het is nu jouw taak om een uit drie fregatten bestaande Argentijnse vloot op te sporen en deze te vernietigen. De fregatten dienen namelijk als ondersteuning voor de Argentijnse aanvalstroepen.

Je hebt voor deze missie de beschikking over niet meer dan twee schepen.



Het strijdtoneel rondom IJsland

5. Dire Straits.

Wederom ben je in de Perzische Golf gestationeerd. Ditmaal voer je het bevel over een vloot die uit maximaal tien schepen kan bestaan. Het is de bedoeling om een aantal lege olietankers een veilige doortocht door de Straat van Hormuz en de Golf te bieden. Alle schepen in de omgeving zijn inmiddels herhaaldelijk gewaarschuwd om uit de buurt van dit konvooi te blijven. Elk schip dat zich in de buurt vertoond heeft vijandige bedoelingen. Je hebt toestemming gekregen om op alles te schieten dat in de buurt van het konvooi komt.

Je kunt aanvallen verwachten door snelle speedboten. Pas ook op voor de SAM raketten die vanaf de kust op je worden afgevuurd.

6. Atlantic Cork.

Dit is een hypothetisch scenario waarin een mogelijke gebeurtenis uit de Derde Wereldoorlog wordt beschreven. De geallieerde vloot bevindt zich in de Noord-Atlantische Oceaan. Je moet voorkomen dat de Russische vloot door de passage tussen IJsland, Groot Brittanië en Groenland kan ontsnappen naar de meer zuidelijke delen van de Atlantische Oceaan. Kies daarom zo snel mogelijk positie in de Noorse Zee en probeer daar de Russische vloot zoveel mogelijk uit te dunnen. Je krijgt in dit scenario te maken met schepen, vliegtuigen en duikboten. Let speciaal op voor de Kingfish raketten van de Russen.

Behalve de maximaal veertien schepen die je voor dit scenario kunt gebruiken, krijg je ondersteuning van twee Orion vliegtuigen. Deze speuren in de buurt van IJsland naar onderzeeërs. Je kunt de Orions echter niet zelf besturen.

7. Surprise invasion.

Ook dit is een hypothetische situatie. Hierin wordt een manier beschreven waarop de Derde Wereldoorlog zou kunnen uitbreken. Er is een overweldigende Sovjet-vloot onderweg naar de Noorse stad Trondheim. Met een maximum aantal van zestien schepen zul je moeten proberen de invasievloot een paar gevoelige klappen toe te brengen. Dit maximale aantal schepen is alleen beschikbaar wanneer je dit scenario als onderdeel van een *campaign* speelt. De voornaamste doelen vormen de *Polnocchy* bevoorradingsschepen en de *Ropucha* troepenschepen. Als je bovendien een aantal van hun slagschepen tot zinken weet te brengen, dan krijg je vast een onderscheiding.

8. Escape to New York.

In dit scenario moet je proberen om de vloot in zo kort mogelijke tijd naar de oost-

kust van Amerika te dirigeren. (Let overigens op dat de hoofdkaart niet de gebruikelijke 1920 km breed is, doch maar liefst 7680 km.)
Tijdens de barre tocht zul je worden bestookt door bommenwerpers en een sterke Russische vloot. In dit scenario ligt een grote nadruk op de bedreiging die onderzeeërs vormen. Ga daar, waar dat ook maar enigszins mogelijk is, confrontaties uit de weg. Het belangrijkste doel is het zo spoedig mogelijk bereiken van de Amerikaanse kust.
De vloot kan in dit scenario uit maximaal zestien schepen bestaan.

9. Wolfpack.
In dit scenario heb je als taak om een uit Amerikaanse schepen bestaand konvooi naar de zuidkust van IJsland. De vloot kan uit maximaal zestien schepen bestaan.
Vlak voordat dit scenario begint, is er een radarmelding binnen gekomen. Er is een grote Russische vlooteenheid gesignaleerd ten westen van jouw positie.

10. Mopping up.
De oorlog is gelukkig bijna afgelopen en de Amerikanen zijn (uiteraard?!) aan de winnende hand. Om de overwinning te garanderen moet je echter voorkomen dat de Russen hun vloot kunnen terugtrekken naar hun noordelijke bases. Als ze hierin slagen kan de schade worden hersteld en kan de toestand alsnog onhoudbaar worden.
Spoor daarom de Sovjet-schepen op. Ze zullen hoogstwaarschijnlijk in noordelijke of noord-oostelijke richting varen. Verwacht luchtaanvallen en een veelvoud aan onderzeeërs.
Voor dit scenario kun je over maximaal zestien schepen beschikken.

Als je niet voor een bepaald scenario hebt gekozen, doch aan een *campaign* deelneemt, dan zul je een belangrijk verschil ontdekken. Als je een scenario kiest ligt er reeds een complete vloot voor je klaar in de haven. Je kunt deze weliswaar nog van samenstelling veranderen als je dat per sé wilt, maar je kunt ook zo uitvaren.
ALs je een *campaign* vaart, kiest de computer uitsluitend uit de scenario's 7 tot en met 10. (De moeilijkste dus.)
Indien je aan een *campaign* wilt beginnen moet je zelf de vloot waarmee je wilt vertrekken samenstellen.
Aan het einde van iedere opdracht van de *campaign* krijg je de gelegenheid om de resultaten ervan te saven op een aparte datadisk. Alle schepen die de missie onbeschadigd of licht beschadigd hebben voltooid worden meegenomen voor de volgende missie. Bovendien krijg je 10 extra vlootpunten beschikking voor de volgende missie. Voor elk scenario dat je tijdens de *campaign* hebt gevaren krijg je een aparte beoordeling.
Een goede beoordeling is tijdens een *campaign* veel moeilijker te verkrijgen dan wanneer je een zelf gekozen scenario speelt. Maar, doordat de resultaten van een missie steeds worden gesaved, kun je op den duur wel een hoge rang bereiken.

N.B. Wij hebben het bij het bespreken van bovenstaande scenario's steeds gehad over een maximum aantal schepen. Het is namelijk mogelijk om in de haven zelf een vloot samen te stellen. Wanneer je hiervoor schepen kiest die een hoge puntenwaarde hebben, dan is het maximaal beschikbare aantal punten natuurlijk snel bereikt.
Het is daarentegen in sommige scenario's ook mogelijk om schepen te selecteren die een lage puntenwaarde hebben. Olietankers hebben zelfs helemaal geen puntenwaarde. Daarom zou je in theorie een onbeperkt aantal olietankers aan de vloot kunnen toewijzen. Om dit te voorkomen, is de samenstelling van de vloot gebonden aan een maximum aantal schepen.

Vaartuigen en wapens
Een goede bevelhebber is natuurlijk op de hoogte van het beschikbare materieel. Dit geldt zowel voor de vaartuigen en helikopters van zijn eigen partij als voor dat van de vijand. Ook komt een gedegen kennis van de verschillende soorten wapens waarover beide partijen kunnen beschikken natuur-

lijk goed van pas. Vandaar dat we hiervoor een apart hoofdstuk hebben gereserveerd. In dit hoofdstuk zullen we de essentiële kenmerken van alle vaartuigen, vliegtuigen en wapens opsommen. We beginnen met de eigen vaartuigen en helikopters. De vaartuigen hebben we ingedeeld op alfabetische volgorde van de klasse waartoe ze behoren. (Aangezien de olietankers niet bewapend zijn, hebben we deze niet in de lijst opgenomen. De troepenschepen hebben we ook niet apart vermeld aangezien de bewapening hiervan uitsluitend uit 12 Phalanx patronen bestaat.)

Geallieerde eenheden:

Arl-DDG (Arleigh Burke Class - destroyers)
Topsnelheid: 33 knopen
waterverplaatsing: 8300 ton.
Bewapening: 2 helikopters
600 patronen voor de kanonnen
70 SM-2(MR) raketten
8 Harpoon raketten
8 Tomahawk raketten
24 chaffs
12 Phalanx patronen
12 ASROC torpedo's
24 MK46 torpedo's
nationaliteit : Amerikaans

Belk-CG (Belknap type 26 - kruiser)
Topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 8200 ton
Bewapening: 1 helikopter
900 patronen voor de kanonnen
40 SM-2 (ER) raketten
8 Harpoon raketten
24 chaffs
12 Phalanx patronen
20 ASROC torpedo's
24 MK46 torpedo,s
nationaliteit: Amerikaans

BroadSw (Broadsword type 22 Class - fregat)
topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 4400 ton
Bewapening: 2 helikopters
400 patronen voor de kanonnen
12 SeaWolf raketten
4 Exocet raketten
16 chaffs
18 MK46 torpedo's
nationaliteit: Engels

KID-DDG (Kidd Class - destroyer)
topsnelheid: 33 knopen
waterverplaatsing:7810 ton
Bewapening: 2 helikopters
600 patronen voor de kanonnen
52 SM-1 (MR) raketten
8 Harpoon raketten
24 chaffs
12 Phalanx patronen
16 MK46 torpedo's
nationaliteit: Amerikaans

OHP-FFG (Oliver Hazard Perry Class - fregat)
topsnelheid: 29 knopen
waterverplaatsing: 3606 ton
Bewapening: 2 helikopters
600 patronen voor de kanonnen
36 SM-1 (MR) raketten
4 Harpoon raketten
24 chaffs
6 Phalanx patronen
24 MK46 torpedo's
nationaliteit: Amerikaans

Peg-PHH (Pegasus Class Hydrofoil - draagvleugelboot)
topsnelheid: 48 knopen
waterverplaatsing: 239 ton
Bewapening: 600 patronen voor de kanonnen
8 Harpoon raketten
24 chaffs
nationaliteit: Amerikaans

Sheffld (Sheffield Class 1 - destroyer)
topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 4800 ton
Bewapening: 1 helikopter

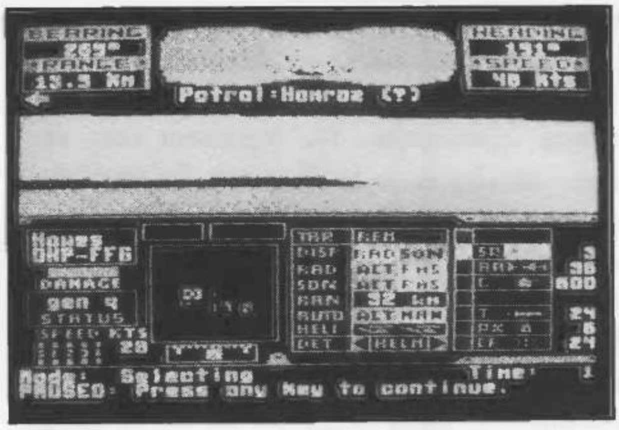
600 patronen voor de kanonnen
22 SeaDart raketten
16 chaffs
24 MK46 torpedo's
nationaliteit: Engels

Spru-DD (Spruance Class - destroyer)
topsnelheid: 33 knopen
waterverplaatsing: 7811 ton
Bewapening: 2 helikopters
600 patronen voor de kanonnen
8 SeaSparrow raketten
8 Harpoon raketten
24 chaffs
12 Phalanx patronen
24 ASROC torpedo's
16 MK46 torpedo,s

Tico-CG (Ticonderoga Class - kruiser)
topsnelheid: 33 knopen
waterverplaatsing: 9600 ton
Bewapening: 2 helikopters
900 patronen voor de kanonnen
82 SM-2 (MR) raketten
8 Harpoon raketten
8 Tomahawk raketten
24 chaffs
12 Phalanx patronen
12 ASROC torpedo's
24 MK46 torpedo's
nationaliteit: Amerikaans.

De schepen uit de *Tico-CG* klassen bestaan in twee uitvoeringen. Het enige verschil is dat de oude types slechts ruimte boden aan 68 SM-2 (MR) raketten. Dit oude type is uitsluitend beschikbaar in het *Atlantic Cork* scenario. In de overige scenario's waarin deze scheepsklasse wordt gebruikt worden de nieuwe types ingezet.

We hebben bij de schepen ook de waterverplaatsing genoemd. Hoe hoger dit getal is, des te groter is het schip. Als vuistregel kun je hanteren dat een groot schip minder snel tot zinken is te brengen dan een kleiner schip.



Een voltreffer

De schepen van de *Strike Fleet* kunnen, afhankelijk van hun klasse, met twee verschillende helikopters zijn uitgerust. Het zijn:

LAMPS 1, Kaman Seasprite helikopter
topsnelheid: 144 knopen
Bewapening: 2MK 46 torpedo's

Lynx helikopter
topsnelheid: 124 knopen
Bewapening: 2 MK 44 raketten
of
2 MK 46 raketten

Behalve deze helikopters beschikken de geallieerden ook nog over vliegtuigen van het type *P3C Orion*. Deze vliegtuigen worden ingezet voor het opsporen van onderzeeërs. Ze kunnen in dit spel niet door de speler worden bediend. De vliegtuigen zijn niet gewapend. Schiet ze niet neer!

Vijandelijke eenheden:

Alfa Class (atoom-onderzeeër)
topsnelheid: 45 knopen
waterverplaatsing: 3700 ton
Bewapening: 22 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

Guppy II (onderzeeër)
topsnelheid: 15 knopen
waterverplaatsing: 2420 ton
Bewapening: 10 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Argentijns

Kashin class (slagschip)
topsnelheid: 37 knopen
waterverplaatsing: 4500 ton
Bewapening: 3 kanonnen kaliber 76mm
22 SA-N-3 raketten
4 SS-N-2C raketten
10 torpedo's
nationaliteit: Russisch

Kirov Class (kruiser)
topsnelheid: 33 knopen
waterverplaatsing: 28000 ton
Bewapening: 96 SA-N-6 raketten
120 Phalanx-achtige patronen
20 SS-N-19 raketten
16 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

Krivak I Class
topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 3900 ton
Bewapening: 18 SA-N-4 raketten
16 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

Kynda Class (kruiser)
topsnelheid: 36 knopen
waterverplaatsing: 5500 ton
Bewapening: 22 SA-N-3 raketten
16 SS-N-19 raketten
12 stuks 533 mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

November Class (atoom-onderzeeër)
topsnelheid: 30 knopen
waterverplaatsing: 5000 ton
Bewapening: 18 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

Patrol (van oorsprong civiele speedboten)
topsnelheid: 48
waterverplaatsing: varieert, doch is laag
Bewapening: Diverse soorten licht-kaliber kanonnen.
nationaliteit: officieel onbekend, doch meestal Iraans

Polnochny Class (patrouilleschip)
topsnelheid: 16 knopen
waterverplaatsing: 800 ton
Bewapening: 16 SA-N-5 raketten
nationaliteit: Russisch

Ropucha Class (landingsvaartuig)
topsnelheid: 16 knopen
waterverplaatsing: 3800 ton
Bewapening: 32 SA-N-5 raketten
nationaliteit: Russisch

Saam Class (fregat)
topsnelheid: 39 knopen
waterverplaatsing: 1540 ton
Bewapening: 9 SeaCat raketten
8 chaffs
5 SeaKiller raketten
nationaliteit: Iraans

Salta Class (onderzeeër)
topsnelheid: 23 knopen
waterverplaatsing: 1185 ton
Bewapening: 14 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Argentijns

Slava Class (destroyer)
topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 12500 ton
Bewapening: 4 SA-N-6 raketten
90 Phalanx-achtige patronen
16 SS-N-12 raketten
16 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

Type A69 Class (fregat)
topsnelheid: 24 knopen
waterverplaatsing: 1170 ton
Bewapening: 4 Exocet raketten
18 MK46 torpedo's
nationaliteit: Argentijns

Victor III Class (onderzeeër)
topsnelheid: 32 knopen
waterverplaatsing: 6300 ton
Bewapening: 8 stuks 533mm torpedo's
nationaliteit: Russisch

De vijandelijke luchtmacht heeft de volgende toestellen klaar staan om tegen jouw vloot in de strijd te werpen:

Backfire Tu22-M (bommenwerper)
topsnelheid: Mach 2.0
Bewapening: 1 t/m 3 Kingfish raketten
nationaliteit: Russisch

Mirage FIC (jager)
topsnelheid: 800 knopen
Bewapening: 2 Exocet raketten
nationaliteit: Frans of Iraaks

Super Entendard (jager)
topsnelheid: 650 knopen
Bewapening: 1 Exocet raket
nationaliteit: Frans

Wapens van de geallieerden
De bewapening van de geallieerde vaartuigen en helikopters bevat de volgende systemen:

ASROC (AS-raket)
snelheid: mach 0.9
bereik: 8 km
nationaliteit: Amerikaans

Cannon (kanonnen)
Het kaliber en het bereik van de kanonnen is niet voor elke scheepsklasse gelijk. De meeste Amerikaanse schepen beschikken over 127mm geschut dat een bereik heeft van 22 km. Twee andere Amerikaanse scheepsklassen zijn uitgerust met wat lichter geschut. Deze twee klassen zijn de *Oliver Hardy Perry* en de *Pegasus*. Hun geschut heeft een kaliber van 76 mm en een bereik van 15 km.
De Engelsen hebben (hoe kan het eigenlijk anders) weer een geheel afwijkend systeem. De schepen uit de *Broadsword* klasse beschikken over 40mm geschut met een bereik van 4 km. De schepen uit de *Sheffield* klasse zijn uitgerust met 114mm kanonnen met een reikwijdte van 11 km.

Chaff (storings materiaal)
Met chaffs wordt gepoogd de radarbesturing van vijandelijke raketten te ontregelen. Chaff wordt afgeschoten waarna het explodeert. Bij de explosie komen aluminium strips vrij, die hopelijk de raketten op een dwaalspoor brengen.

Exocet (AS-raket)
snelheid: mach 0.8
bereik: 33-70 km
nationaliteit: Frans en 26 anderen

Harpoon (AS-raket)
snelheid: mach 0.75
bereik: 102 km
nationaliteit: Amerikaans

Phalanx (verdedigingswapen)
bereik: 2100 meter
De Phalanx vuurt een salvo af van gemiddeld 170 patronen. Het wapen is een moderne variant van de oude *Gatling Gun* (een mitrailleur met meerdere, ronddraaiende, lopen). Het wordt gebruikt voor het onschadelijk maken van vijandelijke raketten die hun doel dicht zijn genaderd. Naarmate de raketten dichterbij zijn gekomen, wordt de accuratesse van de Phalanx hoger.

MK46 (torpedo)
snelheid: 50 knopen
bereik: 8 km
nationaliteit: Amerikaans

SeaDart (AS-raket)
snelheid: mach 3.0
bereik: 17 km
nationaliteit: Engels

SeaSparrow (SAM-raket)
snelheid: mach 3.0
bereik: 32 km
nationaliteit: Engels

SeaWolf (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 6 km
nationaliteit: Engels

SM-1 ER (SAM-raket)
snelheid: mach 3.0
bereik: 50 km
nationaliteit: Amerikaans

SM-1 MR (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 33 km
nationaliteit: Amerikaans

SM-2 ER (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 102 km
nationaliteit: Amerikaans

SM-2 MR (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 59 km
nationaliteit: Amerikaans

Tomahawk (kruisraket in veel verschillende uitvoeringen)
snelheid: mach 0.7
bereik: 583 km
nationaliteit: Amerikaans

Vijandelijke wapens
De vijandelijke troepen maken gebruik van de volgende wapens:

Exocet (AS-raket)
snelheid: mach 0.8
bereik: 33-70 km
nationaliteit: Frans en 26 anderen

KingFish (AS-raket)
snelheid: mach 3.0
bereik: 555 km
nationaliteit: Russisch

MK46 (torpedo)
snelheid: 50 knopen
bereik: 8 km
nationaliteit: Amerikaans en anderen

SA-N-3 "Goblet" (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 55 km
nationaliteit: Russisch

SA-N-4 "Gecko" (SAM-raket)
snelheid: mach 2.0 en hoger
bereik: 15 km
nationaliteit: Russisch

SA-N-6 "Grumble" (SAM-raket)
snelheid: mach 3
bereik: 81 km
nationaliteit: Russisch

SeaCat (AA-raket)
snelheid: onbekend
bereik: 6 km
nationaliteit: Engels en 14 anderen

SeaKiller (AS-raket)
snelheid: wisselend
bereik: 25 km
nationaliteit: Italiaans en andere landen

Silkworm (AS-raket)
snelheid: onbekend
bereik: onbekend
nationaliteit: Chinees

SS-N-2A "Styx" (AS-raket)
snelheid: mach 0.9
bereik: 46 km
nationaliteit: Russisch

SS-N-2C (AS-raket)
snelheid: mach 0.9
bereik: 80 km
nationaliteit: Russisch

SS-N-12 "Sandbox" (AS-raket)
snelheid: mach 1.0 en hoger
bereik: 555 km
nationaliteit: Russisch

SS-N-19 (AS-raket)
snelheid: mach 1.0 en hoger
bereik: 540 km
nationaliteit: Russisch

Type 533 (533mm torpedo)
snelheid: 28-45 knopen
bereik: 4-20 km
nationaliteit: Russisch

Bij de bovenstaande opsomming willen we de volgende toelichting geven. Waar wij het bereik van de wapens hebben vermeld, geldt dat steeds voor het maximale effectieve bereik van dat wapen. In de praktijk zal echter

blijken dat de meeste wapens een korter bereik hebben.
Bij de raketten hebben wij de volgende aanduidingen gebruikt:

AA = Air-to-Air raketten. Alleen geschikt voor luchtdoelen, zoals vliegtuigen, helikopters en andere raketten.

AS = Anti-Ship raketten. Geschikt voor het bestoken van schepen.

SAM = Surface-to-Air-Missiles. Deze raketten worden vanaf land afgevuurd tegen luchtdoelen.

Na het absorberen van deze kennis wensen wij iedereen veel plezier met het spelen van *Strike Fleet*. Geef ons alleen niet de schuld als je morgenochtend je bed niet kunt uitkomen. Per slot van rekening kan het spel worden gesaved, zodat je het niet zo laat had hoeven maken.

Speeltips

Zorg dat je, voordat je *Strike Fleet* gaat laden, een lege geformatteerde diskette bij de hand hebt. Het is helaas niet mogelijk om een diskette vanuit het spel te formatteren. Per diskette kan slechts één scenario en één *campaign* worden opgeslagen.

Je kunt dit spel op twee manieren benaderen. Ten eerste kun je jezelf concentreren op de brug van de schepen. Op die manier krijgt het spel meer actie-elementen. Ook kun je regelmatig gebruik maken van de kaart-optie om de koers uit te zetten enzovoorts. Zodoende krijgt het spel meer diepgang en gaan de tactische elementen een grote rol spelen. De moeilijker scenario's kun je eigenlijk niet spelen zonder een behoorlijke dosis tactiek en strategie.

Besteed wat tijd aan het bestuderen van de toetsenbord commando's. Het geven van commando's via het toetsenbord is meestal veel sneller dan het gebruik van de joystick. In spannende situaties kan dit zelfs het verschil betekenen tussen een *Strike Fleet* en een *Strick en Fleet*. In het algemeen geven wij de voorkeur aan een combinatie van toetsenbord en joystick besturing. Alle commando's voor het besturen van de schepen en de helikopters geven we via het toetsenbord. Voor het selecteren van de verschillende opties in het *kaart-menu* prefereren wij echter het gebruik van de joystick. Dit laatste geldt ook voor het handmatig richten van de kanonnen.

Wanneer je een individueel schip (dus niet een vlaggeschip) vanaf de kaart een bepaalde koers laat varen, dan kan deze koers niet meer worden gewijzigd voordat het schip zijn bestemming heeft bereikt. Pas hierna valt het terug op de koers die aan het vlaggeschip werd opgegeven. Om nu voor dat schip toch een andere koers te kunnen ingeven moet voor dat schip je eerst de optie *DEST* activeren. Vervolgens geef je als nieuwe bestemming de plaats in waar het schip zich momenteel bevindt. Hierna kan een nieuwe koers worden ingegeven.

Ook kun je geen nieuwe koers opgeven wanneer het vlaggeschip zijn bestemming heeft bereikt. Je moet dan eerst een nieuwe bestemming bepalen voor dat vlaggeschip.

Wanneer je kanonnen handmatig op het doel richt (hetgeen we in elk geval aanraden aangezien dit accurater is) mik je voor het eerste schot iets boven het doelwit. Wacht dan totdat je de waterpluim ziet opspatten. Indien deze achter het schip opspat, dan had je iets te hoog gericht. Stel het kanon dan met kleine tikjes tegen de joystick bij en vuur een nieuw schot af.

Wanneer je overschakelt tussen de kaart en de brug van een schip, kun je het beste eerst even de <N> toets indrukken, zodat je de *real-time* modus weer inschakelt. Hierdoor kun je veel onaangename verrassingen (en verassingen) voorkomen.

Het kan gebeuren dat de statusregel onder het kaartscherm geen schip meer vermeld. Dit kan bijvoorbeeld het geval zijn wanneer het vlaggeschip is gezonken. Selecteer dan eerst via de optie *Next* of *Next TF* een ander schip. Hierna kun je weer orders geven.

Wanneer je met een vloot door de Straat van Hormuz moet varen, dan kun je deze het beste in een zo compact mogelijke formatie laten varen. De straat is namelijk maar smal. Het hergroeperen van de schepen kun je het makkelijkst en nauwkeurigst doen op het kaartscherm in de hoogste vergrotingsfactor. Geef alle schepen dan afzonderlijk een bestemming op.

Het kaartscherm is nuttig voor twee dingen. Ten eerste kun je het gebruiken om snel orders door te geven aan de vloot. Ten tweede kun je het kaartscherm (mits op de juiste vergrotingsfactor ingesteld) gebruiken als een radar met extra groot bereik. Vaak kun je hier al vijandelijke schepen waarnemen voordat ze op de radar van een schip verschijnen.

In sommige missies is snelheid een eerste vereiste. Indien dan één van de schepen van de hoofdmacht averij oploopt, kan dit ten koste gaan van de snelheid. Overweeg dan om het bewuste schip door middel van de *Split* optie af te zonderen van de hoofd



"Misschien accomplished"

macht. Dit schip wordt dan als vlaggeschip uitgeroepen. De andere schepen laat je onder het commando staan van een onbeschadigd vlaggeschip, zodat een zo hoog mogelijke snelheid kan worden gehandhaafd. Het afgezonderde schip gaat weliswaar zo goed als zeker verloren, maar soms moet je die moeilijke beslissing durven te nemen.

In de *campaign* optie moet je even stilstaan bij het feit dat de schepen uit de *Pegasus* klasse niet over een sonar beschikt. Het is dus een gevaarlijke tactiek om dit soort schepen te selecteren voor die scenario's waarin je de aanwezigheid van vijandelijke onderzeeërs kunt verwachten.

Voor de scenario's waarin je met meerdere schepen vaart, moet je jezelf afvragen of je de schepen in een strakke formatie laat varen of dat je ze opsplitst in kleinere groepjes. Beide tactieken hebben voor- en nadelen. Deze zullen we hieronder proberen op te sommen.

Een hechte vloot-formatie is een goeden manier om de hele vloot door middel van raketten te beschermen tegen zowel aanvallen vanaf zee als vanuit de lucht. Doordat de schepen zo dicht bij elkaar varen kunnen ze elkaar uitstekend beschermen tegen raketten. Zelfs de kanonnen kunnen dan effectief worden gebruikt voor het beschermen van andere schepen.

Een nadeel van zo'n compacte vloot is echter de verhoogde kwetsbaarheid voor aanvallen door onderzeeërs. Een duikboot hoeft dan maar een paar torpedo's af te vuren. Als deze het ene schip missen is de kans dat een ander schip wordt getroffen toch nog erg groot.

Ook wanneer je door bommenwerpers wordt bestookt hebben beide strategieën voor- en nadelen. Vooruitgeschoven schepen kunnen misschien de naderende vliegtuigen neerhalen. De kans bestaat daarentegen dat deze eenzame schepen een makkelijke prooi vormen voor de luchtaanvallen aangezien ze niet door de andere schepen kunnen worden beschermd.

Maak een verstandig gebruik van de helikopters voor het *remote targetting*.

Wanneer je olietankers of troepenschepen moet begeleiden kun je het beste een met veel anti-raket raketten uitgerust schip ergens centraal tussen deze practisch weerloze schepen plaatsen. Zodoende kun je de tankers en troepenschepen het best verdedigen.

Wacht zolang mogelijk met het afvuren van raketten. Hierdoor wordt de kans dat ze dor vijandelijke anti-raket raketten worden onderschept kleiner.

Sommige raketten die door vliegtuigen worden afgevuurd zie je pas lang nadat ze zijn gelanceerd. Soms heb je nog maar weinig tijd om hier op te reageren, maar dat is nu eenmaal het kenmerk van een rakettenoorlog. Hierdoor leer je echter wel snel het belang onderschatten van een goede onderlinge dekking van de schepen.

Voor het bepalen van een promotie naar een nieuwe rang zijn een aantal factoren belangrijk. Indien je veel punten beschikbaar hebt voor het formeren van een vloot maak je meer kans op een promotie wanneer je zo weinig mogelijk van deze vlootpunten verbruikt.

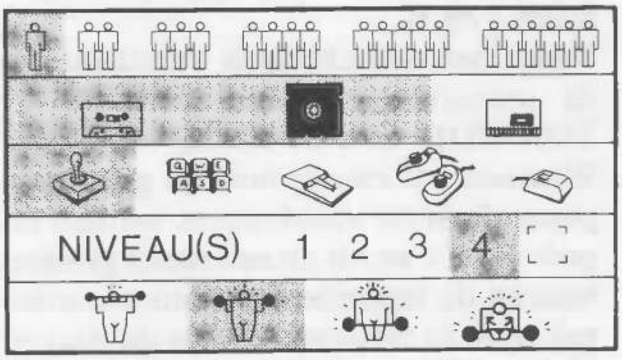
In de moeilijker scenario's is het van het grootste belang om de vloot op te splitsen in verschillende eenheden. Elk smaldeel dient dan een eigen taak te vervullen.

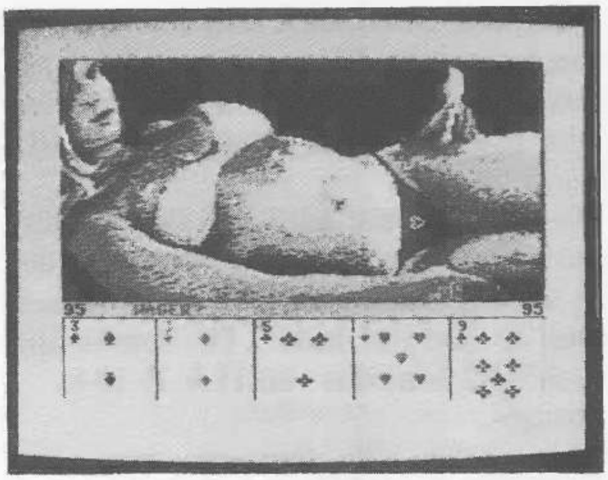
Uiteraard heeft het vernietigen van eigen schepen en helikopters een zeer negatief effect op de beoordeling van de missie.

STRIPPOKER

S

Artworx | Cheldon Leemon & Glen Garbone | Home Soft Benelux





Doel

Zoals bekend mag worden geacht is het doel van strippoker het uit de kleren krijgen van andere speler(s).
Om dit doel te bereiken moet een zo hoog mogelijke kaartcombinatie worden verzameld. Het is ook mogelijk om de tegenstander weg te bluffen terwijl men slechte kaarten heeft.

Beschrijving

Het Pokerspel bestaat al vele honderden jaren, en de herkomst ervan is niet met zekerheid te noemen. Het spel werd veel gespeeld in Europa, maar het is zeer waarschijnlijk dat het al veel eerder bekend was in het Verre Oosten. De vorm waarin Poker tegenwoordig wordt gespeeld is echter puur Amerikaans.
Er bestaan vele honderden varianten van dit spel. Het wordt zowel met kaarten als met dobbelstenen gespeeld. Bij het pokeren met speelkaarten kunnen we twee hoofdgroepen onderscheiden. Ten eerste kan het spel gespeeld worden met dichte kaarten (Draw Poker). Op de tweede plaats bestaan varianten waarin één of meerdere kaarten open op tafel worden gelegd (Stud Poker). De talloze varianten dragen namen als Baseball, Butcher Boy (Slagersjongen), Passout (Flauwvallen), etc.

De spelregels van al deze pokervarianten wijken niet erg veel van elkaar af. De regels volgens welke de computerversie van Strippoker wordt gespeeld luiden als volgt.
Het spel wordt gespeeld met 52 kaarten, die na elke ronde opnieuw worden geschud. Iedere speler krijgt vijf kaarten. De hoogste kaart is het Aas, gevolgd door de Heer, Vrouw, Boer, 10 enz. De waarde van de kaarten die men uiteindelijk in zijn hand heeft is afhankelijk van bepaalde combinaties. Wanneer gesproken wordt over een kleur, dan wordt hiermee Schoppen, Harten, Ruiten of Klaveren bedoeld. De namen van deze combinaties en de samenstelling ervan zijn achtereenvolgens, van hoog naar laag:
Royal flush:
Dit zijn A-H-V-B-10 in dezelfde kleur.
Straight flush:
Dit zijn vijf opeenvolgende kaarten in dezelfde kleur.

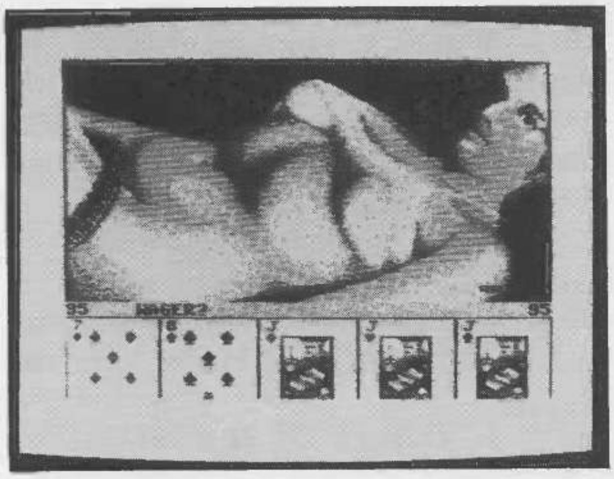
Four of a kind:
Dit zijn vier kaarten met dezelfde waarde, aangevuld met een andere kaart. Indien twee spelers een dergelijke vierkaart bezitten wint de speler die de hoogste vierkaart heeft.
Full house:
Dit is een combinatie van een drie- en een tweekaart. Wanneer meerdere spelers een Full house in handen hebben wint degeen met de hoogste driekaart.
Flush:
Dit zijn vijf niet aaneengesloten kaarten in dezelfde kleur. Bezitten meerdere spelers een Flush, dan wint degeen met de hoogste kaart. De combinatie A-6-5-4-2 wint dus van H-V-B-10-8.
Straight..
Een speler die beweert over een Straight te beschikken moet vijf opeenvolgende kaarten kunnen laten zien van verschillende kleuren.
Three of a kind:
Deze combinatie bestaat uit drie kaarten met dezelfde waarde, aangevuld met twee verschillende kaarten. Ook hier wint degeen die de hoogste driekaart heeft.
Two pairs:
Dit zijn twee verschillende tweekaarten, met daarnaast nog een andere kaart. Ook hier bepaalt de hoogste tweekaart de winnaar.
One pair:
In dit geval heeft de speler twee dezelfde kaarten en daarnaast nog drie verschillende kaarten. De speler met het hoogste paar wint uiteraard.

Het kan natuurlijk ook gebeuren dat geen van de spelers een waardevolle kaartcombinatie in zijn bezit heeft.
Statistisch onderzoek heeft aangetoond dat dit in ongeveer 40% van alle gevallen voorkomt. In het geval dat geen enkele speler één van bovengenoemde combinaties heeft, en niet gepast heeft, wint de speler met de hoogste kaart.
Een uiterst belangrijk element bij poker wordt gevormd door de mogelijkheid om met slechte kaarten te bluffen. Bedreven spelers kunnen zodoende met volstrekt waardeloze kaarten winnen.

In de computerversie van Strippoker die we hier behandelen wordt met dichte kaarten (Draw Poker) gespeeld. Tot nu toe is behalve Strippoker ook de eerste opvolger verschenen. In deze beschrijving behandelen wij gelijktijdig de delen I en II.
Nadat het titelscherm is verschenen is de opmerking "PRESS FIRE BUTTON FOR OPPONENTS" te lezen. Wanneer het zwarte bolletje gaat knipperen dient de vuurknop te worden ingedrukt. Er wordt nu een menu geladen waaruit de tegenspeelster moet worden gekozen. In Strippoker I zijn dit Suzi en Melissa. Door middel van de joystick beweeg je het bolletje naar de naam van het meisje dat je beter wilt leren kennen, en je drukt de vuurknop in. Tussen de twee namen in is ook nog te lezen "DATA DISK". Vanuit het programma kan namelijk ook Strippoker II worden opgestart. Dit doe je door het zwarte bolletje voor de woorden "DATA DISK" te plaatsen en op de vuurknop te drukken. Vervolgens verschijnt de opdracht om de diskette te verwisselen en vervolgens de vuurknop in te drukken ("INSERT DATA DISK AND PRESS FIRE").
In Strippoker II wagen Candi en Marlena een gokje. Als je een keuze hebt gemaakt wordt het spel verder geladen na een druk op de vuurknop.
Om niet de indruk te wekken dat we onverbeterlijke sexisten zijn, kunnen wij nu reeds melden dat door de fabrikant hard gewerkt wordt aan deel drie van Strippoker. Hierin zijn de tegenstanders mannen.
Een volgende versie met kleuters lijkt ons gezien de huidige opwinding omtrent kinderporno in de Verenigde Staten overigens niet erg waarschijnlijk.
Zodra het eerste deel van het spel is geladen kunnen we constateren dat

Doug McFarland, die de graphics heeft verzorgd, zich bijzonder goed van zijn taak heeft gekweten.

Ongeveer 3/4 van het beeldscherm is ingeruimd voor de afbeelding van de tegenspeelster. In het onderste gedeelte worden de kaarten straks zichtbaar. Tussen deze twee rechthoeken in is plaats gemaakt voor een regel waar diverse relevante opmerkingen verschijnen. De getallen links en rechts geven respectievelijk aan hoeveel geld jij en je tegenstander nog hebben. De eerste opmerking die te lezen is luidt: "PRESS BUTTON TO CONTINUE". Nadat de vuurknop is ingedrukt leggen beide spelers automatisch $ 5 in de pot ("ANTE 5$"). Hierna worden de kaarten geschud en gedeeld. Het wedden wordt in het eerste spel door jou begonnen. Hierna begint het meisje met inzetten. In de volgende ronden zal dit om en om gebeuren.



Melissa heeft niet veel kans meer tegen deze kaarten

Om op de vraag "WAGER?" te antwoorden duw je de joystick naar boven of naar beneden. Je hebt nu de keus uit drie mogelijkheden, te weten: "BET" (inzetten), "STAY" (niets inzetten en nog even afwachten) en "DROP" (niets inzetten en opgeven). Wanneer de gewenste actie zichtbaar is druk je op de vuurknop. Wanneer je geld wilde inzetten (BET) kun je het bedrag ook weer aangeven door de joystick naar voren of naar achteren te bewegen. De maximale inzet is $ 25, de minimale inzet is $ 5. Wanneer je had gekozen voor opgeven (DROP) wint de tegenstander de pot en worden de kaarten opnieuw geschud. Indien je een afwachtende houding hebt aangenomen (STAY) kan de tegenpartij besluiten om wel iets in te zetten. Om te voorkomen dat zij met de winst gaat strijken moet je minimaal hetzelfde bedrag inzetten door het commando "CALL" te kiezen. Je kunt ook meer inzetten door "RAISE" te kiezen en vervolgens het gewenste bedrag aan te geven. De inzet kan maximaal drie maal worden verhoogd. Na de derde keer verschijnt de vraag "LAST BET?" en kun je kiezen uit opgeven (DROP) en geld bijzetten (CALL). Als je de zaak niet helemaal vertrouwd kun je deze ronde opgeven door "DROP" te selecteren.

Wanneer beide partijen evenveel hebben ingezet in deze fase van het spel mag een aantal kaarten worden geruild voor nieuwe. Om aan te geven welke kaarten je kwijt wilt beweeg je de zwarte stip die boven de kaarten zichtbaar is met de joystick naar de betreffende kaart(en) en drukt op de vuurknop. Het is toegestaan alle kaarten om te ruilen. Je kunt eventueel nog op je beslissing terugkomen door de zwarte stip boven een omgedraaide kaart te plaatsen en nogmaals op de vuurknop te drukken. Als je klaar bent beweeg je de stip uit beeld en het woord "FINISHED" wordt zichtbaar.

Ook nu kun je nog op je schreden terugkeren door de zwarte stip weer in beeld te laten verschijnen. Wanneer je zeker bent van je zaak bevestig je aan de computer dat je klaar (FINISHED) bent door de vuurknop in te drukken. De tegenstander geeft hierna aan hoeveel kaarten zijn omgewisseld (I DREW). Alle kaarten worden nu omgedraaid en gaan even later weer open om de nieuwe hand te laten zien.

Met deze kaarten zul je het vervolgens moeten doen. Het inzetten wordt nu vervolgd op dezelfde wijze als tijdens de eerste fase van het spel.

Zoals je ongetwijfeld al hebt gezien beginnen beide spelers met een bedrag van $ 100. Zodra dit geld op is moet er een kledingstuk aan geloven. Voor dit stuk textiel wordt de fikse prijs aangehouden van $ 100. Zodra één der beide spelers weer voldoende geld heeft teruggewonnen kan hij of zij het betreffende kledingstuk weer terugkopen voor $ 100.

Zowel je tegenspeelster als jij kunnen drie kledingstukken kwijtraken. Voor jou zijn dit achtereenvolgens je overhemd (TOP), broek (PANTS) en ondergoed (UNDIES). Bij de computer tegenstanders hangt dit af van de kledij van de betreffende dame.
De programma diskette moet te allen tijde in de ingeschakelde diskdrive blijven zitten. Na het verliezen of terugwinnen van een kledingstuk wordt namelijk het volgende deel van het programma geladen.

Als een van de twee gokkers zijn of haar ondergoed verliest is het spel afgelopen.

Speeltips

Zet nooit meer geld in dan je hebt. Als je dit wel doet loopt het programma vast met een foutmelding en moet het opnieuw worden geladen (en gespeeld).

Let goed op het aantal kaarten dat je tegenspeelster inruilt. Ruilt zij bijvoorbeeld drie kaarten om, dan is de kans zeer groot dat ze een paar (One pair) in haar handen heeft. In het algemeen kan gesteld worden dat hoe minder kaarten ze ruilt, des te sterker is haar hand. Deze vuistregel biedt helaas niet altijd houvast. Wanneer ze slechts een kaart ruilt kan dit namelijk verschillende redenen hebben. In het ergste geval beschikt ze over een vierkaart (Four of a kind). In het gunstigste geval heeft ze een bepaalde kaart nodig om een serie (Flush of Straight) bij elkaar te krijgen. De kans dat dit inderdaad lukt is niet zo groot.

Ook het aantal kaarten dat je zelf omruilt heeft invloed op het verdere verloop van het spel. Hoe meer nieuwe kaarten je wilt hebben, des te moeilijker is het om je tegenspeelster weg te bluffen.

Ondanks het feit dat de subtiele verschillen in speeltechniek van de vier tegenspeelsters moeilijk zijn te onderscheiden is ons het volgende gebleken:

Melissa:
Dit is de minst ervaren speelster van de vier. Ze speelt zeer voorzichtig, vooral wanneer ze op het punt staat een kledingstuk te verliezen. Ze is daarom het makkelijkst weg te bluffen.

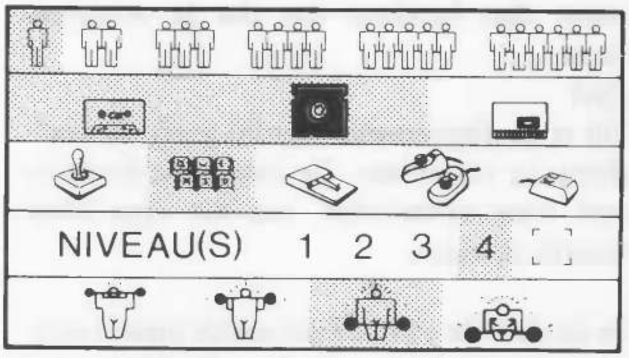
Candi:
Dit meisje lijkt voor het geluk geboren te zijn. Het komt regelmatig voor dat zij jouw "TWO PAIRS" kan overtreffen met "THREE OF A KIND".

Marlena:
Marlena is ook voorzichtig van aard. Ze zal niet zo vaak proberen je weg te bluffen. Vaak zet ze hetzelfde bedrag in als jij en eist daardoor inzicht in jouw kaarten (I CALL). Ze is echter wel weg te bluffen wanneer je zorgvuldig speelt.

Suzi:
Dit is de meest doorgewinterde speelster van de vier. Het zal niet eenvoudig blijken om haar weg te bluffen.

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx | Digital Illusions Inc. | Home Software Benelux





Doel

In het spel *Sub battle simulator* voer je het bevel over een onderzeeër. Tijdens de Tweede Wereldoorlog moet je als gezagvoerder proberen zolang mogelijk operationeel te blijven en door het uitvoeren van zo veel mogelijk opdrachten de vijand maximale verliezen toe te brengen.
Als bijzonderheid kent dit spel de mogelijkheid om te kiezen welke nationaliteit je wilt aannemen.

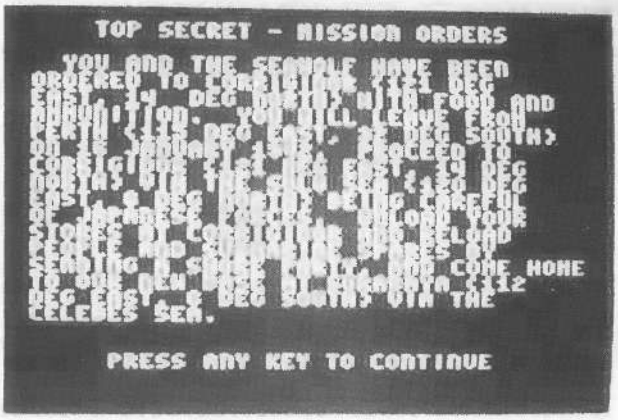
Beschrijving

We hebben reeds eerder duikboot simulaties onder handen genomen in *Het Zwaardere Werk*, dus waarom deze ook nog, zal men zich wellicht afvragen. Welnu, het antwoord op deze vraag luidt dat *Sub battle simulator* een wat minder zware kluif is als bijvoorbeeld *Up periscope!*. Vandaar dat het spel een aardige introductie kan vormen voor spelers die nogal worden afgeschrokken door de complexiteit van zware simulatiespellen. Hiermee is echter niet gezegd dat *Sub battle simulator* een spel is dat uitsluitend geschikt is voor beginnende "simulanten". Het spel kent namelijk voldoende diepgang (excuseer ons de woordspeling) om het ook voor de wat meer ervaren speler interessant te houden. Dankzij de vier verschillende moeilijkheidsgraden en de ongeveer 60 verschillende missies heeft men voorlopig wel weer iets om handen.
Het spel speelt zich af gedurende de Tweede Wereldoorlog. Het gebied waarin men opereert is afhankelijk van de gekozen nationaliteit. Wanneer men de Amerikaanse vlag wil dienen, dan worden de patrouilles gevaren in het gebied ten oosten van Japan en Australië. Wanneer je daarentegen bent overgelopen naar de vijand, dan opereer je in de Atlantische Oceaan, ruwweg gezegd tussen Europa en Afrika enerzijds en Noord- en Zuid Amerika anderzijds.
We zullen bij het bespreken van dit spel de onderdelen tactiek en theorie van maritieme oorlogsvoering zoveel mogelijk achterwege laten. Voor de spelers die hierin wel zijn geïnteresseerd, verwijzen we graag naar de beschrijvingen van *Up periscope!* (zie de aanvullingen 11, 12 en 15) en *Silent Service* (zie aanvulling 5).

Het spel *Sub battle simulator* kan op drie verschillende manieren worden gespeeld, te weten:

1. *Target practice*, oftewel een oefening in het tot zinken brengen van vijandelijke schepen. Je hoeft dan geen patrouilles te varen om konvooien op te sporen.

2. *Single mission.* Hierbij moet men één missie uitvoeren, waarna het spel afgelopen is.
3. *Wartime command.* Dit is het meest uitgebreide spel. Zolang de oorlog voortduurt, krijgt men steeds nieuwe opdrachten uit te voeren. (Vooropgesteld dat de eigen duikboot niet eerder wordt vernietigd uiteraard.)



De opdracht

Nadat het spel is geladen, wordt automatisch het onderdeel *Target Practice* gestart. Je staat dan op de commandotoren van de onderzeeër, terwijl de manschappen door middel van een sirene naar hun gevechtsposten worden geroepen. Aan de horizon zijn een paar zwarte silhouetten te ontwaren, zodat de strijd kan losbarsten.

Besturing algemeen
Voordat we verder gaan, zullen we de belangrijkste instrumenten en andere aanduidingen behandelen.
Langs de linkerkant van het beeldscherm zie je vier wijzerplaten. Dit zijn van boven naar beneden:

View
Dit kompas geeft aan in welke richting men kijkt. Het heeft dus niets te maken met de vaarrichting.
Head
Dit tweede kompas geeft de richting aan waarin de neus wijst (*heading*). Net als bij de bovenste wijzerplaat wordt dit aangegeven door de zwarte kompasnaald.
Spd
De snelheidsmeter (*speed*) geeft de snelheid in knopen aan. De maximale snelheid is afhankelijk van twee factoren. Om te beginnen kan een duikboot een hogere snelheid ontwikkelen boven water. Onder water is de onderzeeër aangewezen op accu's die een lagere topsnelheid opleveren.
Bovendien is de maximale snelheid afhankelijk van het type boot waarin je op dat moment vaart.
Wanneer de wijzer links van het cijfer ''0'' staat, dan betekent dat dat je achteruit vaart.
Dph
Dit is de dieptemeter (*depth*) geeft de vaardiepte in voeten aan. De maximale diepte is ook weer afhankelijk van het type boot waarin je vaart.

In de door de vier bovenstaande meters aangegeven situatie kan op de volgende manieren verandering worden gebracht:
View
Het veranderen van de kijkrichting kan op twee manieren worden gedaan. De eerste manier is het naar links of rechts bewegen van een joystick die op poort 2 is aangesloten.
De tweede manier is het indrukken van de toetsen <;> en <:>. (Je zult dan meteen merken dat de toetsenbord commando's niet altijd even snel tot uitvoering worden gebracht. Dit went gelukkig echter tamelijk snel.)
Om over de achtersteven (*aft* uit te kijken, hoeft men alleen maar de toets <I> in te drukken.
Erg handig is de mogelijkheid om de kijkrichting in overeenstemming te brengen met de vaarrichting door toets <U> in te drukken.
Head
De koers waarin de onderzeeër opstoomt kan alleen via het toetsenbord worden gewijzigd, net als alle andere commando's overigens. Gebruik hiervoor de toetsen <,> en <.>.

Het is ook mogelijk om de duikboot in de richting te laten varen waarin men kijkt door toets <J> in te drukken.

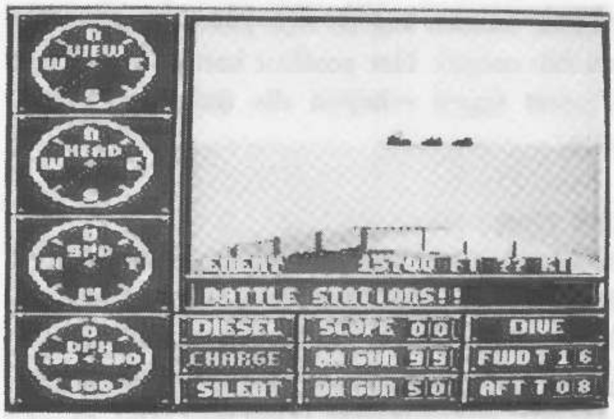
Spd
Men laat de motoren op hogere toeren draaien door het indrukken van toets <CRSR RECHTS>. Snelheid terug nemen wordt bereikt door het indrukken van toets <CRSR OMLAAG>.

Dph
Voor het veranderen van de vaardiepte staat de duikbootcommandant een aantal verschillende commando's tot zijn beschikking. Door middel van toets <9> kan men de opdracht geven om te duiken tot periscoopdiepte. Met de <-> toets kan men het duiken stapje voor stapje invoeren. Wanneer de duikboot diep genoeg vaart, kan deze worden gestabiliseerd door het indrukken van toets <0>.
Om weer naar boven te komen wordt het commando <+> gebruikt.
De laatste manier van duiken en/of naar de oppervlakte komen is het indrukken van de <RETURN> toets. Het effect hiervan is dat men zo snel mogelijk, zo diep mogelijk duikt (een *crash dive*) of, wanneer men reeds onder gedoken is, weer aan de oppervlakte komt.

Bij de bovengenoemde manoeuvres heeft de onderzeeër natuurlijk tijd nodig om in de gewenste positie terecht te komen. Het is nu eenmaal niet mogelijk om in een oogwenk vanuit stilstand aan de oppervlakte tot maximum snelheid op een diepte van 2000 voet te komen. Om aan te geven dat de orders zijn ontvangen en worden uitgevoerd, zie je (als je verschrikkelijk goed kijkt tenminste) langs de vier wijzerplaten een uiterst klein blokje. Dit blokje wijst de plaats aan waar de wijzer blijft stilstaan wanneer de opdracht in uitgevoerd.
Onder in beeld zien we negen rechthoekjes met evenzovele aanduidingen. Deze hebben de volgende betekenissen:

Diesel (of *Elec*)
Hierdoor wordt aangegeven of de duikboot wordt aangedreven door de dieselmotoren of dat de accu's (electrisch) worden aangesproken. Boven water kan men beide voortstuwingsbronnen kiezen. Onder water kan men uitsluitend gebruik maken van de accu's.
Het boven water varen op de accu's kent één voordeel en een aantal nadelen. Het voordeel is dat een electromotor veel minder lawaai maakt dan een dieselmotor. De nadelen van het boven water varen op de accu's zijn de lagere topsnelheid en het feit dat de accu's niet worden opgeladen terwijl je ze gebruikt voor de voortstuwing. Hierdoor kunnen gevaarlijke situaties ontstaan wanneer men plotseling gedwongen wordt om te duiken terwijl de accu's leeg zijn. Duiken lukt dan weliswaar wel, maar de voortstuwing valt geheel weg, zodat men een makkelijke prooi vormt voor dieptebommen.
Wanneer men aan de oppervlakte is kan men tussen beide motoren selecteren door de toets <E> in te drukken. Door de toets <S> (voor *silent running*) in te drukken, activeert men de electromotoren.
Na het commando om te duiken worden automatisch de electromotoren ingeschakeld.

Charge
Door middel van deze verklikker wordt aangegeven dat de accu's worden opgeladen. Dit bereik je door het indrukken van toets <B>. Het woord *"charge"* wordt dan groen, om aan te geven dat het bijladen van de accu's in gang is gezet. Door te duiken of het nogmaals indrukken van toets <B> wordt het bijladen gestopt.



Target practice

Silent
Indien men toets <S> indrukt worden de accu's ingeschakeld. Ook dit wordt aange-

geven door het feit dat het woord *"silent"* in groene letters wordt afgebeeld.
Het opheffen van een *silent run* kan alleen door de dieselmotoren in te schakelen (toets <E>).

Scope 00
De cijfers achter het woord *scope* geven aan hoe ver de periscoop is uitgestoken. Bij een periscoophoogte ''00'' is de periscoop neergelaten. Bij elke andere aanduiding is de periscoop omhoog gestoken.
Het oplaten van de periscoop gebeurt door het indrukken van toets <-fa--fa-> (pijltje omhoog). Wanneer je de periscoop weer wilt laten zakken moet toets <*> worden ingedrukt.
Op de hogere speelniveaus dient de commandant zelf aan te geven hoeveel voet de periscoop moet worden neergelaten dan wel uitgestoken. Op de lagere niveaus gebeurt dit steeds zo ver mogelijk.

AA Gun
Achter deze aanduiding staat een getal.
Hiermee wordt aangegeven hoeveel munitie je nog aan boord hebt voor het luchtdoelgeschut (*Anti-Aircraft Gun*). Wanneer het geschut schade heeft opgelopen, wordt de aanduiding ''AA Gun'' in rood weergegeven. Aangezien het geschut een machine geweer is, hoeft het niet te worden herladen. Het luchtdoelgeschut kan worden gebruikt door toets <F> in te drukken wanneer de melding binnenkomt dat vijandelijke vliegtuigen binnen bereik zijn gekomen (*planes within range*). Het geschut kan ook worden ingezet tegen schepen die dicht genaderd zijn.

DK Gun
Hiermee wordt het boordkanon (*deck gun*) bedoeld. Het getal erachter geeft de hoeveelheid munitie weer. Nadat het geschut is afgevuurd dient het eerst te worden herladen voordat een volgende schot kan worden afgelost. Dit gebeurt geheel automatisch, maar het neemt wel enige tijd in beslag. Zolang het geschut wordt herladen, is de aanduiding in geel. Rood betekent ook hier weer dat schade werd opgelopen.
Voordat het boordkanon kan worden afgeschoten, dient eerst een doel te zijn bepaald. Hoe dit kan gebeuren, vertellen we iets verderop. Het afvuren van het boordgeschut gebeurt door het indrukken van toets <G>.

Dive (of *Surface*)
Hier ziet de commandant wat het gevolg zal zijn van het indrukken van de <RETURN> toets.

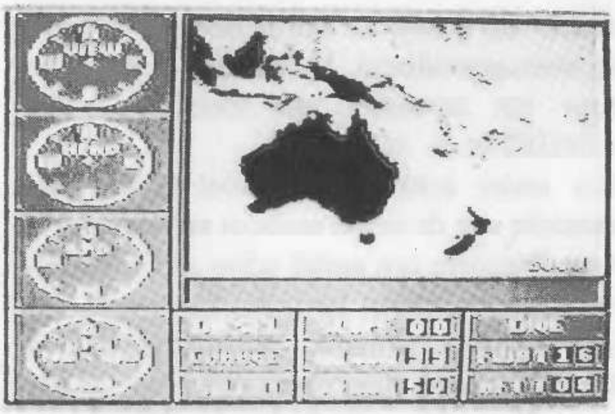
Fwd T
Het getal achter deze aanduiding geeft aan hoeveel torpedo's er nog beschikbaar zijn voor de voorste (*forward*) lanceerbuizen. Het lanceren gebeurt door het indrukken van toets <T>.
Voor het lanceren van een torpedo dient eerst een doel te zijn geselecteerd. Het herladen van de torpedobuis neemt enige tijd in beslag. Afhankelijk van het type is de onderzeeër uitgerust met meerdere torpedobuizen. Als alle buizen leeg zijn, wordt dit in geel aangegeven. Als de aanduiding *"Fwd T"* in rood wordt weergegeven, zijn de buizen beschadigd.

Aft T
Het getal achter deze aanduiding geeft aan hoeveel torpedo's er nog beschikbaar zijn voor de achterste (*Aft*) lanceerbuizen. Het lanceren gebeurt door toets <Y> in te drukken.
Voor het lanceren van een torpedo dient eerst een doel te zijn geselecteerd. Het herladen van de torpedobuis neemt enige tijd in beslag. Afhankelijk van het type is de onderzeeër uitgerust met meerdere torpedobuizen. Als alle buizen leeg zijn, wordt dit in geel aangegeven. Als de aanduiding *"Aft T"* in rood wordt weergegeven, zijn de buizen beschadigd.

Tussen de hierboven besproken rechthoekjes en het uitzicht zullen van tijd tot tijd mededelingen van uiteenlopende aard verschijnen. (Als je al wat gerommeld hebt met de simulatie, dan was dit waarschijnlijk al op-

gevallen.)
De berichten kunnen betrekking hebben op opgelopen schade, voltreffers, weer gereed zijnde torpedobuizen, etc.

Uit het bovenstaande blijkt dat het mogelijk is dat bepaalde onderdelen van de duikboot schade oplopen door vijandelijke treffers. Ook het aan de grond lopen van de onderzeeër heeft averij tot gevolg. Afhankelijk van de ernst van deze schade kan deze al dan niet onderweg worden gerepareerd. Hoe lang dit in beslag gaat nemen, kan men opvragen door toets <8> (of <SHIFT> + <F7>) in te drukken. Er verschijnt dan een statusrapport in beeld.
Dit rapport biedt, behalve het type onderzeeboot dat je bestuurt, informatie over de opgelopen schade en de nog aan boord aanwezige voorraden. Ook worden een beknopt weerbericht en de positie van de duikboot gegeven.
Achter de namen van de verschillende onderdelen die schade kunnen oplopen kunnen verschillende mededelingen voorkomen. Indien er ''OK'' staat is alles uiteraard in orde. Lichte schade aan een onderdeel wordt vermeld door het aantal uren dat de reparatie ervan in beslag gaat nemen. Er kunnen ook delen van de duikboot ''OUT'' of ''GONE'' zijn. Deze laatste kunnen dan niet meer worden gerepareerd.



De kaart

De meeste onderdelen van de onderzeeër spreken natuurlijk voor zichzelf, maar het effect van schade aan sommige onderdelen is dermate belangrijk om te weten, dat we ook hier later nog op terug zullen komen.

Het navigeren in een oceaan is natuurlijk van zeer groot belang. Voor dit doel staan de commandant verschillende instrumenten ter beschikking.

Tot het belangrijkste middel hiervoor behoort natuurlijk de kaart die zich aan boord bevindt. Je kunt de kaart oproepen door het indrukken van toets <6> (of <SHIFT> + <F5>).
Het is mogelijk om in- of uit te zoomen op de kaart door middel van respectievelijk de toetsen <Z> en <X>. De verschillende vergrotingsfactoren laten achtereenvolgens een gebied van 2000, 1000, 175, 35 en 7 mijl zien.

Op de lagere niveaus worden de vijandelijke schepen op deze kaart, althans in de grootste schaalverdelingen, aangegeven door middel van een wit kruisje (X). Jouw eigen positie wordt aangeduid door een plusteken (+). Vriendschappelijke bases zijn te herkennen aan een witte stip die aan- en uit knippert. Wanneer je de kaart verder uitvergroot, zijn vijandelijke schepen en vliegtuigen te herkennen als zwarte stippen.
Een andere aanduiding die op de kaart kan voorkomen is een klein grijs rechthoekje. Hiermee wordt een *shore party destination* aangegeven. De betekenis hiervan leggen we nog uit bij het bespreken van de verschillende soorten missies.
De zwarte gebieden op de kaart zijn landmassa's en de blauwe gebieden geven water weer. (Helaas kunnen we geen prijs uitloten voor degenen die dit laatste al hadden geraden.)

Tijd-compressie
Wanneer je ongeduldig bent, of wanneer je snel grote afstanden wilt afleggen, dan kan het handig zijn om deze optie in te schakelen. Hierdoor verloopt de tijd in de simulatie namelijk sneller dan die in de werkelijkheid. Wanneer je de kaart in beeld hebt die een gebied van 1000 of 2000 mijl weergeeft, dan kan de tijd met de volgende stappen worden versneld:

real-time simulatie tijd
1 seconde = 1 seconde
1 seconde = 5 seconden
1 seconde = 30 seconden
1 seconde = 10 minuten
1 seconde = 4 uur

Bij de hoogste tijd-compressie zul je de rand van het beeldscherm regelmatig van kleur zien veranderen. Hiermee wordt aangegeven welk tijdstip van de dag het is. Je hebt in het spel namelijk ook te maken met de heersende lichtomstandigheden. De cyclus dag, schemer, nacht en schemer wordt gedurende het spel aangegeven door een lichtere, dan wel donkerder kleur van de omranding van het beeldscherm.

Bij een verdere uitvergroting van de kaart dan 1000 mijl, kan de tijd-compressie niet hoger zijn dan 1 seconde = 10 minuten. Bovendien kan de tijd-compressie niet hoger zijn dan 1 seconde = 30 seconden wanneer je in de buurt bent van vijandelijke schepen. De tijd-compressie wordt verhoogd door het indrukken van toets <W> en verlaagd door het indrukken van toets <Q>.
Mocht je toets <W> indrukken wanneer je een meer gedetailleerde kaart bekijkt dan 1000 mijl, dan wordt automatisch een kaart met een vergrotingsfactor van 100 mijl gekozen. Indien een verdere tijds-compressie niet mogelijk is door de aanwezigheid van vijandelijke schepen, dan word je gewaarschuwd door middel van een geluidssignaal.
Een andere manier om snel naar een bepaalde plaats op te stomen is het inschakelen van de navigator. Dit doe je door het gelijktijdig indrukken van de toetsen <CTRL> en <G>. Dit kan niet tijdens de *Target practice* en op de hogere speelniveaus. Nadat je de navigator hebt ingeschakeld verschijnt een nieuw beeldscherm. Hierop kan dan de plaats van bestemming worden ingevoerd, alsmede de te varen snelheid. Tik hiertoe de gewenste lengtegraad (*longitude*) in, gevolgd door de aanduiding oost (*"E"*) of west (*"W"*). Druk hierna op <RETURN> en voer op dezelfde wijze de breedtegraad (*latitude*) in.
Tenslotte dien je de kruissnelheid in te voeren. Uiteraard kan deze niet hoger zijn dan de maximum snelheid van de onderzeeboot die je bestuurt. Nadat je dit hebt gedaan, kun je jezelf nog bedenken door toets <C> (voor *cancel*)aan te slaan. Als je inderdaad naar de opgegeven coördinaten wilt vertrekken druk je op <RETURN>, waarna de navigator razendsnel uitrekent hoeveel brandstof, voedsel en tijd dat gaat kosten. Ook nu heb je nog de gelegenheid om de orders in te trekken door toets <C> aan te slaan, of de opdracht te verstrekken door de <RETURN> toets in te drukken.
Hierna vertrek je razendsnel naar de plaats van bestemming. Nadat je hier bent aangekomen, heb je weer het volledige commando over het schip.

Defensieve handelingen
Voor het tijdig ontdekken van vijandelijke vaartuigen beschikt een aantal onderzeeërs over een radarsysteem. Dit schakel je in door eerst toets <5> of <F5> in te drukken. Vervolgens kun je de radar door middel van toets <R> aan- en uitzetten. De duikboot bevindt zich altijd in het middelpunt van het radarbeeld. Eventueel aanwezige andere schepen worden door de radar aangeduid als stippen. De radar werkt alleen wanneer de periscoop boven water uitsteekt. Op grotere diepten ben je aangewezen op de sonar. De sonar heeft echter een maximaal bereik van 6 mijl en wordt beïnvloedt door de weersgesteldheid. Je schakelt de sonar in door het aanslaan van toets <4> of <SHIFT> + <F3>.
Een ander nuttig hulpmiddel is een zijaanzicht van de onderzeeboot en zijn omgeving. Wanneer een ander schip zich vlak boven jouw duikboot bevindt, dan wordt dat hier zichtbaar gemaakt. Bovendien zijn in dit zij-aanzicht dieptebommen waar te nemen. Nog niet geëxplodeerde dieptebommen worden als kleine stippen weergegeven. De grotere vlekken in het water zijn de reeds tot ontploffing gekomen dieptebommen. Rechtsonder in het zij-aanzicht kun je de maximale diepte die je kunt duiken aflezen. Duik je dieper, dan loop je het risico om

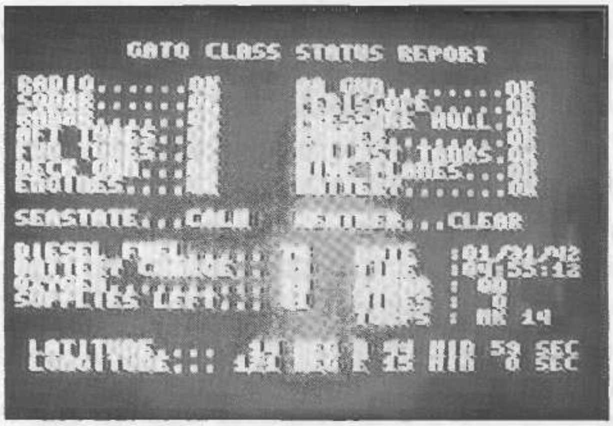
aan de grond te lopen.
Je roept het zij-aanzicht op door toets <7> of <F7> in te drukken. Je kunt dit zij-aanzicht bovendien nog spiegelen door het indrukken van toets <C>.

Doelen selecteren

Voordat je een vijandelijk schip onder vuur kunt nemen, zul je dit moeten ''locken'' in de doelcomputer (*Target Data Computer*, oftewel de *"TDC"*).
Dit is de eenvoud zelve. Het enige dat je daarvoor hoeft te doen is een keuze te maken uit drie verschillende commandoposten. Je kunt, om te beginnen, kiezen voor de commandotoren door het indrukken van toets <3> of <F3>.
De tweede mogelijkheid is het gebruik van een verrekijker vanaf de commandotoren. Dit kun je op verschillende manieren doen. De eerste methode is het indrukken van toets <2> (of <SHIFT> + <F1>). Ook kun je, wanneer je op de commandotoren staat, toets <V> indrukken.
De derde mogelijkheid is het gebruik van de periscoop. Hiervoor hoef je overigens niet onder water te varen. Bovendien hoeft dit instrument niet te zijn opgelaten wanneer je boven water vaart. Nadat je toets <1> of <F1> hebt ingedrukt, verschijnt het uitzicht dat je door de periscoop hebt.
Ongeacht welke methode werd gekozen, werkt het selecteren van het doel nu op dezelfde manier. Door het indrukken van de toetsen <;> of <:> (of het naar links of rechts bewegen van de joystick) probeer je het doel in het midden van het beeldscherm te krijgen. Op het moment dat dit is gelukt, verschijnt een klein grijs kruisvizier in beeld. Onder het uitzicht verschijnen bovendien de gegevens over het doel. Indien het doel nog tamelijk ver verwijderd is, dan bestaat de kans dat niet alle informatie beschikbaar is. Je ziet dan wel de afstand, maar bijvoorbeeld niet het type schip of de snelheid waarmee het vaart.

Overige commando's

Behalve de hierboven opgesomde commando's kan men ook nog een tamelijk groot aantal andere functies inschakelen.



Schaderapport

Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om de juiste positie van de duikboot op te vragen door toets </> in te drukken. De coördinaten verschijnen dan op de regel waar de overige berichten worden getoond.
Het pauzeren van het spel kan gelukkig ook. Dit gebeurt door het gelijktijdig indrukken van de toetsen <CTRL> en <S>. Door dezelfde toetsen nogmaals in te drukken wordt het spel weer hervat.
Met behulp van de toetsen <CTRL> en <M> kan men te allen tijde een overzicht opvragen van de opdracht die men moet uitvoeren.
De toetscombinatie <CBM LOGO> en <C> roept het logboek van de onderzeeër op, terwijl <CBM LOGO> en <F> de op de diskette opgeslagen topscores laat zien.
Indien de duikboot dermate zware schade heeft opgelopen dat het verstandig is om de bemanning te evacueren, dan dient de commandant de toetsen <CTRL> en <A> in te drukken. Het kan natuurlijk voorkomen dat de legerleiding het niet eens is met de beslissing van de commandant van de duikboot. In dat geval verschijnt een mededeling in beeld waarmee duidelijk wordt gemaakt dat de opgelopen schade een dermate drastische actie niet rechtvaardigt. Mocht de toestand echter inderdaad kritiek zijn geworden, vergeet dan niet om eerst de huidige positie door te geven (<CTRL> en <I>) en daarna een noodsignaal uit te zenden (<CTRL> en <E>). Deze twee handelingen verhogen de kans op een redding wanneer het schip onverhoopt moet worden

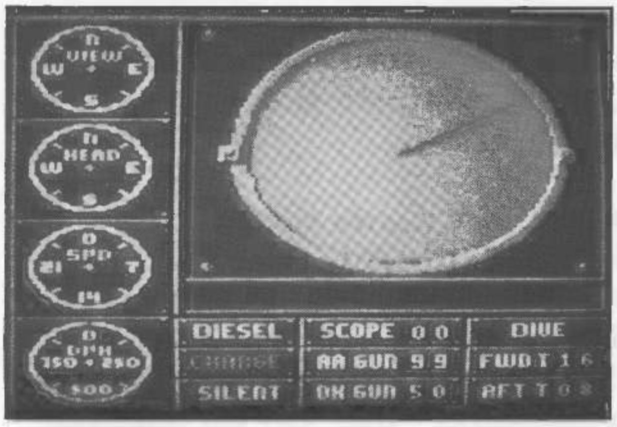
verlaten aanzienlijk.
Indien men het schip niet mag verlaten, maar de huidige missie toch wil afbreken, dan behoren de toetsen <CTRL> en <N> te worden ingedrukt.
Om het gehele spel te beëindigen moet men de toetsen <CTRL> en <Q> in te drukken. Gelukkig moet, gezien de ingrijpende natuur van deze beslissing, deze keuze nog worden bevestigd door het indrukken van toets <Y>.
Wanneer men torpedo's wil overbrengen van de voorkant van de duikboot naar de achterzijde (of omgekeerd) dan kan dat door de toetsen <CTRL> en <T> in te drukken. In de balk voor de mededelingen verschijnt dan de vraag *"From which room (F,A)".* Tik dan de letter <A> in wanneer men een torpedo van achter naar voren wil laten brengen en de letter <F> voor het naar achteren brengen van een torpedo. Deze procedure neemt enige tijd in beslag.
Voor elke torpedo die men wil laten overbrengen moet deze procedure opnieuw worden gevolgd.
Soms luidt de opdracht om een bepaald gebied af te schermen met een gordijn van zeemijnen. Deze zet je uit door toets <M> in te drukken.
Tijdens de langere scenario's bestaat de mogelijkheid om de huidige stand van zaken te saven. Druk de toetsen <CBM LOGO> en <S> in om de situatie op te slaan. Volg hierna de aanwijzingen op het beeldscherm op. Het inladen van een eerder gesavede situatie geschiedt door het indrukken van de toetsen <CBM LOGO> en <L>. In tegenstelling tot wat de handleiding over het saven van een spel vermeldt, dient dit te gebeuren op de speldiskette zelf en niet op een aparte diskette.

Invloed van moeilijkheidsgraden
Naarmate een hogere moeilijkheidsgraad wordt gekozen, verdwijnen een aantal hulpmiddelen c.q. verschijnen een aantal belemmerende factoren. Ook wordt bijvoorbeeld de opgelopen schade groter en de benodigde tijd om deze te herstellen langer naarmate men een hogere moeilijkheidsgraad kiest.
Hieronder volgt een overzicht van de verschillende situaties die door het kiezen van de moeilijkheidsgraad worden beïnvloedt.

Level 1
Vijandelijke konvooien zijn op de kaart zichtbaar.
Vijandelijke schepen zijn op de kaart te zien.
Vijandelijke vliegtuigen zijn op de kaart te zien.
Afgevuurde torpedo's zijn zichtbaar op de kaart.
Periscoop wordt in één keer opgelaten of ingetrokken.
Afgevuurde torpedo's hebben de grootst mogelijke trefkans.
Bestemming van landingstroepen zijn zichtbaar op de kaart.
De opgelopen schade wordt geleidelijk toegebracht.
Geen last van weersinvloeden.
Geen last van ruwe zee.
Navigator aan boord.
Vijandelijke vliegtuigen zijn niet geavanceerd.
Vijandelijke vliegtuigen werpen geen dieptebommen af.
Herladen van boordgeschut en torpedobuizen duurt ongeveer 15 seconden.
Benodigde tijd voor een *crash dive* is 4 maal zo snel als normaal.
Blindgangers (zowel voor torpedo's als boordkanonnen) is 4 maal zo laag als normaal.
Nauwkeurigheid van vijandelijke bommenwerpers is 4 maal zo laag als normaal.
Opgelopen schade is 4 maal zo laag als normaal.
Reparaties worden in 30% van de normale tijd uitgevoerd.
De schade die de vijandelijke schepen door middel van het rammen van de duikboot kan toebrengen bedraagt slechts 70% van de normale factor.
De sterkte van de vijand ligt op ongeveer 70%.

Level 2
Vijandelijke konvooien zijn niet op de kaart

zichtbaar.
Vijandelijke schepen zijn op de kaart te zien.
Vijandelijke vliegtuigen zijn op de kaart te zien.
Afgevuurde torpedo's zijn zichtbaar op de kaart.
Periscoop wordt in één keer opgelaten of ingetrokken.
Afgevuurde torpedo's hebben een gemiddelde trefkans.
Bestemming van landingstroepen zijn zichtbaar op de kaart.
De opgelopen schade kan in één klap fataal zijn.
Wel last van weersinvloeden.
Geen last van ruwe zee.
Navigator aan boord.
Vijandelijke vliegtuigen zijn zeer geavanceerd.
Vijandelijke vliegtuigen werpen dieptebommen af.
Herladen van boordgeschut en torpedobuizen duurt ongeveer 17 seconden.
Benodigde tijd voor een *crash dive* is 2 maal zo snel als normaal.
Blindgangers (zowel voor torpedo's als boordkanonnen) is 2 maal zo laag als normaal.



Radarbeeld

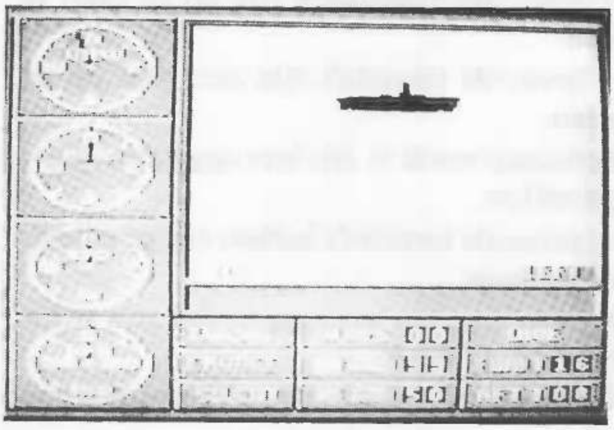
Level 3
Vijandelijke konvooien zijn niet op de kaart zichtbaar.
Vijandelijke schepen zijn niet op de kaart te zien.
Vijandelijke vliegtuigen zijn niet op de kaart te zien.
Afgevuurde torpedo's zijn niet zichtbaar op de kaart.
Periscoop wordt in stappen van één voet opgelaten of ingetrokken.
Afgevuurde torpedo's hebben een gemiddelde trefkans.
Bestemming van landingstroepen zijn zichtbaar op de kaart.
De opgelopen schade kan in één klap fataal zijn.
Wel last van weersinvloeden.
Wel last van ruwe zee.
Geen navigator aan boord.
Vijandelijke vliegtuigen zijn zeer geavanceerd.
Vijandelijke vliegtuigen werpen dieptebommen af.
Herladen van boordgeschut en torpedobuizen duurt ongeveer 19 seconden.
Benodigde tijd voor een *crash dive* is 3/4 maal zo snel als normaal.
Blindgangers (zowel voor torpedo's als boordkanonnen) is 3/4 maal zo laag als normaal.
Nauwkeurigheid van vijandelijke bommenwerpers is 3/4 maal zo laag als normaal.
Opgelopen schade is 3/4 maal zo laag als normaal.
Reparaties worden in 90% van de normale tijd uitgevoerd.
De schade die de vijandelijke schepen door middel van het rammen van de duikboot kan toebrengen bedraagt slechts 90% van de normale factor.
De sterkte van de vijand ligt op ongeveer 90%.

Level 4
Vijandelijke konvooien zijn niet op de kaart zichtbaar.
Vijandelijke schepen zijn niet op de kaart te zien.
Vijandelijke vliegtuigen zijn niet op de kaart te zien.
Afgevuurde torpedo's zijn niet zichtbaar op de kaart.
Periscoop wordt in stappen van één voet opgelaten of ingetrokken.
Afgevuurde torpedo's hebben een gemiddelde trefkans.
Bestemming van landingstroepen zijn zicht-

baar op de kaart.
De opgelopen schade kan in één klap fataal zijn.
Wel last van weersinvloeden.
Wel last van ruwe zee.
Geen navigator aan boord.
Vijandelijke vliegtuigen zijn zeer geavanceerd.
Vijandelijke vliegtuigen werpen dieptebommen af.
Herladen van boordgeschut en torpedobuizen duurt ongeveer 21 seconden.
Benodigde tijd voor een *crash dive* is niet sneller als normaal.
Blindgangers (zowel voor torpedo's als boordkanonnen) is niet minder als normaal.
Nauwkeurigheid van vijandelijke bommenwerpers is normaal.
Opgelopen schade is normaal.
Reparaties worden in de normale tijd uitgevoerd.
De schade die de vijandelijke schepen door middel van het rammen van de duikboot kan toebrengen is maximaal.
De sterkte van de vijand ligt op 100%.

Verschillende scenario's
Tot nu toe hebben we het alleen maar gehad over de *target practice*. Je hoeft niet te schrikken, want alle benodigde en beschikbare commando's zijn inmiddels ter sprake gekomen. Het is echter ook mogelijk om één missie of om een hele serie missie te volbrengen. Om deze opties te selecteren moet je eerst de *target practice* afbreken door gelijktijdig de toetsen <CTRL> en <N> in te drukken. Je krijgt dan een menu te zien waaruit je kunt kiezen voor:
<S> *Single mission*
<W> *Wartime command*
<T> *Target practice*
<L> *Level*

Na het indrukken van toets <S> kun je kiezen voor welke natie je wilt strijden (<N>) en in welk jaar je jouw bijdrage aan de oorlogs inspanning wilt beginnen (<Y>). Druk op <RETURN> als alles naar wens is ingesteld.
Na het kiezen van de optie <W> moet je eerst aangeven of je het bevel wil voeren over een Amerikaanse (<A>) of een Duitse (<G>) onderzeeboot.



Zij-aanzicht

Hierna moet je de naam van de kapitein intikken en op <RETURN> drukken. Hierna begin je met je carrière op zee. Lees eerst de opdracht en maak indien gewenst wat aantekeningen.
Nadat je de eerste opdracht hebt uitgevoerd, dien je terug te keren naar de thuisbasis. Na een korte of langere rustpauze word je weer op pad gestuurd voor de volgende missie. Het kan echter ook gebeuren dat je halverwege de huidige missie een nieuwe opdracht krijgt via de radio. Voer deze dan uit voordat je de oorspronkelijke opdracht voltooit. Op basis van de behaalde resultaten wordt een rapport opgemaakt. Als je minimaal één opdracht zonder schoonheidsfoutjes hebt volbracht word je opgenomen in de *Hall of fame.*

Verschillende soorten missies
Het aantal opdrachten dat je gedurende een volledig scenario moet afwerken is afhankelijk van de natie waarvoor je strijdt. Als Duitse duikboot commandant moet je 36 opdrachten uitvoeren. Voor een Amerikaanse bevelhebber ligt dit aantal op 24. Dit verschil is verklaarbaar door het feit dat de Duitsers reeds in 1939 met hun onderzeeboot activiteiten begonnen, terwijl de Amerikanen pas in 1942 het strijdtoneel betraden.
Ongeacht de gekozen nationaliteit vallen de verschillende soorten missies uiteen in de volgende categorieën:

1. Spoor vijandelijke schepen op en vernietig deze
2. Patrouilles is bepaalde gebieden
3. Redden van drenkelingen
4. Uitzetten van landingstroepen en het afleveren dan wel ophalen van voorraden.

Enige belangrijke begrippen
Zoals beloofd zullen we ook nog een aantal belangrijke onderdelen van de duikboot nader toelichten.
De *radio* dient om de positie van de duikboot door te geven aan de thuisbasis en aan vriendschappelijke schepen. In noodgevallen kan het zeer nuttig blijken te zijn wanneer de vriendschappelijke troepen weten waar je bent.
Pressure hull. Dit is de buitenste mantel van de duikboot. Deze voorkomt dat het vaartuig wordt samengedrukt wanneer het onder water duikt. Indien de *hull* beschadigd is, kan de onderzeeër niet al te diep meer duiken.
Rudder staat voer het roer. Het besturen van een schip wordt nogal moeilijk wanneer het roer is beschadigd.
De *ballast tanks* zijn de belangrijkste hulpmiddelen waardoor een onderzeeboot kan duiken. Door deze vol te laten lopen met water wordt het schip zwaarder, waardoor het zinkt. Met behulp van pompen kunnen de tanks weer leeg worden gepompt zodat de duikboot weer aan de oppervlakte kan verschijnen. De tweede manier waarop een onderzeeboot kan duiken is door middel van een gat in de romp. Het bereiken van de oppervlakte wordt dan echter wat moeilijker aangezien de meeste pompen hierop niet berekend zijn.

De *dive planes* kunnen het beste worden vergeleken met de hoogteroeren van een vliegtuig. Het zijn draaibare vinnen waarmee de duikboot als het ware kan "landen" en "stijgen".
Met de term *days on station* wordt een belangrijk begrip aangeduid. Wanneer je bijvoorbeeld een opdracht krijgt om gedurende 12 dagen in een bepaald gebied te patrouilleren, dan is het ook de bedoeling om dat te doen. Mocht je tijdens de achtervolging van een vijandelijk schip buiten het aangewezen gebied terechtkomen, dan wordt de tijd dat je niet op je post bent niet aangemerkt als *days on station*. Dit is op zich natuurlijk niet zo erg, ware het niet dat je ook tijdens de niet geplande omzwervingen de nodige brandstof en voedselvoorraden verbruikt. Indien je door dit soort escapades terug moet keren wegens gebrek aan brandstof of leeftocht, dan heeft dit een negatieve uitwerking op de beoordeling van de efficiëntie waarmee de missie werd uitgevoerd.



Dat was een saaie tocht

De types duikboten
Voor niet elk scenario heeft men de beschikking over dezelfde onderzeeër. De verschillende typen geven wij daarom hieronder weer.
Amerikaanse duikboot klassen
S-Boats
Deze onderzeeërs werden uitsluitend gedurende het eerste oorlogsjaar gebruikt. De maximale diepte van deze vaartuigen bedroeg 200 voet. Onder water haalden ze een topsnelheid van 11 knopen en boven water 14,5 knopen.

Bij een kruissnelheid van 11 knopen was het maximale bereik ongeveer 5000 mijl. De voornaamste wapens van deze duikboten waren de vier torpedobuizen aan de voorzijde. Sommige schepen uit deze klassen waren bovendien uitgerust met een lanceerbuis aan de achterzijde. Niet alle schepen uit deze klasse beschikten over boordgeschut en machinegeweren.

Gato/Tench klasse
Vanaf het tweede jaar had de Amerikaanse vloot de beschikking over duikboten van deze klasse. In totaal werden 31 Tench en 73 Gato onderzeeërs gebouwd. Hun topsnelheid bedroeg ongeveer 20 knopen boven en 9 knopen onder water.
Bij een kruissnelheid van 14 knopen hadden deze schepen een actie-radius van 10.000 tot 13.000 zeemijlen. De duikboten uit deze klasse konden tussen de 300 en 1000 voet duiken.
Aan boord waren 24 torpedo's, die via zes torpedobuizen voor en vier van deze lanceerinrichtingen aan de achterzijde konden worden afgevuurd. Tot de vaste uitrusting behoorden verder een assortiment boordgeschut en andere kanonnen van diverse kalibers.

Duitse duikboot klassen
Aangezien de Duitsers in een veel vroeger stadium gebruik maakten van onderzeeërs, ligt het voor de hand dat zij meer verschillende types gebruikten. Het waren:
Type VIIC
Dit was het meest gebruikte model, waarvan er in totaal 705 zijn gebouwd. Onder water kon de VIIC een snelheid van 8 knopen bereiken en boven water lag de top bij 17 knopen. De reikwijdte van het schip bedroeg ongeveer 5600 zeemijlen. De maximale diepte was ongeveer 590 voet. Net als de Amerikaanse S-Boats hadden deze duikboten vier lanceerbuizen aan de voorkant en een buis aan de achterkant.
Type IID
Deze onderzeeboot beschikte over slechts 3 lanceerbuizen, allemaal aan de voorkant. De maximumsnelheid bedroeg boven water 13 knopen en onder water 7 knopen. De reikwijdte bedroeg, bij een kruissnelheid van 8 knopen, ongeveer 5600 zeemijlen. Van dit type boot werden er 50 gebouwd.
Type XXI
Met een topsnelheid van 15,5 knopen boven water en 17,5 knopen onder water was dit een machtig wapen. Tijdens een *silent run* bedroeg de topsnelheid echter slechts 5 knopen. De maximale rijkweidte van dit schip bedroeg 15.500 zeemijlen boven water. Onder water kan het schip een afstand van 365 zeemijlen overbruggen.
De maximale diepte waarnaar deze onderzeeërs konden duiken was hoogst waarschijnlijk meer dan 980 voet. Deze duikboten waren uitgerust met zes lanceerbuizen aan de voorzijde.
Gelukkig hadden de Duitsers bij de introductie van dit type (eind 1944) de nodige moeilijkheden met betrekking tot het ontwerp en de produktie van dit soort duikboten. Anders had de oorlog wel eens een geheel andere wending kunnen nemen.

Ken de vijand
Een belangrijke sleutel tot succes is natuurlijk de kennis van de gevaren die men loopt. Vandaar dat we hier in het kort weergeven welke vijandelijke troepen men kan ontmoeten.
We beginnen met de vaar- en vliegtuigen die het op de Amerikanen hebben gemunt. We geven hierbij allen de belangrijkste karakteristieken van de verschillende vaar- en vliegtuigen, te weten: type aanduiding, het tonnage (bij schepen), de maximum snelheid en de eventuele bewapening.

Battleship
45.000 ton, 30 knopen, boordgeschut, echter geen dieptebommen.
Carrier
35.000 ton, 35 knopen, dieptebommen, geen boordkanonnen.
Destroyer
22.000 ton, 34 knopen, boordgeschut en dieptebommen.
Escort
1.200 ton, 27 knopen, dieptebommen en boordgeschut.
Patrol boat
950 ton, 35 knopen, dieptebommen en boordkanonnen.
Merchantman
6.000 ton, 14 knopen, onbewapend.
Tanker
10.000 ton, 18 knopen, onbewapend.
Transport
10.000 ton, 24 knopen, onbewapend.

Zero
Japans Vliegtuig, 300 knopen, bommen, geen dieptebommen.
Richi Seaplane
Watervliegtuig, 260 knopen, dieptebommen en bommen.

De vijanden waarmee een Duitse commandant te maken krijgt zijn:

Battleship
45.000 ton, 30 knopen, boordgeschut, geen dieptebommen.
Destroyer
2.060 ton, 33 knopen, dieptebommen en boordkanonnen.
Escort
1.900 ton, 21 knopen, dieptebommen en boordkanonnen.
Patrol Boat
1.170 ton, 35 knopen, dieptebommen en boordkanonnen.
Merchantman
6.000 ton, 14 knopen, onbewapend.
Carrier
35.000 ton, 35 knopen, onbewapend.
Tanker
10.000 ton, 18 knopen, onbewapend.
Transport
8.000 ton, 24 knopen, onbewapend.
Avenger
Vliegtuig, 260 knopen, bommen, geen dieptebommen.
Catalina PBY
Vliegtuig, 240 knopen, bommen en dieptebommen.

Overzicht van de commando's

Besturing

<,> Naar links (1)
<.> Naar rechts (1)
<CRSR RECHTS> Snelheid verhogen (1)
<CRSR OMLAAG> Snelheid verlagen (1)
<9> Duik naar periscoopdiepte
<-> Duiken (1)
<+> Stijgen (1)
<0> Schip op diepte stabiliseren
<RETURN> *crash dive* of naar oppervlakte
<E> Diesel of electromotor inschakelen
<S> *silent run* (electromotor)
<B> Accu's opladen
<J> Koers aanpassen aan kijkrichting (1)

Omgeving bekijken

<*> Periscoop omlaag (2)
<!> Periscoop omhoog (2)
<6> OF <F6> Kaart oproepen
<Z> Kaart inzoomen
<X> Kaart uitzoomen
<U> Kijkrichting aanpassen aan koers (1)
<I> Kijk naar achtersteven
<:> Draai kijkrichting naar links (1)
<;> Draai kijkrichting naar rechts (1)
<1> of <F1> Kijk door periscoop
<2> of <F2> Kijk door verrekijker
<3> of <F3> Ga naar de commandotoren

Instrumenten

<4> of <F4> Sonarbeeld
<5> of <F5> Radarbeeld
<R> Radar aan/uit
<V> Vergrotingsfactor 1x of 7x (3)

Wapensystemen

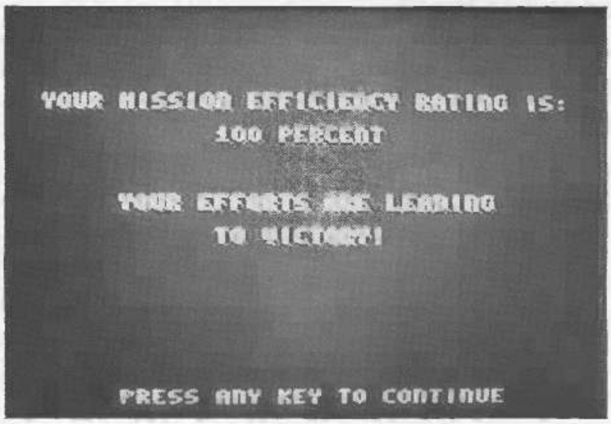
<T> Vuur voorste torpedo af
<Y> Vuur achterste torpedo af
<G> Vuur boordkanon af
<F> Vuur luchtdoelgeschut af
<M> Leg een mijn
<CTRL> + <T> Breng een torpedo van achteren naar voren of omgekeerd

Diversen

<7> of <F7> Zij-aanzicht
<C> Zij-aanzicht spiegelen
</> Vraag de coördinaten van de huidige positie op
<8> of <F8> Vraag statusrapport op
<Q> Verminder de tijd-compressie (4)
<W> Verhoog de tijd-compressie (4)
<CTRL> + <L> Stuur landingstroepen uit
<CTRL> + <S> Pauzeer/hervat het spel
<CTRL> + <N> Begin een nieuw spel
<CTRL> + <G> Schakel de navigator in 5.

<CTRL> + <I> Gebruik de radio om huidige positie door te seinen
<CTRL> + <E> Verstuur een S.O.S. bericht
<CTRL> + <A> Verlaat het schip (6)
<CTRL> + <Q> Beëindig het spel
<CTRL> + <M> Laat de huidige missie zien
<CBM> + <C> Roep het logboek op
<CBM> + <F> Laat de topscores zien
<CBM> + <S> Save een spel
<CBM> + <L> Laad een eerder gesaved spel in

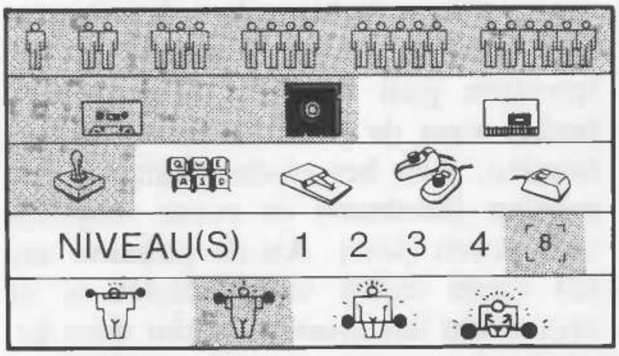
(1) Door de <SHIFT> toets gelijktijdig met deze toetsen te gebruiken worden de instellingen met grotere stappen tegelijk veranderd.
(2) Op niveau 1 en 2 gebeurt dit in één keer. Op niveaus 3 en 4 moet dit in voeten worden aangegeven.
(3) De zoomfactor werkt alleen wanneer men door de periscoop kijkt. Indien deze toets wordt ingedrukt wanneer men op de commandotoren staat, wordt de verrekijker ingeschakeld. Als je de verrekijker gebruikt wanneer deze toets wordt ingedrukt, keer je weer terug naar de commandotoren.
(4) Wanneer de tijd-compressie te hoog wordt bij het bekijken van een kaart, dan wordt automatisch de kaart met een gebied van 2000 mijl getoond. Indien een tijd-compressie om welke reden dan ook niet kan worden verhoogd, dan word je door middel van een geluidssignaal gewaarschuwd.
(5) De navigator is alleen beschikbaar op niveaus 1 en 2.
(6) Verlaat het schip pas nadat je de huidige positie hebt doorgeseind en na een S.O.S. melding. De kans op een redding is dan aanmerkelijk hoger.

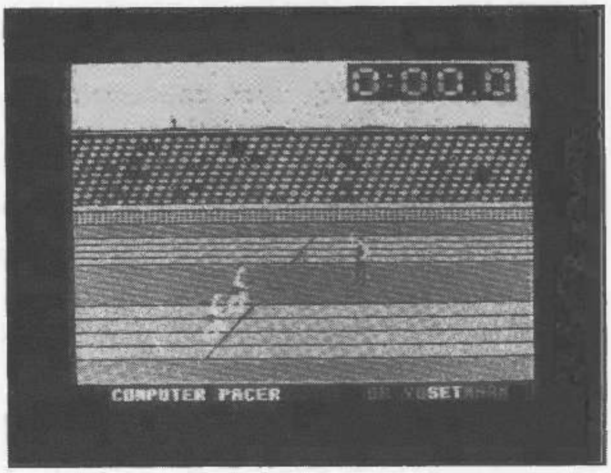


Een promotie binnenkort

SUMMER GAMES

Epyx | Ariolasoft





Doel

In dit spel is het na te streven doel om in alle acht takken van sport een wereldrecord te vestigen.

Beschrijving

In de zomer van 1984 werd de markt overspoeld door talloze sport simulaties. De versie van Epyx onder de titel Summer Games steekt ons inziens met kop en schouders boven alle concurrentie uit. Dit is te danken aan twee ingrediënten van het spel. Op de eerste plaats zijn de graphics zonder meer briljant te noemen, en voorts is de winnaar van het merendeel van de onderdelen niet degene die het snelst de joystick van links naar rechts laat wiebelen. Om te beginnen zal de diskette versie worden besproken, terwijl aan het einde de afwijkingen in de cassette versie aan bod komen. Het spel begint met de openingsceremonie die al meteen een goed inzicht geeft in de kwaliteiten van dit spel. Een atleet rent met brandende fakkel het stadion binnen en ontsteekt vervolgens het Olympisch vuur. Hierna worden de vredesduiven gelost die majestueus het stadion uitvliegen. Na deze indrukwekkende beelden verschijnt het hoofdmenu op het scherm.

Door middel van de op poort twee aangesloten joystick kun je een selectie maken uit de volgende mogelijkheden.

Je kunt strijden in alle evenementen, of je beperken tot één onderdeel. Ook kun je bescheiden beginnen door te oefenen in een tak van sport. Voorts kun je nog aangeven of met 1 of 2 joysticks wordt gespeeld, en kun je de huidige wereldrecords in ogenschouw nemen. Mocht je tenslotte nog niet genoeg hebben gekregen van de openingsceremonie, dan bestaat de mogelijkheid om deze nogmaals te zien.

Als het pijltje bij de gewenste optie staat wordt door een druk op de vuurknop het volgende deel van het spel geladen. Wanneer is gekozen voor het aangaan van de strijd, dan wordt het beeldscherm gevuld met diverse vlaggen en wordt de naam van de eerste speler gevraagd. Na het intikken hiervan en het aanslaan van <RETURN> wordt de middelste vlag van de bovenste rij door een grote cursor omgeven. Met behulp van de joystick kan deze cursor bewegen naar de vlag van het land dat je wenst te vertegenwoordigen. Hierna klinkt het desbetreffende volkslied.

Wanneer de joystick nu bewogen wordt stopt de nationale hymne en kan de naam van de volgende speler worden ingevoerd. Als je alleen speelt druk je <RETURN> in. Hier is even een kleine waarschuwing op zijn plaats. Heet je namelijk Jacqueline of Jacques, dan moet naar een bijnaam worden gezocht, want om mysterieuze redenen wordt de letter 'Q' niet geaccepteerd. Tevens is het niet mogelijk dat Jan tegen Jan speelt omdat identieke namen ook niet kunnen worden ingevoerd. Het met meerdere spelers uitkomen voor één land is echter wel mogelijk. De deelnemende landen zijn onder andere de Verenigde Staten en Rusland. Voor de chauvinisten onder ons is er goed nieuws te melden. Ook Nederland is opgenomen in het rijtje landen. Mocht je alle schijn van partijdigheid en de kans op internationale conflicten willen vermijden dan kan er ook worden gekozen voor de neutrale vlag van Epyx.

Als alle spelers hun naam en landskeuze hebben ingegeven volgt ter controle nog de vraag of dit allemaal goed is gedaan. Door hierop met nee te antwoorden kunnen alsnog de juiste gegevens worden ingebracht. Als iedereen tevreden is kunnen de Spelen beginnen met het eerste onderdeel. Wanneer was gekozen voor de mogelijkheid om in één tak van sport te strijden moet nog even worden aangegeven welk evenement er gaat worden gespeeld. Als het oefenen van een bepaalde vaardigheid centraal staat hoeven geen namen te worden ingegeven. Er wordt nu alleen gevraagd in welk onderdeel je wilt trainen.

Als op alle onderdelen wordt gestreden begint het spel met polsstokhoogspringen, gevolgd door schoonspringen, 4 x 400 meter estafette, 100 meter sprint, paardspringen, estafette vrije slag, 100 meter vrije slag en tenslotte kleiduiven schieten. Gemakshalve wordt de volgorde van het spel ook hier aangehouden.

Polsstokhoogspringen

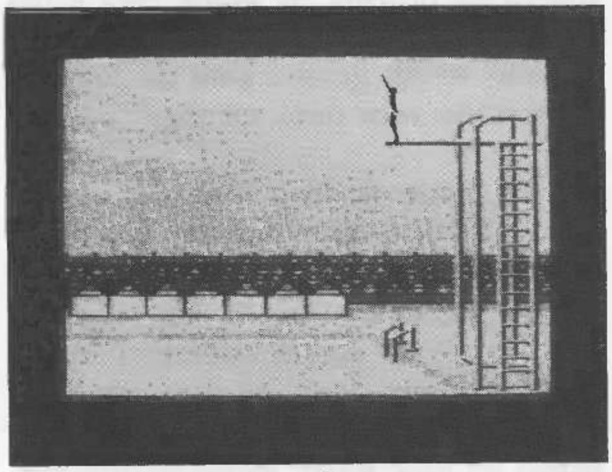
De spelers ondernemen om beurten een poging om heelhuids over de lat te komen. Onder in het beeld worden vermeld de hoogte van de lat, en de naam en het land van de speler. De lat ligt bij de eerste poging op een hoogte van vier meter. Een hoogte mag eventueel worden overgeslagen door de joystick naar beneden te trekken bij de betreffende vraag. Hierna hebben de volgende spelers dezelfde keuze. Wanneer er gesprongen gaat worden, moet worden beslist waar de polsstok wordt vastgehouden. Aan het einde (high), in het midden (medium) of zover mogelijk naar voren (low). Als de polsstok aan het einde wordt vastgehouden is de veerkracht het grootst. Nadat deze beslissing is genomen druk je op de vuurknop en als je de vraag, "klaar voor de sprong?" door nogmaals op de vuurknop te drukken, bevestigend hebt beantwoord komt de atleet het beeld binnen rennen. Door de joystick naar beneden te trekken wordt de polsstok door de atleet omlaag gebracht. Timing is hier alles. Als de stok te vroeg in de uitsparing van de landingsmat wordt gestoken krijgt de atleet niet voldoende snelheid. Als de stok te laat naar beneden wordt gebracht kan er helemaal niet worden gesprongen omdat dan de uitsparing wordt gemist.

Het optimale moment voor deze manoeuvre is wanneer de top van de stok zich net voor de middelste trap in de tribune bevindt. Dit is de trap die loodrecht op de baan staat. Wanneer de polsstok op het juiste moment in positie is gebracht, zal hij zich krommen onder het gewicht van de atleet.

Door de joystick naar voren te duwen kun je gebruik maken van deze veerkracht. Hierdoor wordt de atleet omhoog gezwiept. Wanneer hij boven de lat zweeft, druk je op de vuurknop om de stok los te laten. Wanneer elke beweging tot in de perfectie is getimed, landt de sporter behouden op de mat.

Hierna mag de volgende speler een poging wagen. Als iedereen de sprong heeft gehaald wordt de lat hoger gelegd voor de volgende ronde. Iedereen krijgt per hoogte maximaal drie kansen. Als deze niet worden benut kan de betreffende atleet richting kleedkamer vertrekken. Winnaar is degene die het laatst wordt uitgeschakeld. Zoals na ieder onderdeel klinkt het volkslied van het winnende land en worden de medailles verdeeld.

Schoonspringen
Om deze test te doorstaan moeten vier verschillende sprongen worden gemaakt. Een voorwaartse-, een achterwaartse-, een voorwaartse contra- en een achterwaartse contra duik. De naam van de eerste deelnemer verschijnt in beeld. Na een druk op de knop staat de eerste duiker op de 30 meter hoge duikplank klaar om zijn eerste doodssmak te maken.



Schoonspringen

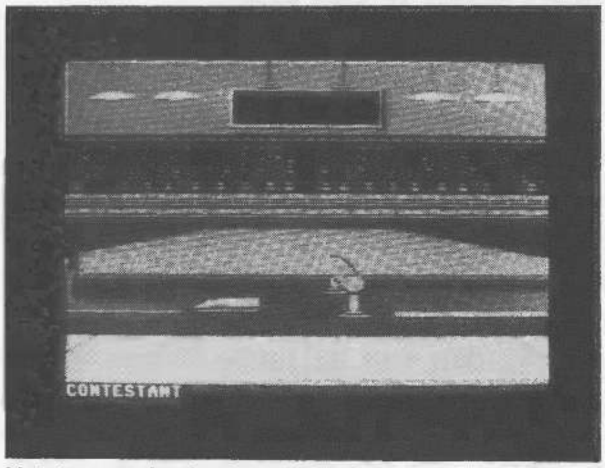
Nadat je op de vuurknop hebt gedrukt kun je hem hierbij een handje helpen door allerlei strapatsen uit te halen. Joystick naar rechts voor een snelle, compacte salto. Naar beneden voor een wat tragere salto, en naar links voor een half gestrekte en zeer trage salto. Om rechtstandig in het water te landen moet je op het juiste moment de joystick naar voren duwen, zodat de duiker zich strekt. Zoals iedereen wel uit eigen ervaring zal weten is dit de minst pijnlijke landingsmethode. Na iedere duik verschijnen de cijfers van de jury in beeld. Zowel de hoogste als de laagste waardering worden buiten beschouwing gelaten om aan het eindtotaal te komen. Er wordt namelijk ook nog een moeilijkheidsfactor bepaald, die afhangt van de mate van inventiviteit van de zojuist ondernomen zelfmoordpoging. Deze factor wordt vermenigvuldigd met het puntentotaal. De resultaten van de vier sprongen worden bij elkaar geteld en degene met de meeste punten is winnaar.

4 x 400 meter estafette
Dit onderdeel kan zowel tegen de computer als tegen een andere speler worden afgewikkeld. Om tegen een andere speler uit te komen moeten echter wel twee joysticks zijn aangesloten. Nadat de vuurknop is ingedrukt, stelt de eerste loper zich op aan de startlijn. Het aftellen begint als de twee deelnemers klaar staan.
Op het moment dat het startschot wordt gelost beweeg je de joystick naar rechts. Te vroeg vertrekken resulteert in een valste start, en degene die twee valse starts heeft veroorzaakt wordt gediskwalificeerd. Is de start goed verlopen dan moet je de balk die onder in het beeld zichtbaar is goed in het oog houden. Deze geeft namelijk aan hoeveel energie je nog hebt.
Met de joystick naar rechts is de loper aan het sprinten. Dit kost natuurlijk veel energie. Met de joystick in de neutrale stand wordt er gewoon gerend en wordt de energie gelijkmatig verdeeld. Als je de joystick naar links houdt, remt de atleet snelheid en bouwt daarmee langzaam nieuwe energie op.
Het vinden van de juiste balans is het grote probleem. Als je een loper laat sprinten terwijl hij over weinig energie beschikt, zal hij instorten en de strijd verliezen. Als je de atleet te veel vaart laat inhouden raakt hij te ver achterop en is ook kansloos. Ieder van de vier

teamleden heeft een uniek uithoudingsvermogen. Zo raakt bijvoorbeeld de ene sporter sneller vermoeid dan de andere. Om het stokje aan de volgende loper door te geven moet je op het juiste moment op de vuurknop drukken. Als dit te vroeg gebeurt, valt de stok en gaan kostbare seconden verloren. Het team met de snelste tijd schrijft de overwinning op zijn naam.

100 meter sprint
De start van dit onderdeel is identiek aan die van het vorige loopnummer. Alleen de methode van voortbewegen wijkt aanzienlijk af. In dit onderdeel zitten de deelnemers als bezetenen de joystick te teisteren door deze zo snel mogelijk van links naar rechts te rukken. Degene met de snelste tijd en het roodste hoofd heeft gewonnen.

Turnen
Het turnonderdeel dat hier wordt afgewerkt is de paardsprong. De naam van de speler die aan de beurt is wordt linksonder in het beeld vermeld. Links in het beeld staat een jong meisje klaar om de sprong te wagen. Eén maal de vuurknop indrukken laat haar van start gaan, en na de tweede maal springt zij op de springplank. Hoe dichter zij bij het uiteinde van de plank landt, des te meer vaart zal ze krijgen.



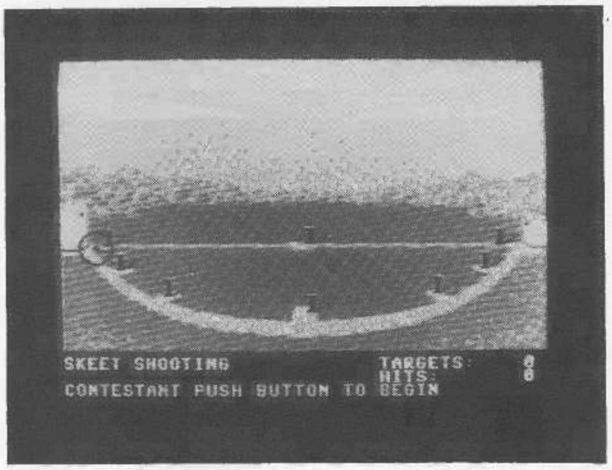
Het turnonderdeel paardspringen

Om haar een halve schroef te laten maken tijdens de afzet, duw je de joystick naar links of naar rechts. Vervolgens moet zij zich afzetten op het paard om voldoende hoogte te krijgen voor het uitvoeren van een of meerdere salto's (in het begin meestal mortale's).
De afzet vanaf het paard dient te geschieden op het moment dat zij bijna verticaal boven het toestel staat. Voor de afzet druk je nogmaals op de vuurknop. Beweeg nu de joystick naar voren om een snelle salto te maken en naar achteren om te strekken. Deze positie is noodzakelijk om goed te landen. Wij hebben nog steeds medelijden met de turnster als zij wederom op zeer realistische wijze onzacht met de vloer in aanraking komt. Mocht ze niet helemaal rechtstandig landen, dan kun je dit nog corrigeren door een stapje naar links of rechts te zetten.
De jury geeft na iedere sprong een cijfer. De resultaten van twee sprongen worden bij elkaar geteld om de eindstand te bepalen.
Indien de turnster de plank mist krijgt zij nog een tweede kans. Indien ook deze kans wordt gemist kent de jury 0,0 punten toe voor deze sprong.

4 x 100 meter estafette vrije slag
Net als bij de looponderdelen kan tegen de computer of tegen een andere tegenstander worden gespeeld. Na het startsein laat je de eerste zwemmer in het water duiken door de joystick naar rechts te bewegen. Na drie valse starts wordt de hele ploeg gediskwalificeerd. Om de vaart er in te houden druk je ritmisch op de vuurknop op het moment dat de arm van de zwemmer in het water verdwijnt. Aan het einde van de eerste baan laat je hem keren door de joystick naar links te duwen. Om hem door de volgende zwemmer te laten aflossen moet je aantikken en daarna de joystick naar rechts duwen.

100 meter vrije slag
Op de afstand na is dit onderdeel identiek aan het vorige.

Kleiduiven schieten
Het laatste onderdeel wordt gehouden op de schietbaan. Uit twee keten worden de kleiduiven gelanceerd. Er staan acht paaltjes in het veld. De wedstrijd begint bij het paaltje links onderaan. In beeld zie je een vizier dat je over het hele veld kunt bewegen. Wanneer de joystick in de neutrale stand staat gaat het vizier langzaam omlaag. Hiermee wordt de invloed van de zwaartekracht nagebootst.



Kleiduiven schieten

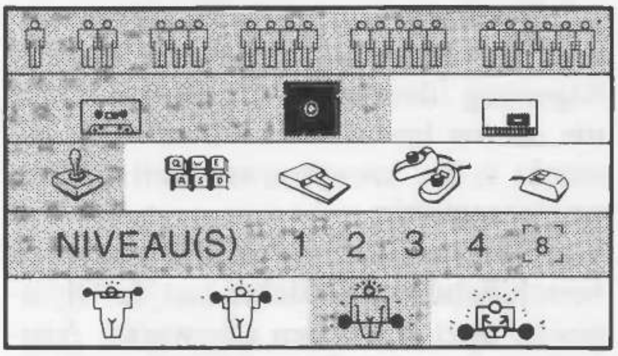
Druk nu op de vuurknop om de wedstrijd te laten beginnen. Een tweede druk op de knop lanceert de eerste kleiduif. Je krijgt voor iedere kleiduif slechts een patroon, dus weet goed wat je doet.
Nadat vijfentwintig duiven zijn gelanceerd is dit onderdeel ook afgelopen. Winnaar is degene die de meeste voltreffers heeft geplaatst.

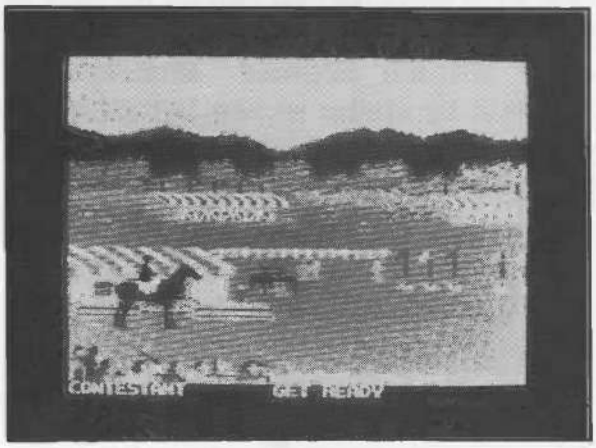
Na ieder onderdeel wordt gekeken of het oude wereldrecord is gebroken, of is geëvenaard. Is dit het geval, dan wordt het nieuwe record, onder vermelding van de naam van degene die dit heeft gevestigd, op diskette gesaved.
Aan het eind van het spel wordt de eindranglijst getoond. Hierop staan in volgorde van behaalde punten de namen van de deelnemers vermeld. Een gouden medaille levert 5 punten op, een zilveren 3 punten en een bronzen plak 1 punt.

De cassette versie van dit spel wijkt op een aantal punten af. Om te beginnen beslaat de diskette versie 1 diskette, terwijl hetzelfde spel twee cassettes beslaat. Als er gekozen wordt voor het oefenen of het spelen van een bepaald onderdeel zal de cassette eerst moeten worden afgespeeld, totdat het juiste deel van de band kan worden geladen. Tevens worden de records niet gesaved.

SUMMER GAMES II

Epyx | Ariolasoft





Doel

In dit spel is het de bedoeling in acht takken van sport door te dringen tot de wereldtop. De onderdelen waarin het eremetaal is te winnen zijn achtereenvolgens: Hink-stap-sprong, roeien, speerwerpen, paardrijden, hoogspringen, schermen, wielrennen en kayak varen.

Beschrijving

Zodra het titelscherm in beeld komt kun je op de vuurknop drukken waarna de rest van het spel wordt geladen. Vervolgens verschijnt het hoofdmenu. Uit dit menu kan men verschillende keuzen maken.
De eerste optie die openstaat is het strijd leveren op alle onderdelen. Wanneer hiervoor is gekozen door een druk op de vuurknop toont het beeldscherm een aantal vlaggen. De spelers moeten nu één voor één hun naam intikken en aangeven voor welk land ze willen uitkomen. Dit gebeurt door de grote cursor met behulp van de joystick naar de vlag van het favoriete land te bewegen. Een druk op de vuurknop laat het betreffende volkslied weerklinken. De nationale hymne kan eventueel worden onderbroken door de joystick naar rechts of naar links te bewegen. Als alle spelers op deze wijze hun voorkeur hebben uitgesproken toont het beeldscherm als laatste controle een opsomming van de namen van de spelers en het land waardoor zij zijn uitgezonden. Is er toch nog een foutje ingeslopen dan kan dit nog worden hersteld. Hiertoe moet het pijltje worden bewogen naar 'NO'. Na een druk op de vuurknop moeten de namen en de landen opnieuw worden ingegeven. Men kan ook de namen en/of de landen wijzigen nadat de toets <N> is ingedrukt. Het is niet mogelijk om twee maal dezelfde naam in te voeren. Er kunnen echter wel meerdere spelers voor hetzelfde land uitkomen. Als alles goed is ingevoerd start het spel nadat de vuurknop of de toets <Y> is ingedrukt.
De tweede mogelijkheid is het uitkomen op een aantal (vooraf in te stellen) sportonderdelen. Ook nu weer moeten eerst de namen en de landen worden ingevoerd. Vervolgens kan men met behulp van de joystick, of door het aanslaan van het betreffende cijfer, aangeven in welke takken van sport men wil strijden. De uitgekozen onderdeien lichten helder op. Als alle gewenste takken van sport zijn ingesteld moet het

pijltje naar het woord 'DONE' worden bewogen.
Om de Spelen te laten aanvangen druk je op de vuurknop. Wanneer voor optie drie is gekozen wordt er een onderdeel gespeeld. Dit onderdeel kan ook weer door middel van de joystick of door het aanslaan van het betreffende cijfer worden bepaald. Mogelijkheid vier laat de speler in een bepaalde tak van sport oefenen. Hier kan alleen een keuze worden bepaald door middel van de joystick. Een speler kan net zo lang trainen op een bepaald onderdeel totdat hij of zij voldoende zelfvertrouwen heeft gekregen. De behaalde scores worden nu wel getoond, doch niet bijgehouden. Het vestigen van records is dan ook niet mogelijk tijdens het oefenen. Optie vijf vraagt of er met één of met twee joysticks wordt gespeeld. Het juist aangeven hiervan is belangrijk voor de onderdelen roeien, schermen en wielrennen. Wanneer er met twee joysticks wordt gespeeld nemen twee spelers het tegen elkaar op.
Als men over slechts één joystick beschikt betreden de spelers na elkaar het strijdperk tegen een door de computer bestuurde tegenstander.
Volgens de handleiding van het spel kunnen vanuit Summer Games II ook de evenementen van Summer Games I worden geladen. Dit zou alleen werken met de "U.S. Gold" versie van het spel. Op deze manier zou een programma van maar liefst 16 takken van sport kunnen worden afgewerkt. Ondanks het feit dat we wel degelijk over de "U.S. Gold" versie beschikken is ons dit helaas niet gelukt. Wij hebben begrepen dat deze fout in de latere release is hersteld.

Als je na uren ploeteren nog steeds geen nieuw wereldrecord hebt gevestigd kun je controleren hoe ver je nog van deze heuglijke gebeurtenis verwijderd bent. Nummer zeven van het menu laat namelijk de huidige records zien. Bij de diskette versie zijn dit de hoogste scores aller tijden. De cassette versie van het spel houdt alleen de records bij van de huidige sessie. Na het uitschakelen van de computer zijn de records uit het geheugen verdwenen.
Met keuze acht kan de openingsceremonie nogmaals worden bewonderd. Wanneer je ook Summer Games I bezit zal dit minder aantrekkelijk zijn aangezien die van Summer Games II hieraan nagenoeg identiek is. De laatste keuze die uit het hoofdmenu kan worden gemaakt is het aanschouwen van de sluitingsceremonie.
Voor het echter zover is zullen eerst de verschillende onderdelen van de Olympische Spelen worden afgewerkt. Aangezien Summer Games II maar liefst drie kanten van de twee diskettes beslaat moet op gezette tijden de diskette worden omgedraaid of verwisseld. Wanneer dit moet gebeuren, en welke kant van de diskette dan in de drive moet worden gestopt geeft het programma aan. Dan nu de eerste tak van sport.

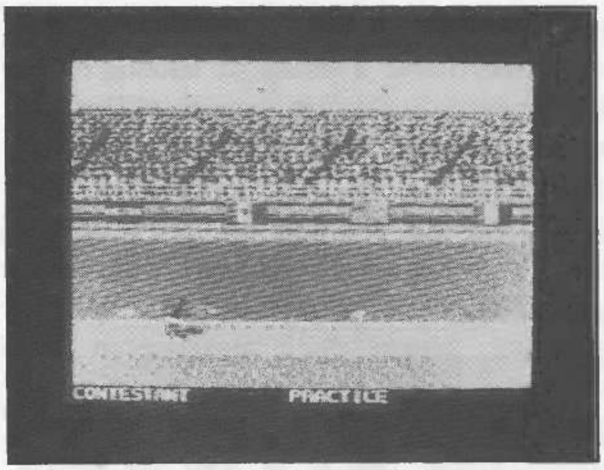
HINK-STAP-SPRONG

Het publiek zit al ongeduldig te wachten op de eerste deelnemer. Om de aanloop te beginnen moet je de vuurknop indrukken. De atleet komt nu op gang en versnelt zijn pas. Aangekomen bij de witte streep wordt het eerste stadium van de hink-stap-sprong ingezet door de joystick naar rechts te duwen. Voor de stap moet de joystick nogmaals naar rechts worden bewogen. Om af te zetten voor de sprong moet de joystick naar links worden gedrukt. Vervolgens moet de joystick naar boven worden bewogen om de kracht van de afzet te vergroten en voor een geslaagde landing zorg te dragen. Na een goede landing kijkt de atleet even naar de voetafdrukken in het rulle zand achter zich om de gesprongen afstand te schatten. Vervolgens zwaait hij naar het juichende publiek terwijl op het grote videoscherm

boven de tribunes zijn verrichtingen nog eens te zien zijn. Het eerste deel van de hink-stap-sprong moet zijn begonnen voordat de witte lijn is gepasseerd. Is dit niet gebeurd, dan verschijnt de melding "FAULT" in beeld en de poging is ongeldig. Wanneer de atleet is gevallen krabbelt hij overeind en laat deemoedig het hoofd zakken. Voor de volgende sprong moet je de vuurknop indrukken. Het beste resultaat na drie pogingen telt als eindscore. Het volgende onderdeel dat op het programma staat is:

ROEIEN
Dit onderdeel kan zowel tegen een andere (menselijke) deelnemer als tegen de computer worden afgewerkt. Dit is afhankelijk van de bij het begin van het spel gemaakte keuze met betrekking tot het aantal joysticks. Ook is het aantal spelers van invloed.
Wanneer met twee joysticks wordt gespeeld komen steeds twee spelers tegen elkaar uit. Speelt men met één joystick dan moeten alle deelnemers het tegen de computer opnemen. Bij een oneven aantal spelers moet de laatste speler het tegen de computer opnemen.
Het beeldscherm is opgesplitst in twee delen. Voor iedere speler geeft een gele balk onder aan het beeld de snelheid aan. Om vooruit te komen moeten de riemen met de joystick worden bewogen. De joystick dient hiertoe in het juiste ritme afwisselend naar links en rechts te worden geduwd. Winnaar is degene die de afstand van 250 meter in de snelste tijd heeft afgelegd.
Het derde onderdeel dat op het drukke programma staat is weer een atletieknummer.

SPEERWERPEN
Ook hier mag men weer drie pogingen wagen. De beste worp telt uiteindelijk voor de bepaling van de winnaar. Nadat de vuurknop is ingedrukt begint de sporter zijn aanloop. Om snelheid te

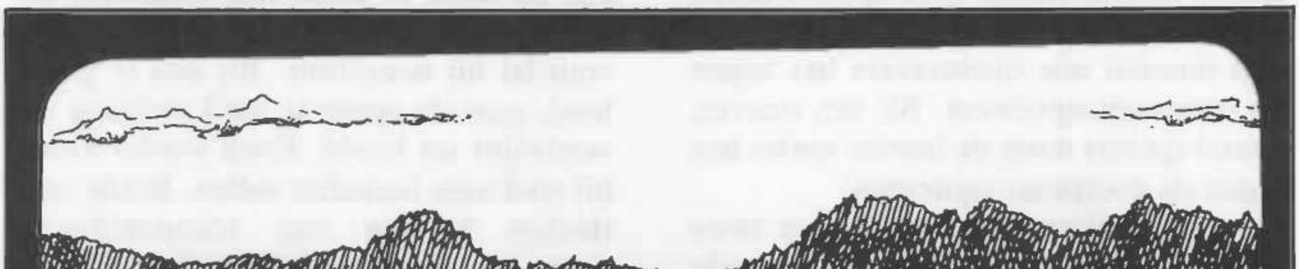


De aanloop voor het speerwerpen

ontwikkelen moet je de vuurknop zo vaak mogelijk indrukken voordat de witte lijn is bereikt. Ongeveer anderhalve stap voor deze lijn duw je de joystick naar links om af te remmen. Hoe langer de joystick naar links gedrukt blijft, des te groter wordt de hoek waaronder de speer wordt geworpen. Zodra je de joystick in de neutrale stand laat terugspringen wordt de speer geworpen.
Als de hoek te klein was beschrijft de speer een korte, lage baan door de lucht voordat hij neerkomt. Bij een te grote hoek gaat de speer te steil omhoog en verdwijnt uit beeld. Even verder komt hij steil naar beneden vallen. Beide methoden hebben een teleurstellende worp tot gevolg. Voldoende snelheid van de atleet voordat de speer geworpen wordt is ook zeer belangrijk. Door experimenteren moet de ideale hoek waaronder de speer wordt geworpen worden gevonden. Een goede beheersing van dit onderdeel maakt worpen van meer dan 90 meter mogelijk.
Het volgende nummer.

PAARDRIJDEN
Nadat de vuurknop is ingedrukt begint het aftellen. Op het teken "GO" kun je vertrekken. Om snelheid te krijgen moet de joystick een aantal malen naar voren worden geduwd. Het duurt niet lang voordat de eerste hindernis opdoemt. Een sprong wordt ingezet door de joystick naar rechts te bewegen wan-

neer het paard nog op enige afstand van de hindernis is. Tijdens de sprong moeten de teugels worden aangetrokken om te voorkomen dat de hindernis een struikelblok wordt. Om heelhuis te landen dient de joystick op het moment dat de voorpoten van het paard de grond weer raken naar links te worden geduwd. Mocht deze manoeuvre niet correct worden uitgevoerd dan gaat het paard door de knieën en wordt de ruiter afgeworpen. Nadat je van de schrik bent bekomen kun je het dier weer bestijgen door op de vuurknop te drukken. Als je de hindernis te dicht bent genaderd voordat de sprong wordt ingezet heeft dat een weigering van het paard tot gevolg. Als dit is gebeurd moet de joystick naar achteren worden getrokken. Het paard draait zich dan om en loopt een eindje terug voor een nieuwe aanloop. Zodra je denkt op voldoende afstand van de hindernis te staan beweeg je de joystick naar voren. Hierdoor draait het paard zich weer om en begint een nieuwe aanloop. Vallen en weigeren zijn echter niet de enige twee problemen waar de ruiter mee te maken krijgt. Het parcours moet namelijk binnen een bepaalde tijd worden afgelegd. De hiervoor beschikbare tijd bedraagt 100 seconden. Als je deze tijd overschrijdt word je gediskwalificeerd. Als het aantal strafseconden door vallen en weigeringen 99 passeert volgt onherroepelijk een diskwalificatie. Iedere val kost 6 strafseconden, terwijl een weigering met maar liefst 20 seconden wordt bestraft. Alle opgelopen strafseconden worden bij de gebruikte tijd geteld. Winnaar is de speler die de twaalf hindernissen in de kortste tijd heeft genomen.
Het moeilijkst onder de knie te krijgen onderdeel van de Olympische disciplines is het volgende.



De ruiter is klaar voor het concours hippique

HOOGSPRINGEN

De wedstrijd begint bij een hoogte van 1.50 meter. In de onderste balk van het scherm wordt de vraag gesteld of je de huidige hoogte wilt springen. Wanneer je over een ongezonde hoeveelheid zelfvertrouwen beschikt kun je deze hoogte overslaan door de joystick naar links te bewegen. Daarna staan de volgende deelnemers voor dezelfde keuze. Om een hoogte te springen dient de joystick naar rechts te worden geduwd.

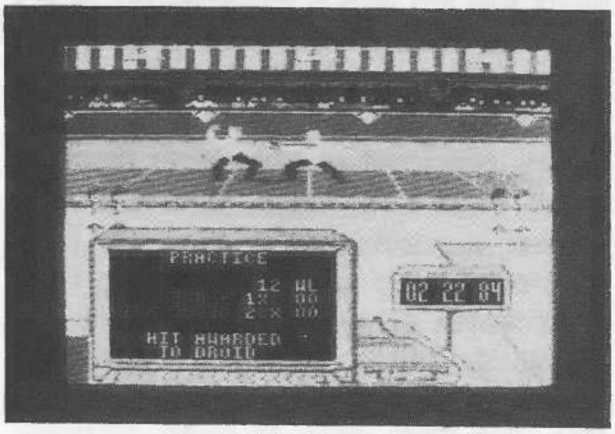
De atleet verschijnt nu aan het begin van de baan waar hij zijn aanloop begint nadat de joystick naar rechts is geduwd. Om voldoende snelheid te ontwikkelen moet de joystick steeds naar rechts worden bewogen in het loopritme. Om de afstand tot de lat te verkleinen duw je de joystick naar voren. Het vergroten van deze afstand gebeurt door de joystick naar achteren te trekken.
Zodra je bij de eerste paal bent aangekomen spring je door op de vuurknop te drukken. Als de atleet door de lucht zweeft moet de joystick naar voren worden geduwd om hem het laatste zetje over de lat te geven.
Het kan gebeuren dat de atleet net niet voldoende snelheid heeft, of te ver van de lat is verwijderd. Je kunt dan besluiten om niet te springen. De atleet loopt dan door naar het einde van de baan, en de poging kan ongestraft opnieuw worden gewaagd.

Wanneer de sprong gelukt is heft de atleet de armen, en het publiek begint te juichen. Na een mislukte sprong valt de lat en onder doodse stilte van het publiek gaat de atleet zich staan schamen.
Elke speler heeft voor iedere hoogte drie kansen. Als de derde poging is mislukt is de atleet uitgeschakeld. Winnaar is de speler die het laatst uit de strijd wordt genomen.
Na deze zware inspanning volgt een edele tak van sport.

SCHERMEN

De wijze waarop de strijd op dit onderdeel wordt geleverd is afhankelijk van het aantal gebruikte joysticks dat bij het begin van het spel is aangegeven. Wanneer met twee joysticks wordt gespeeld komen twee tegenstanders direct tegen elkaar uit. Beschikt men echter over slechts één joystick, dan moet de computer worden verslagen. Wanneer twee spelers tegenover elkaar op de piste aantreden is de speler wiens naam het eerst wordt genoemd de linker speler. Nadat de linker speler de vuurknop heeft ingedrukt begint de strijd.
Om naar links en naar rechts te lopen over de piste moet de vuurknop worden ingedrukt terwijl de joystick wordt bewogen. Als de spelers elkaar tot op korte afstand zijn genaderd kunnen ze verdedigen of aanvallen. Door de joystick omhoog of omlaag te drukken kan de floret op gelijke hoogte met die van de tegenstander worden gebracht. Naar links en rechts bewegen van de joystick heeft tot gevolg dat de floret naar de uiterste linker of rechter zijde wordt bewogen. Vanuit deze positie kan de floret van de tegenstander worden geraakt door het eigen wapen van de andere kant terug te zwaaien. Als deze beweging correct is uitgevoerd kan de tegenstander zich korte tijd niet bewegen. Het is dan tijd om tot de aanval over te gaan. Terwijl de vuurknop is ingedrukt beweeg je de joystick naar voren om toe te slaan en daarna in een verdedigende positie terug te keren. De vuurknop indrukken en de joystick naar achteren trekken heeft tot gevolg dat je na de aanval verder naar voren oprukt. Iedere treffer levert een punt op. Als de linker speler een treffer plaatst knippert het groene licht. De treffers van de rechter speler worden door het rode licht aangegeven. De spelers moeten proberen binnen drie minuten vijf punten te scoren. Wanneer beide spelers elkaar gelijktijdig raken worden geen punten toegekend, en gaan de witte

lichten branden.
Er wordt een halve competitie gespeeld zodat alle spelers tegen elkaar moeten strijden.



De robot heeft een treffer geplaatst

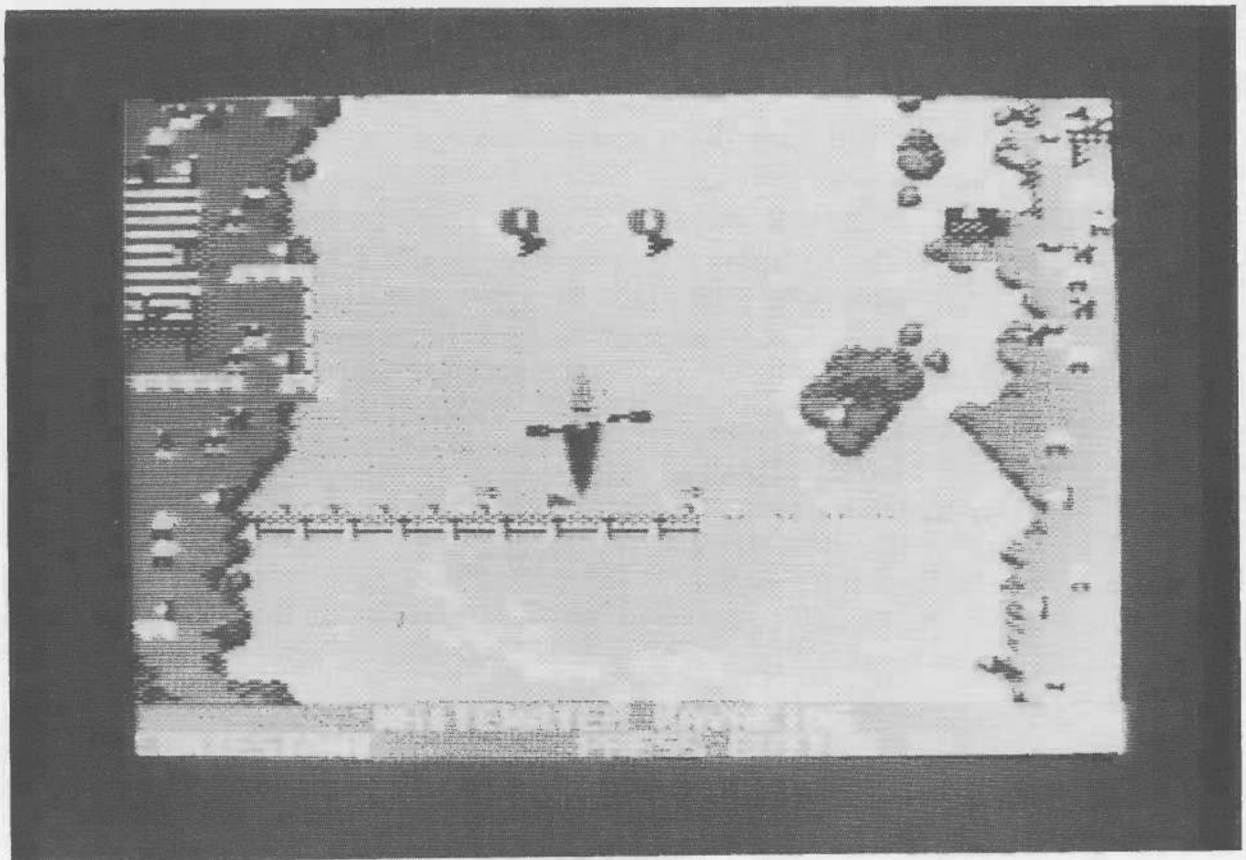
Het scorebord toont de stand van de huidige partij. Hiernaast staat onder de letter "W" en "L" het aantal reeds gewonnen (W) en verloren (L) wedstrijden van de spelers. Is de stand na drie minuten zuivere speeltijd gelijk, dan volgt een verlenging van 1 minuut. Tijdens deze verlenging wordt de speler die de eerste treffer plaatst ("SUDDEN DEATH") tot winnaar uitgeroepen. Wanneer in deze extra minuut onverhoopt niemand scoort, dan worden beide spelers tot verliezer uitgeroepen. Het is voorts van het grootste belang om je niet te ver naar achteren te laten dringen. Als een speler aan het eind van de piste terechtkomt kost dit hem namelijk een punt. Voordat de grens wordt bereikt verschijnt onder in het scorebord een waarschuwing.
Voor het bepalen van de eindstand worden de gescoorde punten verminderd met de geïncasseerde treffers. De speler met het hoogste saldo krijgt de gouden medaille. Wanneer alle acht spelers dezelfde score zouden halen worden acht gouden medailles uitgereikt. Indien er met één joystick wordt gespeeld werken de spelers ieder op hun beurt een partij tegen de computer af. Ook nu weer is de speler met het hoogste saldo winnaar. Wanneer men op dit onderdeel oefent heeft men na het eerste gevecht de mogelijkheid om de speelsterkte van de computer te bepalen.
Het volgende onderdeel is het wat minder edele wielrennen.

WIELRENNEN
Ook in deze tak van sport kunnen de spelers (afhankelijk van het aantal joysticks) tegen elkaar aantreden of het opnemen tegen de computer. Nadat de deelnemers hun vuurknop hebben ingedrukt begint het aftellen. Net als bij het roeien is het beeldscherm opgesplitst in twee delen. Naast de verstreken tijd is een pijltje zichtbaar. Door het ronddraaien van de joystick kan het pijltje met de wijzers van de klok mee worden bewogen. De bedoeling is hier om het pijltje in het zelfde tempo te laten draaien als de pedalen. De richting waarin de joystick wordt bewogen moet gelijk lopen met de richting die het pijltje aanwijst. In de balk rechtsonder het beeld kan de snelheid worden afgelezen. De speler met de snelste tijd verovert uiteraard de gouden plak.
We zijn nu alweer toe aan het laatste onderdeel van deze dag.

KAYAK VAREN
Als je mentaal voldoende bent voorbereid op de gevaren die schuilen in het wildwatervaren druk je op de vuurknop. Het parcours bestaat uit 15 poortjes waar doorheen moet worden gepeddeld. Om de zaken niet nog eenvoudiger te maken dan ze al zijn is de rivier bezaaid met rotsblokken, en zijn hier en daar verraderlijke stroomversnellingen aanwezig. Het besturen van de kayak met de joystick werkt zoals je dat zou verwachten. Naar voor en achter om in de betreffende richting te peddelen, en naar links en rechts om bochten te maken.
Let er wel op dat wanneer je de joystick in een bepaalde richting gedrukt houdt er slechts één maal wordt gepeddeld. Om dit vaker achter elkaar te doen

moet de joystick steeds in de neutrale stand worden teruggebracht.
Het parcours kent drie verschillende typen poortjes. De twaalf normale zijn herkenbaar aan het rode vlaggetje aan de linkerkant. Voorts zijn er twee poortjes die achteruit varend moeten worden gepasseerd. Deze zijn herkenbaar aan de gele vlag met de letter "R" (Reverse). Poortje nummer tien is een speciaal geval. Dit moet vooruit worden doorgevaren, maar stroomopwaarts. Hier staat de rode vlag aan de rechterkant.

Het missen van een poortje, het in de verkeerde richting doorvaren ervan of het passeren in de verkeerde volgorde kost twintig strafseconden. Nadat het parcours is afgelegd volgt een overzicht van het hele traject. Hierop wordt per poortje aangegeven of het op de juiste wijze is gepasseerd. Is er ergens een fout gemaakt dan wordt dit bij het betreffende poortje gemeld. De tijd waarin het parcours is afgelegd wordt vermeerderd met het aantal strafseconden. De speler met de snelste eindtijd is winnaar van dit onderdeel.
Nadat deze niet geringe prestaties zijn geleverd mogen de spelers even onderuit zakken om van de "Après-Olympique" te genieten.
Het is tijd geworden voor de sluitingsceremonie van de Olympische Spelen. Boven de tribunes wordt de hemel langzaam donkerder. Net als destijds in Los Angeles tekent zich tegen de duister geworden lucht plotseling een silhouet af. Wanneer dit naderbij is gekomen blijkt dit een zich op futuristische wijze voortbewegend persoon te zijn. Voor de voortstuwing wordt gebruik gemaakt van een zogenaamd "jetpack". Na een paar rondjes door het stadion vervolgt deze eenzame vlieger vrolijk zwaaiend zijn weg en dooft de Olympische vlam langzaam. Nadat je jezelf eerst nog even heldhaftig door de commercials hebt geslagen barst een fantastisch vuurwerk los. Net als op Koninginnedag zal het moeilijk blijken bewonderende ooooh's en aaaah's te onderdrukken.



De start van het onderdeel kayak varen

Speeltips

HINK-STAP-SPRONG

Bij dit onderdeel is de timing uiterst kritiek. Exact op het moment dat de atleet de grond raakt moet de joystick in de juiste richting worden bewogen. Een sprong van 17 meter is heel behoorlijk.

ROEIEN

Beweeg de joystick eerst naar links om de riemen in de juiste uitgangspositie te krijgen. Hou vervolgens de snelheidsmeter nauwlettend in het oog, en beweeg de joystick op de juiste momenten naar rechts en links. Gaandeweg kan het tempo langzaam worden opgevoerd.

SPEERWERPEN

Hoe vaker je tijdens de aanloop de vuurknop indrukt, des te sneller ren je naar de eindstreep. Stop ongeveer anderhalve stap voor de streep met het indrukken van de vuurknop en trek de joystick naar links. Hou de joystick niet te lang in deze positie anders wordt de hoek waarmee de speer wordt geworpen te groot. Ideaal is het wanneer de speer net bovenin het beeld horizontaal vliegt. De loopsnelheid heeft grote invloed op de afstand van de worp.

PAARDRIJDEN

Beweeg de joystick naar links op het moment dat de voorbenen van het paard de grond weer raken na een sprong. Kom niet te dicht bij de hindernissen voordat je springt anders weigert het paard.

HOOGSPRINGEN

Beweeg de joystick in het loopritme naar rechts om snelheid te winnen. Spring onmiddellijk na het passeren van de eerste paal. Als de atleet in de lucht hangt moet je de joystick naar voren duwen om over de lat te komen. Hou de joystick naar voren gedrukt totdat hij is geland.

SCHERMEN

Als je in een bepaalde richting loopt moet de joystick eerst in de neutrale stand staan voordat een nieuw commando wordt herkend.

Wanneer je tegen de computer speelt win je altijd door onmiddellijk nadat de klok is gaan lopen de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar achteren te trekken. In 40% van alle gevallen plaats je op deze wijze een treffer. In 59% van de gevallen word je op hetzelfde moment geraakt door de computer, maar deze punten tellen niet. De kans dat de computer een punt scoort is slechts 1%

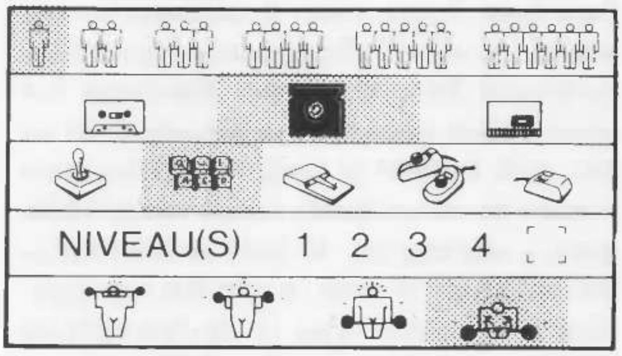
WIELRENNEN

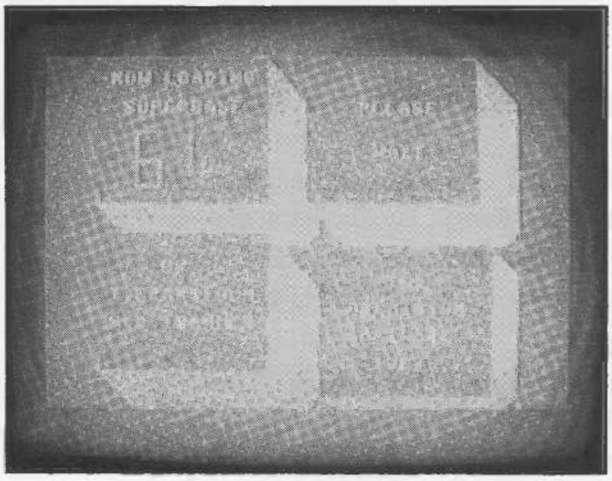
Draai beheerst aan de joystick en hou het ritme vast. Als je eenmaal op snelheid bent gekomen betekent een misser dat de riante voorsprong omslaat in een fatale achterstand.

KAYAK VAREN

Passeer de poortjes altijd met de rode vlag aan je linkerhand. Na het eerste poortje moet je links aanhouden voor de nummers twee en drie. Meteen na het derde poortje moet je naar rechts voor de vierde, terwijl nummer vijf hier weer links van ligt. Na het vijfde poortje kom je twee grote rotsformaties tegen. Laat deze links liggen en draai een halve slag zodat je achteruit door nummer zes heen kunt varen. Meteen na doorkomst van dit poortje moet je vaart minderen en weer vooruit varen want de volgende poort ligt er vlak achter. Na poort zeven moet je naar links toe voor nummers acht en negen. Vervolgens moet je terug peddelen naar nummer tien. Deze moet vooruit varend in tegengestelde richting worden genomen. Tijdens het passeren van poortje elf moet je vaart minderen door achteruit te peddelen. Er is hier namelijk een stroomversnelling en het volgende poortje ligt er vlak achter. Na nummer twaalf moet je naar links en weer een halve slag draaien om nummer dertien achteruit door te varen. Meteen hierna weer in de juiste richting draaien en tussen het grote rotsblok rechts en de oever doorvaren. Na het voorlaatste poortje ga je weer naar links voor nummer vijftien en de finish.

Precision Software T. Cranstoun & S.D. Tranmer





Doel

Superbase is een programma, met behulp waarvan je bepaalde gegevens kunt bewaren, opzoeken, veranderen, bewerken, afdrukken en onderhouden. Het programma bevat een aantal commando's die je direct of via één van de menu's kunt hanteren. Doordat hiernaast vrijwel alle BASIC-commando's gebruikt kunnen worden, zijn de mogelijkheden van dit programma vrijwel onbegrensd. De geavanceerdheid van dit programma wordt gecompleteerd door het feit dat de mogelijkheid bestaat Superbase te koppelen aan tekstverwerkende programmatuur.

Beschrijving

Het is pas zinvol om met Superbase te gaan werken wanneer je een aantal gegevens hebt, die je op een overzichtelijke manier wilt bewaren. Dit kan van alles zijn: de inhoud van je boekenkast, de adressen van vrienden of bekenden, betaalde en openstaande rekeningen, of belastingformulieren.
Een aantal bij elkaar behorende gegevens noem je een bestand. Een bestand kan dus bestaan uit een aantal boektitels, adressen, rekeningen en dergelijk. Een bestand is opgebouwd uit ''records''. 1 record is dan 1 boektitel, 1 adres of 1 rekening. Een record is weer opgebouwd uit een aantal ''variabelen''. Het record 'boektitel' kan bijvoorbeeld uit de variabelen 'naam auteur', 'titel boek' en 'uitgeverij' bestaan. De variabele is de kleinste eenheid informatie, die je kunt bewaren. De grootste eenheid is de database. In een data-base kunnen maximaal 15 bestanden bewaard worden. Je kunt net zoveel data-bases maken als je zelf wilt.

De beste manier om met Superbase te leren werken is door het zo snel en zo vaak mogelijk te gaan gebruiken. In deze handleiding zullen wij eerst uitleggen hoe je het programma moet starten. Daarna wordt verteld hoe je een bestand maakt en hoe je gegevens kunt bewaren. Voorts wordt beschreven hoe je gegevens op kunt zoeken, kunt veranderen, bewerken en afdrukken. De handleiding wordt afgesloten met een uiteenzetting over de directe commando's en het zelf programmeren.

Het starten van Superbase.

Voor het werken met Superbase heb je twee diskettes nodig; de Superbase-diskette en een diskette om gegevens op te zetten: de werkdiskette. Gebruikers met een cartridge wordt geadviseerd deze eerst te verwijderen.

Superbase werkt namelijk niet met een cartridge. Stop de Superbase diskette in de drive en laad het programma met <LOAD "SB",8,1>. Na een flinke tijd wachten verschijnt de volgende mededeling op het scherm:
'Remove program disk
Insert data disk and press return
or
press F1 to create data disk'.

Wanneer je al een werkdiskette hebt aangemaakt, kun je nu de Superbase-diskette verwisselen met de werk-diskette en na het intoetsen van <RETURN> aan de slag gaan.
In het andere geval stop je een lege diskette in de drive en drukt op <F1>, gevolgd door <RETURN>. Een nieuwe mededeling verschijnt op het scherm: 'All data on drive will be destroyed, are you sure? Druk op <Y> als de diskette in de drive inderdaad geleegd mag worden. De volgende mededeling verschijnt op het scherm: 'Enter disk name, id.'Type nu een willekeurige naam voor de diskette in en druk op <RETURN>. Met de mededeling 'Insert source disk' word je gevraagd de werk-diskette weer te verwisselen met de Superbase-diskette. Volg dit advies op en druk op <RETURN>.
Je zult het verwisselen van diskettes nog een aantal malen moeten herhalen. Volg hiervoor gewoon de berichten op het scherm op. De werkdiskette is klaar voor gebruik wanneer het normale beginscherm van Commodore-64 verschijnt. Om met de diskette te kunnen werken moet je de Superbase-diskette opnieuw laden. Daarna stop je de aangemaakte werk-diskette in de drive en drukt op <RETURN>. De mededeling 'Enter a database name' verschijnt dan op het scherm.

Voordat we nu overgaan tot het invoeren van allerlei gegevens, zullen we eerst een kijkje nemen in de beide hoofdmenu's van Superbase. Dit is mogelijk, doordat de werkdiskette al een database, genaamd 'training' bevat.

Toets, na het verschijnen van het bericht 'Enter a database name' het woord <TRAINING> in, gevolgd door <RETURN>. Er verschijnt een bescheiden lijst van bestanden, die al in deze data-base zijn gezet, op het scherm. De bestanden worden hier 'files' genoemd. Wanneer je nu op <RETURN> toetst, kom je in het eerste menu terecht.

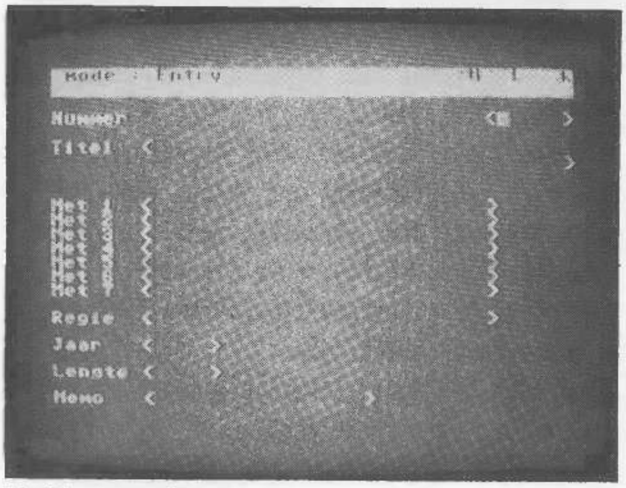
Superbase bevat twee hoofdmenu's, van waaruit je vrijwel alle gewenste gegevensbewerkingen kunt verrichten. Bovenaan het scherm staat vermeld in welk menu je zit en met welk bestand je bezig bent. Hieronder worden de verschillende opties van de beide menu's uiteengezet. Je kunt ze even inkijken, maar als je staat te popelen om gegevens in te voeren kun je de beschrijving beter overslaan.
Het eerste menu omvat de volgende functies.

<F1> - Enter: deze functie gebruik je om gegevens in te voeren. Ga terug naar menu 1 met <F1> en <q>.
<F2> - Select: hiermee kom je in een nieuw menu, dat je kunt gebruiken om records op te zoeken en af te drukken.
Ga terug naar menu 1 met <RETURN>.
<F3> - Find: dit gebruik je om een aantal records op te zoeken, die een gemeenschappelijk kenmerk hebben. Ga terug naar menu 1 met <F1> en <q>.
<F4> - Output: gebruik deze functietoets om gegevens naar het scherm te halen of te printen. Ga terug naar menu 1 met <RETURN>.
<F5> - Calc: met deze functie kun je berekeningen uitvoeren, naar het scherm halen of bewaren. Alle BASIC-functies kunnen hierbij gebruikt worden. Ga terug naar menu 1 met <RETURN>.
<F6> - Report: met deze functie kun je een verslag maken van gegevens

NFO<F3> - uit een bestand. Ga terug naar menu 1 met <RETURN>.

<F7> - Execute: hiermee kun je een van tevoren gemaakt programma laten uitvoeren. Ga met <RETURN> terug naar menu 1.

<F8> - Help: onder deze functie is een korte uitleg van alle functies uit het menu te zien.



Het invoerscherm

Door vanuit het eerste menu op <RETURN> te toetsen kom je in het tweede menu. Het tweede menu omvat de volgende functies:

<F1> - File: dit gebruik je om een bestand te veranderen of een nieuw bestand te maken. In een database kunnen maximaal 15 bestanden worden bewaard. Met <RETURN> kom je terug in menu 2.

<F2> - Format: hiermee maak je de layout van records van een bestand. Je kunt maximaal vier schermen gebruiken. Met <F1> en <q> kom je terug in menu 2.

<F3> - Batch: met behulp van deze functie kun je berekeningen uitvoeren op alle of een aantal geselecteerde records uit een bestand. Ga met <RETURN> terug naar menu 2.

<F4> - Sort: volgens een bepaald criterium kun je een aantal records tijdelijk sorteren. Deze tijdelijk van volgorde veranderde lijst kun je gebruiken voor output, batch, report of select. Met <RETURN> kom je terug in het tweede menu.

<F5> - Prog: deze functie gebruik je als je zelf een programma wilt maken en bewaren. Naast de Superbase-commando's kun je alle BASIC-commando's gebruiken. Met <F1> en <q> kom je terug in menu 2.

<F6> - Maintain: met deze functie kom je in een nieuw menu om diskettes en databases te onderhouden en bij te werken. Ga terug naar menu 2 met <RETURN>.

<F7> - Memo: hiermee kun je bepaalde aantekeningen bewaren.

<F8> - Help: ook van de functies uit het tweede menu zijn onder de helptoets korte uiteenzettingen beschikbaar.

De commando's uit de beide menu's kun je met behulp van de functietoetsen uitvoeren. Je kunt ze ook direct op het scherm typen. Directe commando's hebben een bepaalde vorm:

- Primaire commando's moeten vooraan staan. Dit zijn de commando's uit de beide hoofdmenu's.
- Daarna volgen de secundaire commando's.
- De commando's worden gescheiden door een dubbele punt <:>.
- De commando's kunnen worden teruggeroepen door < ← >.
- De commando's worden met kleine letters getyped.

Aan het einde van dit artikel komen wij nog terug op de commando's en het zelf pro-

grammeren. Hier volstaan wij met een enkel voorbeeld.
Het commando <select next:display [varnaam]> betekent: zoek het volgende record op en beeld de variabele 'varnaam' af op het scherm.
Het commando <find "file 1" where [varwaarde] is ">100" : output print the records from "filei"> betekent: print alle records, waarbij de 'varwaarde' groter is dan 100.

Gegevens bewaren

Alle gegevens bewaar je in een bestand, dat onderdeel is van een data-base. Een database maak je door na de opdracht 'Enter a database name' een willekeurige naam van maximaal 16 tekens in te typen. Na het intoetsen van <RETURN> verschijnt ongetwijfeld het bericht 'Database does not exist: ceate it?' Beantwoord deze vraag met <Y>. Daarna word je gevraagd de naam van het bestand op te geven. Toets weer een willekeurige naam in, gevolgd door <RETURN>. Ook nu valt het Superbase direct op dat het door jou benoemde bestand nog niet bestaat. Geef weer als antwoord <Y> op de vraag of dit bestand gecrëerd moet worden. Op het scherm verschijnt het bericht: 'mode: Format'. Het scherm is verder helemaal leeg. Je moet het scherm gebruiken om de layout van de records in het bestand te maken.

Even ter herinnering: een bestand is opgebouwd uit records.
De records zijn te vergelijken met kaarten uit een kaartenbak. Er staan telkens dezelfde soort gegevens op. In een adressenbestand staat op elke kaart bijvoorbeeld een voornaam, achternaam, straat, woonplaats en telefoonnummer.
De gegevens op een kaart of record worden telkens in dezelfde volgorde bewaard. Deze volgorde stel je van tevoren vast door een layout voor alle records te maken. In de layout omschrijf je welke soort gegevens je op welke plaats in de records gaat bewaren. Dit doe je met de FORMAT-functie uit het tweede menu. Als je een niet-bestaand bestand hebt ingevuld bij de FILEfunctie, gaat het programma automatisch over naar de FORMATfunctie. In andere gevallen moet je deze functie selecteren met <F2> uit het tweede menu.

Je kunt zien dat je in de FORMAT-functie bent doordat linksboven een leeg scherm de tekst 'mode: format' staat vermeld.
Op dit lege scherm maak je de layout. Met de layout deel je het record in in een aantal stukken, recordvelden genaamd.
Ieder veld heeft een bepaalde afmeting en een bepaalde naam.
Met de naam van het veld verwijs je naar het soort informatie, dat je op deze plek gaat bewaren. De veldnaam mag maximaal 12 tekens lang zijn en mag geen spaties bevatten. Je mag niet twee dezelfde veldnamen in een record gebruiken.
Begin met het maken van de layout door een veldnaam in te typen. Beweeg de cursor dan een positie naar rechts en druk op <F1>. Hiermee geef je het begin van de te reserveren ruimte aan. Dan moet je bepalen welk type gegevens in dit veld komen te staan. Dit doe je door de eerste letter van een van de zeven veldtypes in te toetsen (zie: VELDTYPES).
Vervolgens breng je de cursor naar het einde van het veld.
De lengte van het veld blijft op het scherm zichtbaar door twee gearceerde vierkantjes, die het begin en einde van het veld aangeven. Bovendien wordt rechtsboven op het scherm het aantal posities aangegeven. Ook het gekozen veldtype wordt hier vermeld. Als de lengte van het veld naar wens is druk je op <RETURN>. Je kunt nu een tweede veldnaam invullen onder de eerste en dezelfde handelingen herhalen totdat alle veldnamen zijn gedefinieerd.

Als je per ongeluk een fout hebt gemaakt kun je dit herstellen door de cursor naar de foutieve tekst te brengen en op <F1> en <E> te drukken. Als je de merktekens van de veldlengte eveneens wilt verwijderen, moet je de cursor op het merkteken zetten

en op <F1> en <E> toetsen. Met <F1> en <INST/DEL> kun je een hele regel wissen. De tekst eronder wordt dan naar boven geschoven. Met <F1> en <SHIFT> <INST/DEL> voeg je een lege regel tussen de bestaande tekst. Wil je het hele scherm wissen dan gebruik je <F1> en <SHIFT> <CLR/HOME>.
Blijk je bij nader inzien helemaal geen layout te willen maken, dan kom met <F1> en <Q> weer terug in het tweede menu. De ventueel gemaakte layout wordt dan niet gesaved.

Wanneer het scherm helemaal vol is, kun je met <F1>en <+> een volgend layoutscherm krijgen. Er zijn in totaal vier layoutschermen beschikbaar. Je kunt er in bladeren door het indrukken van de <F1> en <+> of <-> toetsen.
De kleur van voor- en achtergrond van de tekens op het scherm kun je met <F1> en <I> veranderen voor een veld, en met <F1> en <S> voor het hele scherm. Wil je de layout printen, dan kan dit met <CTRL> <P>.

Veldtypes
Het veldtype verwijst naar het type informatie, dat je in een bepaald veld zult gaan bewaren. Voor elk te reserveren veld moet je aangeven tot welk type het behoort. Er zijn zeven veldtypes, waarnaar je met behulp van het intoetsen van de aangegeven toetsen kunt verwijzen.

<K><F1>:
sleutelveld, maximaal 30 tekens.
In elke layout moet minstens 1 sleutelveld voorkomen.
De sleutelvelden worden door het programma gebruikt om de records in alfabetische volgorde te bewaren. Wanneer je in het sleutelveld letters of woorden gaat bewaren, worden de records automatisch in een volgorde van A tot Z geplaatst. Gebruik je cijfers, dan wordt de volgorde van 0 tot 9 gehanteerd. Wanneer je meerdere cijfers in een sleutelveld gaat plaatsen moet je erop letten voorloopnullen te gebruiken. Als je dit niet doet worden de cijfers 2, 8, 10, 21 bewaard in de volgende volgorde: 10, 2, 21, 8. Het is overigens aan te raden de informatie in sleutelvelden zo kort mogelijk te houden. Dit versnelt namelijk het latere zoekwerk aanzienlijk. Bovendien kunnen dan meer records op de diskette worden opgeslagen.

<T>:
tekstveld, maximaal 255 tekens.
De ruimte binnen een tekstveld kun je gebruiken voor het bewaren van teksten, zoals namen, adressen, de inhoud van een boek of iets dergelijks.

<D>:
datumveld, maximaal 11 tekens.
Wanneer je een veld definieert als datumveld, verspringt de cursor automatisch 7 posities naar rechts. Dit is de minimale lengte van een datumveld.
Wanneer je hier later van allerlei data gaat invullen moet je dit op een speciale manier doen: eerst twee cijfers voor de dag, dan een drie-letterige afkorting in het Engels voor de maand en vervolgens twee cijfers voor het jaar, bijvoorbeeld 23may87. Een andere schrijfwijze van de datum accepteert het programma niet. Je kunt de lengte van het datumveld tot maximaal 11 posities verlengen ten behoeve van het noteren van de dag van de week. Dit doe je met de <INST/DEL> toets.

<N>:
numeriek veld, maximaal 9 cijfers voor en 4 na de decimale punt.
In een numeriek veld kun je alleen cijfers bewaren.
Het begin van een numeriek veld wordt op het scherm aangeduid met 'ʜ'. Bovenaan het scherm staat de veldlengte gedefinieerd als '1.0'. Dit betekent dat het veld een cijfer voor de decimale punt en 0 cijfers achter de decimale punt lang mag zijn. Wanneer je cijfers zonder decimalen wilt bewaren, breng je de cursor naar de gewenste lengte van het getal en drukt op <RETURN>. Wil je wel decimalen gebruiken, dan breng

je de cursor het aantal voor de komma te benutten cijfers naar rechts, drukt op de punt en gaat vervolgens het aantal achter de komma te benutten posities naar rechts. Druk dan op <RETURN>.

<R>: resultaatveld.
In het resultaatveld komt de uitkomst van een berekening van andere numerieke velden te staan. Nadat je <R> hebt ingetoetst, verschijnt de mededeling 'set result' bovenaan het scherm. Je moet nu het aantal te gebruiken posities invullen, zoals bij een numeriek veld. De berekening zelf mag je pas invullen wanneer de layout van het record helemaal klaar en gesaved is.

<C>: Constante-veld
Je noemt een veld 'constant' wanneer er informatie in moet staan, die voor alle records gelijk is. Bij de layout vul je in hoe lang dit veld moet zijn. Wat er in het constante-veld moet komen te staan vul je pas in wanneer de layout klaar en gesaved is. Dit zal dan automatisch worden ingevuld bij alle records die je later in zult voeren.

<SHIFT><C>: kalenderveld
Een kalenderveld wordt gebruikt voor het resultaat van een berekening met een datum. Evenals bij het datumveld verspringt de cursor hier automatisch 7 posities naar rechts. Ook nu is uitbreiding tot 11 posities mogelijk voor het noteren van de dag van de week. In eerste instantie bepaal je alleen de lengte van dit veld. De berekening zelf mag je pas invullen als de layout klaar en gesaved is.

<SHIFT><RETURN>: verplicht veld
Nadat je de lengte van het veld hebt vastgesteld kun je in plaats van <RETURN> ook <SHIFT><RETURN> intoetsen. Je maakt er dan een zogenaamd 'verplicht' veld van. Dit betekent dat je op deze plek altijd iets in *moet* vullen. Dit kun je gebruiken als op zo'n plek belangrijke gegevens komen te staan, die je per sé niet wilt vergeten. Een sleutelveld is automatisch een verplicht veld.

Nadat de layout van het record helemaal klaar is, moet je het saven. Dit doe je door op <F1> en <RUN/STOP> te drukken. Op het scherm veranderen de gearceerde blokjes, die het begin en einde van de velden aanduiden, in haakjes. Dan verschijnt het bericht 'enter calculation?'. Nu moet je de vaste waarde van de constant-velden en de berekeningen van resultaat- en kalendervelden invullen.
Bij het invullen van een berekening kun je de gangbare BASICsymbolen gebruiken:
<↑> = machtsverheffen
<*> = vermenigvuldigen
</> = delen
<+>= optellen
<-> = aftrekken.

Wanneer in een berekening meerdere bewerkingen voorkomen, is de prioriteit als volgt: eerst machtverheffen, dan vermenigvuldigen en delen en dan optellen en aftrekken. Je kunt van deze prioriteitsvolgorde afwijken door haakjes te gebruiken, bijvoorbeeld:
5 * 3 + 4 = 15 + 4 = 19, of
5 * (3 + 4) = 5 x 7 = 35.
De berekeningen in een kalender- of resultaatveld bevatten de uitkomsten van een bewerking van gegevens in de record.
Je verwijst naar deze gegevens door de veldnaam tussen haken te plaatsen. Bijvoorbeeld vemenigvuldig veld A met veld B schrijf je op als <[veldA]*[veldB]>. Nog een voorbeeld:
bereken 10% van veldA en tel dit bij veldB op schrijf je op als:
<10/100*[veldA]+[veldB]>. De uitkomsten van deze berekeningen worden automatisch voor elk record berekend en ingevuld in het resultaatveld.
Nadat je alle berekeningen en constanten hebt ingevuld, verschijnt de vraag 'Allow duplicate keys?' op het scherm.
Beantwoord deze vraag met <Y> of <N>. Wanneer je in het sleutelveld bijvoorbeeld namen gaat bewaren, is het mogelijk dat twee dezelfde namen zullen voorkomen. Het is overigens niet aan te be-

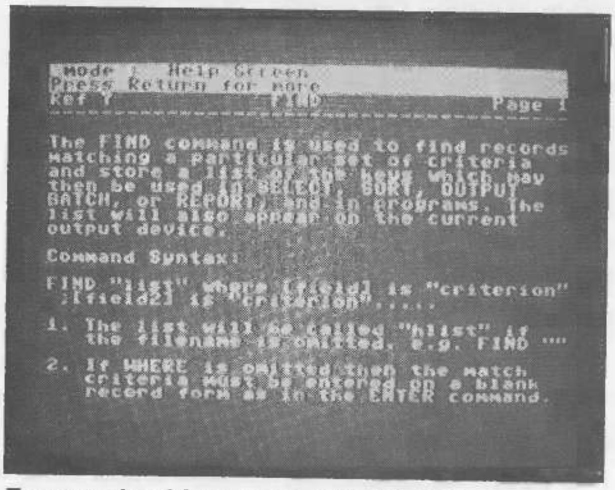
velen met dubbele sleutels te gaan werken. Dit bemoeilijkt het later terugzoeken van gegevens.

Pas als de layout van het record klaar is kun je beginnen met het invoeren van gegevens. Voor de duidelijkheid zullen wij hier de handelingen voor het maken van een layout nog even kort herhalen.

1. Je maakt een layout met behulp van de FORMAT-functie uit het tweede menu.
2. Je typt een unieke naam voor het eerste veld in.
3. Bepaal het begin van de veldlengte met <F1>.
4. Type het veldtype in: <F1><K>, <T>, <D>, <N>, <D>, <R>, <C> of <SHIFT><C>.
5. Bepaal het einde van de veldlengte met <RETURN>.
6. Type een unieke naam voor het tweede veld in en herhaal de handelingen 3 tot en met 5. Doe dit ook voor het derde en alle volgende velden.
   Save de layout met <F1> en <RUN/STOP>.
8. Vul eventuele constanten of berekeningen in.

Nu kun je beginnen met het invoeren van gegevens. Dit doe je onder de ENTER-functie <F1> uit het eerste menu. Als je deze functie hebt geselecteerd verschijnt een leeg record op het scherm. De veldnamen en veldlengtes, die je met de layout hebt gemaakt, zijn duidelijk zichtbaar. In de lege ruimtes van de veldlengtes vul je de gegevens in. Je kunt hierbij alle tekens gebruiken, behalve <">. De tekens <←,/,&,>,<,?,*,= en ⊭> kun je beter niet gebruiken. Deze tekens verstoren namelijk het later terugvinden en bewerken van de gegevens. Bij het invullen van een numeriek veld is tijdelijk een eenvoudige rekenmachine beschikbaar. Wanneer je bijvoorbeeld de som van 97 en 34 wilt invullen, kun je de uitkomst hiervan door het programma laten berekenen. Dit doe je door eerst 97 in te vullen. Dan breng je de cursor terug naar het begin van het veld en typt <34+> in. Na deze handeling wordt de uitkomst automatisch ingevuld in het numerieke veld.

Je kunt de cursor met de cursorbesturingstoetsen binnen alle velden bewegen. De cursor kan echter niet buiten de velden geplaatst worden. Met <F1> en <CLR/HOME> verplaats je de cursor vanuit een willekeurig veld terug naar het eerste veld. Met <SHIFT><CLR/HOME> worden alle ingevulde velden gewist. De cursor staat weer bij de eerste positie van het eerste veld. De <RETURN> toets verplaatst de cursor naar de eerste positie van het volgende veld. Met <CTRL><P> kun je het huidige scherm laten printen. En met <F1> en <Q> verlaat je de ENTER-functie zonder de gegevens te bewaren.
Als je een record helemaal naar wens hebt ingevuld, druk je op <SHIFT> en <RETURN>. Dan verschijnt de boodschap 'Press return' op het scherm. Door nogmaals op <RETURN> te toetsen wordt het ingevulde record in het bestand opgenomen. Daarna kun je beginnen het tweede en volgend record in te vullen.
Onthoud dat je een record niet kunt saven wanneer je het sleutelveld of een ander verplicht veld niet hebt ingevuld.
Wanneer je alle records hebt ingevuld, heb je je eerste bestand gemaakt. In de volgende paragraaf zullen wij verduidelijken hoe je later de gegevens uit het bestand weer kunt terugvinden.



Een voorbeeld van een hulpscherm

Gegevens opzoeken

Er zijn twee functies beschikbaar, waarmee je de gegevens die in het bestand zitten weer kunt opzoeken. Je moet dan wel weten in welke data-base en in welk bestand je ze hebt opgeborgen. Geef daarom ook altijd namen aan bestanden, die verwijzen naar het soort gegevens, dat daarin is opgeslagen. Wanneer je onder de FILE-functie uit het tweede menu het bestand hebt ingevuld, kun je de gegevens daarbinnen bekijken. Dit doe je met de SELECT- of FIND-functie uit het eerste menu. Met SELECT kun je de records, die in het bestand zitten weer terugvinden. Met FIND kun je een aantal records opzoeken, die een gemeenschappelijk kenmerk hebben. Hieronder zullen wij de werkwijze en mogelijkheden van de beide functies beschrijven.

Om de records uit het bestand op te zoeken kies je met <F2> SELECT uit het eerste menu. Je komt dan in een nieuw menu, het SELECT-menu. Het SELECT-menu bevat elf functies, die je kunt selecteren door de daarbij behorende functie-toetsen te gebruiken, of door de eerste letter van het select-commando in te toetsen. Onthoud dat de records alfabetisch in het bestand zijn gerangschikt volgens het sleutelveld. Wanneer het sleutelveld bijvoorbeeld namen bevat, zijn de records naar alfabetische volgorde van de namen opgeborgen. Wanneer het sleutelveld bestaat uit getallen dan wordt de normale numerieke volgorde gebruikt.

Als je eenmaal een record via dit menu naar het scherm hebt gehaald, worden de commando's om ook andere records in te zien bovenaan het scherm met letters weergegeven. Door vanuit dit record de letter in te toetsen verschijnt een ander record in beeld.

Het SELECT-menu bevat de volgende functies.

<F1> of <K>:
Key: een record opzoeken met behulp van een sleutelvariabele. Als je deze optie kiest moet je daarna de sleutelvariabele invullen. Het record met de best passende sleutel wordt opgezocht. Als de gevonden sleutel sterk lijkt op de ingevulde variabele verschijnt het bericht 'partial match'. Als de sleutelvariabele niet voorkomt in het bestand verschijnt het bericht 'key not found'.

<F2> of <C>:
Current; het huidige record verschijnt op het scherm.

<F3> of <N>:
Next: het volgende record verschijnt.

<F4> of <L>:
Last: het laatste record verschijnt.

<F5> of <P>:
Previous: het vorige record verschijnt.

<F6> of <F>:
First: het eerste record verschijnt.

<F7> of <M>
Match: er verschijnt een leeg record op het scherm. Hier moet je criteria invullen, waaraan de door jou gezochte records moeten voldoen. In elk veld van het record kun je iets invullen.

Hiervoor moet je de volgende tekens gebruiken.

<'=a''>	is gelijk aan a.
<'a''>	alle a op een willekeurige plek in het veld.
<'≠a''>	is ongelijk aan a.
<''a-''>	alle a op een willekeurig veld vanaf deze positie.
<'*''>	einde van het zoeken naar 'a'.
<'>a''>	is groter dan a.
<'<a''>	is kleiner dan a.
<'a/b''>	a of b.
<'>a&<b''>	is groter dan a en kleiner dan b.
<'=le?en''>	zoekt lettercombinatie met onbekend teken, b.v. leren, leven, legen.
<'=a*''>	gedeeltelijke overeenkomst met a.
<←→>	(pijl links boven aan toetsenbord) overeenkomst met commando-gebied.

Wanneer je alle match-criteria in het lege record hebt ingevuld, kun je ze bewaren door op <SHIFT> en <RETURN> te drukken. Het eerste record, dat voldoet aan de

criteria, verschijnt op het scherm. Als je <M> intoetst verschijnt het volgende record. Door op <N> of <P> te toetsen kom je weer terug in de oude volgorde van je bestand. Met <M> krijg je weer het volgende match-record te zien. Het is mogelijk van de geselecteerde records een nieuw bestand te maken. De instructies hiervoor staan bij de uitleg van de find-functie.

<F8> of <O>:
Output: de tekst van het huidige record wordt horizontaal op het scherm weergegeven. Je kunt de tekst verticaal laten verschijnen door vanuit een van de hoofdmenu's het commando <DISPLAY DOWN> in te toetsen. Verticaal laten printen doe je met het commando <PRINT DOWN>.

<A>:
Add: een nieuw record toevoegen aan het bestand. Dit doe je door een bestaand record naar het scherm te halen en de inhoud ervan te wijzigen. Zorg ervoor dat het nieuwe record een unieke sleutel heeft.

<R>:
Replace: hiermee kun je de inhoud van een bestaand record wijzigen.

<D>:
Delete: met deze functie kun je een record uit het bestand verwijderen. Om vergissingen te voorkomen verschijnt op het scherm het bericht 'confirm deleted record'. Type <Y> in als je je niet vergist hebt en anders <N>.

Wanneer je weer terug wilt naar het eerste menu, gebuik je de <RETURN> toets.
Om een aantal records op te zoeken, die een gemeenschappelijk kenmerk hebben, selecteer je met <F3> de FIND-functie uit het tweede menu. Er verschijnt dan een leeg record op het scherm, waarin je de gewenste criteria kunt invullen. De symbolen, die je hierbij moet gebruiken zijn dezelfde als die je gebruikt bij de MATCH-functie uit het SELECT-menu. De FIND-functie lijkt overigens sterk op de MATCH-functie. Met MATCH zijn de ingevulde criteria tijdelijk van aard. Met FIND wordt echter een nieuw bestand aangemaakt, waarin de records zitten die aan de criteria beantwoorden.

Nadat je de criteria hebt ingevuld, verschijnt het bericht 'processing' bovenaan het scherm. Het programma zoekt dan alle records bij elkaar, die aan de criteria beantwoorden.
Ze worden automatisch gesaved en voorzien van de naam 'hlist'. Als je de records wilt bekijken toets je ''LIST'' in onder de HELPfunctie. Alle programma-namen, die met de letter 'h' beginnen worden namelijk vanzelf onder de HELP-functie bewaard. Wanneer je het belangrijk vindt de geselecteerde records voor langere tijd te bewaren moet je ze een andere naam geven. Als je dit niet doet, wordt de nu aangemaakte HLIST gewist wanneer je weer met de FIND-functie werkt. Je kunt de naam van de HLIST veranderen met de OTHER-functie uit het MAINTAIN-menu.

Gegevens veranderen
Je kunt de gegevens, die je hebt opgeslagen ook weer veranderen. Selecteer hiervoor eerst het bestand waarin de bewuste gegevens zijn opgeborgen. Dit doe je met <F1> van de FILE-functie uit het tweede menu. Daarna selecteer je met <F2> de FORMAT-functie uit het tweede menu. De layout van de records verschijnt op het scherm. Je kunt nu veranderingen aanbrengen in de layout, maar dit is wel aan bepaalde regels gebonden. Als je een nieuw veld wilt toevoegen, moet je dit achter de bestaande velden doen. Je kunt het veldtype van alle velden wijzigen. Als je een veld verandert in een resultaat-veld, verschijnt na het beëindigen van de layout-wijzigingen de formule van het volgende resultaat-veld op het scherm. De nieuwe berekening moet je er bovenop aanbrengen. Daarna moet je de oude berekening weer intypen.
Deze komt dan weer op de juiste plaats terecht.
Als je een tekstveld verandert in een numeriek veld kun je de tekstgegevens niet meer laten printen. En als je een nieuw sleutelveld maakt worden alle gegevens uit het oude sleutelveld gewist.
Je moet overigens voorzichtig te werk gaan bij het veranderen van een layout van een

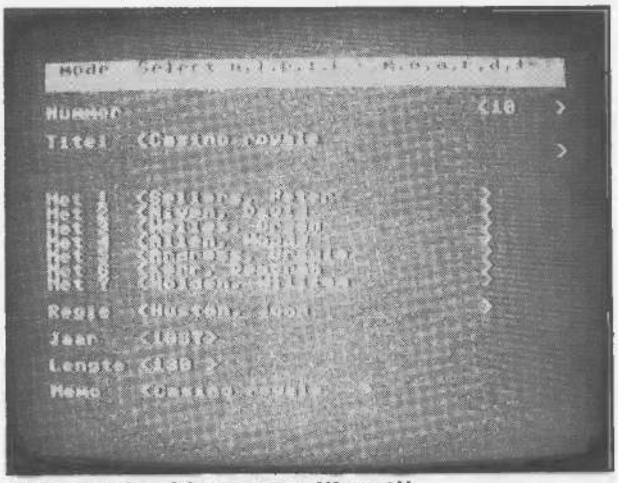
bestaand bestand. Als je een verkeerde handeling hebt verricht, zoals het verwijderen van een veld midden in het record, worden belangrijke gegevens uit je bestand gewist. Je kunt beter geen velden wissen uit het midden van de layout en bestaande veldnamen niet veranderen. De lengte van bestaande velden mag je overigens niet wijzigen.
Het bewegen van de cursor tijdens de veranderingen van de layout doe je met dezelfde handelingen als bij het maken van de layout. Even ter herinnering: met <F1><+> en <F1><-> kun je in de layout bladeren, met <F1><I> en <F1><S> kun je een regel of scherm inverteren, met <F1><E> en <F1><INST/DEL> kun je een regel wissen, met <F1><SHIFT><CLR/HOME> wis je het hele scherm, met <F1><SHIFT><INST/DEL> voeg je een lege regels tussen de tekst en met <F1><B> teken je een kader.

Niet alleen de layout, maar ook de records zelf kun je wijzigen. Dit doe je met behulp van het SELECT-menu. Met REPLACE kun je de inhoud van een bestaand record veranderen.
Met ADD kun je een nieuw record toevoegen aan het bestand en met DELETE verwijder je een record uit het bestand.

Nu je inmiddels een bestand hebt gemaakt en de gegevens daarbinnen ook weer terug kunt vinden, wordt het tijd eens te kijken op welke wijze je de gegevens kunt bewerken.

Gegevens bewerken
Er zijn verschillende functies in het programma aanwezig, waarmee je de gegevens uit de bestanden kunt bewerken. Je kunt de records op een andere manier dan volgens de sleutelvariabelen sorteren en je kunt berekeningen maken binnen een of meerdere records.
Het sorteren van de bestandsgegevens regel je met de SORT-functie <F4> uit het tweede menu. Nadat je deze functie hebt geselecteerd verschijnt een zin op het scherm: 'All/from "list" (item list....)'. Door het invullen van deze zin geef je aan welke gegevens je op welke wijze en volgens welke velden je wilt sorteren. Als je <ALL> invult worden alle records uit het bestand geselecteerd. Wanneer je een lijstnaam invult bij <FROM "LIST"> worden alleen de records uit de hier ingevulde lijst gemaakt. Het betreft hier een lijst, die je bijvoorbeeld met FIND hebt gemaakt. Bij ITEM LIST kun je de veldnamen noemen, die je bij het sorteren wilt gebruiken. Dit doe je door de veldnaam tussen haken in te toetsen, voorafgegaan door <"ON">. Hier volgen enkele voorbeelden van mogelijke ingevulde zinnen.

- <ALL ON [ADRES]> betekent: sorteer alle records van het bestand op de variabele met de veldnaam 'adres'.
- <ALL ON &6 [ADRES]> betekent: sorteer alle records van het bestand op de variabele met de veldnaam 'adres' en hierbij alleen de eerste 6 ingevulde posities.
- <FROM "VRIENDEN" ON [ADRES]> betekent: sorteer alle records van de lijst, getiteld 'vrienden' op de variabele met de veldnaam 'adres'.



Een voorbeeld van een "kaart"

Na het intoetsen van een commando als hierboven begint het opnieuw rangschikken van de records. Wanneer je een veldnaam in het commando gebruikt, wordt normaal op 10 posities in het betreffende veld gesorteerd. Wil je dit aantal uitbreiden dan plaats je het symbool <&> voor de veldnaam. Als je minder posisites bij het sorteringsproces wilt betrekken laat je het symbool <&> volgen door een getal onder de 10.

Het nieuwe sorteringsproces vindt wederom in alfabetische volgorde plaats. Door het commando <ALL> of <FROM "LIST"> te doen volgen door een <D—>, vindt de sortering in omgekeerde volgorde plaats: van Z naar A of van 9 naar 0.
De records, die je met de SORT-functie in een andere volgorde hebt geplaatst, kun je bewaren in een nieuwe lijst.
Dit doe je door het SORT-commando af te sluiten met <TO "LIJSTNAAM">. Alle commando's samen vormen de zin, die je intoetst, bijvoorbeeld: <ALL D- ON [ADRES] TO "ADRESLIJST">.
De voorgaande opdracht betekent: sorteer alle records in omgekeerde alfabetische volgorde op de variabele met de veldnaam 'adres' en bewaar deze volgorde onder de naam 'adreslijst'.

Een andere manier van gegevens-bewerking is het uitvoeren van berekeningen. Er zijn twee opties, waarmee je dit kunt doen: de CALC-optie en de BATCH-optie. Met de CALC-optie kun je gegevens binnen een record bewerken. Met de BATCH-optie kun je meerdere records tegelijk bij de bewerking betrekken.
De BATCH-optie is in feite een soort samenvoeging van de SORToptie en de CALC-optie. Wij bespreken daarom eerste de CALCoptie.

De CALC-optie bereik je door <F5> uit het eerste menu te selecteren. Naast het laten uitvoeren van berekeningen binnen de records kun je deze optie ook gebruiken om de inhoud van de records te veranderen.
Nadat je de CALCfunctie hebt geselecteerd, verschijnt op het scherm het verzoek 'Enter calculation'. Je moet nu een berekening invullen. Je begint met het invullen van een veldnaam. Deze veldnaam is de naam van de uitkomst van de berekening. Daarna volgt een < = > teken, gevolgd door de berekening. De schrijfwijze van de berekening lijkt sterk op die van de resultaat-velden. Ook hier kun je met de normale BASIC symbolen verwijzen naar alle rekenkundige bewerkingen.

Daarnaast kun je ook string-functies gebruiken. Hier volgen enkele voorbeelden van ingevulde bewerkingen.

- <X = [KAPITAAL] + [KAPITAAL] * 0.11> betekent: De nieuwe variabele 'X' is gelijk aan de variabele met de veldnaam 'kapitaal', vermeerderd met 11% van de variabele 'kapitaal'. Deze som wordt tijdelijk uitgerekend voor een record. De uitkomst kun je niet zien.
- <X = [KAPITAAL] + [KAPITAAL] * 0.11 ; X> betekent: 'X' is de uitkomst van de som van 'kapitaal' en 11% van 'kapitaal'. Doordat het commando nu gevolgd wordt met <;X> wordt de uitkomst van de som, dus de waarde van 'X' op het scherm getoond.
- <[KAPITAAL] = [KAPITAAL] + [KAPITAAL] * 0.11 ; X> betekent: verander de inhoud van de variabele 'kapitaal' in: 'kapitaal', vermeerderd met 11%. De uitkomst wordt zichtbaar op het scherm.
- <[KAPITAAL] = 7000> betekent: verander de waarde van de variabele 'kapitaal' in dit record in '7000'.
- <[NAAM] = "MARIJN"> betekent: verander de inhoud van de variabele 'naam' in dit record in 'Marijn'. Let erop dat je de inhoud van een tekstveld tussen aanhalingstekens moet weergeven!

Je kunt bij het invullen van de gewenste berekening meerdere berekeningen invullen. Je moet ze dan schieden met <;>. Je kunt als uitkomst zowel de naam van een bestaand veld opgeven als een niet bestaande BASIC variabele. Bestaande veldnamen moet je tussen rechte haken plaatsen; BASIC variabelen niet. Numerieke BASIC variabelen duid je aan met een letter, bijvoorbeeld <X>. BASIC tekstvariabelen voorzie je van een string symbool: <X$>. Ook nu moet je bij het opgeven van de bewerking de inhoud van de tekstvariabele tussen aanhalingstekens plaatsen.
De bewerking, die na het invullen van de commando's wordt uitgevoerd, is tijdelijk van aard. Als je de bewerking wilt bewaren moet je 'STORE" intoetsen zodra je terug bent in een van de hoofdmenu's.

De CALC-functie voert alleen bewerkingen uit binnen een record. Wanneer je meerdere records bij de bewerking wilt betrekken, gebruik je de BATCH-functie. Je bereikt deze functie met <F3> uit het tweede menu. Op het scherm verschijnt de mededeling 'Enter: all/from "list" (item list....). Je moet nu vermelden welke records en welke variabele je bij de bewerking wilt betrekken. Evenals bij de SORT-functie vul je "ALL" in wanneer je alle records uit het bestand bij de bewerking wilt betrekken. Bij <FROM "LIST"> worden alleen de records, die in de tussen aanhalingstekens vermelde lijst staan, bij de bewerking betrokken. Daarna kun je tussen rechte haken de veldnamen invullen, die je bij de bewerking wilt betrekken.

Nadat je hebt aangegeven welke records bij de bewerking moeten worden betrokken, vul je een bewerking in. De schrijfwijze van deze bewerkingen is dezelfde als die bij de CALC-functie. Ook nu kun je meerdere bewerkingen tegelijk uit laten voeren door de verschillende opdrachten van elkaar te scheiden met <;>. Hier volgt een voorbeeld.

<ALL [KAPITAAL] = [KAPITAAL] + 0.11 * [KAPITAAL]>

Dit betekent: verander de variabelen met de naam 'kapitaal' in alle records. De nieuwe waarde wordt: 'kapitaal, vermeerderd met 11% van 'kapitaal'.

Naast het laten uitvoeren van bewerkingen in een aantal records, kun je ook totalen van alle records samen berekenen. Dit doe je met behulp van BASIC variabelen. De schrijfwijze van de berekeningen blijft verder hetzelfde.

Als je alle nieuwe waarden van 'kapitaal' uit het vorige voorbeeld bij elkaar wilt optellen, type je het commando als volgt in:

<ALL X = X + [KAPITAAL] + 0.11 * [KAPITAAL]>

Het programma rekent nu de opgegeven som uit voor alle records en telt de uitkomst telkens op bij 'X'. Je kunt de uitkomst op het scherm laten verschijnen door het commando af te sluiten met <;X>.

Tot nu toe hebben wij beschreven op welke wijze je gegevens kunt bewaren, veranderen en bewerken. In het volgende deel wordt behandeld op welke wijze je gegevens kunt printen.

Gegevens afdrukken

Voordat je gegevens gaat printen, is het handig ze eerst op het scherm afgebeeld te zien. De meeste print-commando's in dit programma bevatten tevens de mogelijkheid de gegevens eerst naar het scherm te halen. Het afdrukken of naar het scherm halen van gegevens doe je met de opties OUTPUT en REPORT. Met REPORT kun je een verslag maken van gegevens uit een bestand. Met OUTPUT bepaal je welke gegevens je op welke wijze wilt laten printen.

De OUTPUT-functie selecteer je met <F4> uit het eerste menu.

Op het scherm vershijnt de inmiddels bekende mededeling 'Enter: all/from "list" (item list....)'. Je moet hier invullen welke gegevens je wilt laten printen. Door <ALL> in te toetsen maak je duidelijk dat gegevens van alle records geprint moeten worden. Als je gegevens uit een bepaalde lijst wilt laten printen vul je <FROM "LIJSTNAAM"> in. De variabelen uit de records kun je selecteren door de veldnamen tussen rechte haken in te vullen: <[VELDNAAM]>.

Nadat je hebt bedacht welke gegevens je wilt printen, kun je je druk maken over de vorm waarin je ze wilt afbeelden.

Wanneer je de vormgeving niet nader definieert worden de gegevens automatisch horizontaal afgebeeld. Met de opdracht <ALL DOWN> worden de gegevens van alle records onder elkaar afgebeeld. Je kunt dit weer veranderen in een horizontale weergave door de opdracht <ALL ACROSS>. Wil je slechts enkele variabelen uit de records verticaal laten afbeelden, dan geef je de opdracht <ALL DOWN< [VELDNAAM1] [VELDNAAMB]>.

Je kunt tussen de variabelen een vaste tekst laten verschijnen door deze tussen aanha-

lingstekens te vermelden:
<ALL ACROSS [VELD1] ''IS'' [VELD2]>. Het woord 'is' wordt dan bij het afdrukken tussen de beide variabelen geplaatst, bijvoorbeeld:

Jansen	is	bakker;
Pietersen	is	slager;
de Bruin	is	schilder.

Met het teken <&>, gevolgd door een cijfer, kun je het aantal af te beelden posities van de variabelen inkorten.
Bij een numeriek veld moet je twee cijfers invullen; een voor het aantal posities voor de komma en een voor het aantal posities achter de komma.
Normaal wordt de lengte van het hele veld gebruikt. Bij zeer veel tekst of zeer langeveldwaarden kun je wellicht volstaan met een gedeelte van de ingevulde waarden. Wanneer het teken <&> niet door een cijfer wordt gevolgd, worden uitsluitend de ingevulde posities binnen de velden afgebeeld.
Met het teken <aap> kun je aangeven op welke kolom en op welke regel de gegevens afgebeeld moeten worden. Hierbij moet je het teken <aap> laten volgen door twee getallen: het eerste geeft de kolom aan en het tweede de regel. Bij de opdracht <aap 10,5> wordt met het afbeelden begonnen in de tiende kolom op regel vijf.

Tot slot kun je bepalen waar je de gegevens wilt afbeelden:
op het scherm of op de printer. Met <DISPLAY> worden de gegevens zichtbaar op het scherm en met <PRINT> worden de gegevens afgedrukt. De beide opdrachten moeten vooraan staan, bijvoorbeeld: <PRINT DOWN ALL> of <DISPLAY ACROSS FROM ''LIJSTNAAM''>.
Door gebruik te maken van de besturingscommando's <FROM> en <TO> kun je de output koppelen aan tekstverwerkende programmatuur, zoals *VIZAWRITE* of *EASYSCRIPT*. Dit kan van pas komen wanneer je bijvoorbeeld aan verschillende mensen een zelfde soort bericht wilt zenden. Met behulp van een adressen bestand kun je dan alle berichten alsvast voorzien van een andere naam.
De te hanteren OUTPUT commando's hebben dezelfde vorm als de hiervoor besproken commando's. Door toevoeging van de termen <TO> en/of <FROM> wordt een nieuw bestand aangemaakt, dat binnen één van de tekstverwerkende programma's gebruikt kan worden. Voorbeelden van commando's zijn:

- <DOWN ALL TO ''VRIENDEN'' [NAAM] [ADRES]>
  dit betekent: maak een nieuw bestand aan met de naam 'vrienden', waarin de variabelen met de veldnaam 'naam' en 'adres' zitten. De output zal verticaal afgedrukt worden. De veldnamen worden niet afgedrukt.
- <ACROSS FROM ''ADRESLIJST'' TO ''VRIENDEN'' [NAAM] [ADRES]>
  Dit betekent: maak een nieuw bestand 'vrienden', waarin de variabelen 'naam' en 'adres' van het bestand 'adreslijst' zitten. De output zal horizontaal afgedrukt worden. De veldnamen worden ook afgedrukt.

Wanneer je een bestand aanmaakt om er later binnen *EASYSCRIPT* mee te werken, moet je de voorgaande commando's mede voorzien van het commando <FILL>. Bijvoorbeeld: <DOWN ALL FILL TO ''VRIENDEN'' [NAAM] [ADRES]>.

Een tweede optie, waarmee het afdrukken van gegevens ui bestanden kunt sturen is de optie REPORT. Met behulp van deze optie kun je een verslag maken, waarin gegevens van meerdere records tegelijk zijn opgenomen. Het verslag heeft een tamelijk vastgelegde vorm. Het is een soort tabel. Je vult dit in door een serie vragen, die op het scherm zullen verschijnen, te beantwoorden. Je kunt de REPORT-optie bereiken met <F6> uit het eerste menu. De vragenlijst wordt hieronder in volgorde van verschijning behandeld.

Vraag 1. 'Enter file to report on'
Het rapport, dat je maakt, wordt bewaard

in de vorm van een bestand. Vul hier de bestandsnaam in en druk op <RETURN>.

Vraag 2. 'Enter report title'
Type de titel van het rapport tussen aanhalingstekens en druk op <RETURN>. Als je nogal een lange titel hebt bedacht, die meerdere regels bevat, sluit je de eerste regel af met <aapl,0>. Een titel, die langer dan 79 tekens is, moet je in twee stukken invoeren. Nadat je het eerste deel hebt ingevoerd, verschijnt het bericht 'any more?'. Type <Y> in om het vervolg van de titel in te voeren.

Vraag 3. 'Enter calculation'
Vul hier in welke variabelen uit het bestand moeten worden opgeteld. Je kunt maximaal 10 totalen en subtotalen opgeven. Een subtotaal geef je aan met de tekens <S0> tot en met <S9>. Bij totalen is dit <T0> tot en met <T9>. De manier, waarop het programma die totalen moet berekenen, schrijf je op dezelfde wijze als bij CALC- en BATCH-functie. Ook hier moet je verschillende berekeningen van elkaar scheiden door een <;> en kun je alle rekenkundige bewerkingen met de BASIC symbolen aangeven. Enkele voorbeelden:

- <T1 = T1 + [KAPITAAL]> betekent: het eerste totaal is de som van alle waarden van de variabele 'kapitaal'.
- <T1 = T1 + [KAPITAAL] ; T2 = T2 + [RENTE]> betekent: het eerste totaal is de som van alle waarden van de variabele 'kapitaal en het tweede totaal is de som van alle 'rente'.

Vraag 4. 'Enter field for subtotal break'
Een subtotaal kan na het optellen van gegevens uit een aantal records worden onderbroken. Na de weergave van de tussenstand begint het berekenen opnieuw voor de volgende records. Door het beantwoorden van deze vraag kun je aangeven op welk punt zo'n onderbreking moet plaatsvinden.
Je doet dit door een veldnaaam in te vullen. Elke keer, dat de veldnaam van waarde of van tekst verandert, zal een tussenstand worden berekend.

Vraag 5. 'Enter subtotal text'
Vul hier tussen aanhalingstekens de tekst in, die bij de onderbroken berekeningen van de subtotalen moet verschijnen.

Vraag 6. 'Any more?'
Wanneer je meerdere onderbrekingen hebt ingevuld bij vraag 4 moet je deze vraag met <Y> beantwoorden. Vul daarna de tekst voor de tweede serie onderbroken subtotalen in.

Vraag 7. 'Enter all/from "list"'
Bij deze vraag moet je aangeven welke records bij het construeren van het rapport betrokken moeten worden. Vul <ALL> in als alle records uit het bestand opgenomen moeten worden. Vul de naam van een lijst in als je een van tevoren gemaakte lijst wilt gebruiken.

Vraag 8. 'Enter report detail'
Hier moet je invullen welke tekst er voor de te printen gegevens moet komen te staan. Je geeft als het ware de titels van de rijen van de tabel aan. Je kunt tijdens het invullen van deze vraag geen titels aan de kolommen geven.
Wanneer er ook boven de kolommen een titel moet verschijnen, moet je dit invoeren bij het bepalen van de titel van de tabel (vraag 2).
Je bepaalt de titels van rijen door de tekst ervan tussen aanhalingstekens te zetten, gevolgd door <;> en de variabelen of veldnamen, die je bij vraag 3 hebt ingevuld.
Een voorbeeld: <"INKOMEN:";[VELDNAAM1];"WINST"[VELDNAAM2]">.
Evenals bij de OUTPUT-optie kun je met de commando's <ACROSS>, <DOWN> en <aap> de layout van de tabel bepalen.

Vraag 9. 'Enter end of report text'
Vul hier de tekst in, die helemaal onderaan moet staan. In de meeste gevallen zal dit wel iets met 'totaal' moeten zijn. De schrijfwijze is hetzelfde als bij vraag 8: <"TOTAAL

VERKOCHT:" ; T1">. Na deze handeling volgt de laatste vraag van de REPORT-functie.

Vraag 10. 'Save report definition?'
Als je de ingevulde vragenlijst wilt bewaren, beantwoord je deze vraag met <Y>. Dan verschijnt de opdracht 'Enter report name', waaraan je voldoet door de tabel een naam te geven.
Onder deze naam kun je de ingevulde vragenlijst later weer terugvinden.

Als het goed is ben je nu in staat gegevens te bewaren, op te zoeken, te bewerken en af te laten drukken. Een laatste handeling, die zeker van belang is wanneer je al veel bestanden hebt gemaakt, betreft het bekijken en onderhouden van databases.

Het onderhouden van databases
De optie MAINTAIN, die je met <F6> uit het tweede menu selecteert, is bedoeld om databases te bekijken en bij te werken. Nadat je deze functie hebt geselecteerd, verschijnt een nieuw menu op het scherm. Het menu bevat de volgende opties.

<F1>:
STATUS: de layout van de records uit het huidige bestand verschijnt op het scherm. Je kunt dit eventueel laten printen.
<F2>:
CATALOG: de lijst van bestanden uit de huidige database verschijnt op het scherm. Ook deze lijst kun je laten printen.
<F3>:
IMPORT: met deze optie kun je bestanden van de ene database overbrengen naar een andere database. Na het selecteren van deze functie verschijnt de vraag 'Enter import filename'. Vul nu de naam van het in te voeren bestand in en druk op <RETURN>.
Met deze functie kun je ook bestanden, die niet met Superbase zijn gemaakt, invoeren in een database van Superbase. Hiervoor moet je eerst een kopie van dit bestand maken op een Superbasediskette en pas daarna kun je het invoeren in een database. Je moet er wel van verzekerd zijn, dat het in te voeren bestand sequentieel is. Dit betekent dat de velden van elkaar gescheiden moeten zijn door een <RETURN> teken. Als het in te voeren bestand niet sequentieel is, moet je het verzoek 'Enter import filename' beantwoorden met <BESTANDSNAAM, "/">. Dit betekent dat de velden van het in te voeren bestand gescheiden zijn door <"> en de records worden gescheiden door een <.>.
Je kunt een niet-sequentieel bestand overigens op eenvoudige wijze sequentieel maken. Je doet dit door een nieuwe recordlayout te maken, die wat betreft de veldlengte en veldtypes precies hetzelfde is als de layout van de in te voeren records.
Let er bij het invoeren van een "vreemd" bestand op dat de inhoud voldoet aan de Superbase-regels. D.w.z. dat er geen aanhalingstekens in de veldwaarden mogen staan en geen spaties gebruikt mogen worden bij de veldnamen. Is dit wel het geval, dan moet je dit eerst nog even veranderen. Een laatste eis, waar het in te voeren bestand aan moet voldoen is dat het geschreven moet zijn in CBM-ASCII.
<F4>:
EXPORT: met deze functie worden gegevens uit een Superbase-bestand gehaald en omgevormd in een sequentieel bestand. De EXPORT-functie is precies het tegenovergestelde van de IMPORT-functie.
<F5>:
DIRECTORY: onder dee optie verschijnt een lijst van alle bestanden, die op de diskette staan, op het scherm.
<F6>:
BACKUP: hiermee kun je een exacte kopie van een diskette maken. Volg hiervoor de aanwijzingen op het scherm op. Denk eraan dat met 'source disk' de te kopiëren diskette wordt bedoeld en met 'destination disk' wordt de toekomstige kopie bedoeld.
<F7>:
NEW DISK: met deze optie kun je een Superbase-diskette formateren zonder de help- en startfuncties te kopiëren. Wanneer je deze functies wel op de diskette wilt hebben, moet je de diskette formateren bij het opstarten van Superbase. De handelingen,

die je onder de NEW DISK-functie moet verrichten lijken overigens sterk op die van het formateren tijdens het opstarten.
<F8>:
OTHER: onder deze functie kun je een drietal commando's intypen. Hiermee kun je een bestand kopiëren, verwijderen of van een andere naam voorzien. Voor het kopiëren van een bestand vul je het commando <C0:NIEUWE BESTANDSNAAM = 0:OUDE BESTANDSNAAM>. Het commando <S0:BESTANDSNAAM> gebruik je om een estand te verwijderen. Met het commando <R0:NIEUWE BESTANDSNAAM = 0''OUDE BESTANDSNAAM> geef je het bestand een andere naam. Met Superbase kun je geen databases verwijderen. Als je hier desondanks sterke behoefte aan hebt, moet je met BASIC zelf een programma maken.

Directe commando's en programmeren
Tot nu toe hebben we beschreven hoe je door gebruik te maken van de opties in de menu's met Superbase kunt werken. Dit is een aanbevelenswaardige werkwijze voor beginners. Voor gebruikers die al wat vaker met Superbase hebben gewerkt, is het werken volgens de menu's wat omslachtig. Je kunt de verschillende handelingen sneller verrichten door vanuit één van de menu's de commando's direct in te typen. Het commando verschijnt dan op de bovenste commandoregel van het menu.

Nadat je het commando hebt ingetypt, druk je op <RETURN>. De uitvoering ervan zal dan beginnen. Zoals in de inleiding van dit stuk al is vermeld, hebben de commando's een bepaalde vorm:
- De commando's moeten met kleine letters getypt worden;
- Meerdere commando's moeten door een <:> gescheiden worden;
- Primaire commando's komen eerst; daarna volgen de secundaire commando's;
- Primaire commando's zijn de commando's uit de hoofdmenu's;
- Het laatst ingetypte commando kan worden teruggeroepen met behulp van de pijl naar links, linksboven aan het toetsenbord;
- De commando's hoeven geen spaties te bevatten; het is echter wel overzichtelijker ze toch te gebruiken;
- De commando's mogen worden afgekort tot minimaal twee tekens. In dit geval moet je wel hoofdletters gebruiken.

Na het intoetsen van het commando moet je dezelfde handelingen uitvoeren als bij de verschillende functies is beschreven. Ter illustratie worden hier enkele voorbeelden getoond.

<file ''bestandsnaam''> : commando om een bestand op te roepen.

<database ''base-naam'': file ''bestandsnaam''>: commando om met een bestand in een andere database te gaan werken.

<calc [naam] = ''Jansen''; [kapitaal] = 7000>: commando om de waarde van de variabele 'naam' te veranderen in 'Jansen' en de waarde van 'kapitaal' te veranderen in 7000.

<find ''wargames'' where [speltype] is ''oorlog''>: commando om een lijst aan te maken met de naam 'wargames' van records met de waarde 'oorlog' bij de variabele 'speltype'.

Het laatst ingetypte commando blijft in het geheugen van de commandoregel staan totdat je een nieuw commando hebt ingetypt. Met het commando <new> maak je de commandoregel leeg. Wanneer je het commando <rem> voor de commandoregel plaatst, wordt het commando niet uitgevoerd.

Wanneer je meerdere commandoregels wilt maken, moet je ze voorzien van een nummer. Een aantal genummerde commandoregels samen wordt ook wel een 'programma' genoemd. Wanneer je die regels aan het construeren bent, ben je aan het programmeren.
Met Superbase kun je op twee maniere programmeren: via de programmaregels boven de menu's of via de PROG-optie <F5> van het tweede menu.

Wanneer je een programma via de commandoregels maakt, moet je de ingetypte regel voorzien van een nummer van 3 cijfers.
Dit doe je door eerst de commandoregel in te typen en daarna de cursor terug te brengen naar het begin van de regel. Dan druk je vier maal op <SHIFT><INST/DEL> en typt een getal van 3 cijfers in, b.v. 100. Dit getal, het regelnummer, zie je niet direct op het scherm. Om het commando, voorzien van regelnummer op het scherm te krijgen type je <LIST> en <RETURN> in. Op deze wijze kun je een aantal commandoregels invoeren. Ze moeten wel allemaal een ander regelnummer hebben. Het regelnummer geeft aan in welke volgorde het programma uitgevoerd gaat worden.
Als je een aantal commando regels hebt gemaakt, kun je ze met het commando <save ''programmanaam''> een naam geven en bewaren voor later gebruik. Je roept dit programma later weer op met het commando <load ''programmanaam''>. Wanneer je het ook uit wilt laten voeren, geef je het commando <load ''programmanaam'': execute>. Als het programma nog in het geheugen van de computer zit, kun je het ook laten uitvoeren door <F7>, EXECUTE, uit het tweede menu te selecteren.

Naast het programmeren via de commandoregels boven de menu's, kun je ook onder de functie PROG een programma maken. Deze functie is te selecteren met <F5> uit het tweede menu. Er verschijnt dan een leeg scherm, dat een ruimte van 10 dubbele regels met een maximale lengte van 79 tekens bevat. Door het intypen van genummerde commando-regels kun je nu het programma maken. Laat de regelnummers telkens met 100 oplopen. Je kunt dan later makkelijk een regel tussen voegen. Op de laatste regel van het programma moet altijd <end> staan. Het spreekt voor zich dat ook deze regel moet zijn voorzien van een nummer.
De commandoregels van een programma kunnen alle commando's uit een van de beide hoofdmenu's bevatten. Daarnaast zijn een aantal extra commando's beschikbaar. Een lijst van deze commando's is in de bijlage opgenomen. Tevens kunnen een aantal BASIC commando's gebruikt worden. Een lijst met toegestane BASIC commando's is in de bijlage opgenomen. Ook dit programma kun je saven met het commando <save ''programmanaam''>. Wanneer je het programma niet saved, en met <F1> en <RUN/STOP> terugkeert naar het hoofdmenu, blijft het programma onder de PROG-functie staan. Als je deze functie een volgend keer weer selecteert, zie je het programma weer terug.

Bij het intypen van de programma-regels kun je de normale cursorbesturingstoetsen gebruiken. Als je een typefout hebt gemaakt, verschijnt de mededeling 'invalid line' op het scherm. Kijk na of je b.v. niet een <''> of een regelnummer hebt vergeten. Wil je een getypte regel verwijderen, dan type je het regelnummer in, gevolgd door <RETURN>. Met <F1> en <INST/DEL> wordt een lege regel tussengevoegd. Je kunt hier een nieuwe commandoregel invoeren. Het regelnummer moet hoger dan het vorige en lager dan het volgende regelnummer zijn. Wanneer je een aantal commando's tussen bestaande commando's in wilt typen, gebruik je <SHIFT><CLR/HOME>. Er ontstaat een leeg scherm, maar de erboven en eronder getypte regels blijven wel bewaard. Met <SHIFT><RETURN> wordt het scherm opnieuw ingedeeld: de regels worden in de juiste volgorde geplaatst en gebruikte afkortingen worden aangevuld. Met een pijl naar links geef je het einde van een regel aan.
Met het commando <execute> wordt het ingetypte programma direct uitgevoerd. De uitvoering van het programma kan niet meer onderbroken worden, tenzij je de <STOP>-toets gebruikt.

Bijlage: extra commando's
In de bijlage worden twee lijsten met extra commando's weergegeven: Superbase commando's en BASIC commando's. De commando's staan in alfabetische volgorde gerangschikt.

Achter de commando's staat aangegeven of het een primair (P) of secundair (S) commando betreft. Van de Superbase commando's wordt de betekenis vermeld. Voor de betekenis van de BASIC commando's wordt de lezer aangeraden een BASIC handleiding aan te schaffen.

SUPERBASE-COMMANDO'S

<ACROSS> (P of S)
Commando om gegevens horizontaal af te beelden, voorbeeld: <print across>.

<ALL> (S)
Commando dat alle records bij de uitvoering moeten worden betrokken, voorbeeld: <print all>.

<ASK> (P)
Commando om bepaalde informatie uit het bestand naar het scherm te halen, voorbeeld: <ask [veldnaam]>.

<BRKOFF> (P)
Commando om <STOP>-toets uit te schakelen.

<BRKON> (P)
Commando om <STOP>-toets weer aan te zetten.

<CLEAR> (P)
Commando om de inhoud van het huidige record te verwijderen.

<CONT> CONTINUE (P)
Dit commando kan de waarde <cont 1> of <cont 0> hebben.
Normaal is de 1-optie aan. Bij het printen wordt dan niet gestopt na 1 pagina. Met de 0-optie gebeurt dit wel.

<CONVERT> (P)
Commando om een getal of tekst te converteren, voorbeeld: <convert [veldnaam], x$>.

<DATABASE> (P)
Commando om een database op te halen of te maken, voorbeeld: <database ''basenaam''>

<DATE> (P)
Commando om te bepalen hoe de datum afgedrukt moet worden: als maand-dag-jaar of als dag-maand-jaar. Je schrijft het commando met BASIC-variabelen: <date x$,n> of <date n, x$, n>.

<DETAIL> (P)
Commando om te bepalen welke velden geprint moeten worden bij REPORT, bijvoorbeeld <detail all> of <detail from ''lijstnaam''; [veldnaam1] [veldnaam2]>.

<DISPLAY> (P of S)
Commando om de uitvoer op het scherm af te beelden, voorbeeld: <display all down>.

<DO> (P)
Commando om een programmaregel, die in een string beschreven is, uit te voeren, voorbeeld: <x$ = ''display all down'':do x$>.

<DOWN> (P of S)
Commando om de uitvoer verticaal af te beelden, bijvoorbeeld <print all down>.

<DUMP> (P)
Met dit commando worden de gegevens van het huidige programma afgebeeld op het scherm of de printer. Als het commando gevolgd wordt door een bestandsnaam, wordt het programma gesaved op diskette. Bijvoorbeeld: <print:dump> of <print:dump ''bestandsnaam''>.

<ELINK> (P)
Commando om de koppeling van twee bestanden om te keren. Het huidige bestand wordt dan gekoppeld bestand en het gekoppeld bestand verandert in huidig bestand.

<ENDREPORT> (P)
Commando om het eindtotaal van een rapport een titel te geven, voorbeeld: <endreport ''totaal'';T1>.

<EOF> (P)
Commando, dat samen met het SELECT-

commando wordt gebruikt om het einde van een programmalus aan te geven.

<EOL> (P)
Commando, waarbij een programmalus doorbroken wordt wanneer het einde van een lijst is bereikt. Het commando moet altijd samengaan met het noemen van die lijst.

<FROM> (S)
Commando om aan te geven welke lijst bedoeld wordt, voorbeeld: <batch from ''adreslijst''>.

<IS> (S)
Commando, dat samen met het commando <WHERE>, voorwaarden formuleert, waaraan de geselecteerde records moeten voldoen, voorbeeld <find ''nieuwelijst'' where [beroep] is ''slager''>.

<LFEED> (P)
Met dit commando geef je aan hoeveel ruimte er moet worden overgeslagen tussen de regels. Normaal is de regelafstand 1.
Je kunt dit veranderen in <lfeed 0>. De regelafstand staat dan op 0. Bij het printen van gegevens moet de printer de regelafstand dan regelen. Anders worden alle regels boven op elkaar geprint.

<LINK> (P)
Met dit commando wordt een record uit een ander bestand gezocht, dat dezelfde waarde in het sleutelveld heeft als het huidige record. Je kunt voor het koppelen van records ook een andere veldnaam of veldwaarde opgeven, bijvoorbeeld <link [veldnaam]> of <link ''jansen''>. Je gebruikt het commando veelal in samenhang met SETLINK.

<LMARG> (P)
Commando om de linker kantlijn van het scherm of de printer vast te stellen. Het commando wordt gevolgd door een getal, dat het aantal posities weergeeft, voorbeeld: <lmarg 5>.

<LOAD> (P)
Commando om een programma te laden, voorbeeld: <load ''naam''>.

<MENU> (P)
Commando om vanuit een programma terug te gaan naar het eerste menu.

<NMAT> (P)
Commando, waarbij een opdracht pas uitgevoerd wordt als aan de achter <NMAT> weergegeven voorwaarden is voldaan. Een beschrijving van deze voorwaarden is te vinden bij de uiteenzetting van de MATCH-functie van het SELECT-menu.

<PLEN> (P)
Door dit commando te laten volgen door een getal geef je aan hoe lang het papier op je printer is.

<PLUS> (S)
Met dit commando kun je een commandoregel langer dan een schermregel maken. Je mag dit commando alleen in een programma gebruiken en niet op de programmaregels boven de menu's.

<PMAT> (P)
Dit is een conditioneel commando, dat in samenhang met SELECT wordt gebruikt. Het geeft aan aan welke condities de bij de uitvoering betrokken records moeten voldoen. Het commando werkt hetzelfde als het NMAT-commando.

<PRINT> (P of S)
Commando om uitvoer naar de printer te sturen.

<PROTECT> (P)
Commando om het huidige programma te bewaren, zodat je het niet meer kunt bekijken of veranderen.

<QUIT> (P)
Commando om te stoppen met Superbase.

<RLINK> (P)
Commando om vanuit een gekoppeld bestand terug te keren naar het huidige

bestand.

<RMARG> (P)
Dit commando bepaalt, gevolgd door een getal, de rechter kantlijn.

<SAVE> (P)
Commando om programma's te saven.

<SET> (P)
Commando om commando's in een bestand achter elkaar te laten uitvoeren.

<SETLINK> (P)
Commando om aan te geven welke bestanden je wilt koppelen.

<SPACE> (P)
Commando, dat de gehanteerde regelafstand op de printer definieert. Het commando wordt gevolgd door een 1, 2 of 3.

<SUBTOTAL>
Commando om aan te geven bij welke veldwaarde subtotalen moeten worden weer gegeven.

<WAIT> (P)
Commando om met de uitvoering van het programma te wachten totdat een toets is ingedrukt.

<WHERE> (S)
Commando dat in combinatie met FIND of MATCH aangeeft aan welke voorwaarden de geselecteerde records moeten voldoen.

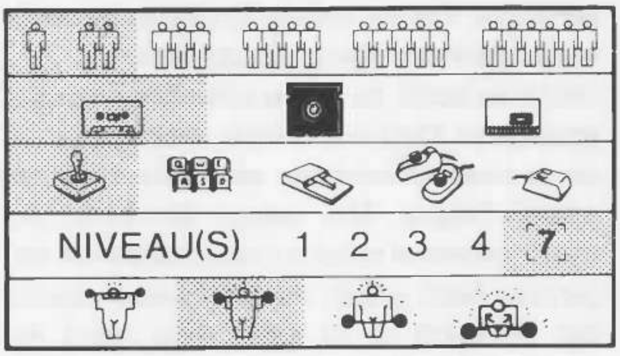
LIJST MET MOGELIJKE BASIC COMMANDO'S

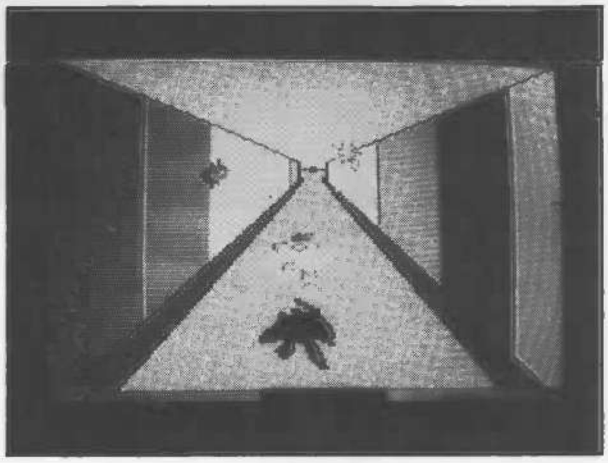
<CLR> - <DATA> - <DIM> - <FOR...NEXT> - <END> - <GET> - <GOSUB> - <GOTO> - <IF...THEN..< - <LIST> - <LOAD> - <NEW> - <ON> - <READ> - <REM> - <RESTORE> - <RETURN> - <RUN> - <SAVE> - <STEP> - <STOP>.
Alle BASIC-commando's moeten worden gehanteerd als primaire commando's.

SUPERMAN

S

First Star Software | Fernando Herrera en Jim Nangano | Aackosoft





Doel

Het doel van het spel *Superman* is het redden van zoveel mogelijk inwoners van de stad Metropolis. Tijdens deze reddingspogingen probeert de grootste vijand van Superman, Darkseid, zoveel mogelijk gevangenen te maken. Beide partijen proberen elkaar bovendien te doden.

Beschrijving

Superman is een beroemde strijder voor de goede zaak. Overal waar gevaar dreigt komt deze held aanvliegen om de hepende hand uit te steken. Het maakt hem niets uit of hij een kat uit een boom moet halen of de wereld moet redden. In beide gevallen is zijn voldoening even groot.

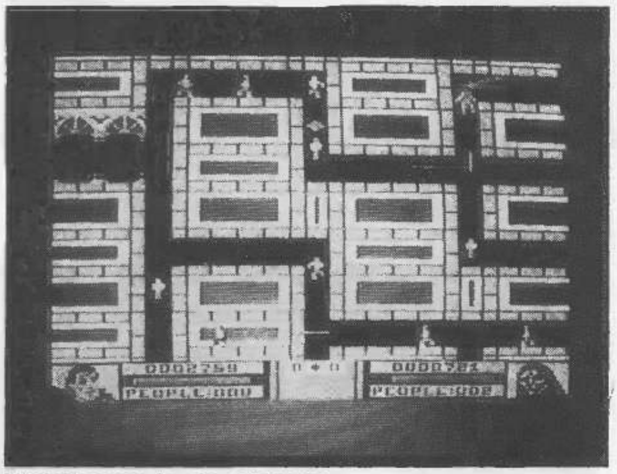
Superman werd als Clark Kent op een verre planeet geboren. Deze planeet, Krypton, werd met de ondergang bedreigd. Daarom besloten de ouders van Clark de baby in een ruimtecapsule in veiligheid te brengen. De capsule landde na een jarenlange reis op onze planeet. Superman werd als vondeling liefdevol opgenomen door een gezin uit het dorpje Smallville. Naarmate de jaren verstreken en Clark opgroeide werd hij steeds rustelozer. Hij besloot zijn geluk te gaan beproeven in de grote stad.

Aangekomen in Metropolis vond hij een baantje als stadsredacteur bij de plaatselijke krant, de Daily Planet. Niemand daar had ook maar het geringste vermoeden dat de schriele Clark in werkelijkheid Superman, de Man van Staal, was. Als Superman beschikt hij over ongelooflijke gaven. Hij heeft een uiterst scherp gehoor en een doordringende blik. Als hij wil kan hij een hittestraal uit zijn oogkassen laten komen.

De aartsvijand van Superman is de gevaarlijke gek Darkseid. Darkseid droomt er al jaren van om de hele wereld in zijn macht te krijgen, iets dat Superman steeds weet te voorkomen. Tot zover de achtergrond van het karakter Superman. Laten we nu het spel zelf eens onder de loep nemen.

De rechten voor het spel Superman werden in de Verenigde Staten verworven door First Star Sofware, ook bekend door hun Spy vs. Spy spellen. De rechten van de originele Superman strips berusten bij DC Comics. Net als First Software maakt dit bedrijf onderdeel uit van Warner Communications. De deal zal dus wel snel beklonken zijn geweest. In Engeland wist Beyond de rechten voor het spel te verwerven. Voor de Nederlandse markt werd het spel in licentie geproduceerd

door Aackosoft.



Linksboven is de uitgang

Het spel speelt zich af in de straten van Metropolis, in de eronder gelegen catacomben en in de ruimte.

Superman is een mengeling van een doolhofspel en een schietspel, met daarin enige strategische elementen.

Juist door deze opsplitsing maakt het spel een wat rommelige indruk. Er wordt namelijk regelmatig van scenario gewisseld in het spel. De speler heeft dit lang niet altijd zelf in de hand. De belangrijkste actie speelt zich af in de stad en onder de grond.

Zowel de stad als de onderaardse gewelven bestaan uit drie aan elkaar grenzende gedeelten. Vanuit ieder deel van de stad kun je naar de eronder gelegen grotten gaan, en vice versa. De verschillende delen worden van elkaar gescheiden door de zogenaamde *Combat zones.*

In totaal kent het spel vijf verschillende *Combat zones.*

Nadat het spel is geladen verschijnt eerst het optiemenu in beeld. Hieruit kan men met behulp van de functietoetsen kiezen of men met 1 of 2 spelers wil spelen en op welk van de drie niveaus. *****In de Aackosoft-versie van het spel kan men bovendien desgewenst de *Combat zones* uitschakelen.*****

Wanneer je voor de twee-spelers versie kiest strijden beide spelers tegen elkaar. De ene speler neemt de rol van Superman waar, terwijl de andere speler Darkseid een handje helpt. Wanneer het spel door twee spelers wordt gespeeld is het gebruik van twee joysticks noodzakelijk.

Wanneer je alleen tegen de computer speelt kruip je altijd in de cape van Superman.

Nadat je toets <F7> hebt aangeslagen start het spel.

Superman en Darkseid bevinden zich dan in het middelste gedeelte van de stad.

Als je nu eerst even op <RUN/STOP> drukt, kun je op je gemak het beeldscherm bestuderen. In het bovenste deel van het scherm zie je een deel van Metropolis in vogelvlucht. Op de meeste kruispunten zie je witte schermen staan, de *deflectors.*

Onder in beeld zie je een afbeelding van Superman en Darkseid. Naast deze portretten zie je twee scoretellers, met daaronder het woord *People.* Het aantal dat hieronder wordt genoemd is het aantal mensen dat Superman heeft gered, c.q. het aantal mensen dat Darkseid in de gevangenis heeft gegooid. Voor elke speler is een energiemeter zichtbaar in de vorm van een gekleurde balk. Deze wordt steeds korter naarmate de betreffende speler meer treffers heeft moeten incasseren.

Tussen de beide scoretellers is een hulpmiddel aangebracht waarmee je kunt bepalen in welke locatie zich nog veel mensen bevinden. Dit instrument bestaat uit zes kleine rechthoekjes. De vakjes corresponderen met de verschillende locaties in de stad en onder de grond.

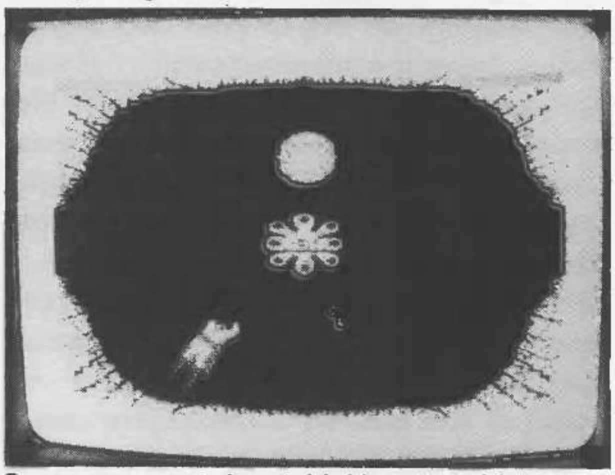
Een witte rechthoek geeft aan dat op die bepaalde locatie nog veel mensen radeloos heen en weer rennen, in afwachting van hun redding. Wanneer het vakje zwart is, betekent dit dat het betreffende gebied leeg is. Boven deze zes kleine rechthoekjes is tenslotte nog een vak zichtbaar met twee cijfers. In het midden staat een ruitje. De cijfers aan weerszijden van deze ruit geven het aantal *dimensionisers* aan dat beide spelers hebben veroverd. Op het nut van de *dimensioners* komen we dadelijk nog terug, evenals de manier waarop je deze in handen kunt krijgen.

De *deflectors* die je op de verschillende kruispunten ziet, kunnen worden gedraaid. Met behulp van deze schermpjes kunnen de mensen een bepaalde kant worden uitgezonden. Ze dienen ook om de stralen, die zowel

Superman als Darkseid kunnen afvuren, van richting te laten veranderen. Om ze te draaien moet je het karakter dat je bestuurt er overheen plaatsen. Wanneer je nu tweemaal snel achter elkaar op de vuurknop drukt zal het schermpje steeds 45 graden worden gedraaid.
Zoals reeds gezegd kunnen zowel Superman als Darkseid verzengende stralen afvuren. Dit doe je door op de vuurknop te drukken. De lengte van de straal kun je, binnen zekere grenzen, zelf bepalen. Druk hiervoor de vuurknop opnieuw in nadat je een straal hebt verzonden. Hoe langer je nu wacht voordat je de vuurknop loslaat, des te langer zal de straal zijn. Wanneer je slechts één keer op de vuurknop drukt zul je altijd een straal met de maximale lengte afvuren.
De stralen schieten uit de ogen van beide hoofdpersonen, dus ze kunnen alleen worden afgevuurd in de richting waarin ze kijken. Wanneer de stralen de tegenstander treffen wordt deze daardoor langzaam maar zeker verzwakt. Bovendien is hij gedurende korte tijd buiten gevecht gesteld. Alleen de voorste punt van de straal heeft invloed op de tegenstander. De onschuldige voorbijgangers blijven door de stralen ongedeerd.
Waarom is de lengte van de straal nu zo belangrijk?
Welnu, als je twee stralen hebt afgevuurd, kun je geen nieuwe straal lanceren zolang de oude nog zichtbaar zijn. Aangezien een afgevuurde straal langer zichtbaar blijft naarmate deze een grotere lengte heeft, duurt het dus langer voordat je een nieuwe kunt afvuren. Wanneer de stralen geen doel treffen kun je dus gedurende een bepaalde tijd geen scahde aan de tegenstander toebrengen. Het voordeel is echter wel dat, wanneer de straal doel treft, de schade aan de tegenstander aanmerkelijk groter is dan bij een kort straaltje.
Darkseid kan zijn straal ook nog voor een ander doel gebruiken. Hij kan namelijk mensen teleporteren. Dit doet hij door een straal af te vuren en stil te blijven staan. Voordat de straal een mens raakt, druk je tweemaal op de vuurknop. Hierdoor wordt de getroffene naar de positie van Darkseid geteleporteerd.
Superman kan zijn straalwapen niet gebruiken voor het teleporteren van mensen. Hij beschikt echter over een andere mogelijkheid. Wanneer hij lichamelijk contact heeft met een mens druk je tweemaal op de vuurknop. De inwoner van Metropolis wordt dan opgetild en Superman kan ermee wegvliegen. Nadat hij het mens naar een relatief veilige plaats heeft gebracht, laat je weer los door wederom twee keer de vuurknop in te drukken.
Superman moet echter wel oppassen voor de straal van Darkseid als hij iemand door de lucht vervoert. Wanneer hij wordt geraakt door een straal van Darkseid, laat hij zijn passagier vallen.
Zowel Superman als Darkseid kunnen zo op hun eigen manier voorkomen dat mensen het beeld uitlopen.
Zolang de held en/of de bandiet echter in de buurt van een *deflector* staat, kan alleen dit schild worden gedraaid. Een straal afvuren is dan niet mogelijk.
Van tijd tot tijd verschijnt ergens in beeld een ruit. Dit is een zogenaamde *dimensioniser.* Afhankelijk van het gekozen speelniveau heb je er één of meerdere nodig om het beeldscherm te verlaten. Op niveau twee heb je er twee nodig en op niveau drie, het ligt voor de hand, drie.
De manier waarop je een *dimensioniser* kunt pakken verschilt voor Superman en Darkseid. Superman moet er bovenop staan en dan twee maal op de vuurknop drukken. Darkseid moet gebruik maken van de hierboven besproken teleportatie methode.
Zodra je voldoende *dimensionisers* bezit, kun je naar de volgende locatie van het spel doorgaan, zowel in de stad als ondergronds. Wanneer je echter door de straal van de tegenstander wordt geraakt verlies je bij iedere treffer één *dimensioniser.*

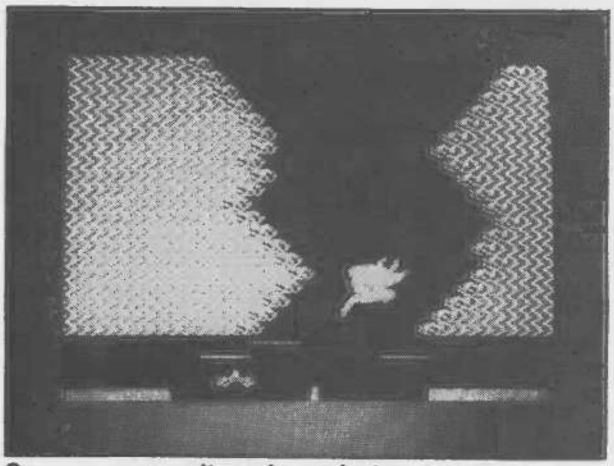
Superman heeft de mensen in veiligheid gebracht wanneer deze door de deuren linksboven in het linkergedeelte van de stad zijn vertrokken. De gevangenis van Darkseid bevindt zich rechtsonderaan in het rechter gedeelte van de onderaardse gewelven.

Wanneer je besluit naar de volgende locatie te gaan moet je eerst een *Combat zone* doorkruisen.
Het spel kent vijf verschillende *Combat zones.*
Wanneer je van het ene naar het andere deel van de stad gaat kun je twee verschillende *Combat zones* treffen.
De eerste bestaat uit een lange straat tussen de huizenblokken door. Superman vliegt daar doorheen terwijl hij vanaf een afstandje door Darkseid wordt bestookt. Hij doet dit door middel van een aantal bollen die hij de straat in schiet. Uit deze bollen worden dan in de breedterichting van de straat een aantal laserstralen afgevuurd.
Darkseid bepaalt de hoogte waarop de bollen worden afgevuurd. Als hulpmiddel hiervoor zie je links en rechts van de straat twee kleine zwarte streepjes. Deze bewegen op en neer. De speler die Darkseid bestuurt kan de hoogte waarop de bollen worden afgevuurd bepalen door de joystick omhoog of omlaag te bewegen. Door de joystick naar links of rechts te bewegen geeft hij aan langs welke kant van de straat de bollen worden gelanceerd. De bollen worden afgeschoten na een druk op de vuurknop.
Het enige wat Superman in deze fase van het spel kan doen is de laserstralen ontwijken. Na acht treffers is Superman uitgeschakeld. Wanneer Darkseid geen bollen meer heeft om af te vuren, en Superman nog niet is verslagen, dan bijt Darkseid in het stof.
De tweede *combat zone* bovengronds toont Superman weer vliegend door de lucht. Boven hem vliegt Darkseid in een vliegtuig. Darkseid probeert de stad plat te bombarderen teneinde de bewoners te dwingen hun schuilplaatsen te verlaten. Hij werpt bommen in de vorm van kleine planeten af. De bommen worden in de twee-spelers variant door Darkseid afgeworpen door de joystick naar achteren te trekken. Het is ook mogelijk om de vuurknop in te drukken, waarna de bommen achter uit het vliegtuig worden gegooid. De bommen kunnen volledig door Darkseid worden bestuurd, ook nadat deze zijn afgegooid.
De taak van Superman is om te voorkomen dat de bommen doel treffen. Hij doet dit door ze met zijn stalen vuisten stuk te slaan voordat ze de gebouwen raken. Druk hiervoor op het juiste moment op de vuurknop.
Deze fase van het spel is afgelopen als Darkseid acht bommen op de stad heeft laten neerkomen. Superman redt de stad wanneer hij erin slaagt acht bommen boven de grond onschadelijk te maken.
Wanneer de strijd zich vanuit de stad naar de eronder gelegen catacomben verplaatst, vliegt Superman door een lange tunnel naar beneden. Aan de onderkant van het beeldscherm beweegt een kanon heen en weer. Het enige materiaal waarmee Superman schade kan worden berokkend is de stof *Kryptonite.* Een steensoort die, ironisch genoeg, alleen op zijn inmiddels verwoeste geboorteplaneet voorkwam. Darkseid heeft echter een ruime voorraad van de schadelijke stenen aangelegd.
Hiermee neemt hij Superman onder vuur. Superman kan de rotsblokken met zijn stralen verbrijzelen.
Het kanon wordt beschermd door twee lagen schilden die heen en weer bewegen. Superman moet proberen het kanon te raken tussen deze schilden door. Beide partijen hebben acht voltreffers nodig om deze slag te winnen.
Wanneer je jezelf tussen de verschillende gedeelten van de gewelven verplaatst, zijn ook weer twee verschillende *combat zones* mogelijk. In het ene geval vliegt Superman door een lange horizontale tunnel, op de voet gevolgd door Darkseid.



Superman moet de rotsblokken terugblazen

Deze scene druist ons inziens sterk in tegen de traditie van Superman. Hij is hier namelijk op de vlucht voor zijn rivaal!! Superman kan zich niet omdraaien en tot de aanval overgaan.
Darkseid neemt de strijder tegen het kwaad onder vuur.



Superman wordt onder schot genomen

De enige verdediging die Superman heeft bestaat uit een soort schakelaars langs het plafond van de grot. Wanneer hij deze aanraakt wordt een energiescherm in werking gesteld. De schilden houden de stralen van Darkseid tegen. De plafondschakelaars kunnen ook op een andere manier worden gebruikt. Wanneer Superman namelijk een schakelaar raakt en je op exact het goede moment op de vuurknop drukt valt een aantal stenen naar beneden. Deze berokkenen Darkseid de nodige schade. De partij die als eerste acht maal is getroffen verliest de strijd.
In de tweede ondergrondse *combat zone* heeft Darkseid de beschikking over een groot kanon. De acht verschillende lopen van het kanon wijzen allemaal in een andere richting. Uit het kanon worden projectielen afgevuurd. Superman moet deze terugblazen in de loop, zodat hierdoor het kanon stukje bij beetje wordt opgeblazen. Superman draait rond het kanon. Je kunt hem besturen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen. Wanneer je op de vuurknop drukt blaast Superman zijn bovenmaatse longen leeg.
De speler die Darkseid bestuurt kan niet zelf de rotsblokken afvuren. Hij kan alleen bepalen uit welke loop dit gebeurt door de joystick te bewegen. De loop waaruit een rotsblok wordt afgevuurd wordt wit.
Ook hier geldt weer dat beide spelers de ander acht maal moeten raken om dit onderdeel te winnen.

Het spel kan om verschillende redenen tot een einde komen.

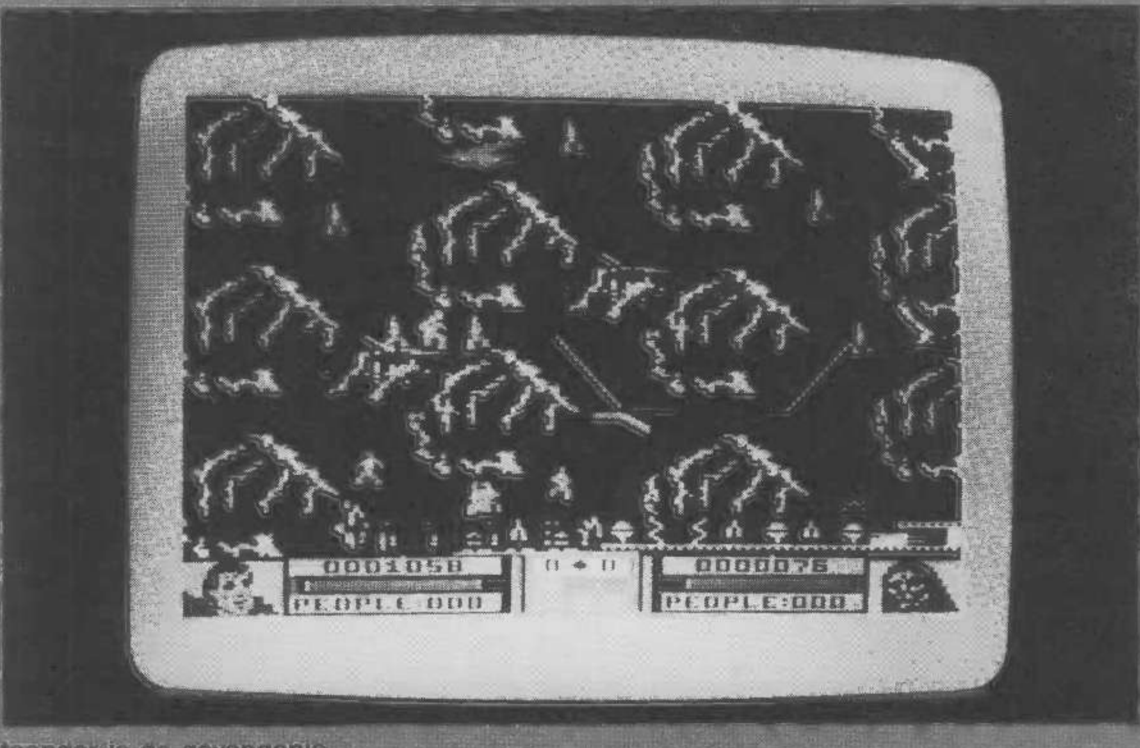
A: Er lopen geen mensen meer rond in de stad of in de grotten. Wanneer meer mensen werden gered dan gevangen genomen, is Superman de winnaar. Wanneer Darkseid echter meer mensen in de gevangenis heeft gesmeten dan Superman in veiligheid heeft kunnen brengen, wint Darkseid.

B: Eén van beide spelers is totaal uitgeput. Zie hiervoor de energiebalk van de spelers terwijl ze in de stad of in de grot zijn.

Speeltips

Let in de stad en in de gewelven goed op de stand van de *deflectors*. Een juiste beheersing van de manier waarop je deze kunt ontzetten is essentieel.
Indien de *deflectors* in de straten de toegang tot het beeldscherm versperren, zullen de mensen gelijk weer naar het aangrenzende beeldscherm vluchten. Hierdoor zul je weer opnieuw een aanval van Darkseid in een van de *combat zones* moeten doorstaan.
In de *combat zone* waarin Superman door de straat vliegt, kun je hem het beste zoveel mogelijk in het midden van de straat houden. Zijn positie kun je het makkelijkste controleren aan de hand van zijn schaduw op de straat.

Het kan geen kwaad wanneer Superman de muren raakt. Het is ons ook opgevallen dat hij de minste kans loopt om geraakt te worden wanneer hij zo hoog mogelijk vliegt.
In de *combat zone* die naar de onderaardse gewelven voert heeft een spervuur in de richting van het kanon niet veel kans van slagen. Het is verstandiger om zo snel mogelijk naar de bodem van het scherm te vliegen en eventuele rotsblokken te ontwijken. Ook hier kan het geen kwaad wanneer je de wanden van de grot raakt.
Wanneer je vlak boven het kanon vliegt moet je het goede moment afwachten om je stralen af te vuren. Als je een salvo afvuurt is de kans groot dat het kanon meteen de andere kant op beweegt.
In de *combat zone* waarin Darkseid probeert de stad plat te bombarderen, hoef je niet bang te zijn voor de bommen. Het is per slot van rekening geen *Kryptonite*. Blijf zo dicht mogelijk onder het vliegtuig van Darkseid hangen, net een fractie achter de bom die onder het toestel hangt. Je hebt dan de meeste kans om de bommen tijdig tot ontploffing te brengen.
In de *combat zone* met het 8-loops kanon moet je goed letten op de oplichtende lopen. Ontwijk de afgeschoten stenen, want deze richten schade aan. Probeer een in jouw richting geschoten steen zo snel mogelijk terug in de loop te blazen.
Vooral de *combat zone* die door de lange, horizontale tunnel voert is erg gevaarlijk. Je moet hier proberen een juiste balans te vinden tussen het laten vallen van stenen en het gebruiken van stralingswerende schermen.

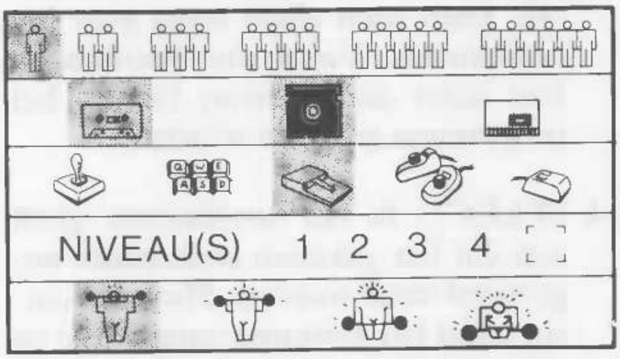


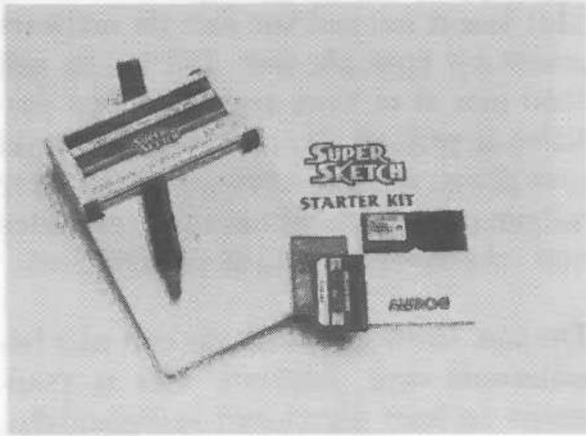
Rechtsonder is de gevangenis

SUPERSKETCH

Personal Peripherals Inc/Anirog

Home Soft Benelux





Doel

Supersketch is een creatief pakket, waarmee op zeer eenvoudige wijze tekeningen te vervaardigen zijn. Supersketch bestaat uit een speciaal grafisch tableau met disk en/of cassette software. Daarnaast bevat het pakket ook nog enkele voorbeeldtekeningen welke men kan overtrekken.

Met dat laatste heeft men meteen het speciale van Supersketch te pakken. Het grafisch tableau is niet zoals bij het bekende KoalaPad een drukgevoelig tableau maar bestaat uit een arm met een stift welke men over het tableau kan bewegen. In plaats van de stift kan ook een potlood of viltstift bevestigd worden. Twee potentiometers in het tableau geven aan de programmatuur door waar de stift zich exact bevindt. Op deze manier is het overtrekken van figuren/bestaande tekeningen zeer gemakkelijk. Uiteraard kan men ook zelf tekeningen maken.

Regelmatig zullen extra software pakketten uitgebracht worden voor Supersketch. Aangekondigd is ondermeer een zakelijk pakket (Business Presentor) waarmee men bijvoorbeeld staaf- en cirkeldiagrammen kan ontwerpen. Verder zullen muziek, educatieve en creatieve pakketten ontwikkeld worden.
Er zijn diverse versies van Supersketch in de handel. De hier besproken versie is versie 2150 met autocalibratie.

Beschrijving

Om Supersketch optimaal te kunnen gebruiken dient men over de volgende apparatuur te beschikken: Commodore C64/128, Commodore 1530 cassette recorder (of equivalent) of Commodore 1541/1570/1571 disk drive, kleuren TV-toestel of kleurenmonitor en een printer. Ondermeer de volgende printers kunnen gebruikt worden bij Supersketch: Commodore 1525, Commodore MPS801, MPS803, Seikosha GP100VC. Printers aangesloten op de seriële poort van de Commodore 64 welke grafisch kunnen werken in een Commodore modus zullen naar alle waarschijnlijkheid ook naar behoren functioneren. Aangezien vele printer-interfaces te koop zijn, zijn wij helaas niet in de gelegenheid geweest dit laatste uitvoerig te testen. Bezitters van een Commodore 1526 of MPS802 kunnen met dit pakket ver-

vaardigde tekeningen niet uitprinten. Dit is niet te wijten aan Supersketch doch aan de genoemde printers.

In de Verenigde Staten wordt Supersketch op insteekmodule geleverd. In Europa heeft men gekozen voor software op tape of disk. De importeur Home Soft levert het pakket met de software zowel op tape als disk. Dit is iets wat men niet al te vaak tegenkomt en derhalve te prijzen. De tape software wijkt niet af van de disk software alleen de te volgen procedure bij het saven en laden van tekeningen is ietwat verschillend.

De disk software wordt op een niet beschermde disk geleverd. Het is raadzaam om hier direct een veiligheidskopie van te maken. Berg de originele disk veilig op zodat je altijd weer een nieuwe werkkopie aanmaken kunt, mocht de kopie iets rampzaligs overkomen.

Het is mogelijk de gemaakte tekeningen met een eenvoudig BASIC programma in het geheugen te laden zonder dat hiervoor het hoofdprogramma geladen moet worden. Hiermee kunnen dus met Supersketch ontwikkelde beelden in eigen programma's opgenomen worden.

Het tableau

Het Supersketch tableau kent de volgende onderdelen:

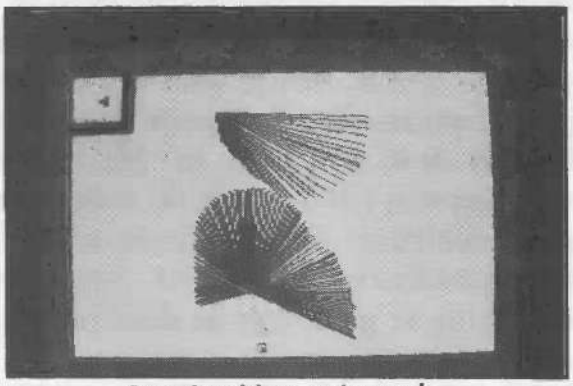
1. RELEASE balk: door deze balk in te drukken gaan de aandrukblokjes omhoog zodat papier hieronder geschoven kan worden.
2. LIFT: de beide LIFT-toetsen hebben dezelfde functie. Zij maken het mogelijk dat zowel links- als rechtshandigen gemakkelijk met Supersketch kunnen werken. De functie van deze toets is afhankelijk van het op dat moment op het scherm vertoonde. Wanneer men zich in het hoofdmenu bevindt gaat men door LIFT in te drukken terug naar het tekenveld. In het tekenveld tilt het indrukken van LIFT de elektronische penseel op zodat deze over het scherm bewogen kan worden zonder dat getekend wordt. In het Laad/Save menu: indrukken van LIFT start het laden of saven van een tekening.
3. MENU: Na het indrukken van MENU keert men altijd terug naar het hoofdmenu. Vanuit het hoofdmenu kan ieder ander menu binnen het programma gekozen worden.
4. SELECT: In het hoofdmenu: geeft aan dat het gekozen commando uitgevoerd moet worden. Plaats de cursor naast het gewenste commando en druk SELECT in. Het commando zal zwart oplichten. Druk LIFT in om terug te keren naar het tekenveld. In het Laad/Save menu: kiezen van gewenste functie of file.

Werken met Supersketch

Nadat het programma geladen is verschijnt op het scherm de titelpagina. Na het indrukken van MENU op het tableau verschijnt het hoofdmenu aan de linkerzijde van het beeld.

Voordat we verder ingaan op dit hoofdmenu eerst nog dit: Bij Supersketch wordt gebruik gemaakt van een zogenaamde "cursor" om aan te geven waar men op het tekenveld is. Afhankelijk van wat men aan het doen is zal naast de cursor een bepaalde letter zichtbaar zijn, bijv. "d" voor DRAW, "f" voor FILL. Daarnaast kent Supersketch een ZOOM venster. Dit ZOOM venster is een soort vergrootglas waarmee het deel van het tekenveld rondom de cursor vergroot zichtbaar gemaakt kan worden. Het ZOOM venster bevindt zich altijd links beneden in het scherm. Wanneer je tijdens het tekenen in de buurt van het ZOOM venster komt zal

dit verplaatst worden naar linksboven. Het venster kan aan en uit gezet worden en is in de meeste modi beschikbaar.

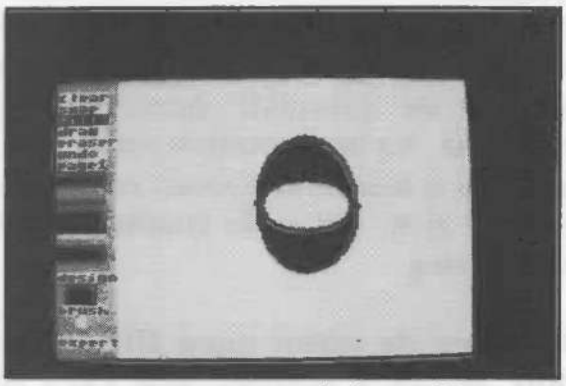


Onvoltooid meesterwerk

Het hoofdmenu

We zien hier de volgende onderverdelingen: kleurenbalk (16 verschillende kleuren inclusief grijstinten) en de volgende commando's: CLEAR, SWAP, FILL, DRAW, ERASER, UNDO, PAGE 1, DESIGN, BRUSH, EXPERT.

Een kleur wordt gekozen door de cursor ernaast te plaatsen en SELECT in te drukken. De rand van het scherm geeft vervolgens aan welke kleur men gekozen heeft. Met deze kleur kan vervolgens getekend worden op het tekenveld.



Het "Fill" commando in werking

De diverse commando's hebben de volgende functies:

CLEAR (schoon):

Leegmaken van het gehele scherm of een bepaald deel van een venster. CLEAR wordt als volgt gebruikt: ga door MENU in te drukken naar het hoofdmenu. Plaats de cursor naast CLEAR en druk SELECT in. Het woord CLEAR wordt nu in zwart omrand. Het commando wordt echter pas uitgevoerd wanneer LIFT ingedrukt wordt. Zo wordt voorkomen dat per ongeluk een gehele tekening gewist wordt.

DRAW (tekenen):

Dit is de normale werkmodus. DRAW kan pas gebruikt worden (d.w.z men kan pas tekenen) nadat een kleur (COLOR), penseel (BRUSH) en patroon (DESIGN) gekozen zijn.

Plaats de cursor naast DRAW en druk SELECT in. DRAW wordt zwart omrand. Houdt nu LIFT ingedrukt totdat het tekenveld verschijnt. Houdt nog steeds de LIFT toets ingedrukt en plaats de cursor daar waar je wilt tekenen. Na het loslaten van de LIFT toets zal iedere beweging van de arm iets op het scherm zetten. Wanneer je de cursor over het scherm wilt bewegen zonder te tekenen hou je de LIFT toets ingedrukt. Supersketch maakt het ook mogelijk even een lijn uit te proberen. Dat wil zeggen dat je een lijn tekent zonder dat hij in de tekening opgenomen wordt, een soort proefdraaien. Hiervoor moet je de SELECT toets ingedrukt houden terwijl je de arm beweegt om te tekenen. De aan en uit flitsende lijn wordt pas in de tekening opgenomen wanneer je de SELECT toets loslaat.

SWAP (omwisselen):

Met het SWAP commando kun je een bepaalde kleur in je tekening vervangen

door een andere. Dit geldt zowel voor lijnen als vlakken.
Plaats de cursor naast SWAP in het hoofdmenu en druk SELECT in. Kies vervolgens met de cursor en SELECT de nieuwe kleur. Druk LIFT in om naar het tekenveld te gaan. Plaats de cursor op de kleur die je veranderen wilt. Na het indrukken van SELECT zal de oude kleur vervangen worden door de nieuwe.

FILL (opvullen):

Met FILL is het mogelijk een omsloten gebied met een bepaald patroon (zie DESIGN) of kleur in te vullen. Wanneer je een figuur getekend hebt en de lijnen raken elkaar ergens niet goed dan is er geen sprake van een omsloten gebied. FILL zal dan het gehele scherm opvullen voorzover er geen andere omsloten gebieden zijn.
Plaats de cursor naast FILL, nadat je de gewenste kleur en een patroon gekozen hebt. Druk SELECT in en vervolgens LIFT om naar het tekenveld te gaan. Plaats de cursor in het gebied dat je wilt inkleuren. Indrukken van SELECT start het invullen. Je kunt het invullen te allen tijde stop zetten door een willekeurige toets op het tableau in te drukken.

ERASER (Vlakgom):

Met dit vlakgommetje kun je mislukte stukjes tekening uitvegen. Plaats de cursor naast ERASER en druk SELECT in. Na het indrukken van LIFT verschijnt de cursor op het tekenveld met een "e" ernaast om aan te geven dat je in de ERASER (gum) modus zit. Laat LIFT los en het gedeelte onder de cursor wordt uitgewist.

UNDO (teniet doen):

Met UNDO kun je het laatst gegeven commando herroepen. Plaats de cursor naast UNDO en druk SELECT in. Na het loslaten van de LIFT toets zal het laatst gegeven commando herroepen worden.

PAGE 1/PAGE 2 (pagina 1/2):

Supersketch kan twee verschillende tekeningen tegelijk in het geheugen houden. De tekening waarop gewerkt wordt, noemen we een pagina (PAGE). In het hoofdmenu staat op welke pagina gewerkt wordt. Wil je naar een andere pagina plaats dan de cursor naast PAGE en druk SELECT in. Na het indrukken van LIFT wordt de andere pagina zichtbaar. Het paginanummer in het hoofdmenu verandert eveneens. Om terug te gaan volg je dezelfde procedure.
LET OP: gebruik NOOIT het UNDO commando direct na paginawisseling. UNDO zal ervoor zorgen dat op de andere pagina een kopie van de eerste pagina gemaakt wordt. Een gedeelte van een pagina (tekening) kan op een andere pagina gekopieerd worden met het COPY commando (zie EXPERT functies).

EXPERT:

Het kiezen van EXPERT roept een submenu op. Dit wordt later besproken.

BRUSH (penseel):

Naast een achttal standaard penseelvoeringen heeft Supersketch de unieke mogelijkheid je eigen penseel te ontwerpen.
In het hoofdmenu is onder BRUSH een vierkant zichtbaar. In dit penseelvierkant is de gebruikte penseelvoering zichtbaar. Na het opstarten van het programma is hierin linksboven een zwarte punt te zien. Dit is de standaard penseelvoering.

Plaats nu de cursor naast BRUSH en druk SELECT gevolgd door LIFT in. Een submenu verschijnt. Bovenin staan de acht standaard penseelvoeringen. Onderin zien we respectievelijk een zwart vierkantje, het woord BRUSH met het penseelvierkant, een wit vierkantje en een groter vierkant. Dit laat-

ste vierkant wordt gebruikt om eigen penselen te ontwikkelen. Kies een penseelvoering. Je ziet dat het gekozen penseel in het penseelvierkant verschijnt maar ook in het grote vierkant onderin.

Wanneer je de cursor nu naast het grote vierkant plaatst en de tableau arm naar uiterst links beweegt kan de cursor het vierkant in bewogen worden. We kunnen nu een eigen penseelvoering maken. Door het indrukken van de SELECT toets wordt het gedeelte onder de cursor zwart. Op deze manier kunnen gedeelten van het grote vierkant zwart gemaakt worden. De zwarte punten in het grote vierkant moet je zien als penseelharen die straks over het scherm zullen gaan. Enig experimenteren om goede effecten te bereiken is hier wel noodzakelijk. Mocht je zwarte gedeelten weer wit willen maken: haal de cursor uit het grote vierkant. Plaats hem naast het witte vierkantje in het menu en druk SELECT in. Ga weer terug naar het grote vierkant. Je kunt nu zwarte gedeelten weer wit maken. Om weer zwarte punten te zetten plaats je de cursor naast het zwarte vierkant in het menu.



Rest nog het tekenen van de fles

DESIGN (ontwerpen):
DESIGN geeft net als BRUSH een submenu. Bovenin het menu zijn acht standaardpatronen zichtbaar met daaronder weer een kleurenbalk. Het bovenste patroon is niet echt een patroon maar meer een 'laagje'. Dit is het standaardpatroon waarmee Supersketch opstart. Met dit patroon is het ook mogelijk een gebruikt patroon ongedaan te maken. De andere patronen geven alle een specifiek effect. Onder DESIGN is net als bij BRUSH een vierkant zichtbaar waarin het patroon te zien is zoals het ook daadwerkelijk uitgevoerd zal worden. Het grotere vierkant onderin is bedoeld om eigen patronen te ontwikkelen.

Met DESIGN is het mogelijk meerkleuren patronen te ontwerpen. Je kunt hiervoor uitgaan van een van de standaardpatronen of van het opstartpatroon (het ondoorzichtige laagje).

Kies een bepaalde kleur in het hoofdmenu, bijvoorbeeld groen. Ga naar het DESIGN menu door de cursor naast DESIGN te plaatsen en SELECT in te drukken. Het vierkant onderin is groen. Kies in het DESIGN submenu nu zwart. De rand van het scherm zal zwart worden maar het vierkant blijft groen. Breng de cursor (net als bij BRUSH) in het groene vierkant. Druk SELECT in en een zwart blokje verschijnt op de groene ondergrond. Maak een zwarte verticale lijn. Ga terug naar de kleurenbalk en kies geel. Maak een gele horizontale lijn in het groene vierkant.

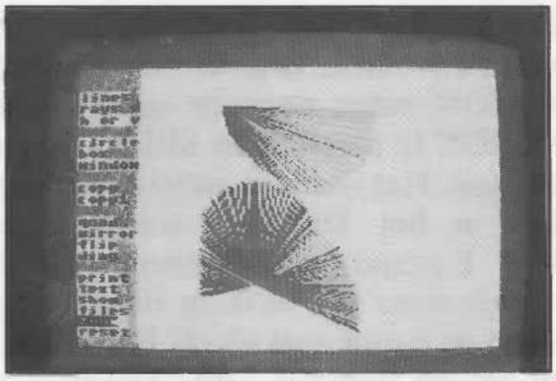
Je hebt nu een meerkleurenpatroon gemaakt dat je gebruiken kunt bij onder andere DRAW, FILL en een aantal van de EXPERT commando's.

Als laatste optie in dit submenu kunnen we de achtergrondkleur van een patroon veranderen. De pijl onderin het menu wordt hiervoor gebruikt. Rechts van de pijl staat de nieuwe kleur. Kies op de kleurenbalk rood. Plaats de cursor naast de pijl en druk SELECT in. De groene achtergrond wordt nu rood.

(Er zijn uiteraard betere kleurcombinaties mogelijk). Wanneer je met dit patroon zou willen tekenen moet je een groot penseel kiezen. Bij een smalle penseelvoering zal het patroon niet tot uiting komen.

EXPERT:

Na het kiezen van EXPERT verschijnt het EXPERT submenu. In dit menu zien we de volgende mogelijkheden: LINES, RAYS, H OR V, CIRCLE, BOX, WINDOW, COPY, COPY1 (of COPY2) QUAD, MIRROR, FLIP, DIAG, PRINT, TEXT, SHOW, FILES, ZOOM en RESET. Een commando wordt gekozen door de cursor ernaast te plaatsen en SELECT in te drukken. Het commando wordt met het indrukken van LIFT uitgevoerd.



Onvoltooid meesterwerk II

LINES:

Met LINES kunnen lijnen getrokken worden. Na het kiezen van LINES houd je de LIFT toets ingedrukt. Breng de cursor (let op de kleine 'l" voor LINES) naar de plaats waar het begin van de lijn moet komen. Laat de LIFT toets los en beweeg de cursor naar de plaats waar de lijn moet eindigen. Je ziet dat er voortdurend een lijn aan en uit flitst tussen begin- en eindpunt. (Wanneer je nu LIFT weer indrukt wordt het beginpunt van de lijn geannuleerd.) Na het indrukken van SELECT zal de lijn pas getekend worden. Wanneer je een volgende lijn wilt tekenen aansluitend op de eerste lijn, hoef je alleen maar de cursor naar een volgend eindpunt te brengen. Wanneer je een nieuwe, niet verbonden lijn wilt tekenen zul je eerst met LIFT de penseel van het tekenveld af moeten halen en de cursor naar het nieuwe beginpunt brengen.
In deze modus teken je dus niet aan een stuk door zoals bij DRAW. Wil je dat wel dan moet je de SELECT toets ingedrukt houden (LET OP: dit is het tegenovergestelde van DRAW waarbij een oplichtende lijn een proeftekening betekent!).

RAYS (stralen):

Met RAYS zet je een aantal lijnen in een stralenkrans op het scherm. Kies RAYS en plaats de cursor op die plaats op het scherm waar het middelpunt van de krans komen moet. Laat vervolgens de LIFT toets los en beweeg de cursor naar het eindpunt van de eerste lijn van de krans. (Op dit moment LIFT indrukken annuleert het gekozen middelpunt.) Het indrukken van SELECT tekent de lijn op het scherm. Beweeg de cursor naar het EINDPUNT van de volgende lijn en teken deze lijn door weer SELECT in te drukken
Door nogmaals LIFT in te drukken kun je een volgend middelpunt kiezen. (Leuk effect: beweeg de cursor terwijl je SELECT ingedrukt houdt.)

H OR V:

Met H OR V kun je horizontale en verticale lijnen trekken. Met LIFT ingedrukt plaats je de cursor op het tekenveld op het beginpunt van de lijn. Laat LIFT los en beweeg de cursor horizontaal of verticaal totdat de lijn de gewenste lengte heeft. Alleen horizontale of verticale lijnen zijn mogelijk. Indrukken van SELECT tekent de lijn op het scherm. Evenals bij RAYS kan met LIFT een nieuw beginpunt gekozen worden.

BOX (rechthoek):

Met BOX teken je een rechthoek op

het scherm. Houdt LIFT ingedrukt totdat je de cursor op die plaats gebracht hebt waar een hoekpunt van de rechthoek komen moet. Laat de LIFT toets los en beweeg de arm op het tableau. Op het scherm zie je een flikkerende rechthoek. Na het indrukken van SELECT wordt de rechthoek getekend. Vervolgens kun je uitgaande van hetzelfde hoekpunt een volgende rechthoek tekenen. Om een ander hoekpunt te kiezen druk je LIFT in en verplaats je de cursor naar een nieuwe positie.

CIRCLE (cirkel):

Met CIRCLE kun je cirkels en ellipsen tekenen. Met LIFT ingedrukt zet je de cursor op de plaats waar het middelpunt van de cirkel komen moet. Laat nu LIFT los. Wanneer je de cursor nu van dit middelpunt verwijdert gebeurt het volgende:
A: horizontaal of verticaal bewegen van de cursor tekent een ellips vorm.
B: diagonaal bewegen van de cursor tekent een cirkel. Wanneer de ellips of cirkel de gewenste vorm heeft druk je SELECT in.
Ook hier kun je nu een volgende cirkel uitgaande van hetzelfde middelpunt tekenen. Druk LIFT in om een nieuw middelpunt te kiezen.

WINDOW (Venster):

Met WINDOW of Venster komen een aantal unieke tekenmogelijkheden tot beschikking. Normaliter teken je op het gehele scherm en hebben gegeven commando's effect op het gehele tekenveld. Met WINDOW baken je een beperkt gedeelte van het tekenveld af. Terwijl je in de WINDOW modus bent hebben de gegeven commando's uitsluitend effect binnen het gekozen venster. Het is echter wel een nadeel dat na het bepalen van de grootte van het venster niet door middel van een omlijning aangegeven wordt waar het venster zich exact bevindt. Dit maakt het soms erg moeilijk om te bepalen wat je nu precies aan het doen bent.

Net als bij BOX bepaal je met WINDOW een rechthoekig gedeelte op het scherm. Na het indrukken van SELECT wordt echter geen rechthoek getekend. Alle nu gegeven commando's hebben alleen uitwerking binnen de aangegeven rechthoek. Met CLEAN maak je dus alleen het gebied binnen het venster schoon en niet het gehele tekenveld. Vooral de later te behandelen MIRROR (spiegel) commando's geven hierdoor fraaie effecten. Terwijl je in de WINDOW modus bent kun je niet op de rest van het tekenveld werken.

Om een venster op te zetten kies je WINDOW en drukt SELECT in. Terwijl je LIFT ingedrukt blijft houden breng je de cursor naar de plaats waar het ene hoekpunt van het venster komen moet. Laat LIFT los en beweeg de arm op het tableau. Net als bij BOX wordt een oplichtende rechthoek zichtbaar. Wanneer de gewenste afmetingen voor het venster bereikt zijn druk je SELECT in. Op het scherm verschijnt nu weer het hoofdmenu. Een venster wordt opgeheven door een nieuw venster te bepalen of door RESET in het menu te kiezen en vervolgens LIFT in te drukken.

COPY (kopiëren):

Met COPY kopieer je een gedeelte van het tekenveld ergens anders op dat veld. Kies COPY en ga naar het tekenveld. Op dezelfde wijze als bij WINDOW bepaal je nu een denkbeeldige rechthoek op het tekenveld. Deze rechthoek omsluit het gebied dat je wilt gaan kopiëren. De oplichtende rechthoek geeft aan welk gebied je gekozen hebt. Wanneer je tevreden bent met de uitsnede druk je SELECT in om je keuze vast te leggen. Met de arm op het tableau verplaats je nu de oplichtende rechthoek naar dat deel van het tekenveld waar je de kopie hebben wilt. Nogmaals SELECT indrukken en 'presto'!

Weer een kunstwerk! Met de MENU toets ga je terug naar het menu.

COPY 1 (of 2):
Dit commando werkt identiek aan het normale COPY commando alleen kopieer je nu naar de andere pagina in het geheugen.

MIRROR (spiegelen) functies:
MIRROR functies maken het spiegelen van tekeningen mogelijk. Terwijl je op een bepaald deel van het veld tekent wordt het getekende op een ander deel van het scherm gespiegeld meegetekend.

MIRROR:
verticale schermopdeling. Een voorwerp links wordt rechts gespiegeld weergegeven.
QUAD:
horizontale en verticale schermdeling in vier delen.
FLIP:
horizontale schermdeling.
DIAG:
diagonale schermdeling met dien verstande dat het getekende niet langs een as gespiegeld wordt maar langs het middelpunt van het scherm.
Met RESET hef je de MIRROR functies op.

Bijna alle commando's functioneren binnen het MIRROR commando met uitzondering van WINDOW en TEXT. TEXT zal weliswaar tekst op het scherm zetten maar deze wordt niet gespiegeld. Om MIRROR optimaal te kunnen gebruiken is het raadzaam zoveel mogelijk te experimenteren met deze functies. Zeer fraaie effecten zijn mogelijk.

TEXT (teksten):
Met TEXT is het mogelijk teksten op het scherm te plaatsen. Dit is handig wanneer men Supersketch gebruikt om bijvoorbeeld staafdiagrammen weer te geven. Met LIFT ingedrukt plaats je de cursor op de plaats waar de tekst moet komen. Na het loslaten van LIFT kun je de gewenste tekst intypen. Je kunt bijna alle alfanumerieke en grafische tekens op het toetsenbord hierbij gebruiken. Met het indrukken van de MENU toets keer je terug naar het hoofdmenu.

SHOW:
SHOW maakt het mogelijk de gemaakte tekening te zien zonder keuzemenu, cursor of ZOOM venster. Het indrukken van een willekeurige toets op het tableau plaatst je weer in de tekenmodus.

ZOOM:
Met ZOOM schakel je het ZOOM venster aan of uit.

RESET:
RESET schakelt alle specifieke modi uit en brengt je terug naar het EXPERT menu waarbij je in de DRAW modus terecht komt.
Kies RESET met de SELECT toets en druk vervolgens LIFT in.

PRINT:
PRINT print de gemaakte tekening uit op een Commodore printer. De tekening wordt in zwart, wit en grijstinten geprint.
Kies PRINT op het menu en druk SELECT in. Met het indrukken van LIFT start het uitprinten. Indrukken van een willekeurige toets op het tableau stopt het printen.

FILES:
FILES roept het Laad/Save submenu op. Vanuit dit submenu kunnen tekeningen gesaved naar of ingeladen worden van tape of disk. Plaats de cursor op FILES en druk SELECT in. Druk LIFT in.
Wanneer een disk drive aangesloten staat wordt automatisch de inhoudsopgave van de disk ingeladen, althans van

de daar op voorkomende Supersketch tekeningen. Kan het programma de inhoudsopgave niet lezen dan wordt in het FILES submenu automatisch het FORMATeringscommando gekozen. In elk ander geval wordt SAVE gekozen.

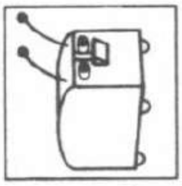
DISK:

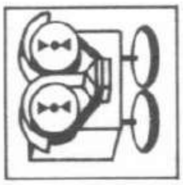
LADEN:
plaats de cursor op LOAD en druk SELECT in. Plaats de cursor op de gewenste filenaam. De filenaam verschijnt in de rechthoek naast NAME. Druk LIFT in om het file in te laden.
SAVEN:
plaats de cursor op SAVE en druk SELECT in. Tik een naam in voor de weg te schrijven tekening. Druk LIFT in om het file te saven.
SCRATCH:
SCRATCH wist een gegeven file van de disk. Plaats de cursor op SCRATCH en druk SELECT in. Plaats de cursor op het te scratchen file en druk SELECT in. De filenaam verschijnt links naast NAME. Druk vervolgens LIFT in om het file te wissen.
FORMAT:
met FORMAT wordt de disk geformateerd. Dit is altijd noodzakelijk bij een nieuwe diskette. Kies met de SELECT toets FORMAT en druk vervolgens de LIFT toets in. LET OP: Alle reeds op de disk aanwezige data worden gewist en zijn op geen enkele manier meer terug te halen!

TAPE:

SAVE:
plaats de cursor op TAPE en druk SELECT in. Plaats de cursor op SAVE en druk SELECT in. Druk de RECORD en de PLAY toets op de datarecorder in. Druk LIFT in om de tekening te saven. Een tekening-file is ongeveer 10Kb groot, het saven en laden duurt derhalve ongeveer 4 minuten.
LOAD:
de LOAD instructie in de handleiding is niet volledig. Voordat een file ingeladen kan worden moet de datarecorder eerst geinitialiseerd worden. Dit hoeft maar één keer te gebeuren, namelijk wanneer je voor de eerste keer na het opstarten FILES kiest.
Als volgt: Kies SAVE en druk SELECT in. De computer antwoordt met PRESS RECORD AND PLAY. DOE DIT ECHTER NIET maar druk PLAY in. Druk nadat de motor van de datarecorder gestart is meteen de RUN/STOP toets in. Spoel de band terug. De datarecorder is nu geinitialiseerd.
Laden van een file:
plaats de cursor op TAPE en druk SELECT in. Kies LOAD en druk SELECT in. Met LIFT indrukken start je het inladen. Wanneer de tekening ingeladen is keer je vanzelf terug in het menu.

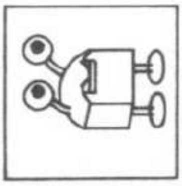








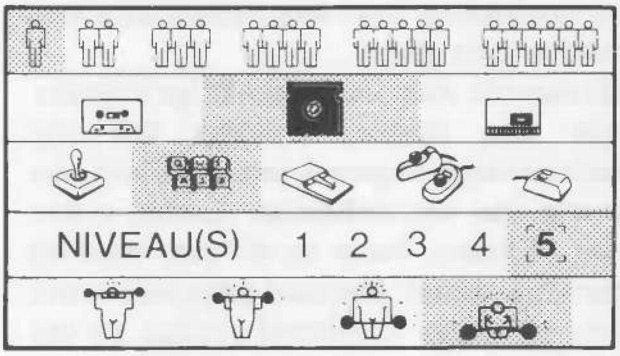


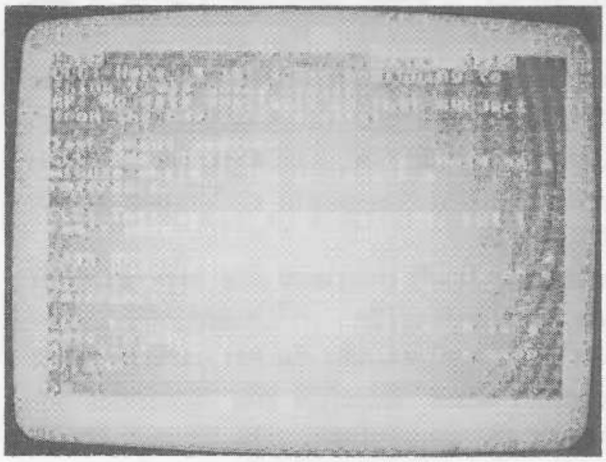


SUSPENDED

S

Infocom | Michael Burlyn | Home Software Benelux





Doel

In het spel *SUSPENDED* moet je proberen diverse beschadigde systemen te repareren, voordat de bevolking van de planeet, of de planeet zelf, wordt vernietigd. Je hebt voor het uitvoeren van deze taak de beschikking over zes verschillende robots. Deze beschikken allemaal over specifieke eigenschappen en kwaliteiten.

Beschrijving

Infocom zal inmiddels geen onbekende naam meer zijn voor de trouwe lezers van *Het Zwaardere Werk*. Dit Amerikaanse bedrijf geniet, terecht, een grote bekendheid onder iedereen die tekstavonturen een warm hart toedraagt. De beschrijvingen die de verschillende avonturen van Infocom geven van de locaties en gebeurtenissen worden bloemrijk en met het nodige gevoel voor humor gepresenteerd. Hierdoor ervaart de speler de afwezigheid van mooie plaatjes nooit als een gemis. De adventuren van Infocom blinken ook uit door complexiteit en, meestal tenminste, een hoge mate van originaliteit.
Beide ingrediënten zijn in *Suspended* wederom ruimschoots aanwezig.
In tegenstelling tot het leeuwendeel van de adventures is het spel *Suspended* geen verlengstuk van de speler, in die zin dat zijn alter-ego door een onbekend land rondloopt en reageert op de opdrachten die via het toetsenbord worden ingevoerd. In dit spel moet men namelijk zes robots van opdrachten voorzien, terwijl men zelf als het ware in de centrale meldkamer heeft plaatsgenomen. Van hieruit houdt men het gehele complex waaruit de planeet Contra bestaat in de gaten. Via de hoofdcomputer, de *Filtering Computer* (ofwel de FC) wordt de speler continue op de hoogte gehouden van de gebeurtenissen die plaatsvinden.
Dankzij deze structuur van het spel krijgt de speler, nog meer dan bij andere avonturen, het gevoel er zelf zeer sterk bij betrokken te zijn.
Twee andere details maken dit spel zo uniek. Op de eerste plaats hoeven de opdrachten niet stap voor stap te worden ingevoerd. Het is namelijk mogelijk om een robot opdracht te geven om naar een bepaalde locatie te gaan. Zodra de robot daar is aangekomen, of onderweg op problemen stuit, meldt zich weer bij de speler.
Het tweede punt waardoor *Suspended* zich onderscheidt van andere adventures is het feit dat het spel op verschillende moeilijkheidsniveaus kan worden gespeeld.

Zelfs is het mogelijk om, wanneer je het spel op het moeilijkste niveau hebt uitgespeeld en het volledig onder de knie hebt, een competitie met vrienden te houden door middel van een soort *Construction set* waarmee onder andere de startpositie van de verschillende robots kan worden veranderd.
Suspended is zeker geen spel dat je in één zitting zult uitspelen. Het loont de moeite om de eerste paar keren dat je het speelt te experimenteren met de mogelijkheden van de verschillende robots en alles dat je tegenkomt aan een diepgaand onderzoek te onderwerpen.
Hiervoor wordt de speler niet beperkt door het gebruikelijke ''EXAMINE'' of ''LOOK'' commando. In het ondergrondse complex staan namelijk vier computer terminals die aangesloten zijn op evenzovele databanken. Uit deze databanken kan men een bepaalde robot allerlei informatie laten halen. Zie voor de manier waarop dit dient te gebeuren het gedeelte waarin de speciale commando's worden behandeld.

Het is in het spel *Suspended* de bedoeling om het verstrekken van de opdrachten aan de robots zodanig te doen, dat alle handelingen zo weinig mogelijk tijd kosten. Hoe langer het spel duurt, des te meer bewoners van de planeet Contra zullen er omkomen. Bovendien hebben de robots ook niet het eeuwige leven. Na verloop van tijd zullen ze het één voor één begeven.
Wanneer ze hun taak niet voor die tijd hebben verricht, zal het moeilijk (zo niet onmogelijk) worden het spel te voltooien.

Laten we nu eens wat dieper ingaan op de achtergrond van het spel.
Op zekere dag ontvang je bericht van de Centrale Loterij Commissie van de planeet Contra. Nadat je hartelijk bent gefeliciteerd met het winnen van de hoofdprijs komt de aap al vrij spoedig uit de mouw. De hoofdprijs bestaat namelijk uit het beschikbaar ''mogen'' stellen van jouw intellectuele vermogens en natuurlijke leiderschap.
De bevolking van de planeet Contra is gedurende de periode dat jij aan het hoofd van de planeet staat, in het geval van een noodgeval, afhankelijk van jouw beslissingen. Helaas wordt de prijs slechts eens per 500 jaar aan iemand toegekend. Aangezien ook op de planeet Contra de gemiddelde levensduur niet veel hoger ligt dan ongeveer 70 jaar, snap je waarschijnlijk al dat je voor het volbrengen van de taak moet worden ingevroren. In deze toestand blijven je hersenen functioneren, zodat je de robots die je ter beschikking staan langs telepatische weg bevelen kunt geven.
De man die vóór jou de gelukkige prijswinnaar was, Gregory Franklin, kon zijn ambtstermijn wegens krankzinnigheid, als gevolg van een technische storing, echter niet uitdienen. Reeds na 467 jaar werd hij namelijk gewekt. Normaal gesproken wordt deze procedure uitsluitend gevolgd bij een noodgeval. Er was echter een foutje gemaakt; van een noodgeval was geen sprake. Hevig teleurgesteld, en ook enigszins boos, besloot Gregory Franklin dan zelf maar voor een noodgeval te zorgen. Hij besloot de verschillende systemen, die het de bewoners mogelijk maakten op de planeet te overleven, te saboteren. De autoriteiten kwamen hier gelukkig op tijd achter en besloten de hoofdprijs onder deze bijzondere omstandigheden 33 jaar eerder dan gebruikelijk uit te loven, om te voorkomen dat de gehele bevolking zou worden uitgeroeid.
Zoals je uit de prijsuitreiking ongetwijfeld reeds zult hebben begrepen, is de keuze om de planeet Contra van de ondergang te redden op jou gevallen. De brief van de Centrale Loterij Commissie sluit af met een bemoedigende opmerking. De commissie vertelt je namelijk alvast dat er op het moment dat je hun brief onder ogen krijgt, reeds hard wordt gewerkt aan het produceren van een aantal aan jou identieke personen (oftewel klonen).

De bevolking van de planeet Contra leeft in een aantal ondergrondse ruimten. Verschillende systemen voorzien dit ondergrondse complex achtereenvolgens van water, voedsel en middelen van transport. De systemen worden gestuurd door drie verschillende *Fil-*

tering Computers. Zolang deze computers (Of: FC's) nauwkeurig op elkaar zijn afgestemd, gebeurt alles automatisch. Ten gevolge van de sabotage die jouw voorganger heeft gepleegd, is er van een goedwerkend computersysteem echter geen sprake meer. Met behulp van zes robots zul jij de boel weer moeten repareren.
De robots hebben allemaal een eigen specialiteit. Deze speciale kennis blijkt al enigszins uit hun namen. Laten we ze maar meteen voorstellen.

Auda:
Deze robot is als het ware één en al oor. Auda is uitgerust voor het opvangen en interpreteren van geluidssignalen uit verschillende bronnen. Bovendien kan Auda worden ingezet om gesprekken van de bewoners van de planeet af te luisteren. Op het technische vlak schiet de kennis van Auda duidelijk te kort. De robot is uitgerust met een enkele grijparm.

Iris:
Dit is een sterk visueel ingestelde robot. De manier waarop deze robot dingen waarneemt, kan het beste worden vergeleken met het menselijke oog. De robot is niet ontworpen voor het verrichten van zwaar werk. Iris kan niet alle delen van het ondergrondse complex betreden. Gelukkig kan Iris in de ontoegankelijke gebieden ook geen nuttige werkzaamheden verrichten.
De robot is uitgerust met twee grijparmen.

Poet:
Van huis uit is Poet ontwikkeld als een gevoelige robot voor het fijnere werk. Hij neemt de wereld om zich heen waar door dingen aan te raken. De meeste berichten die door Poet worden doorgegeven zijn in dichtvorm gesteld, waardoor zijn mededelingen niet altijd even helder zijn. De robot is uitgerust met drie grijparmen.

Sensa:
Deze robot kan dingen, zoals vibraties en energievelden aanvoelen. Sensa beschikt over drie grijparmen en twee armen waarmee uitsluitend zintuigelijke waarnemingen kunnen worden verricht.

Waldo:
Deze robot werd speciaal ontworpen om voorwerpen te manipuleren. Het is een harde werker die beschikt over zes grijparmen. De robot oriënteert zich op zijn omgeving door middel van een sonar. Dankzij deze sonar is Waldo in staat om allerlei precisie werk te verrichten.

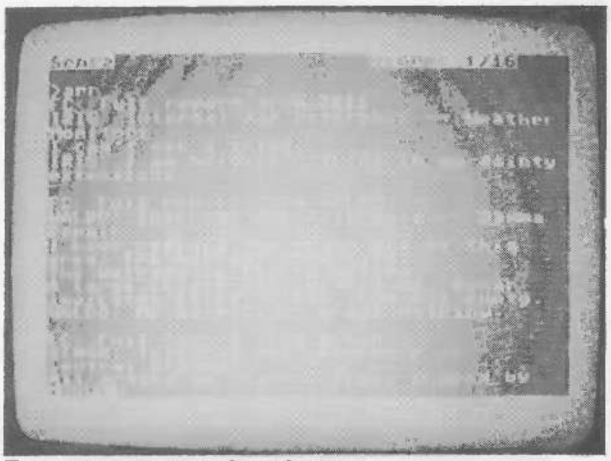
Whiz:
Deze robot is in staat om gegevens op te zoeken in de verschillende databanken. Ondanks de beperkingen die Whiz heeft, kan de robot goede diensten bewijzen. Whiz is uitgerust met twee grijparmen.



De oorspronkelijke verpakking

Speciale commando's:
De communicatie met de verschillende robots loopt via de centrale *Filtering Computer.* Om deze computer duidelijk te maken voor welke robot de opdracht bestemd is, moet je eerst de naam van de betreffende robot intikken, gevolgd door een komma en de uit te voeren opdracht. Bijvoorbeeld: "SENSA, GO TO THE CENTRAL CHAMBER".
De naam van de robot waaraan je het laatste commando hebt verstrekt kun je in de linker bovenhoek van het beeldscherm zien. Wanneer je aan dezelfde robot meerdere opdrachten wilt verstrekken, hoef je niet steeds zijn (of haar?) naam in te tikken. Alle opdrachten die je geeft worden door de *Filtering Computer* automatisch aan de robot doorgegeven die linksboven wordt

genoemd.
Het is mogelijk om twee robots gezamenlijk een opdracht uit te laten voeren. Dit doe je door middel van de opdracht "BOTH". Bijvoorbeeld" "BOTH AUDA AND WHIZ, LIFT THE HEAVY TABLE".
Wanneer je van alle robots een verslag wilt hebben van de situatie kun je de opdracht "ALL ROBOTS, REPORT" gebruiken. Dit commando kan worden afgekort tot "ARR".
Na dit commando meldt iedere robot zich, voorzover deze nog functioneert, en doet verslag van de locatie waar deze zich bevindt en wat het daar waarneemt. Ook vertelt een robot die ergens naar toe gaat wat zijn eindbestemming is.

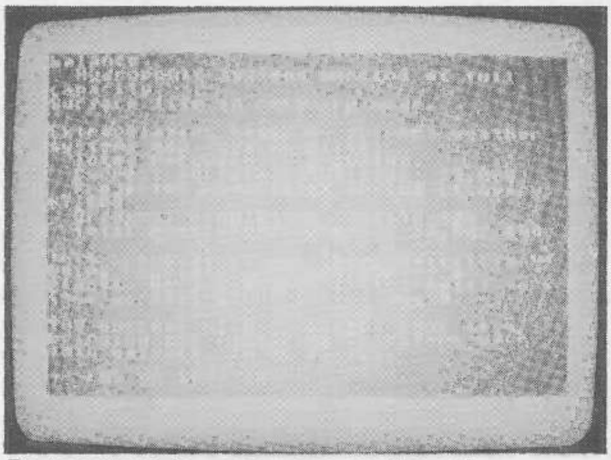


Een rapport van de robotten

Als je alleen maar wilt weten waar de verschillende robots zijn, gebruik je het commando "ALL ROBOTS, REPORT LOCATION", of, afgekort "ARL".
De twee voorafgaande commando's kunnen ook aan een enkele robot worden gericht. De opdracht "POET, REPORT" heeft dan tot gevolg dat je zowel een beschrijving van de omgeving krijgt als een lijstje waarop de voorwerpen die Poet bij zich heeft.
De opdracht om slechts de locatie te melden, bijvoorbeeld "IRIS, REPORT LOCATION" kan worden afgekort tot IRIS. RL".
Wanneer je "HELP" intikt, wordt Whiz automatisch naar de *Advisory peripheral,* één van de vier plaatsen waar een terminal staat die toegang geeft tot een databank, gezonden. Wanneer Whiz hier is gearriveerd, meldt hij zich weer bij de speler. Na de opdracht om zichzelf aan te sluiten op de terminal ("PLUG IN") kun je hem in de databank laten zoeken naar informatie over bepaalde zaken. De opdracht waarmee je hem laat zoeken luidt: "WHIZ, QUERY ABOUT iets".
Meer informatie over de verschillende databanken vind je verderop in een apart hoofdstuk.
Zoals gebruikelijk bij de *Infocom* adventures kun je alle teksten die je zelf invoert en als antwoord krijgt ook uitprinten. Geef hiervoor het commando "SCRIPT".
Wanneer je het uitprinten wilt beëindigen, geef je de opdracht "UNSCRIPT".
Zoals reeds in het begin van dit verhaal werd gemeld, is het mogelijk om een robot naar een bepaalde locatie te zenden. Hiervoor gebruik je bijvoorbeel het commando "SENSA, GO TO GAMMA REPAIR". Sensa zal nu net zo lang blijven doorlopen totdat hij in deze locatie is aangekomen, of tot hij niet verder meer kan. In beide gevallen neemt de robot contact met je op. Wanneer je bovenstaande opdracht wilt herroepen omdat er zich ergens anders iets heeft voorgedaan waar de robot dringend nodig is, kun je de nieuwe bestemming intikken, bijvoorbeeld "SENSA, GO TO HALLWAY JUNCTION". Wanneer je nog niet precies weet wat de nieuwe bestemming moet zijn, kun je de opdracht "SENSA, STOP" invoeren.
Met de opdracht "SAVE" kun je maximaal acht verschillende situaties op een aparte diskette opslaan.
Na het commando moet je het nummer waaronder je de te saven situatie wilt wegschrijven intikken.
Om een eerder gesavede situatie opnieuw in te laden, geef je het commando "RESTORE", waarna je het nummer van de in te laden situatie weer intikt.
Volg verder de opdrachten tot het verwisselen van de diskettes die je op het beeldscherm ziet.

Zodra je het spel wat al te simpel vindt worden kun je de moeilijkheidsgraad ervan wijzigen met de opdrachten "ADVANCED", "HARDER", "EXPERT" of "IMPOSSIBLE". Wanneer je het spel op het laatstge-

noemde niveau weet uit te spelen stelt Infocom een mooie prijs ter beschikking.
Voorzover wij weten is deze prijs nog steeds niet geclaimd. Wij weten echter niet of dit komt doordat het spel inderdaad niet is op te lossen op het *impossible* niveau of dat dit komt door de aard van de prijs, namelijk een geheel verzorgde vakantie van 10.000 jaar naar de planeet Contra.
Om *Suspended* nog verder aan te passen aan de wensen van de avonturier kun je het commando ''CONFIGURE'' invoeren. Hierna kun je zelf, binnen bepaalde grenzen, aangeven waar de verschillende robots zich bij het begin van het spel bevinden en of ze nog functioneren. Ook kan van een aantal voorvallen worden ingevoerd na hoeveel beurten *(Cycles)* deze moeten plaatsvinden.



De toestand is weer genormaliseerd

De databanken
Whiz kan informatie halen uit vier verschillende databanken. Niet alle databanken bevatten informatie over dezelfde onderwerpen. Wanneer een onderwerp in meer dan een databank voorkomt, wordt dit echter in ieder bestand vanuit een andere invalshoek belicht.
De vier databanken waaruit Whiz informatie kan putten zijn:

Index Peripheral:
Dit bestand kun je het beste beschouwen als een inhoudsopgave van de drie andere databanken. Wanneer je hier informeert naar een bepaald object, wordt gekeken of van dit object informatie wordt bijgehouden in één van de drie andere databestanden. Wanneer dit niet het geval is, wordt dit gemeld. Is over het betreffende onderwerp wel informatie beschikbaar, dan krijg je te zien in welk bestand de informatie is terug te vinden.

Historical Peripheral:
Bevat historische achtergronden omtrent een aantal voorwerpen die je in het ondergrondse complex kunt tegenkomen.

Technical Peripheral:
Bevat technische gegevens over een aantal voorwerpen en machines. Door het opvragen van de technische gegevens van bepaalde dingen kun je in sommige gevallen achter het nut van voorwerpen komen.

Advisory Peripheral:
Bevat informatie over de dingen die in het ondergrondse complex gebeuren. Je kunt dit het beste beschouwen als een ''HELP'' functie. Deze databank is dan ook speciaal bedoeld voor het verstrekken van *Hierarchical Information for Newly Terraformed Systems,* oftewel H.I.N.T.S.

Speeltips

Besteed de eerste keren dat je *SUSPENDED* speelt aan het doorlopen van zoveel mogelijk verschillende locaties. Noteer nauwkeurig alle voorwerpen die je tegenkomt en win hierover informatie in bij de verschillende databanken. Ga pas hierna echt aan de slag om het spel op te lossen.
Leer de verschillende eigenschappen van de zes robots kennen. Stuur ze bijvoorbeeld eens allemaal naar dezelfde locatie en lees dan de informatie die ze je geven goed.
Maak dan zoveel mogelijk gebruik van de mogelijkheid om robots naar een bepaalde locatie te zenden. Het stap voor stap verplaatsen via de beproefde ''GO SOUTH'' etc. methode kost teveel tijd waarin je een andere robot een nuttige taak kunt laten uitvoeren.
Gebruik de *counters* (de kleine ronde schijfjes die de verschillende robots voorstellen) om hun locatie aan te geven. Je hoeft ze dan niet steeds hun locatie te laten rapporteren.
Persoonlijk gebruiken wij niet de bij het spel geleverde *counters*, maar zelfgemaakte kartonnen rondjes. Hierop hebben wij aan de ene zijde de naam van de betreffende robot genoteerd. Op de andere kant hebben wij dezelfde naam genoteerd, maar daarbij ook de vermelding gezet dat de robot onderweg is.
Wanneer wij een robot opdracht geven om naar een bepaalde locatie te gaan, leggen wij het kartonnetje meteen, met de ''onderweg'' kant naar boven, in de nieuwe locatie. Zodra de robot meldt dat hij gearriveerd is, draaien wij het betreffende kartonnetje om. Op deze manier is het zeer makkelijk om het doen en laten van alle robots nauwkeurig in de gaten te houden. Dit laatste is noodzakelijk om het spel met kans op succes te kunnen spelen.
Iedere opdracht die je invoert kost een beurt (een *cycle*). Gedurende elke *cycle* die het spel duurt, overlijden meer mensen. De score die je behaalt is onder andere afhankelijk van het aantal slachtoffers dat is gevallen.

De spelers van *SUSPENDED* worden meestal al vrij spoedig geconfronteerd met twee problemen. Ten eerste moet de robot Iris worden gerepareerd om goed te kunnen functioneren.
Het twee probleem is het feit dat geen enkele robot via de *SLOPING CORRIDOR* naar de andere etage kan komen.
Zonder al te veel te willen verraden van het spel, kunnen we je alvast vertellen dat Iris moet worden gerepareerd door Waldo. Om de reparatie uit te voeren, moeten twee onderdelen van Iris worden vervangen. Het tweede probleem kan worden opgelost door een *WEDGE* onder de eerste trede van de trap te plaatsen.
Waar je de *WEDGE* en de benodigde onderdelen voor de reparatie van Iris kunt vinden, vertellen we je straks nog wel.

Om de *Filtering Computers* te repareren, is het nodig om een kabel te vervangen. Je mag echter nooit een kabel zomaar uit de *Filtering Computer* trekken. De enig juiste manier om de betreffende kabel te vervangen is door middel van het commando ''REPLACE (oude kabel) WITH (nieuwe kabel)''.
Let bij het aangeven van de bedoelde kabel ook op de juiste syntax. De maat van bijvoorbeeld de 9'' kabel moet op de volgende manier worden ingevoerd: ''NINE-INCH CABLE''.
Gregory Franklin heeft ergens in het ondergrondse complex een volledig nutteloze kabel achtergelaten.
Gebruik deze ''SIXTEEN-INCH CABLE'' niet, aangezien deze alleen maar meer schade veroorzaakt.

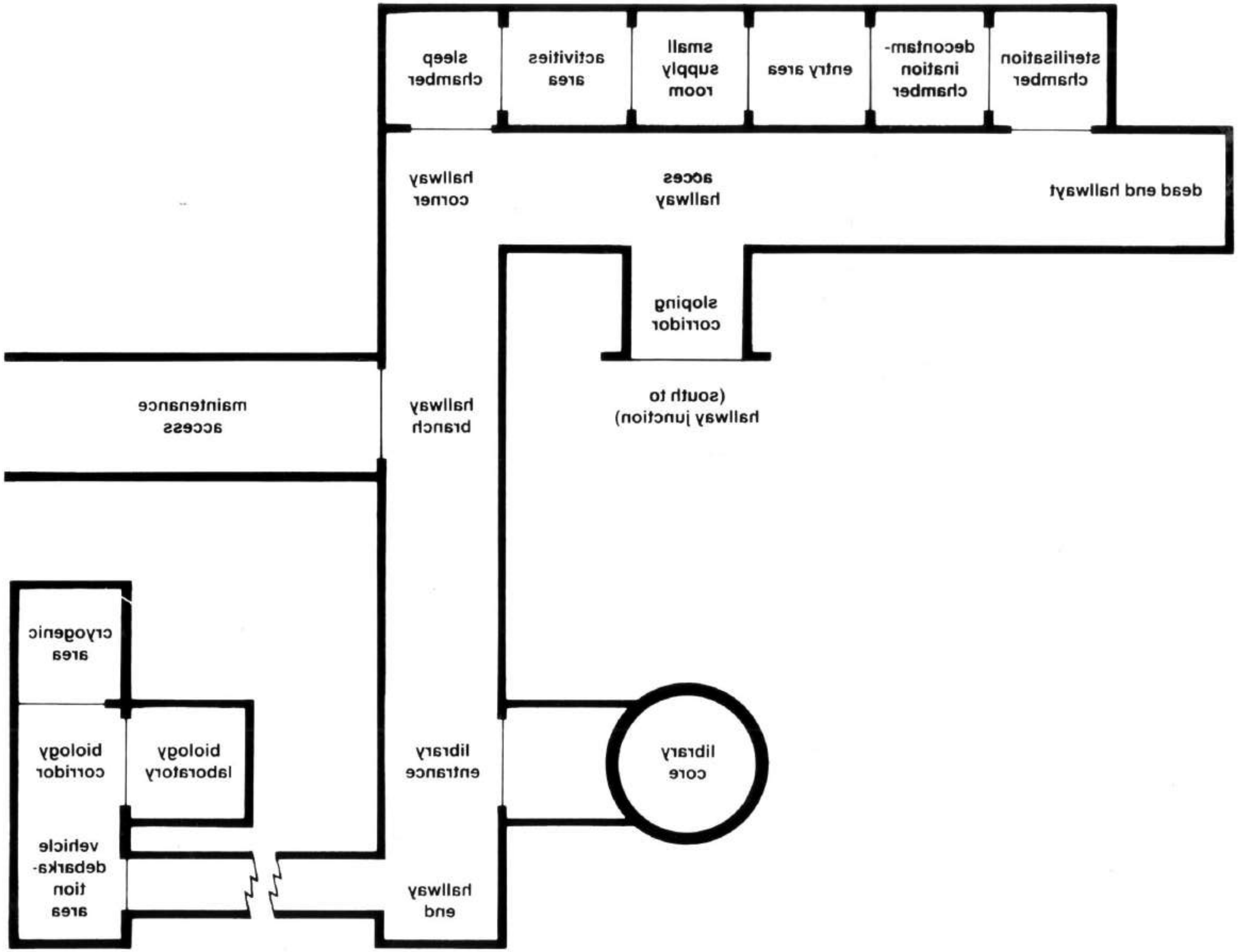
Hieronder volgt één van de manieren waarop je het spel *SUSPENDED* kunt oplossen. Het is echter, gezien de aard van het spel, niet de enig juiste manier.
Wanneer je het spel met de hierboven reeds verstrekte informatie zelf wilt oplossen, moet je niet verder lezen.

Om te beginnen stuur je *Poet* naar het *WEATHER CONTROL AREA, Sensa* naar de *SUB SUPPLY ROOM* en *Whiz* naar het *SECONDARY CHANNEL.*
Wanneer *Sensa* meldt dat hij op de plaats van bestemming is, laat je hem de "WEDGE" oprapen. Stuur hem vervolgens naar de *MIDDLE SUPPLY ROOM* waaruit hij de "CONTAINER" en de "GRASPER" moet meenemen. Zend hem vervolgens naar de *HALLWAY JUNCTION.*
Stuur *Waldo* ook op weg naar de *HALLWAY JUNCTION.*
Hierna geef je *Auda* opdracht zich naar de *GAMMA REPAIR* te begeven.
Wanneer *Poet* in het *WEATHER CONTROL AREA* is aangekomen moet hij de tweede wijzer daar instellen op 100 ("TURN SECOND DIAL TO 100"), waarna je hem naar de *HALLWAY END* stuurt.
Iris zend je naar de *MAIN SUPPLY ROOM.*
Indien Sensa nog niet op de plaats van bestemming is aangekomen, kun je *Auda* alvast opdracht geven om te luisteren ("AUDA, LISTEN"). Deze opdracht mag je ook geven wanneer hij zijn voorlopige eindbestemming heeft bereikt.
Zodra *Sensa* is aangekomen in de *HALLWAY JUNCTION* moet hij de "WEDGE" neerleggen onder het opstapje. Het commando hiervoor luidt "PUT WEDGE AT DROPOFF". Dit dient wel op tijd te geschieden, anders loop je het risico dat *Poet* wordt opgehouden terwijl hij naar de *HALLWAY END* loopt.
Ongetwijfeld heeft *Waldo* intussen gemeld dat hij de *HALLWAY JUNCTION* heeft bereikt. Laat hem dan de "CONTAINER" en de "GRASPER" overnemen van *Sensa.*
Opdracht: "WALDO, TAKE CONTAINER AND GRASPER".
Hierna zend je *Waldo* naar de *MAIN SUPPLY ROOM.*
In de tijd die hij nodig heeft om daar te komen, kun je *Sensa* bij wijze van uitzondering het commando geven "SENSA, GO NORTH". Hij staat dan in de *SLOPING CORRIDOR.* Laat hem dan de "WEDGE" weer oppakken en geef hem opdracht om naar *SMALL SUPPLY ROOM* te gaan.
Het is nu even oppassen geblazen. Aangezien *Poet* de zwakste broeder is, moet deze niet te veel tijd verspillen met stilstaan. Zodra hij is aangekomen in de *HALLWAY END* vertel je hem dat hij in het vervoermiddel moet stappen ("POET, ENTER CARRIAGE").
Meteen in de volgende beurt laat je hem het voertuig weer verlaten met "GET OUT".
Stuur hem daarna naar het *BIOLOGY LABORATORIUM.*
Als het goed is, is *Waldo* inmiddels gearriveerd in de *MAIN SUPPLY ROOM.* Hier moet hij *Iris* repareren. Teneinde het delicate werk te kunnen uitvoeren moet *Waldo* eerst het speciale grijpinstrument installeren ("WALDO, INSTALL GRASPER").
Nadat dit is gebeurd, geef je hem opdracht om twee IC's (Integrated Circuits) te pakken ("WALDO, TAKE RED IC" en "TAKE YELLOW IC").
Let intussen op of je al nieuws hebt ontvangen van *Poet.* Wanneer deze in het laboratorium is, moet je hem opdracht geven de "CAMERA" te pakken. Vervolgens stuur je hem terug naar het *VEHICLE DEBARKATION AREA* en je laat hem weer in het voertuig plaats nemen. In de volgende beurt moet *Poet* weer uitstappen. Hierna geef je hem opdracht om naar het *PRIMARY CHANNEL* te gaan.
Sensa heeft ook niet veel tijd te verspillen in de *SMALL SUPPLY ROOM.* Om te beginnen moet hij de "WEDGE" plaatsen ("SENSA, PUT WEDGE AT HOLDER"), erop klimmen ("GET ON WEDGE"), het gereedschap pakken ("GET CUTTER") en weer omlaag klauteren ("GET OFF RAMP").
Hierna moet *Sensa* de "WEDGE" weer oppakken en terug lopen naar de *SLOPING CORRIDOR.* Hier aangekomen moet hij de "WEDGE" weer neerleggen onder het opstapje. Dit moet gebeurd zijn voordat *Poet,* op weg naar het *PRIMARY CHAN-*

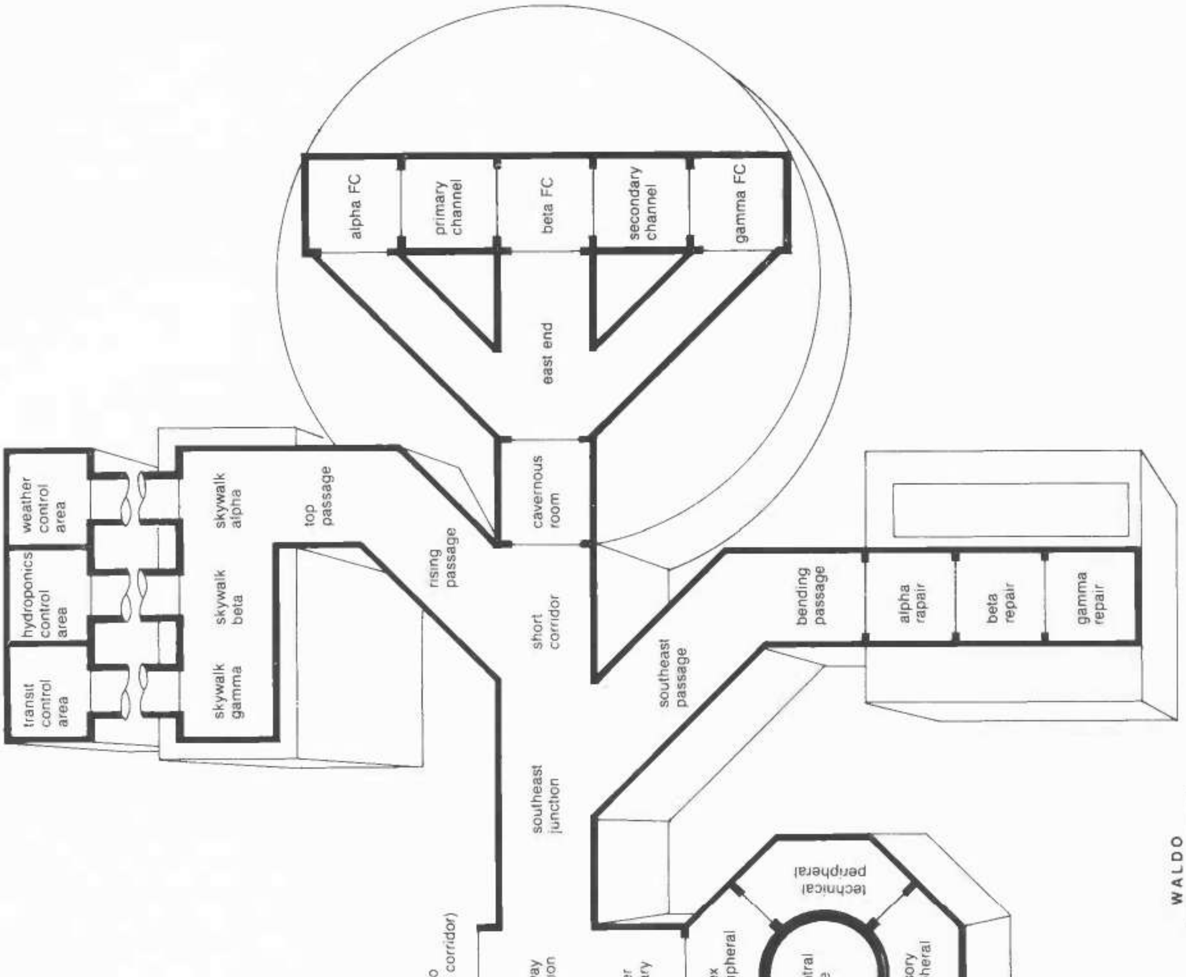
NEL, in de *SLOPING CORRIDOR* aankomt.
Na het plaatsen van de ''WEDGE'' stuur je *Sensa* naar *GAMMA REPAIR*.
De tijd die *Sensa* nodig heeft om de ''WEDGE'' weer neer te leggen en naar de volgende locatie te lopen kun je mooi gebruiken om *Iris* te repareren. *Waldo* moet dan eerst het luikje van *Iris* openen (''WALDO, OPEN PANEL''). Daarna kan *Iris* worden hersteld met het commando ''WALDO, REPLACE ROUGH DEVICE WITH ROUGH OBJECT'', gevolgd door ''CLOSE PANEL''.
De reparatie werkzaamheden zijn nog niet voltooid.
Waldo moet ook nog wat apparatuur oplappen. Hiervoor moet hij de ''BURNED CHIP'' en de ''FRIED CHIP'' in twee beurten oprapen. Nadat deze twee kapotte chips zijn verwijderd kunnen de nieuwe worden geplaatst (''WALDO, PUT RED IC IN RED SOCKET'' en ''PUT YELLOW IC IN YELLOW SOCKET'').
Vervolgens moet het luikje worden geopend (''WALDO, PUSH BUTTON''). *Iris* kan na de reparatie een handje helpen door de zekering uit het apparaat te verwijderen (''IRIS, TAKE FUSE''). Als dit is gebeurd, kan *Waldo* de kabel uit het apparaat slopen (''WALDO, TAKE CABLE''). Nadat dit is gebeurd, stuur je *Waldo* naar het *SECONDARY CHANNEL*.
Vergeet ook niet om *Iris* opdracht te geven naar de *MIDDLE SUPPLY ROOM* te gaan. De kabel die hier ligt moet worden meegenomen, waarna *Iris* naar de *MAIN SUPPLY ROOM* wordt gedirigeerd.
Hier moet de zojuist gevonden kabel in het apparaat worden gemonteerd en de zekering weer op zijn plaats worden gezet (''IRIS, PUT CABLE IN THE MACHINE'' en ''PUT FUSE IN THE MACHINE'').
Zodra *Poet* bij het *PRIMARY CHANNEL* is aangekomen, moet hij de camera aansluiten en op het juiste punt richten (''POET, PLUG CAMERA IN TV 1'' en ''POET, AIM CAMERA AT SIGN''). De camera registreert een code die je even moet noteren.
Sensa heeft inmiddels ook haar plaats van bestemming bereikt. Het voorwerp dat op deze locatie aanwezig is moet door Sensa worden onderzocht (''SENSA, EXAMINE OBJECT''). De knop die op het apparaat zit moet worden omgedraaid (''SENSA, TURN FLOWSWITCH'').
Hierna moeten *Sensa* en *Auda* gezamenlijk de defecte robot *(Fred)* naar de kant slepen (''BOTH SENSA AND AUDA, MOVE FRED'').
Sensa kan dan de ene kabel doorknippen en verwijderen (''SENSA, CUT CABLE WITH CUTTER'' en ''TAKE CABLE'').
Met deze kabel moet *Sensa* naar het *PRIMARY CHANNEL* worden gezonden.
Het zou ons overigens niets verbazen wanneer *Poet* inmiddels de laatste adem heeft uitgeblazen.
Veel tijd om hierover te treuren is er echter niet.
Stuur *Whiz* naar *Waldo* (''WHIZ, GO TO WALDO'').
Wanneer *Whiz* hem heeft gevonden, moet hij de 14 inch kabel van *Waldo* pakken. Nog steeds in de *SECONDARY CHANNEL*, moet *Whiz* twee kabels vervangen om de Filtering Computers weer te repareren. (''WHIZ, REPLACE NINE-INCH CABLE WITH FOURTEEN-INCH CABLE'').
Hierna moet (ex-)*Waldo* aan de kant worden geschoven (''WHIZ, DRAG WALDO TO THE EAST END'').
Auda krijgt vervolgens opdracht om naar de *SLEEP CHAMBER* te gaan.
In de *PRIMARY CHANNEL* legt *Sensa* inmiddels de laatste hand aan de reparatie van de computers. (''SENSA, REPLACE FOUR-INCH CABLE WITH TWELVE-INCH CABLE'').
Hierna is het spel bijna voltooid. Het enige wat nu nog moet gebeuren is het opnieuw afstellen van de Filtering Computers. Dit is een mooi klusje voor *Iris*.
Iris ziet in de kamer waar de machine werd gerepareerd (in de *MAIN SUPPLY ROOM*)

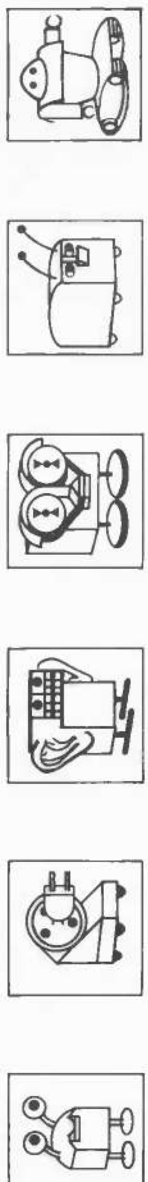
een achttal knoppen. Deze moeten worden bekeken (''EXAMINE FIRST BUTTON'', ''EXAMINE SECOND BUTTON'' etc.).

Op iedere knop staan drie letters. Twee van de acht knoppen bevatten een deel van de code die je reeds eerder had gevonden met behulp van de camera. Wanneer *Iris* nu de twee betreffende knoppen in de juiste volgorde indrukt, worden de Filtering Computers opnieuw ingesteld. De bevolking van de planeet Contra is hiermee gered.


sleep chamber
activities area
small supply room
entry area
decontam-ination chamber
sterilisation chamber
hallway corner
acces hallway
dead end hallway
sloping corridor
(south to hallway junction)
maintenance access
hallway branch
cryogenic area
biology corridor
biology laboratory
vehicle debarka-tion area
library entrance
library core
hallway end

SUSPENDED

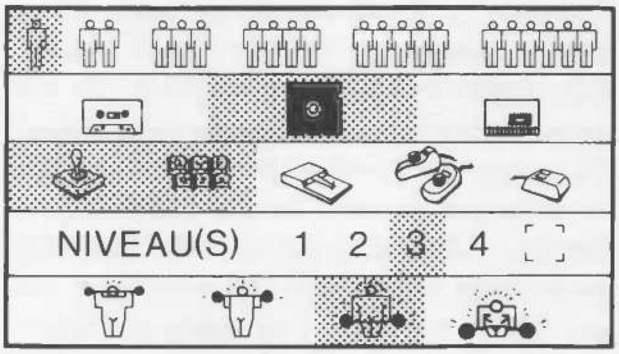

alpha FC
primary channel
beta FC
secondary channel
gamma FC
east end
cavernous room
weather control area
hydroponics control area
transit control area
skywalk alpha
skywalk beta
skywalk gamma
top passage
rising passage
short corridor
bending passage
alpha rapair
beta repair
gamma repair
southeast passage
southeast junction
technical peripheral
index pepipheral
central cole
advisory peripheral
historical peripheral
(north to sloping corridor)
hallway junction
outer library
bending corridor
angling corridor
hydro-ponics monitors
central chamber
transit monitors
weather monitors
sub supply room
main supply room
middle supply room

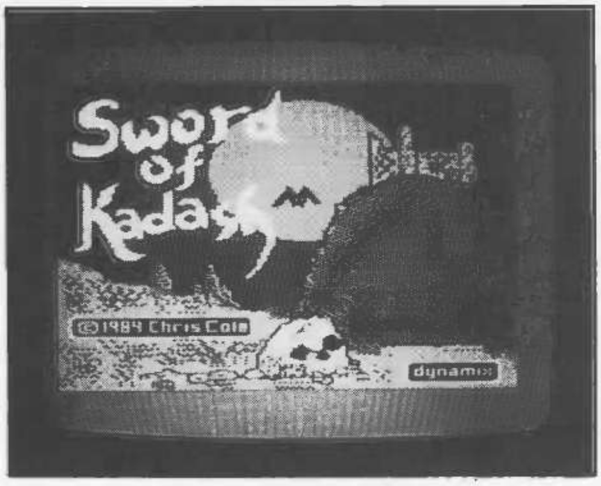

WALDO
SENSA
POET
AUDA
WHIZ
IRIS

SWORD OF KADASH

S

Dynamix — Chris Cole





Doel

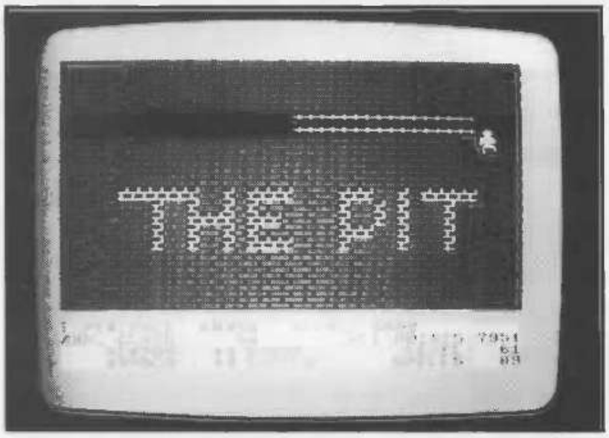
De speler moet proberen het zwaard van Kadash te bemachtigen dat diep in het kasteel verborgen ligt. Hiermee moet de magus Kel, die de gedaante heeft aangenomen van een draak, worden verslagen. Om het zwaard te bemachtigen moet een lange weg door ruim 200 vertrekken en gangen worden afgelegd. In vrijwel alle vertrekken bevinden zich wapens of andere objecten ter bescherming en verdediging. Maar er zijn ook vele monsters en gedrochten die de speler voortdurend aanvallen.

Beschrijving

Voordat we met het spel beginnen is het van belang iets van de geschiedenis van Kadash af te weten.
Aan de rand van de Tehara woestijn ligt het koninkrijk Sylvania. Totdat de magus Kel het land bezocht was het een vruchtbaar gebied met vredige bergvalleien en grazige hoogvlaktes. Ruim vijftig jaar geleden, toen Mislo nog koning van Sylvania was, vereerde Kel de koning met een bezoek. De magus stelde prijs op een aantal mensenoffers als welkomstgeschenk. Toen koning Mislo dit weigerde barstte Kel in woede uit en vervloekte Mislo en zijn vruchtbaar land. Koning Mislo stierf en spoedig daarna verziltten de rivieren. Nadat de magus tevreden zag dat niets meer groeide in Sylvania, trok hij zich terug in zijn kasteel Kadash. Vijftig jaar later zwierf Arlo, de enige kleinzoon van koning Mislo, eenzaam door het land. Hij was op zoek naar Kel om zich te wreken. Op een nacht werd hij overvallen door de Nomaden van Kisak. Zij voerden hem mee naar hun kamp, wasten hem met zand en zout en ketenden hem aan een paal. Op het moment dat de zon op zijn hoogste punt zou staan zou hij geofferd worden aan de magus Kel, opdat hij hun vrede niet zou verstoren. Tijdens de laatste voorbereidingen voor het offer zag de priester echter het koninklijk wapen op de armring van Arlo. Nadat de priester hem hierover ondervraagd had, plaatste hij Arlo voor een keus: of hij wordt aan Kel geofferd, of hij haalt het zwaard van Kadash uit het kasteel en trotseert hiermee de magus Kel. Arlo koos de laatste mogelijkheid en werd naar het door magische krachten beschermde kasteel van Kadash gebracht. Met de pijlen van de nomaden op hem gericht liep hij op de dreigende poort af...

Als de computer het spel geladen heeft begint een muziekje te spelen en een kort verhaal verschijnt op het scherm. Na enige tijd

verschijnt een demo op het scherm. Kijk hier goed naar. Hierop wordt globaal duidelijk wat er in het spel gebeurt. Druk vervolgens op de <SPATIEBALK>. Op het scherm verschijnt de keuze een karakterdisk te maken of het spel meteen te beginnen. Als je voor de eerste maal dit spel speelt toets je <A> in. Op het scherm verschijnt de opdracht een nieuwe diskette in de drive te doen. Doe dit en toets <RETURN> in. Na enige tijd verschijnt op het scherm de opdracht de speldiskette weer in de drive te doen. Volg deze opdracht op en druk weer op <RETURN>. Na enige tijd moet je weer de gewone diskette in de drive doen. Doe dit en druk weer op <RETURN>. Deze handelswijze wordt enige malen herhaald. Blijf de opdrachten op het scherm volgen. Als de karakterdisk klaar is voor gebruik verschijnt op het scherm de mogelijkheid om uit drie moeilijkheidsgraden te kiezen: <1> voor swordsman (zwaardvechter), <2> voor warrior (krijger) en <3> voor warlord (ridder). De laatste is het moeilijkst en de eerste het makkelijkst. Het is aan te raden met <1> te beginnen.



Wanneer het spel al eens gespeeld is, hoeft de karakterdisk niet meer aangemaakt te worden. Nadat de computer de speldiskette heeft geladen stop je de karakterdisk in de drive en begint het spel meteen door <B> in te toetsen. Op het scherm verschijnt meteen de keuze uit drie moeilijkheidsgraden. Nadat de moeilijkheidsgraad is bepaald verschijnt het eerste beeld van het spel op het scherm. Een ervaren speler speelt het spel in ca. drie uur uit. De eerste keren dat je het spel speelt zal de speelduur aanzienlijk langer zijn. Reken ongeveer op 6 à 8 uur. De mogelijkheid bestaat het spel te saven tot de plaats waar je gebleven bent. Een uitrusting onder arcade niveau is dan ook niet aan te raden. Vanuit het eerste beeld, de binnenplaats van het kasteel, moet de weg gevonden worden naar het goed beschermde zwaard van kadash. Het doorzoeken van de vele gangen, kamers en geheime ruimtes is een ware strijd op leven en dood. Vele gevaren liggen op jouw pad, maar ook wapens waarmee je jezelf verdedigen kunt. In de meeste ruimtes ligt wel een sleutel, zwaard, bijl, magische ring of toverspreuk die aan jouw wapenbezit kan worden toegevoegd. Zorg voor een goede wapenuitrusting. Deze is nodig om de tocht tot een goed einde te brengen. Maar let goed op: alles heeft zijn prijs. Alles wat je pakt of binnengaat kan een alarm activeren. Een regen van pijlen, een aanval van monsters, geesten of spinnen is dan het gevolg. Het overwinnen van deze gevaren zal jouw krachten doen toenemen. Te veel kracht verliezen leidt al snel tot de dood. Dus wanneer je een aanval dreigt te verliezen kun je beter weglopen. Omdat het nogal wat ervaring, inzicht en strategisch denkwerk vereist om de lange weg door het kasteel te overleven en uiteindelijk te overwinnen zijn een aantal richtlijnen van belang. Eerst geven wij een overzicht van de puntentelling.
Onderaan het scherm wordt een overzicht gegeven van de behaalde punten. Er zijn drie soorten punten te behalen: armour class, experience en hit points.

De armour class of wapenuitrusting
Hoe meer van dit soort punten je bemachtigt hoe minder kwetsbaar je bent. Bij een hoog puntenaantal kun je enkele malen geraakt worden door een monster zonder dit met de dood te moeten bekopen. Er zijn enkel schilden in het kasteel verborgen die jouw wapenuitrusting sterk in kracht doen stijgen. Dit heeft natuurlijk wel een prijs.

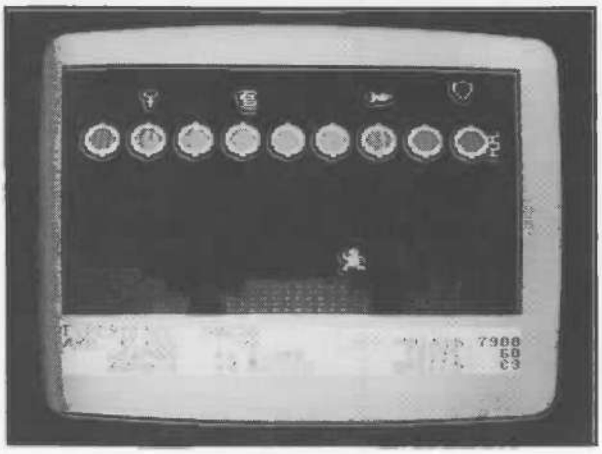
Experience of ervaringspunten
Vrijwel elke actie die je onderneemt levert ervaringspunten op. Vooral het liquideren van tegenstanders en het vinden van gehei-

me gangen doen ervaring stijgen. Hoe meer ervaringspunten je opbouwt hoe sneller je promoveert naar een hogere armour class. De tegenstanders hebben dan minder vat op je.

Hit points of trefpunten
Dit soort punten verdien je door voorwerpen te verzamelen en te vechten. Als je een vijandelijke aanval niet adequaat beantwoordt verlies je hit points. Bij het begin van het spel krijg je 2000 hit points. Wanneer dit aantal daalt tot nul dan kost het je een leven. In het begin van het spel is dit niet zo erg: je hebt immers vier levens in dit spel. Maar als je al ver in het spel bent gevorderd wordt de kans op overwinning in een tweede leven kleiner. De tegenstanders worden namelijk steeds gevaarlijker en krachtiger. In een nogal zwak tweede leven heb je nooit meer de kans om een voldoende wapenuitrusting bijeen te rapen. Om bij het zwaard van Kadash te kunnen komen moet jouw armour class minstens 50 punten sterk zijn. De enige manier om deze sterkte in een tweede leven op te bouwen is het vinden van de speciale schilden. Zonder deze schilden red je het niet meer ook al ken je de weg uit je hoofd. Op de plattegrond en in de routebeschrijving kun je de plaats van deze schilden vinden. Het is echter beter om je eerste leven te behouden.

Punten verliezen
Wanneer je niet snel genoeg reageert op een aanval van de tegenstanders raken zij je eerder dan jij hen. Dit kost punten. Ook walsen, vallen en de eigen teruggekaatste pijlen zorgen voor een verlies van punten. Daarnaast is het oprapen van vervloekte (=cursed) schilden, zwaarden, toverspreuken of Ankhs een bron van diepe ellende. Bij het oprapen van vervloekte objekten dalen zowel de punten van de armour class als de hit points. In het begin van het spel betekent dit dat je dood neervalt als er een vlieg op je poept.

Overzicht van mogelijke gevaren
Op jouw weg ontmoet je de meest vreemde wezens. Je kunt worden aangevallen door slangen, mummies, vleermuizen, glyptofielen, mugmannetjes, spinnen, spoken en wachters. Daarnaast zijn er reuzendiamanten, die je proberen te verpletteren en onzichtbare krachtvelden, die jouw pijlen weerkaatsen, of onzichtbare gangen waardoor je moet lopen, maar eerst moet zien te vinden. Ook kun je terechtkomen op een plek, waar je niet meer uit kunt komen. Verschillende ruimtes worden beschermd door walsen, waar je onder verpletterd wordt. Deze treden vaak in werking nadat je iets in die ruimte gepakt hebt. Kleine openingen aan weerszijden van een gang kunnen hiervoor een waarschuwing zijn. Vaak zijn dit de rails waarlangs de walsen lopen. Zelfs jouw eigen pijlen kunnen een gevaar voor je zijn. Wanneer je ze afschiet in een ruimte met grijze muren, worden ze weerkaatst zodat ze op jezelf afkomen. Wees bij het betreden van een nieuw veld en bij het oppakken van objekten altijd alert. Vaak openen de gealarmeerde monsters onmiddellijk de aanval. De meest krachtige tegenstanders zijn de incarnaties van Kel, je weet wel, dat magische brok ellende. Meestal vertoont hij zich als een heel groot wit spook, dat witte pijlen afschiet en allerlei vijanden uit het niets tovert en op je afstuurt. In die gedaante is Kel tijdelijk uit te schakelen door hem neer te schieten. Dit kan alleen als je sterk genoeg bent. Maar Kel heeft nog een gedaante, die van een vuurspuwende draak. In die gedaante vernietigt hij je genadeloos, ongeacht hoe sterk je bent. Er is maar één manier om hem te overwinnen: met het zwaard van kadash!



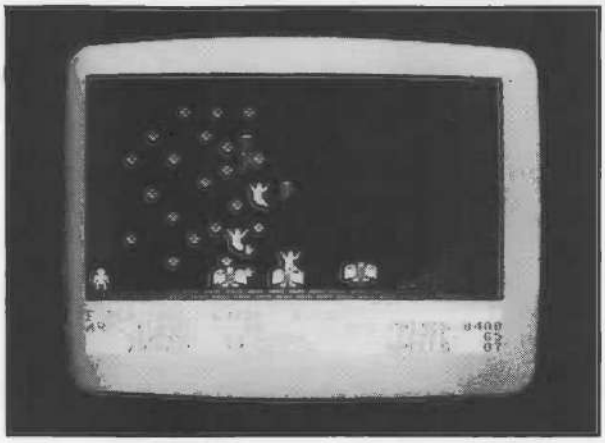
Manieren waarop je jezelf verdedigt
Je verdedigt jezelf met een joystick in poort 2. Jouw wapen hanteer je met de vuurknop. Vaak is het een kwestie van een klein tikje tegen de stick dat ervoor zorgt dat je je al dan niet in het verderf stort. Toverspreuken kun je gebruiken om een overmachtige vijand op een afstand te houden zodat je hem van een veilige afstand kunt beschieten. Als de vijand onkwetsbaar is kun je van deze mogelijkheid gebruik maken om weg te komen. Door op de <SPATIEBALK> te drukken treedt de toverspreuk in werking. Bij het begin van het spel heb je vijf spreuken ter beschikking. Onderaan het scherm staat dit aantal vermeld achter 'spells'. In het spel ziet een spreuk eruit als een stapeltje slordig neergelegde witte rechthoekjes in de vorm van een chinees letterteken. Ze worden scrolls genoemd, wat in het Nederlands papyrusrol betekent. Een vloek, verkregen door een wapen of voorwerp dat je hebt opgepakt wordt opgeheven door een Ankh. Wanneer je een Ankh opraapt nadat je bent vervloekt word je weer in de oorspronkelijke sterkte hersteld. Een Ankh ziet eruit als een kruis met een ronding op de bovenkant. Het is een symbool van leven en kracht uit de grijze oudheid. Let er wel op dat er ook vervloekte Ankhs zijn. Als advies geldt dat je niet alle Ankhs moet pakken die je tegenkomt. Je kunt ze later nog nodig hebben om een vervloeking op te heffen. Het opheffen van een vloek kan soms ook geschieden door in dezelfde ruimte nog een voorwerp op te rapen als het vervloekte. Als je dat ook pakt gaat de vervloeking veelal weg. Ten slotte, een uitgeputte strijder kan door <CTRL><Q> in te drukken de strijd



voor onbepaalde tijd staken. Dan wordt het spel gesaved.

Commando's voor joystick en toetsenbord
<CTRL><Q>: het spel wordt gesaved. Je kunt op een later moment verder gaan waar je tot op dit moment gekomen bent.
<CTRL><B>: de huidige positie wordt op disk vastgelegd. Het spel blijft actief. Van deze mogelijkheid kun je gebruik maken om een moeilijk stuk alvast te oefenen zonder dit direct met de dood te bekopen.
<CTRL><D>: dit is bedoeld voor mensen die door het spel over de grens van hun incasseringsvermogen gedreven zijn. Het is een snelle en pijnloze manier om zelfmoord te plegen.
<P>: 'pauze'. Hiermee wordt het spel bevroren. Een tweede druk op de <P> doet het spel herleven.
<SPATIEBALK>: een spreuk wordt geactiveerd.
Dit waren de bruikbare commando's. Het is ook mogelijk Kadash alleen met het toetsenbord te bespelen. Dit is slechts aan te raden voor mensen die in een melige bui zijn of die van experimenteren houden. De maker van Kadash heeft ons in zijn oneindige goedheid niets wilen onthouden. Voor de zeer geduldigen volgen hier de gebruiksmogelijkheden van het spel met toetsenbord alleen.
<CTRL><K>: je schakelt over op de handbediening.
<U> en <J>: onze held beweegt naar links en naar rechts.
<O>: beweging omhoog, meestal naar links.
<M>: beweging naar beneden, meestal naar rechts.
<L> heel logisch: een beweging naar rechts.
<STOP>: stopt met wat je ook aan het doen bent. Deze toets is handig voor een gedachtengang over jouw positiebepaling. Deze toets sotpt alleen onze held, maar niet zijn omgeving.
<SPATIEBALK>: de vuurknop.
<CTRL><M>: het activeren van

spreuken
<P> de pauzetoets
Het spelen van Kadash met het toetsenbord brengt een aantal onnauwkeurigheden met zich mee, die gegarandeerd jouw stoutste verwachtingen overtreffen. De keuze is natuurlijk aan jou.



Alle bewegende monsters zijn een gevaar voor je. Vernietig ze zo snel mogelijk. Doe dit - indien mogelijk - van geruime afstand. Onthoud dat je sneller kunt lopen dan zij. Wanneer een monster in een nevenliggende ruimte op het scherm zit, kun je hem uit zijn tent lokken door te doen alsof je naar hem toekomt. Het monster komt dan op je af. Loop snel terug en neem hem van een veilige afstand onder vuur.
Wanneer je te weinig krachten hebt opgebouwd zijn sommige wachters, maar vooral de rode spoken en het grote witte spook, onoverwinnelijk. Het gebruik van een spreuk zorgt ervoor dat ze zich tijdelijk terugtrekken zodat je weg kunt lopen.
De muren van het kasteel zijn opgebouwd uit vier soorten stenen. De witte stenen zijn doorlaatbaar. Ze zijn te verwijderen door er door heen te lopen of door ze weg te schieten. Door de rode of grijze stenen kun je meestal niet lopen. De grijze stenen weerkaatsen al jouw pijlen. Denk hieraan als je een aanval op de monsters opent. Zolang jouw pijlen weerkaatsen kun je geen nieuwe pijlen afschieten. De grijze stenen hebben het voordeel dat je vanuit een hoek schietend gebruik kunt maken van het weerkaatsende effekt. In sommige grote kamers van het kasteel bevinden zich onzichtbare wanden. Je ontdekt ze vanzelf omdat je dan niet verder kunt lopen. Je kunt de weg vinden door af en toe een pijl af te schieten. Op de plaatsen waar de pijl geen doorgang vindt staat een onzichtbare muur.
De enige manier om uiteindelijk het zwaard van Kadash te vinden en daarmee de vuurspuwende draak te vernietigen is door het opbouwen van een zo goed mogelijke wapenuitrusting en veel ervaringspunten. Jouw armour class moet minstens 50 zijn, de hit points moeten het aantal van ongeveer 7000 bereikt hebben en de experience moet ongeveer 40.000 zijn.
Sommige ruimtes zijn met elkaar verbonden door geheime gangen. Deze zijn verborgen achter rode of grijze stenen, die te verwijderen zijn. Je kunt de gangen ontdekken door op de stenen te schieten. Wanneer jouw pijlen door de muur gaan, kun je er zelf meestal ook doorheen. De geheime gangen achter de grijze stenen zijn soms te herkennen aan een roodachtig vlekje op het punt waar je er doorheen kunt.

Op zoek naar het zwaard
Je kunt het zwaard van Kadash vinden door verschillende delen van het kasteel te doorlopen. Ieder deel bestaat uit een aantal goed zichtbare kamers en gangen, waarin zich de nodige wapens en gevaren bevinden. Daarnaast zijn er geheime kamers en gangen die alleen na zeer goed zoeken te vinden zijn. Na het doorlopen van ieder deel moet je het programma reloaden door <Y> van yes in te toetsen. Omdat het veel kennis, inzicht en vaardigheid vereist om zowel de weg te vinden als in leven te blijven, volgt hier een routebeschrijving langs alle in het kasteel aanwezige ruimten. Op de plattegrond vind je een overzicht van de velden met de meest kenmerkende eigenschappen. Wat je precies moet doen om levend en wel door alle kamers te komen is beschreven in de uitgebreide routebeschrijving, die je voor vijf gulden kunt nabestellen bij WEKA uitgeverij B.V., antwoordnr. 15412, 1000 PZ Amsterdam, t.a.v. Nicky Moeken.

SPEELTIPS

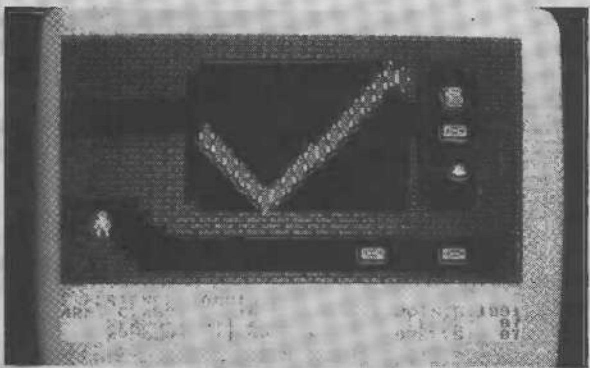
Routebeschrijving

Het is niet mogelijk om een zeer snelle route naar het zwaard van Kadash te kiezen. Om het zwaard te kunnen bemachtigen en uiteindelijk de tovenaar Kel te kunnen verslaan moet je zeer veel ervaringspunten hebben verzameld en een tamelijk hoge armourclass hebben opgebouwd. Dit kan alleen door vele vijanden te verslaan en vele objecten te verzamelen. De route, die de meeste kans op overwinning biedt, bestaat uit drie delen. Eerst moet je de buitenste cirkel van de begane grond doorlopen, dan ruimtes van de eerste etage en tenslotte de binnenste kamers van de begane grond die leiden naar de onderaardse gewelven.

De buitenste gangen van de begane grond

Het spel begint op veld 08, de binnenplaats van het kasteel. Loop van hieruit eerst naar de velden P8 en P7 om je te bewapenen voordat je het kasteel betreedt. Ga dan terug naar de binnenplaats 08 en loop van hieruit rechtdoor via N8 naar het kruispunt M8. Ga rechtsaf naar M9 en neem hier de sleutel mee. Loop dan door naar L9, waar twee ruimtes van elkaar gescheiden zijn door een onzichtbare wand. Als je hier rechts onderin het veld blijft staan en schuin naar boven schiet kun je de bewakers doden. De pijlen worden vanzelf in de goede richting weerkaatst. Loop hierna door naar L10 en passeer de walsen van K11 om de route rechtdoor te kunnen vervolgen. Via de bocht in J11 kom je terecht in J12, waar twee zijpaden op de hoofdweg uitkomen. Het linker pad leidt naar een ruimte met een sleutel en een schild, die de moeite van het meenemen waard zijn. Volg de hoofdweg verder naar J13, waar je alle monsters in de drie kamertjes zult moeten doden om door te kunnen lopen nar J14. In J14 maakt de hoofdweg een bocht naar links. Blijf steeds rechtdoor lopen. Nadat je de wachters in I14 en de spinnen in H14 hebt ontmoet kom je vanzelf terecht in A14. Hier bewaakt een condor een dolk en een schild. De weg maakt een bocht naar links. Blijf nog steeds rechtdoor lopen. Laat je vooral niet afschrikken door de mummies in A12. Je zult ze moeten verslaan om door te kunnen lopen naar A11 en via A10 naar A9. Ga bij A9 naar beneden en sla bij B9 linksaf. Loop rechtdoor tot A5 en neem hier de zijweg naar beneden.Volg dit pad tot je via B9 en B10 bij B11 belandt. In deze ruimte, waarin alle bewegingen worden vertraagd, zijn de kisten, de bijl en de toverspreuk de moeite van het meenemen waard. Ga nu weer helemaal terug naar A5 en sla linksaf de hoofdweg in. Wees alert op de witte spoken in A4, die onmiddellijk tot de aanval overgaan. Loop door naar A3, waar je een aantal mummies zult moeten verslaan om door te kunnen lopen naar A2. Volg de hoofdweg, die hier een bocht naar beneden maakt en in het volgende veld een bocht naar links. In B1 zie je twee kamertjes: in beide kamers ligt een kist. De rechter kamer geeft via een geheime gang toegang tot twee andere ruimtes. De toverspreuk en de kist, die daar liggen, kunnen je nog van pas komen. Ga terug naar B1 en volg de hoofdweg naar beneden. Bij C1 sla je rechtsaf en ga meteen naar beneden. Je komt dan in D1, waar zes kamers uitkomen op de gang. De muur van de rechter kamer met de sleutel verbergt de ingang tot enkele geheime kamers. Ga, nadat je deze bekeken hebt, weer terug naar C1. Ga hier linksaf en volg de hoofdweg naar beneden. Passeer de witstenen pijl in E1. Je komt dan in F1, waar je even rechtsaf gaat om de bovenste toverspreuk en de rechter Ankh in F2 en E2 te pakken. Ga weer terug naar F1 en ga langs de hoofdweg naar beneden. Via C1, een grote ruimte met 6 kamers, kom je terecht in H1, waar een blauwe bewaker enkele schatten bewaakt. Daarna leidt de hoofdweg je naar I1. Hier zullen zeer agressieve rode geesten een aanslag op je leven plegen. Ga snel verder naar J1. Hier maakt de hoofdweg een bocht naar rechts. Loop door naar de driesprong in J2. De weg naar boven leidt naar I3, waar twee wachters een toverspreuk bewaken. Ga van hier-

uit rechtsaf om de bijl in I4 en de rechter Ankh in H4 te pakken. Keer dan weer terug naar de hoofdweg in J2. Volg deze naar rechts. Via J4 kom je in de pijlvormige ruimte van J5, waar de hoofdweg een bocht naar beneden maakt. In K5 lopen twee gangen parallel naar rechts. Neem eerst de onderste gang. Volg deze totdat je bij L7 bent, waar een aantal spinnen een medicijnkist bewaken. Recht boven de medicijnkist bevindt zich een geheime doorgang naar een kleine ruimte. Ga terug naar K5 en neem nu de bovengang naar rechts. Bij K7 ga je even naar boven om de kist in J7 te pakken. Ga terug naar K7 en vervolg de weg naar rechts. Via de ankervormige kamer van K8 kom je terecht in K9, waar je weer even naar boven gaat om de Ankh in J9 te pakken. Ga terug naar K9 en ga rechtsaf. Via K10 kom je weer in K11, waar je al eerder de twee walsen bent gepasseerd. De eerste ronde is voltooid. Je kunt nu naar de eerste etage van het kasteel gaan. Je kunt deze bereiken door vanuit K11 de hoofdgang weer te volgen via J11 en J12 naar J13. In de middelste kamer van J13 bevindt zich de geheime toegang tot de eerste verdieping. Je zult ook deze vrijwel helemaal moeten doorlopen.



De eerste verdieping

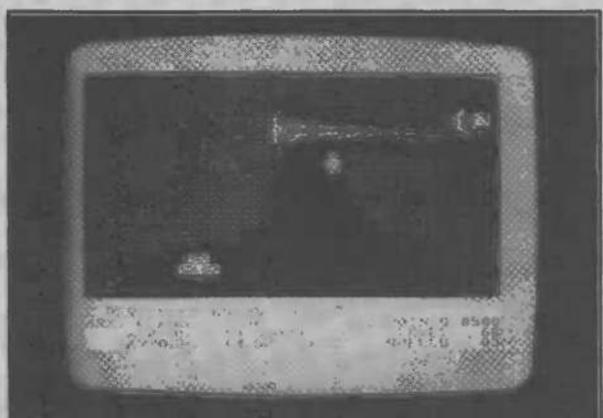
Je komt de eerste etage binnen in W11, een ruimte met drie gangen en een kamer met een schild. Ga eerst even naar rechts om het zwaard in W12 te pakken. Keer weer terug en ga linksaf naar W10 door eerst een onzichtbare barrière weg te schieten. Loop naar boven naar V10 en U10. Ga hier rechtsaf en in U11 naar beneden. Je komt dan in V11, waar de beide rechter gangen naar V12 leiden. Ga bij V12 naar boven en blijf de weg volgen tot je in U11 bent. Breek de witte muur van de middelste linker gang af en haal het schild in U10 op. Keer weer terug en neem nu de linker bovengang om het schild in T10 te pakken. Ook nu kun je niet anders dan weer teruggaan naar U11. Ga naar boven en in T11 rechtsaf. Blijf de gang volgen tot je in S11 bent. Neem hier even de linker gang om de ring en de bijl in T10 te pakken. Ga terug naar S11 en ga nu naar boven naar R11. Ga linksaf en volg de gang totdat je bij T9 bent: het begin van het doolhof. Het rechter gedeelte van het doolhof kun je doorlopen door de gangen van T9 en U9 te volgen. Middenin het doolhof kun je doorlopen door de gangen van T9 en U9 te volgen. Middenin het doolhof bevindt zich de toegang tot het linker gedeelte. Het is veiliger om het linker gedeelte langs een andere weg binnen te gaan. Verlaat het doolhof zoals je binnenkwam en ga weer terug naar R10. Open de geheime gang rechts bovenin deze kamer. Je komt terecht in Q10, waar je rechtsaf de hoofdgang inslaat. Bij de viersprong van Q12 leiden de beide ondergangen naar twee kamers, die de moeite van het verkennen waard zijn. Ga dan weer terug naar de hoofdgang en volg deze verder naar rechts. In R15 maakt de hoofdgang een bocht naar beneden. Volg hem tot V15, waar de gang een bocht naar links maakt. In V14 loop je naar boven naar U14 en T14. Als je hier rechtsaf gaat kom je weer in T15. Je hebt nu de rechter vleugel van de eerste verdieping verkend. Ga via de hoofdgang weer terug naar Q10 en blijf de hoofdgang volgen totdat je bij Q4 bent. Ga naar beneden en in R4 meteen weer naar rechts.

Je komt in R5, waar de beide gangen naar beneden naar twee kamers met kisten leiden. Vanuit R5 ga je rechtsaf naar R6 en R7. Beide velden bestaan uit een driesprong, waarvan de gang naar boven toegang verleent tot twee kamers. Wanneer je in R7 rechts aanhoudt kom je terecht in het linker gedeelte van het doolhof. Ga weer terug naar R4 en neem nu de weg naar links. Ver-

ken de beide benedengangen in R3 en loop verder naar links. Na enkele bochten kom je in S1, waar vier ringen voor het oprapen liggen. Ga weer terug naar R4, loop naar boven en ga bij Q4 linksaf. Na de bocht in Q2 kom je bij een driesprong in R2. Ga hier even rechtsaf om het schild in R3 te pakken. Ga dan weer naar links en volg de gang tot U1 en U2. Rechts onderin U2 bevindt zich een geheime toegang tot de torenkamers. Open de toegang en loop helemaal naar boven naar X20. In deze kamer is de ingang van de binnentrappen. Loop hierlangs naar beneden totdat je bij het zeer waardevolle schild in X12 bent. Verlaat de toren weer zoals je binnen bent gekomen. Ga naar boven en volg de weg tot S7. In deze kamer, die de vorm heeft van een bril, kun je niet meer verder. Ga terug naar S6 en ga hier naar beneden om het laatste gedeelte van de route te voltooien.

De weg naar de onderaardse gewelven
Je komt weer op de begane grond in D6, een kamer in de vorm van een stierenkop. Ga hier naar beneden. Neem in E6 eerst de weg naar rechts om E7 en D7 te bezoeken. Ga dan weer terug naar E6 en ga nu linksaf en bij E5 naar beneden. Bekijk de kamers die naast F5 en G5 liggen en loop verder naar beneden. Bij I5 maakt de gang een bocht naar rechts en bij I6 kun je weer even naar beneden om de kamer in J6 te bekijken. Ga terug naar I6 en vervolg de gang naar rechts. In I8 bevindt zich recht onder het zwaard een geheime toegang tot de ruimtes J7, J8 en J9. Bekijk deze en ga bij H8 naar rechts en bij H9 naar beneden. In I10 sla je weer rechtsaf. Vanuit I11 ga je helemaal naar boven naar C11. Vergeet onderweg niet de beide zijkamers in H11 en C11 te verkennen. In C11 ga je linksaf en loop rechtdoor totdat je bij C5 bent. Loop dan naar beneden naar E5 en ga rechtsaf. Je bent weer op de kruising van E6. Neem nu de onderste gang. Deze leid je naar H6, waar je eerst de onderste gang neemt. In de rechter muur van I6 bevindt zich een geheime doorgang naar I7. Ga weer terug naar H6 en neem de rechter gang naar boven. Recht boven de rechter kist in G8 bevindt zich een geheime gang naar de bovenste kamer in dit veld. Open deze en ga rechtsaf. Neem in G9 eerst de benedengang en dan de bovenste gang naar rechts. Ga in G10 via de rechter gang naar boven. Blijf nu gewoon de gangen volgen. Ze leiden automatisch naar de onderaardse gewelven. In N3 kom je de vuurspuwende draak tegen, die je straks zult moeten verslaan. Loop eerst door totdat je in N4 komt, de kamer waar het zwaard van Kadash verborgen ligt. Pak het zwaard en loop terug naar N3 om Kel in zijn meest afschrikwekkende gedaante te verslaan.

Gevaarlijke voorwerpen
Onderweg kom je vele voorwerpen tegen, die de moeite van het meenemen waard zijn. Daarnaast zijn er ook objecten, die je maar beter kunt laten liggen. Ze zijn vervloekt, of kosten meer punten dan ze opleveren. Soms ook activeren ze onoverwinnelijke tegenstanders of blokkeren voorgoed de weg. Hieronder volgt een lijst van deze voorwerpen. De kamernummers, die hetzelfde zijn als op de plattegrond, staan ervoor.



De begane grond

A2	onderste drie dolken
A4	zwaard
A11	toverspreuken
A12	kist
B1	rechter kist
B5	onderste goedendag
B10	goedendag
C1	zwaard
C3	schilden
C4	sleutel
C8	alle objecten behalve de dolk
C9	linker spreuk
D1	bijl
D7	zwaard en kist
E2	linker Ankh en medicijnkist
E5	zwaarden
E8	bijl en spreuk
E14	bijl en spreuk
F1	spreuk
F2	onderste spreuk en schild
F4	bijl
F7	bijl
F10	alle diamanten behalve de op één na rechter
G4	spreuk
G5	onderste bijl
G7	zwaard
G8	spreuk
G10	alle objecten
H1	Ankh
H4	linker Ankh
H6	rechter schild
H14	alle objecten
I1	goedendag
I2	schild
I6	schild
I7	schild
J2	spreuk
J4	ring
J6	spreuk
J14	Ankh
K7	zwaard
K9	schild
K11	dolk
L6	zwaard
N1	ring en bijl
O1	zwaard
O8	diamant
P7	onderste bijl

De eerste etage

Q6	linker schild
Q9	bijlen
Q10	sleutels
Q12	ring
Q13	zwaard
Q14	bijl
R1	zwaard
R2	dolk
R5	sleutel
R6	Ankh
R7	ringen
R14	schild
R15	zwaard
S4	Ankh
S7	linker spreuk
S12	linker Ankh
T2	bijl, goedendag, zwaard
T8	spreuk, rechter kist
T10	schild, spreuk
T11	zwaard, kist
U2	kist
U10	schild
U12	goedendag, diamant
U15	schild
X4	spreuk
X5	kist
X9	linker spreuk, schilden, ring
X11	middelste vier schilden
X12	middelste vijf bijlen
X14	kisten
X15	zwaard
X16	sleutel
X17	zwaard en Ankh

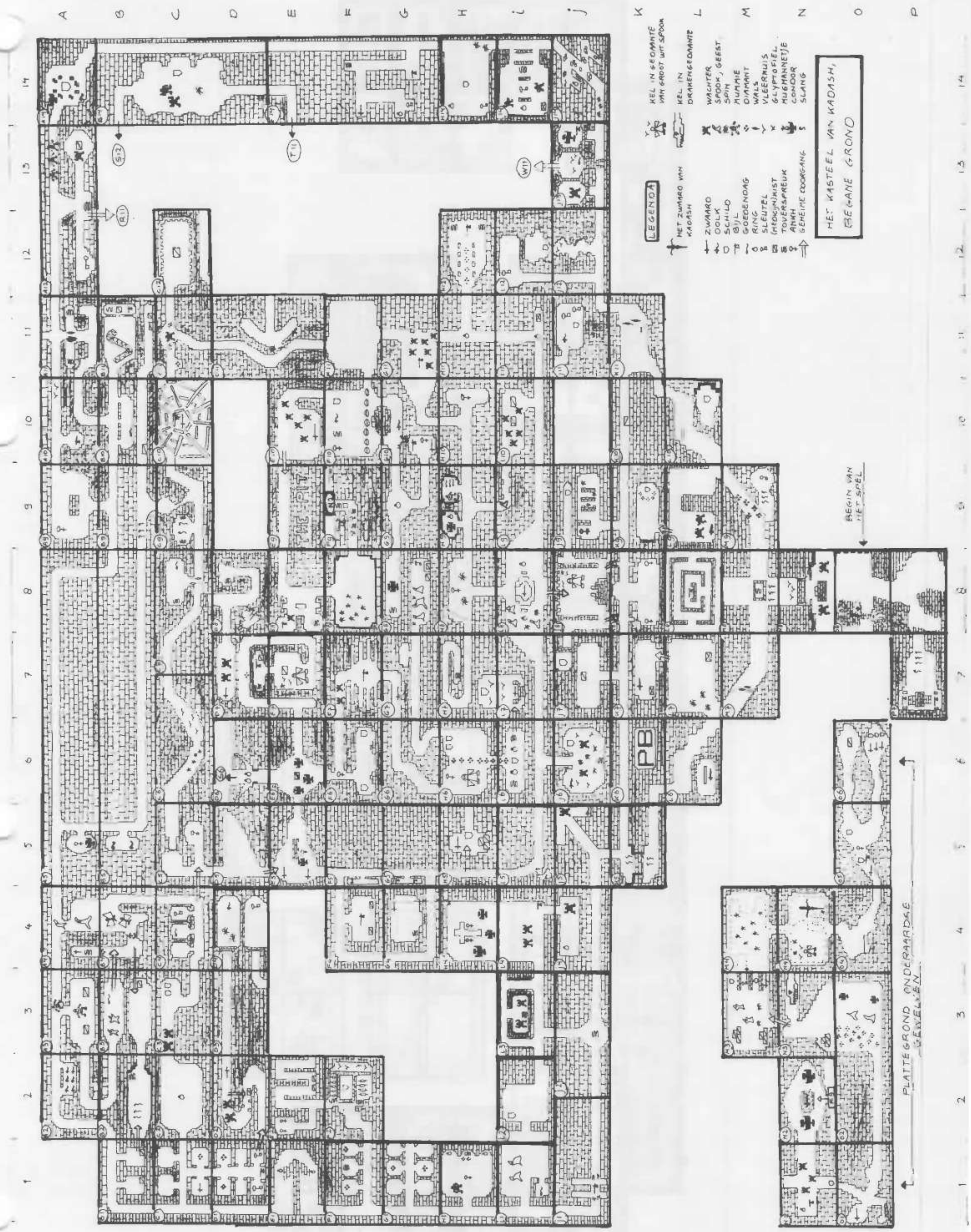
De plattegrond

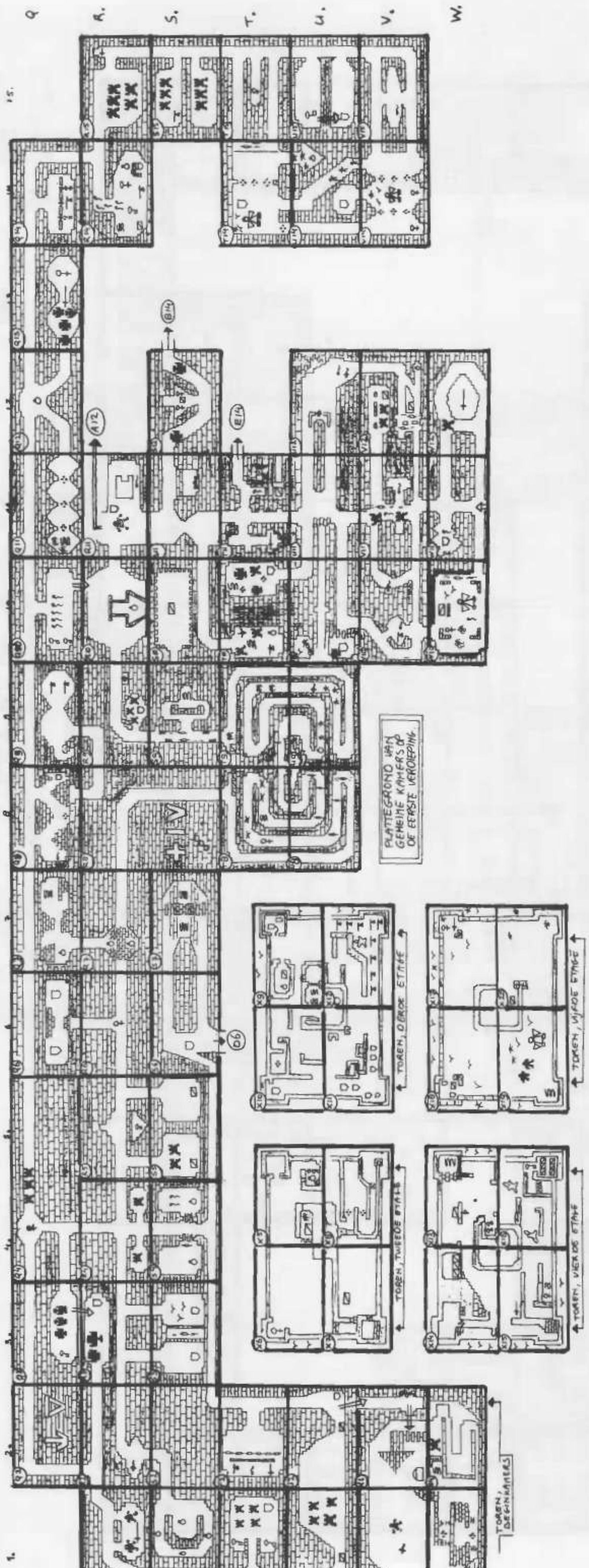
De plattegrond is te lezen als een stadsplan maar met meer mogelijkheden.
Uiteindelijk kun je aan een stadsplan niet zien hoe druk het zal zijn in een bepaalde buurt, terwijl deze kaart je bij wijze van spreken het weerbericht er nog bijgeeft. Door cijfers en letters te combineren kun je een exact plan opstellen.
Bedenk echter wel dat doorgang door sommige geheime gangen niet vermeden kan worden. Op de kaart worden ze aangegeven met een pijl door een muur. Een goed voorbeeld hiervan zie je in J13 of A12. Op een van deze plekken ben je verplicht gebruik te maken van een geheime gang om het spel verder te kunnen spelen. Behalve natuurlijk als je voorkeur voor B4 hebt. Het laatste zou wel eens ongezond af kunnen lopen. Bovendien is ook B4 een geheime toegang. Het kan ook voorkomen dat er een keuzemogelijkheid is. Neem nu locatie R10.
Van daaruit kun je de weg R9, S9, T9 enz. volgen, of simpelweg de geheime gang naar G10 nemen. Een pikante keus als je het verhaal goed gelezen hebt.
Er zijn twee kaarten die op bepaalde momenten over elkaar heen moeten worden gelegd. De maker van het spel is niet altijd even logisch te werk gegaan en dit was de enige manier om ze passend te maken. Twee belangrijke overgangspunten zijn daar waar J13 overgaat in W11, en terug waar S6 overgaat in D6. Dit wordt ook op de kaart aangegeven en is geen probleem.

Belangrijke locaties

Echt belangrijke locaties zijn er niet zoveel. Althans de meeste zijn wel belangrijk in samenhang tot elkaar en wat speciale effecten betreft, maar echt belangrijk zijn er maar een paar:

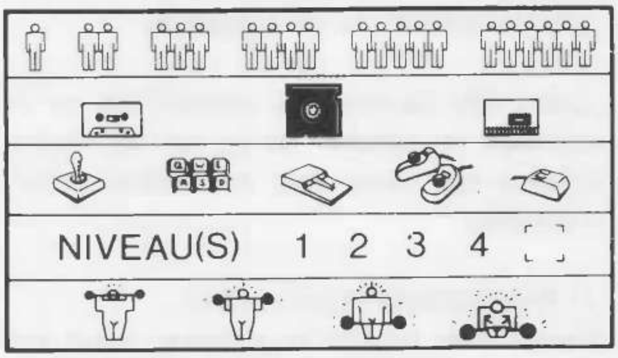
de geheime doorgang in J13, de geheime doorgang in R10, het schild in U14, de geheime doorgang U2, het schild in X12, F10, de enige plaats van waaruit je het zwaard kunt bereiken, N3, waar je langs Kel moet door de geheime gang, N4, de locatie van het zwaard en nogmaals N3, waar je deze keer voorgoed met Kel afrekent.
Plaatsen waar wat extra punten op te doen zijn, zijn: H6, I6, B11 en R14. Verder is op de kaart te zien waar de toverspreuken zich bevinden. Zorg er vooral voor dat je hier een ruime hoeveelheid van voorhanden hebt.
Geheime doorgangen worden aangegeven met een pijl door de muur; sommige gangen zijn echter eenrichtingsverkeer, maar dat is jouw eigen risico. Een uitzondering maken wij voor de twee verbindingen tussen B3 en B4. Deze gangen kosten je zoveel punten dat je hier beter mee kunt experimenteren op de speldiskette. Na het spel gesaved te hebben kun je een plakker over de uitsparing in de diskette plakken en dan verder gaan. Als je dan alles gezien hebt kun je alsnog besluiten wat je wilt doen. Vergeet niet de plakker van de diskette te halen als je verder gaat. Anders kun je alles wat je gedaan hebt nog eens doen wanneer je van een yes in hetzelfde gebied terugkomt. De puntentelling gaat dan wel verder maar jij niet.
De locaties U14 en X12 zijn speciaal. Het zijn de reeds genoemde schilden die de armour class evenredig aaan jouw dapperheid verhogen. Zo is het mogelijk dat je bij U14 al het maximum van 50 punten bereikt hebt, hetgeen de rest van het spel zeker makkelijker maakt. Je bent echter nooit onkwetsbaar.
X12 is een locatie die je alleen nodig hebt als je tot nu toe te voorzichtig gespeeld hebt. Werp die voorzichtigheid overboord dan kom je er ook goed door. Vergeet echter nooit de behendigheidsfactor.
Het indrukken van <P> TOETS, verkort je reactietijd als je hem weer indrukt om verder te gaan. De rariteiten in de posities die de maker van het spel over het hoofd heeft gezien zijn zo getekend dat de verbanden duidelijk zichtbaar blijven. Bij een voldoende basis is alles mogelijk. Loop dus vooral het eerste circuit volledig.

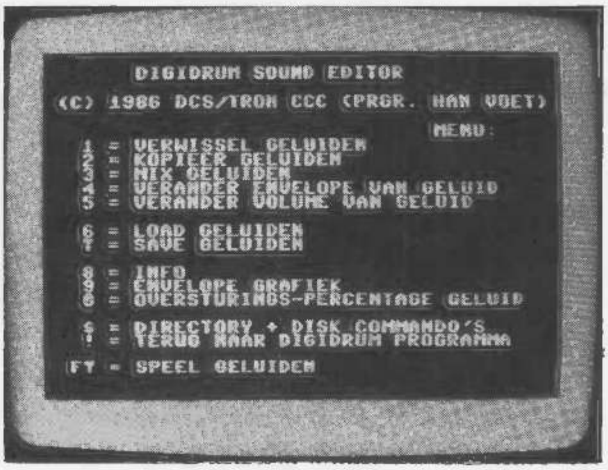

LEGENDA
HET ZWAARD VAN KADASH
ZWAARD
DOLK
SCHILD
BIJL
GOEDENDAG
RING
SLEUTEL
(HOOK(IJN)KIST
TOVERSPREUK
ANKH
GEHEIME DOORGANG
KEL IN GEOMANTE VAN GROOT WIT SPOOK
KEL IN DRAKENGEOMANTE
WACHTER
SPOOK, GEEST
SPIN
MUMMIE
DIAMANT
WALS
VLEERMUIS
GLYPTOFIEL
MUGMANNETJE
CONDOR
SLANG
HET KASTEEL VAN KADASH, BEGANE GROND
BEGIN VAN HET SPEL
PLATTEGROND ONDERAARDSE GEWELVEN
PB


PLATTEGROND VAN GEHEIME KAMERS OP DE EERSTE VERDIEPING
TOREN, DERDE ETAGE
TOREN, VIJFDE ETAGE
TOREN, TWEEDE ETAGE
TOREN, VIERDE ETAGE
TOREN, BEGINKAMERS

SYNTRON DIGIDRUM

Discount computer stores — Han Voet — D.C.S.





Doel

Door middel van een hardware-uitbreiding in de ''userpoort'' en de benodigde software wordt de Commodore 64 omgevormd tot een zeer professionele drumcomputer. Deze modificatie is direct op een HI-FI set of een mengpaneel aan te sluiten.

Beschrijving

Zodra de verpakking is opengemaakt, vinden we een stukje hardware, de gebruiksaanwijzing en een diskette waarop de software om de hardware te sturen staat geprogrammeerd.
De titel op de verpakking zegt al veel over de inhoud. Dit is een drummodule, waarmee een drumstel kan worden nagebootst. Hiermee is beslist niet teveel gezegd.
Mocht je nog ergens een paar honderd gulden hebben slingeren, dan *moet* je dit produkt aanschaffen. Mocht je (nog) niet zo rijk zijn, dan *moet* je als de bliksem gaan sparen.
Of je nou wel of geen verstand hebt van muziek, maakt geen verschil. Dit pakket is dermate gebruikersvriendelijk, dat iedereen binnen de kortste keren een professioneel drumpatroon kan hebben ingeprogrammeerd.
Doordat de gebruiker geen ingewikkeld, maar wel avondvullend, werk moet verrichten heeft dit pakket ook een zeer bevredigende werking, waardoor succes verzekerd is.

Om produktief met de DIGIDRUM aan de slag te kunnen, moeten we een lijstje samenstellen van accessoires die je nodig hebt om goed met dit produkt te kunnen werken. Behalve de Commodore 64, een monitor en een disk-drive moet de gebruiker namelijk ook een kabel aanschaffen om het geluid via een versterker of een luidsprekerbox te laten weerklinken. Dit kan een normale kabel zijn met aan beide zijden een JACK-plug (mannelijk). Alleen voor de aansluiting op een stereoset kunnen andere pluggen nodig zijn. Alle japanse versterkers gebruiken bijvoorbeeld twee steekpluggen. Verder kan men een kabel aanschaffen, waarmee een synthesizer of een ander MIDI-instrument kan worden aangesloten. Deze twee kabels kunnen zonder aanpassingen in de hardware van de DIGIDRUM worden gestoken. De MIDI-kabel kan nodig zijn als men de DIGIDRUM serieus of professioneel wil gebruiken. Door een startsignaal in de synthesizer voor te programmeren kan de DIGIDRUM dan zonder andere commando's worden opgestart. De tikken vooraf

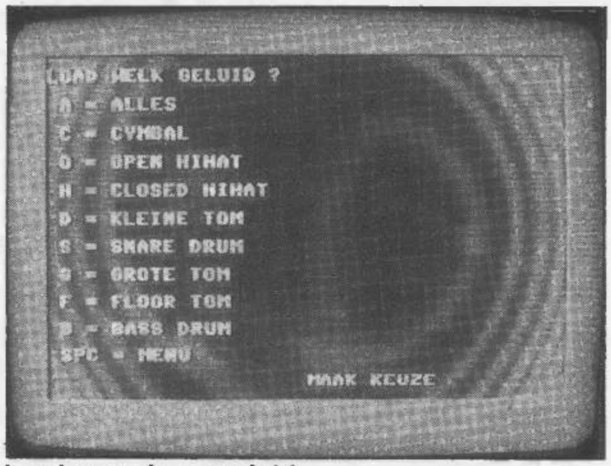
mogen klinken.
In het standaardpakket (tweede uitvoering) vinden we op de diskette acht voorgeprogrammeerde geluiden en vier direct toepasbare voorbeeld-ritmes.
Inmiddels heeft de producent vier nieuwe diskettes uitgebracht, waarvan vooral de eerste belangrijke toevoegingen kent. Hierin heeft men namelijk een "editor" opgenomen, waarmee je geluiden kunt toevoegen en (dit is nog veel leuker) geluiden kunt manipuleren. Deze versie vervangt het standaardpakket, als hierboven omschreven en wordt nu ook geleverd aan nieuwe klanten. Bestaande klanten kunnen tegen kostprijs een vernieuwde versie aanvragen.
De drie andere diskettes bevatten allerlei nieuwe geluiden en patronen, waardoor het nu mogelijk is meer dan 150 verschillende geluiden met de DIGIDRUM te maken.
Aan het eind van 1986 zal de producent met een tweetal nieuwe toevoegingen zijn gekomen. De eerste toevoeging is een volledig sturings-programma voor MIDI (Musical Instruments Digital Interface). De tweede toevoeging bestaat uit een microfoon die door middel van software in staat is geluiden, die men bijvoorbeeld op een tafel trommelt om te zetten in drumgeluiden.

Nadat alles is uitgepakt, kan de hardware achterin de userpoort gestoken worden. Laadt nu de software zoals je dat normaal gesproken altijd zou doen en sluit ondertussen de hardware op een geluidsinstallatie aan.
Achterop de digidrum vind je twee uitgangen.
Als je van bovenaf naar de aangesloten digidrum-module kijkt, zie je rechts een uitgang, waarin je een audiokabel met een JACK-plug kunt steken. De andere kant van de kabel kun je vervolgens in een versterker pluggen.
Links zie je vervolgens een ingang voor een CINCH-plug. Door middel van een kabel kun je de module aansluiten op andere computers of een synthesizer. Zo wordt het ritme-patroon naar andere instrumenten gestuurd, die zich automatisch aan dit ritme kunnen aanpassen.
Mocht je nu toch niet in het bezit zijn van een goede audio installatie, dan kun je in vrijwel iedere computerzaak een kabel kopen, die dan de digidrum in ieder geval aan de audio ingang van de monitor of het televisietoestel verbindt, waardoor je de ingegeven ritmes kunt horen en controleren. Helaas is de kwaliteit op deze wijze slecht en krijg je beslist geen goede indruk van het perfecte geluid van de Digidrum.

Zodra alle hardware is aangesloten en de software is geladen zie je op het beeldscherm een menu met een aantal mogelijkheden.

1. Programmeer ritme-pattern
Nadat deze funktie is gekozen, komt een kaart met tekens in beeld, die je van links naar rechts moet lezen.
Let op. Mocht je de "quickloader" uit de disk-index hebben gekozen, dan zie je een blanco kaart. Je hebt dan geen geluiden, noch patronen ingeladen. Deze zul je dan zelf separaat moeten inladen. Het nut van deze handeling wordt verderop bij nummer 6 uitgelegd.
Van boven naar beneden bestaat deze kaart uit acht lijnen, die allen verschillende geluiden (met hun unieke teken) weergeven.
De geluiden kun je horen door achtereenvolgens de toetsen <S> (snaartrommel), <D>, <F>, <G> (tom-toms), <H> en <O> (hi-hat), <B> (bassdrum), <C> (bekken) in te drukken. Nu zie je ook de corresponderende tekens op de kaart verschijnen. Sommige tekens zullen echter verdwijnen als het geluid overeenkomt met een eerder ingegeven geluid.
Vanaf dit moment kun je patronnen gaan ingeven, die je vervolgens onder nummer 2. componeer songmode van het menu kunt rangschikken. Op deze wijze maak je een volledige compositie.
De digidrum-software geeft een aantal voorgeprogrammeerde ritmes, die allen onder een getal terug te vinden zijn. Druk op <F7> toets en luister. Wil je nog een ander patroon horen, dan druk je eerst op de

<P> toets en geef je vervolgens het nummer in van een ander patroon (tussen 0 en 50). Rechtsbovenin beeld zie je welk patroon (getal) op dit moment op de kaart staat. Toen we begonnen was dit patroon 0 en hebben we dit inmiddels gewijzigd tot patroon 1. Druk opnieuw op de <F7> toets om dit patroon te horen.
Ieder bestaand patroon kun je wissen en vervangen door een patroon, dat je zelf componeert. Druk op de <E> toets (erase). Als het gewiste patroon één van de standaard patronen uit het meegeleverde software was, dan kun je dit patroon altijd opnieuw inladen.



Laad een nieuw geluid

Een zelfgecomponeerde versie moet je eerst saven. Doe je dit niet, dan ben je het kwijt, zodra je dit met de <E> toets wist.
Op de lege kaart kun je nu geluiden gaan vastleggen. Druk bijvoorbeeld op de <S> toets en sla vervolgens, door op de rechter cursortoets te drukken, vier vakjes over. Druk opnieuw op deze toets en ga weer vier vakjes verder. Doe dit nog twee maal en sluit dan dit patroon af door op de <F1> toets te drukken. Nu verschijnt op deze plaats een balk, zodat je kunt zien waar het patroon eindigt. Dit laatste is belangrijk om in combinatie met andere patronen een logisch ritme te behouden. Nu kun je de andere geluiden zoals een hi-hat, een bassdrum of een bekken ingeven. Op deze wijze kun je maximaal 51 patronen samenstellen, die je vervolgens in combinatie (onder menunummer 2) kunt afspelen.
Bij het samenstellen van patronen heb je de volgende functies ter beschikking:

<INST/DEL> Met deze toets kun je alle instrumenten op de plaats waar de cursor zich bevindt wissen.
<CURSORTOETSEN> Met de linker- en rechterpijl kun je de cursor bewegen.
<SHIFT> en letter van het geluid. Met de combinatie van deze twee toetsen kun je een geluid van de kaart verwijderen. Plaats wel eerst de cursor daar waar het geluid op de kaart staat.
<M> Door op deze toets te drukken kun je een geluid uitschakelen.
<A> Door deze toets ingedrukt te houden onderdruk je het automatische opschuiven van de cursor.
<R> Hiermee kun je een patroon in een nieuw patroon reproduceren.
<RUN/STOP> Nadat deze toets is ingedrukt stopt het geluid.
<CLR/HOME> De cursor verplaatst naar het begin van de kaart.
<+> en <-> De cursor verplaatst met vier stappen tegelijk naar links of naar rechts.

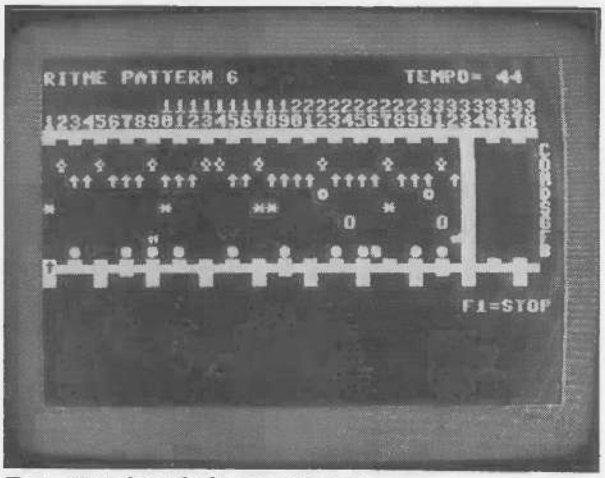
Alle andere commando's zijn hierboven al ter sprake gekomen.
Op ieder moment, behalve als een compositie wordt afgespeeld, kun je twee functies gebruiken. Door op de <SPATIEBALK> te drukken kom je automatisch in het hoofdmenu terecht en door op de <T> toets te drukken kun je het tempo van een patroon en een compositie aanpassen. De snelheid wordt bepaald door een getal van 1 t/m 64 in te geven.
Deze laatste functie moet tevens als een gebrek worden gekenmerkt van dit produkt. Door allerlei omslachtige procedures kun je verschillende tempi inbrengen. Het was echter handiger geweest als je dit per patroon had kunnen instellen. Ten opzichte van verschillende drumcomputers met exorbitant hoge prijzen mag deze kleine vergissing geen reden zijn om dit produkt te negeren.
2. Componeer song-mode
De DIGIDRUM-software heeft een achttal songs in zich, die je kunt afspelen.
Om een song in beeld te brengen druk je eerst op de <S> toets en geef je vervolgens

een cijfer van 1 t/m 9 in. Op deze wijze kun je ook jouw eigen repertoire vooraf inladen, zodat je niet iedere compositie apart hoeft in te laden. LET OP. Om tien songs in te laden moeten alle songs een ander cijfer hebben. Dit cijfer (song-nummer) geef je mee bij het "saven". Druk op de <F7> toets om de compositie af te spelen.
Nadat je een of meerdere patronen hebt ontwikkeld, kun je deze op de tabellen, die je nu voor je hebt, ingeven. In totaal kun je op deze manier 100 patronen in een door jou gekozen volgorde laten afspelen.
Om een nieuwe compositie in te geven moet je eerst een DIGIDRUM compositie (tijdelijk) wissen door op de <E> toets te drukken.
Uiteindelijk wil je natuurlijk met deze compositie meespelen en die dan ook opslaan om vaak te gebruiken. Neem daarbij de volgende tips in acht.
Voordat je een patroon op de verzamelstaat (het beeldscherm wat je nu ziet) ingeeft, moet je eerst een patroon maken met de befaamde vier tikken vooraf.
Op deze wijze doe je twee dingen in één klap. Allereerst geef je jezelf tijd om eerst de <F7> toets in te drukken en vervolgens naar je plaats (bijvoorbeeld de microfoon) te lopen en ten tweede weet je wanneer de "drummer" begint. Plaats de vier tikken dus ergens achterin de kaart van het patroon. Hierdoor krijg je voldoende tijd om naar de microfoon te lopen.
Als je veel patronen tegelijk maakt is het verstandig om de nummers te noteren, zodat je ze nog terug kunt vinden. In de praktijk is het ons opgevallen, dat je beter eerst een standaard patroon kunt maken en dat dan vervolgens stap voor stap gaat uitbreiden. Dit kun je doen door een nieuw, afwijkend patroon te maken of door het bestaande patroon te modificeren.
Om een patroon op de verzamelstaat in te geven, druk je de <P> toets in.
Nu kun je het nummer ingeven van het patroon (0 t/m 50) en het aantal keren, dat het patroon herhaald moet worden (maximaal 99).
Zodra je een paar patronen verzameld hebt, kun je ze tussentijds afspelen, om te horen of ze nog gelijk lopen met de andere instrumenten en vocalen. Druk hiervoor de <F7> toets in. Door op de <F5> toets te drukken kun je een deel van de compositie horen. Hiervoor kun je met de cursortoets aangeven vanaf welk deel je de rest van de compositie wilt horen.
Zo kun je ook de compositie telkens laten herhalen, door op de <F3> toets te drukken. Het spelen van een compositie kun je stopzetten door op de <RUN/STOP> toets te drukken.
Ook het opnieuw indelen van een compositie is mogelijk door delen te wissen en andere delen weer toe te voegen. Met de <DEL> toets kun je een aantal stappen (graag aangeven hoeveel) wissen. Met de <INST> toets kun je een aantal stappen toevoegen. Door de <R> toets in te drukken kun je een aantal stappen herhalen. Zo kun je, met name in rocksongs door hun eenvoudige opzet, vaak alle refreinen "letterlijk" herhalen. De cursor moet dan wel op de plaats staan van het deel, dat je wilt herhalen. In plaats van de <R> toets in te drukken kun je ook kiezen voor de <C> toets: kopiëren. Dit gaat verder op dezelfde wijze.
Door op de <CLR/HOME> toets te drukken verschijnt de cursor aan het begin van de compositie.

Met deze twee functies uit het hoofdmenu kun je volledige composities maken. Alle andere functies zijn ondersteunend.
Zo kun je door functie 3 in te schakelen een "directory" opvragen van de diskette in de diskdrive. Dit hoeft niet persé het hoofdprogramma te zijn, maar kan bijvoorbeeld een zelf-gecreëerde diskette vol composities zijn of een diskette vol andere geluiden.

4. Load songs + patterns
5. Save songs + patterns

Deze twee functies kun je eigenlijk niet los van elkaar zien. Door keuze <5> in te toetsen kun je een zelf gecomponeerd liedje saven. Het is verstandig niet alleen de titel van



Een standaard ritmepatroon

het liedje in te geven maar ook het ''song'' nummer. Zo weet je tijdens het laden altijd onder welk nummer het liedje terug te vinden is.
Deze functie werkt heel eenvoudig. Nadat je de <5> hebt aangeslagen, geef je een verkorte titel, (maximaal 14 letters), in en .... vergeet het cijfer niet. De computer codeert jouw titel met de letter R/... vooraf. Dit gegeven is alleen nuttig indien je composites en geluidscombinaties op een diskette opslaat. Aan de R/... kun je nu de composities herkennen. Geluiden worden namelijk vooraf gegaan door een cijfer 1/... en 2/....

6. Laden van geluiden
7. Saven van geluiden

Ook deze twee keuzes kun je niet los van elkaar zien.
De methodiek om geluiden te laden en te saven wijkt in principe niet af van hetgene je al onder punt 4 en 5 gelezen hebt, behalve dat je hier ook de keus krijgt om alle acht geluiden individueel in te laden en te saven. In dit laatste geval geef je de betreffende letter aan waaronder je een geluid wilt laden of saven en je volgt de bovenstaande procedure.
Zo kun je de DIGIDRUM opstarten met de ''quickloader''. Op deze wijze heb je alleen het programma geladen en heb je nog GEEN geluiden of composities in het basisprogramma opgenomen. Nu kun je van andere geluidsdiskettes (er zijn er inmiddels drie leverbaar) voorkeursgeluiden opnemen en gebruiken. Bovendien kun je nu een of meerdere composites, mits onder verschillende ''song'' nummers bewaard, inladen.
Op de extra geluidsdiskettes kun je geluiden horen van maar liefst veertien verschillende bekkens en hi-hats, waarbij we wel moeten aantekenen, dat een filterdunne GRETSCH of ZILDJIAN door gebrek aan geheugen nog niet na te bootsen zijn. Ook vind je een aantal nieuwe Tom-Tom geluiden, waaronder PITCHBEND TOMS. Caraïbische slaginstrumenten hebben vooral een forse plaats gekregen op de derde diskette met onder andere HANDCLAPPING, MARIMBA, RIMSHOT, verschillende Bellen, CABASSA en een authentieke ''HEY'' van The Fatback Band.

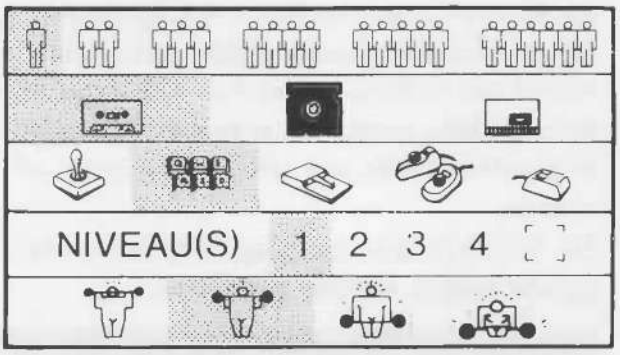
8. Editor

Met behulp van het uitroepteken kom je in de ''editor'' terecht. Opnieuw zie je een menu met een achttal opties. Weliswaar spreekt het grootste deel voor zich, maar een paar details zijn voor nadere verklaring vatbaar. Zo kun je allereerst geluiden verwisselen. Op zich lijkt dat niet bijzonder, totdat je ontdekt, dat je niet onder alle instrumentletters wijzigingen met betrekking tot volume kunt toepassen. Als je bijvoorbeeld het geluid van een Cymbal wilt verzachten blijkt dat niet te kunnen en moet je dus dit geluid met bijvoorbeeld een snaartrommel verwisselen. Dit heeft uiteraard ook de nodige consequenties voor bestaande patronen. Want in de reeds geprogrammeerde patronen worden deze instrumenten ook verwisseld, waardoor je plotseling een bekken hoort op de plaats van een snaartrommel. Het is dus verdomd belangrijk om eerst een juiste geluidselectie te maken, alvorens je gaat componeren.
Na lang zoeken zijn we er uiteindelijk in geslaagd om uit te vissen hoe het geluid kon worden gereduceerd. Onder nummer vier kon het volume weliswaar met een factor 2 of 20 of 50 worden opgevoerd, maar -2, -20 of -50 werkte niet. Hier blijkt, dat je punt moet plaatsen voor het cijfer: bijvoorbeeld .50 reduceert het geluid tot de helft. Ervaring met het oplossen van adventures kwam

hier goed van pas.
Met het wijzigen van de ''enveloppe'' van een geluid waren we minder succesvol.
Uiteindelijk hebben we hulp aan D.C.S. gevraagd. Zij wisten te melden dat het grafiekje alleen maar een beeld gaf van de opbouw van het geluid en dat je het geluid kon modificeren door twee cijfers in te geven, die samen altijd op 100 (procent) moeten uitkomen. Een afwijking van 5 % is toegestaan. Het eerste cijfer moet wel altijd lager zijn dan het tweede cijfer: bijvoorbeeld 20 en 80 of 45 en 55 en zelfs 46 en 57 werkt. Ons gehoor registreert echter weinig verandering, waardoor de indruk wordt gewekt, dat het in ieder gaval beter kan.
Ondanks deze kleine storingen, die overigens zo snel mogelijk met een goede gebruiksaanwijzing door de fabrikant uit de weg worden geholpen, is de editor een prima aanwinst die de moglijkheden met de DIGIDRUM nog meer vergroot.
Zodra de ''sampler/midi'' versie leverbaar is zullen wij terugkomen op een juist gebruik van de enveloppe van de ''editor'' en bespreken wij deze nieuwe uitbreiding.

SYSTEM 15000

Craig Communications | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van dit spel is met behulp van een computer en een modem in te breken in de computer van een bank.
Wanneer hier eenmaal toegang tot is verkregen, moet je een bedrag van $ 1.500.000 overboeken naar de bankrekening van een bedrijf dat voor datzelfde bedrag is opgelicht.

Beschrijving

Dit spel is eigenlijk te beschouwen als een voorloper van het spel *Hacker*. Het stamt uit 1984 en heeft als thema het inbreken in het computersysteem van iemand anders.
Would-be computerinbrekers kunnen met System 15000 hun hart ophalen. Ze hoeven bovendien bij hun ongeoorloofde activiteiten niet bang te zijn voor de gevreesde klop op de deur door de sterke arm der wet. Ook bespaar je natuurlijk een aanzienlijk bedrag op de telefoonrekening.
Nu we toch al een vergelijking hebben gemaakt tussen System 15000 en Hacker, kunnen we niet anders zeggen dan dat in dit spel de sfeer van het inbreken via een modem een stuk beter wordt opgeroepen. We hebben zelf (natuurlijk) geen ervaring met dit soort zaken, maar we durven voorgaande bewering toch wel staande te houden.

Het verhaal achter System 15000 is eenvoudig. Je wordt benaderd door Mike, een oude schoolvriend. Deze vertelt je dat het bedrijf waar een zekere Richard voor werkt, aan het kortste eind heeft getrokken. Bij een transactie met het Amerikaanse bedrijf Realco is Comdata namelijk voor zo'n $ 1.500.000 het schip ingegaan. Ondanks de medewerking van de politie is het geld niet teruggevonden. Het gerechtelijk onderzoek heeft wel aan het licht gebracht, dat het bedrijf van de beruchte misdadigersfamilie Vinchetta alleeneigenaar is van Realco.
Blijkens het verhaal van Mike zit de ''familie'' achter hem aan en moet hij noodgedwongen onderduiken. Hij werd tijdens zijn pogingen om het geld terug te krijgen wel eens geholpen door een andere schoolmakker, Geoff. Deze heeft beloofd ook jou zo nu en dan een handje te helpen.

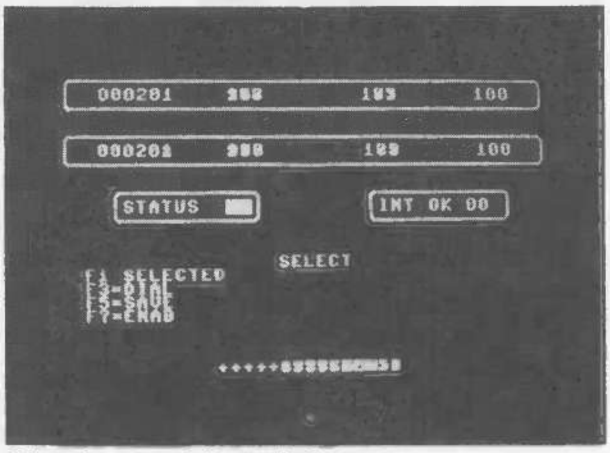
Zodra het spel is geladen, kan de speurtocht beginnen. Je ziet een beeldscherm vol onbegrijpelijke cijfercombinaties, die aan de atmosfeer bijdragen, doch verder geen functie hebben. Wanneer je toets <F1> indrukt, roep je het menu op.
Van hieruit kun je een telefoonnummer draaien door het indrukken van toets <F3>.

Het gewenste nummer tik je met behulp van de cijfertoetsen in, waarna het automatisch wordt gedraaid.
Nadat het nummer is gedraaid, hoor je een oproeptoon.
Wanneer je een juist nummer hebt gekozen, wordt de telefoon beantwoord door een modem. Hierna word je gevraagd een toegangscode in te tikken teneinde het systeem binnen te komen.
De hoge realiteitszin van de maker(s) van System 15000 blijkt in dit onderdeel van het programma bijvoorbeeld uit het feit dat het telefoonnummer af en toe in gesprek is, zodat je opnieuw moet bellen. De oproeptoon voor Engelse en Amerikaanse telefoonnummers is overigens ook heel anders.
Een ander verschijnsel is het verschijnsel *"shutdown".*
Wanneer een shutdown zich voordoet, worden bijvoorbeeld de telefoonlijnen door de politie gecontroleerd, teneinde misbruik van informatiesystemen op te sporen.
Wanneer je de verbinding wilt verbreken druk je toets <*> in.

Het komt soms voor dat iemand anders een bericht voor jou heeft achtergelaten. Dit wordt dan gemeld onderin het menuscherm. De mededeling *"Please enable"* scrollt dan door het beeld. Het bericht kun je opvragen door het indrukken van <F7>.

De laatste handeling die je nog kunt verrichten is het saven van een spel waaraan je bezig bent of het laden van een vorig spel. Dit doe je door toets <F5> aan te slaan. Je krijgt dan een nieuw menu voorgeschoteld. Druk je nu op <F1>, dan kun je het huidige spel saven. Met <F7> kun je een eerder spel weer laden. Om verder te spelen druk je toets <↑> in.

Om begrijpelijke redenen heeft Mike nogal haast om zijn vakantiebestemming te bereiken. Hij heeft dan ook geen tijd om je uitvoerig van alles te vertellen. De enige aanwijzing die je van hem krijgt, is om de computer van *Kingsdown Polytech* te bellen. Het nummer is 672 3427. De toeganscode is SL312.
L.T.Perry kan je weer iets verder op weg te helpen.
Met deze informatie zul je het moeten doen; voorwaar geen makkelijke opgave.
Op deze wijze ontdek je stukje bij beetje steeds meer gegevens die je behulpzaam zijn bij je moderne Robin Hood werk. Het is vooral een kwestie van veel en duidelijke notities maken, aangezien je in veruit de meeste gevallen alleen een telefoonnummer zult vinden.
De bijbehorende toegangscode moet weer ergens anders worden gevonden.



Dit scherm zul je veel zien

Zoals je inmiddels van ons gewend zult zijn, laten we je ook nu weer niet in de kou staan. In de speeltips vermelden we de (naar wij aannemen) meeste telefoonnummers met de daarbij behorende toegangscodes.
We horen jullie al mompelen: "Hoe bedoel je, naar wij aannemen?" Welnu, wij hebben tot nu toe een aantal telefoonnummers opgespoord, maar nog geen daarbij passende toegangscode weten te vinden. We hebben in ieder geval wel de juiste procedure ontdekt om het spel op te lossen.
Mijdt dus de speeltips wanneer je de delen van de puzzel zelf in elkaar wilt laten glijden.

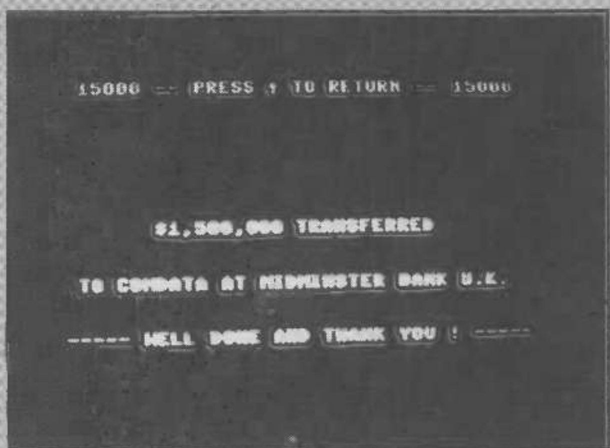
Speeltips

N.B. De koppeltekens en haakjes in de onderstaande telefoonnummers hoef je niet in te tikken. Dit wordt door de computer automatisch op de juiste plaats gedaan.

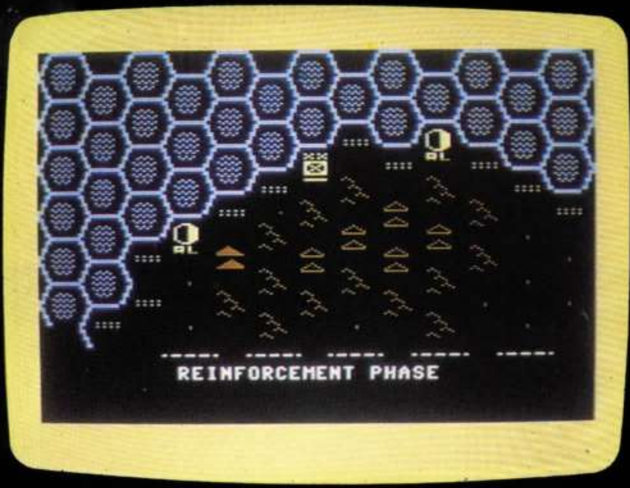
Naam	Telefoonnummer	Code
Avsden Ltd.	onbekend	1743
Avisystem R	onbekend	AVSläl
Bedwell, A.P.	onbekend	BB2
Big Apple Inc.	010-1(212)976-5858	PIP537
Boon Ltd., R	348-1408	7Y4Y
Cilisy Data Company	363-4017	on- bekend
Craig Communications	837-1099	CRC3
Crispin, R.P.	onbekend	xx47
Elwood Brothers	010-1(212)976-6868	EBV16 57
Feltern Inc.	onbekend	FR54F- 5F3
Giles & Co.	onbekend	MO12
Hacker & Co.	onbekend	A543H
Hacker & Co.	onbekend	4A67
Harrison-Austin	onbekend	AM73
International Radio	onbekend	IR7R3 4
Kingsdown Polytechnic	672-3427	CL332
Kingsdown Polytechnic	672-3427	SL312
LRDP Broadcast	onbekend	961£33
Midminster Bank	229-7629	MMB FR
(tweede code)		AERC- O4M5
Mills Dyson	723-9293	6729
Pattersen Int.	onbekend	1170
Perry, L.T.	493-5429	INFRA
Perry, L.T.	493-5429	VIN15
Reserve Manhattan Bank	010-1(212)976-5757	M8R
(tweede code)		TFTB- 24
Routledge Sollicitors	930-7269	CCXR- P455
Satatel Communications	222-2196	ST421
Seastar Traval	353-2104	geen code
Selcra Securities	800-4310	ARCL- ES
(tweede code)		V of B
System 15000 user board	746-4460	geen code
Vinchetta U.K. Ltd.	952-7001	EZRA
Wagstaff	onbekend	15000
Zadol Ltd.	onbekend	ZYX3

Voordat je contact opneemt met Selcra Securities moet je zijn geregistreerd als 15000 user. Dit doe je door het System 15000 user board te bellen en daar een boodschap achter te laten. De boodschap moet luiden: ''SELCRAVINCHETTA''. Wanneer je nu Selcra belt en de toegangscode intikt, geef je als identificatiecode de eerste letter van het bedrijf waarover je informatie wilt opvragen. In dit geval dus de <V>.
Op gelijke wijze kun je bij Selcra ook informatie inwinnen over Big Apple Inc.

Om het geld over te boeken bel je naar de Reserve Manhattan Bank. De eerste en tweede toegangscode staan in bovenstaand lijstje vermeld. Het geld moet vervolgens worden overgemaakt van de rekening ''VINCHETTA'' naar de rekening van''COMDATA''. De naam van de bank is ''MIDMINSTER''. Als bedrag voer je ''1500000'' in. De laatste code om de overboeking te laten uitvoeren luidt ''2175''.



Het is gelukt



KNIGHTS OF THE DESERT.



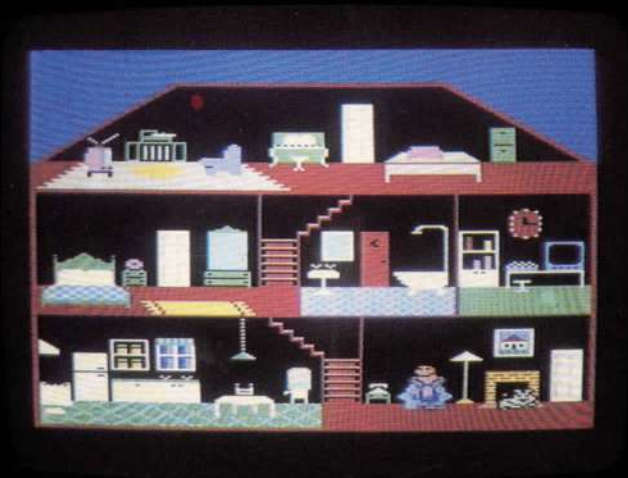
THE HEIST.



De vesting uit
IMPOSSIBLE MISSION.



GRIBBLY'S DAY OUT.



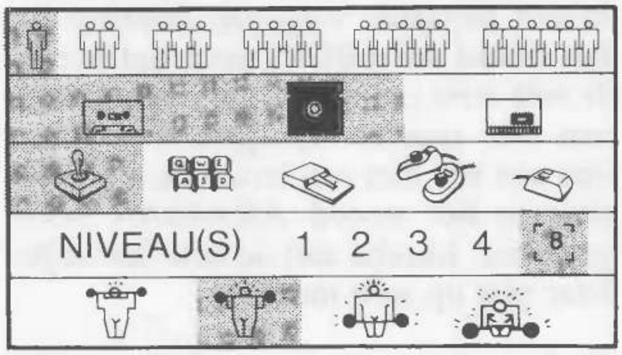
LITTLE COMPUTER PEOPLE.

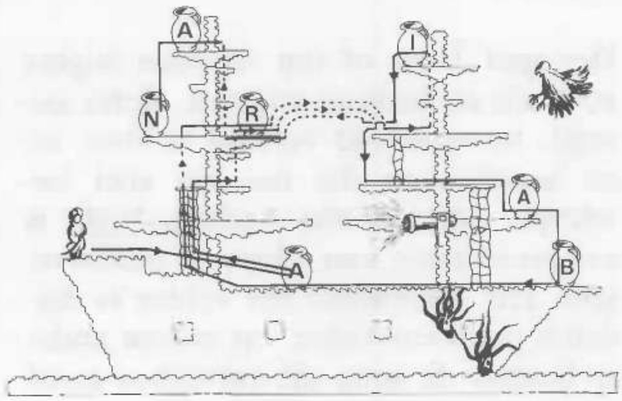


Ga niet de boot in:
MINDSHADOW.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

Interceptor Micro's | Ian Gray, muziek door Chris Cox | Home Soft Benelux





Doel

In Tales of the Arabian Nights moet Prins Imrahil op zoek naar zijn geliefde zuster, Prinses Anitra. Hij moet niet alleen een reeks platformvelden doorworstelen maar ook een aantal velden waar hij zich een weg doorheen moet schieten. Tales of the Arabian Nights was het eerste door een Engels softwarehuis vervaardigd spel dat gebruik maakte van spraak.

Beschrijving

In de Sprookjes van 1001 Nacht zoals deze door Sheherezade verteld werden aan de Kalief van Bagdad komt ook het verhaal voor van de dappere Prins Imrahil. De beruchte Sultan Saladin van Bagdad ontvoerde op een slechte dag Prinses Anitra uit Kalendar om haar te huwen. Saladin echter hield niet van lange huwelijken. Na de huwelijksnacht liet hij zijn bruiden altijd een kopje kleiner maken. Zijn macht was zo groot dat de bevolking van Bagdad nimmer in opstand durfde te komen.

Prins Imrahil was uit beter hout gesneden. Hij besloot zijn zuster uit het Paleis van de Sultan in Bagdad te redden. Op het schip van Sindbad de zeeman stak hij de Rode Zee over. Aangekomen bij de delta van de rivier Ahnil bouwde hij met zijn eigen handen een vlot en trok stroomopwaarts. De verhalen over gevaarlijke alligators en vijandige inboorlingen konden hem niet weerhouden. Na enkele kilometers de rivier opgepeddeld te zijn werd hij door een maalstroom een onderaardse grot ingezogen. Dit was in vroeger tijden het verblijf van de tovenaar Al-Khemizd. Na het verscheiden van de tovenaar kwamen de door hem opgesloten djinn's (boze geesten) vrij en sindsdien zwerven zij door de grot op zoek naar een uitweg. Imrahil wist te ontsnappen en kwam terecht in een klein dorpje aan de rand van de grote woestijn. Hoe nu naar Bagdad te komen? Ten einde raad stal Imrahil een vliegend tapijt van de blinde wever Ahxmihnsta en ging op weg naar Bagdad. Onderweg probeerden strijders van de Sultan hem tegen te houden. Doch Imrahil hield vol en bereikte uiteindelijk de muren van Bagdad. Na veel moeite lukte het Bagdad binnen te dringen en vocht hij zich een weg naar de paleistuinen. De enige manier om in de harem te komen waar zijn zuster opgesloten zat, was een hoge

boom te beklimmen en door een raam de vertrekken binnen te dringen. Menig gevecht moest hij leveren voor hij Anitra gevonden had. Samen stalen ze het magisch tapijt van de Sultan en gezeten op dit tapijt verdwenen ze in de blauwe luchten boven Bagdad. Het verhaal vertelt verder niet of ze nog lang en gelukkig leefden.

Het spel Tales of the Arabian Nights volgt dit scenario nauwgezet. Beter gezegd, bovenstaand verhaal hebben we zo herschreven dat het het spel beschrijft. Tales of the Arabian Night is een combinatie van schiet en platformspel. Het merendeel der velden is duidelijk platformvelden, op enkele andere bestaat de actie uit ontwijken en/of schieten.

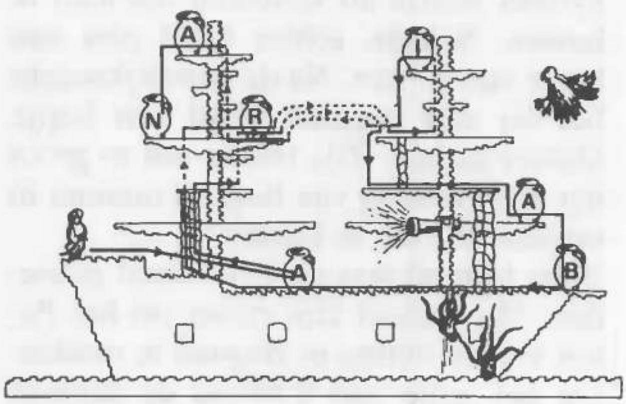
Tales of the Arabian Nights was het eerste spel op de markt dat gebruik maakt van spraak zonder dat extra apparatuur benodigd is. Interceptor Micro's kocht hiervoor de rechten van het beroemde programma Software Automatic Mouth (beter bekend als SAM) van het Amerikaanse bedrijf Don't Ask Software. SAM is een zeer veelzijdige spraaksynthesizer, zoals duidelijk te horen is in Tales of the Arabian Nights.

Nadat Tales of the Arabian Nights ingeladen is weerklinkt uit een zwart tv- of monitorscherm een donkere stem die je vertelt dat dit Tales of the Arabian Nights is, een produkt van Interceptor Micro's. Na deze onheilspellende introductie verschijnt de titelpagina. Vrolijke muziek weerklinkt. Onderin het scherm staat links "MUSIC ON", rechts "SPEECH ON". De muziek is aan/uit te zetten met behulp van functietoets <F1>, de spraak met <F3>.

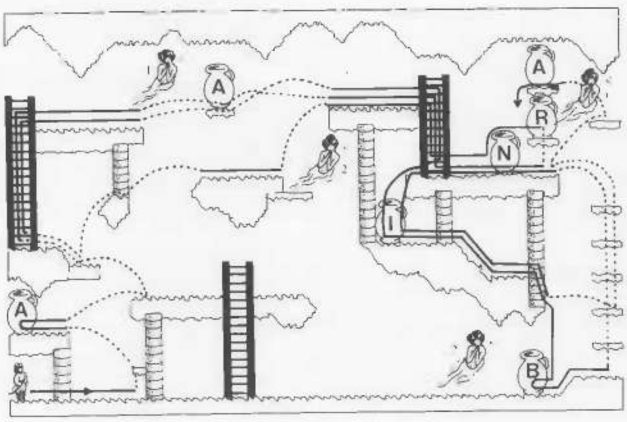
Indrukken van de vuurknop (joystick in poort 2) start het spel. Na een korte (al dan niet gesproken) introductie van het veld verschijnt Sindbad's schip. Boven in het scherm worden het aantal levens, de score en het veld waarin je speelt weergegeven. De velden worden geheel in stijl "nachten" (NIGHT) genoemd. Met de joystick beweeg je Imrahil, de vuurknop laat hem springen.

Op het schip bevinden zich her en der grote urnen. Op iedere urn staat een letter. Imrahil moet de urnen oprapen in een bepaalde volgorde, zodanig dat het woord ARABIAN gevormd wordt. Je zult eerst een A urn, vervolgens de R urn etc. moeten oprapen. Oppakken van een urn met een letter die niet aansluit in het woord ARABIAN heeft geen nut. Imrahil ziet de hele urn blijkbaar niet op zo'n moment.

Op het schip bevindt zich een kanon dat af en toe een schot afvuurt. Zelfs een schampschot is dodelijk voor Imrahil (alhoewel je een dergelijke zwakke constitutie toch niet zou verwachten bij een Arabische held). Een grote adelaar zweeft regelmatig tussen de masten door en achtervolgt Imrahil. Een aanraking van de adelaar of van de af en toe opduikende inktvissen is dodelijk. We geven uitsluitend een schema voor het eerste en vierde veld om een indruk te geven van de mogelijkheden. De resterende velden zijn met enige moeite redelijk oplosbaar en schema's zouden alleen maar het spelplezier vergallen. Het gegeven schema is uitvoerbaar maar pas op voor de adelaar. Hij reageert op jouw bewegingen en volgt niet, zoals de inktvissen, een vastgesteld patroon.



In de tweede nacht zit Imrahil op zijn vlotje en peddelt stroomopwaarts. Je beweegt hem met de joystick links/ rechts zodat hij de uit het water opdukende alligatoren ontwijken kan. De door de inboorlingen afgeschoten rotsblokken maak je onschadelijk met vuurspreuken. Je schiet deze af door de vuurknop in te drukken en de joystick in de gewenste richting te drukken. Ieder vernietigd rotsblok levert 25 punten op, een alligator 50 punten. Op gelijke wijze baan je je een weg door de resterende velden. Nacht 3 brengt je in de grot met de djinn's. Hier moet het woord ARABIAN weer gevormd worden. De A urn links in het scherm moet als eerste opgeraapt worden. Nacht 4 breng je door op het vliegend tapijt van de blinde wever Ahxmihnsta; kijk uit voor de volgelingen van de Sultan!



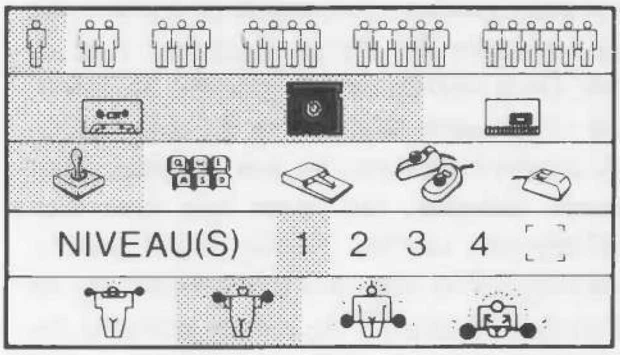
De vijfde nacht zul je de kantelen van Bagdad moeten trotseren. Een fiere wachter verdedigt met pijl en boog de stad, zijn makkers helpen hem door brandende olie omlaag te smijten. Mocht je dit overleven, de zesde nacht dring je in de paleistuinen door. De boom beklimmen is een koud kunstje, de urnen met de onderwijl beruchte letters in de correcte volgorde oprapen is een verhittend kwarwei.

Ook in het kasteel gekomen vind je de urnen op je weg, het patroon dat je in deze nacht moet volgen is anders dan op het eerste gezicht waarschijnlijk is. De ontsnapping in de laatst nacht is na dit alles een eenvoudige zaak. De adelaar ontwijken lukt best, het enige waar je voor op je hoede moet zijn is de wachter met de pijl en boog.

Door een willekeurige toets in te drukken kun je altijd even pauzeren, mocht het spel wat al te veel op je zenuwen werken. Dit is uitermate handig om de moeilijke platformvelden op je gemak te bestuderen. Met <RESTORE> start je het hele spel opnieuw op. De Hoogste Score Lijst wordt uitsluitend zichtbaar wanneer je je laatste leven verloren hebt. Je kunt maximaal 12 letters voor je naam intikken op deze Top 8.

Ocean

Home Software Benelux





Doel

Tai-Pan is een simulatie, gebaseerd op een roman van James Clavell. Het verhaal speelt zich af in het Verre Oosten in het jaar 1841. Tegen deze achtergrond beschrijft Clavell de levensloop van zijn kleurrijke hoofdpersoon Sirk Struan, die zich verdienstelijk maakt als piraat, smokkelaar en manipulator van machtige mannen die gekenmerkt worden door een nietsontziend streven naar macht en fortuin.
Deze eigenschappen leveren Struan uiteindelijk de titel op van TAI-PAN, oftewel, oppermachtige over de oppermachtigen.
Het, in navolging van Dirk Struan, veroveren van deze felbegeerde titel is het uiteindelijke doel van dit spel.

Beschrijving

James Clavell is het prototype van de *winner.* Toen zijn roman *Noble House* gepubliceerd werd, haalde hij als *Mister Best Seller* de cover van het prestigieuze blad *Newsweek.* Van zijn eerder verschenen boeken *King Rat* en *Tai-Pan* werden miljoenen exemplaren verkocht, maar de internationale beroemdheid kwam vooral met de televisieserie *Shogun.* Naar aanleiding van deze televisieserie steeg Clavells marktwaarde als een raket en alleen al voor de Amerikaanse rechten voor zijn nieuwste boek ''Wervelwind'' kreeg hij vijf miljoen dollar uitbetaald op zijn rekening in Gstaad, want in het begin van de jaren '80 ruilde hij Los Angeles in voor Europa, waar hij nu ook nog een *pied-à-terre* heeft in een kasteel aan de Rivièra.
Dat de verfilming van een roman vaak afbreuk doet aan het boek is zo langzamerhand wel bekend. Wat er overblijft van een roman waaruit men een spel distilleert, laat zich dan ook raden. We vragen ons wel eens af wat de makers van computerspellen ertoe beweegt om een spel naar aanleiding van een film of een boek te ontwerpen. Als een ontwerper in een boek of een film een origineel idee vindt om er een spel van te maken, kunnen we daar volledig mee instemmen. Jammer genoeg leert de ervaring ons dat een boek of een film in de meeste gevallen misbruikt wordt om het ondermaatse karakter van een spel te maskeren. De conclusie over ''Tai-Pan'' houdt het midden tussen beide stellingen. Dat één en ander veel beter kon worden uitgevoerd, bewijst een spel als ''Pirates'' van Microprose (zie aanvulling 11). Eerlijksheidshalve moeten we hierbij de bedenking maken dat we minder kritisch tegenover ''Tai-Pan'' hadden gestaan als ''Pirates'' niet was uitgebracht.

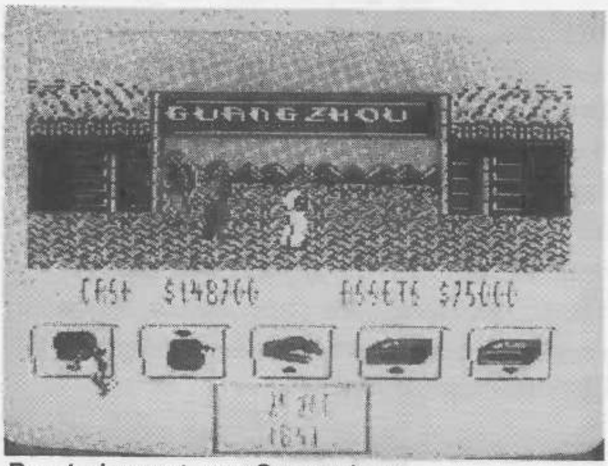
Jammer genoeg moeten we onze lezers weer attenderen op een fout die te wijten is aan de handleiding of aan het spel zelf. Volgens de handleiding zou het mogelijk zijn om vanuit de stad Macau schepen die men heeft buitgemaakt handel te laten drijven. De inkomsten afkomstig van de handel die door deze schepen gevoerd wordt, zouden dan aan de eigen inkomsten worden toegevoegd. Tot op heden zijn we er niet in geslaagd om een buitgemaakt schip vanuit Macau of een andere haven handel te laten drijven. We twijfelen dan ook sterk aan deze mogelijkheid waaraan de handleiding een compleet hoofdstuk wijdt!

Alvorens we nader ingaan op de wijze waarop ''Tai-Pan'' gespeeld moet worden, duiken we even in de geschiedenis om het hoofdthema van het spel te verduidelijken. In 1821 vaardigde de keizer van China het decreet uit dat Chinese goederen uitsluitend met ongemunt zilver konden worden gekocht.

De immer groeiende vraag naar thee, zijde en jade veroorzaakte een tekort op de handelsbalans die bijna het bankroet van de handelende naties tot gevolg had. De Oost-Indische Companie besloot daarop een schip ''De Zwervende Ster'' met een lading clandestiene goederen naar de Chinese havenstad te sturen. De Chinese handelaren kochten de smokkelwaar met ongemunt zilver. Men had een manier gevonden om het handelstekort terug te dringen. In de daaropvolgende twintig jaar nam de handel in contrabande dermate toe, dat de inkomsten uit de verkoop van smokkelwaar meer ongemunt zilver opbrachten dan nodig om legale goederen te kunnen kopen. De handel kwam weer in evenwicht. Onafhankelijke handelaren vergaarden fortuinen, die ze vooral in scheepsvloten investeerden. De leiders vormden hun eigen handelscompagnieën en begonnen de handel te monopoliseren. De Chinezen noemde de leiders van deze handelsverenigingen ''Tai-Pan'' (oppermachtige leiders). Het verzamelwoord voor deze leiders werd een zelfstandig naamwoord dat met de grootste eerbied werd uitgesproken wanneer de Chinezen spraken over de machtigste der oppermachtigen: dé Tai-Pan.

De vijandige natuur van de Chinese wateren en de vaak barre weersomstandigheden eisten hun tol van de handelsschepen. Om de piraterij een halt toe te roepen werden alle handelsschepen met wapens uitgerust. Een maatregel die op zijn zachtst gezegd ontoereikend bleek. Nog erger waren de weersomstandigheden. Op bepaalde tijden van het jaar raasden oppermachtige winden, die de Chinezen Tai Fungs noemden, over de zee. Deze wervelstormen jaagden de golven tot overmaatse hoogten op en reduceerden de overlevingskansen tot een absoluut minimum. Schepen, ten prooi aan deze wervelstormen, werden uit hun koers gerukt, meedogenloos aan stukken gebeukt op de beruchte kusten of tot zinken gebracht om nooit meer boven water te komen.

Daar de handel in de Chinese havens voortdurend toenam, gebruikten de handelaren de inheemsen en hun dorpen als veilige havens waar ze zich konden terugtrekken voor de verschrikkelijke wervelstormen en als secundaire handelsposten tussen Europa en het Verre Oosten.



De stadspoort van Guangzhou

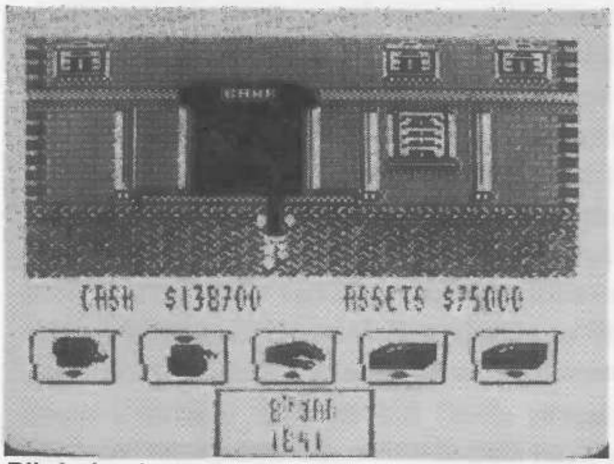
Na het laden bevindt men zich in Guangzhou, zonder geld, schepen en bezittingen. Er zit dus niets anders op dan geld te lenen. Het geleende bedrag moet binnen zes maanden terugbetaald worden. Als men er niet in slaagt het bedrag op tijd terug te betalen, wordt men door de geldschieter onthoofd! De kalender onder de afbeeldingen van de verschillende opties dienst als geheugensteuntje. Door de joystick naar links,

rechts, boven of onder te bewegen, kan men op zoek gaan naar de geldschieter. Als alternatief voor een joystick kan men gebruik maken van de toetsen. De besturing verloopt als volgt:

<I>	Links
<P>	Rechts
<Q>	Boven
<Z>	Onder
<N>	Vuurknop

In het onderste gedeelte van het scherm kan men een keuze maken uit een aantal opties. Na het indrukken van de <SPATIE-BALK> verschijnt een pijl op één van de opties. Deze pijl kan men vervolgens door middel van de joystick of de links/rechts toetsen op de gewenste optie plaatsen. Door vervolgens de vuurknop of de <N> toets in te drukken wordt het commando daadwerkelijk uitgevoerd.
Men kan een keuze maken uit de volgende opties:

Geldbuidel/ pijl beneden	Kopen
Geldbuidel/ pijl boven	Verkopen
Hand	Oppikken van voorwerpen
Disk, cassetterecorder pijl naar boven	Save een spelsituatie
Disk, cassetterecorder pijl naar beneden	Laadt een spelsituatie



Bij de bank

Het bedrag naast *Cash* geeft aan over hoeveel contant geld men beschikt. Het bedrag naast *Assets* vermeld het vermogenskapitaal.

Bank
Met het geleende geld moet men eerst een schip kopen. Via de bank kan men schepen kopen en verkopen. Drie soorten schepen zijn beschikbaar als men over voldoende geld beschikt:
Licht Chinees kustvaartuig (*Lorcha:* Een snel smokkelschip met een laadvermogen van tien eenheden.
Een *lorcha* is uitgerust met 2 kanonnen. Om het schip te besturen moet men minstens 7 bemanningsleden aanwerven. De prijs van een *lorcha* bedraagt 150.000 dollar.
Klipper *(Clipper):* Een klipper is een typisch handelsschip dat een middelmatige snelheid kan bereiken. Het laadvermogen bedraagt 30 eenheden. Op het dak van een klipper staan aan weerskanten twee kanonnen opgesteld. Om dat schip te kunnen besturen moet men minstens 12 bemanningsleden aanwerven.
De prijs van een klipper bedraagt 250.000 dollar.
Fregat *(Friggate):* Deze langzame kanonneerboot wordt zowel door de marine als door de piraten gebruikt. Een fregat heeft een laadvermogen van 30 eenheden en is aan weerskanten uitgerust met 4 kanonnen. Om een fregat te kunnen besturen moet men minstens 24 bemanningsleden aanwerven.

Tijdens het avontuur word je bijgestaan door je zoon. Deze zoon, die overigens onzichtbaar is, draagt voedsel, wapens, munitie en bemanningsleden naar het schip. Meer hulp hoeft men niet te verwachten van zijn eigen vlees en bloed.

Herberg *(Inn)*
De herberg is natuurlijk de aangewezen plek om de aankoop van een schip op gepaste wijze te vieren. In dit spel hebben de herbergen echter nog een tweede, veel belangrijker functie. Men kan er bemanningsleden aanwerven. Uiteraard vraagt de herbergier eerst of men een drankje wil gebruiken. Voor de aangeboden dorstlesser vraagt de herbergier schaamteloos 100 dollar. Als de behoefte aan geestrijk vocht belangrijker is dan de prijs moet men de *Yes* optie invoeren door

middel van de joystick of de <I> en <P> toetsen en vervolgens de vuurknop of de <N> toets indrukken. De herbergier weet de stemming uitstekend uit te buiten en vraagt rustig hoeveel drankjes men tegelijkertijd wenst te bestellen. De bestelling van maximaal 32 drankjes kan men invoeren door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen of de <Q> en <Z> toetsen aan te slaan en vervolgens de vuurknop of de <N> toets in te drukken. Indien men geen prijs stelt op deze duurbetaalde gastvrijheid moet men de *No* optie kiezen. Nadat men de *No* optie heeft ingevoerd, kan men bemanningsleden aanwerven door *Yes* optie te kiezen en vervolgens het aantal aan te werven bemanningsleden.

Als men een tijdje in een stad rondloopt vindt men vroeg of laat een knuppel. Deze knuppel kan men oppakken door naast de knuppel te staan, de <SPATIEBALK> in te drukken, de pijl op het symbool van de hand te plaatsen door middel van de joystick of de <I> en <P> toetsen en vervolgens de vuurknop of de <N> toets in te drukken. De knuppel kan men gebruiken om bemanningsleden tot onbezoldigde arbeid te dwingen *(press-ganging)*. Om bemanningsleden op deze wijze te recruteren moet men hen één of meerdere malen met de knuppel afranselen door de vuurknop of de <N> toets in te drukken op het moment dat ze voorbij lopen. Dronkaards en uitgeputte matrozen zijn ideale slachtoffers. Als men een voorbijganger die in een uitstekende conditie verkeert tot onbetaalde arbeid wil dwingen, loopt men het risico dat deze zich verzet of de politie *(Bannerman)* ter hulp roept. Dit vergrijp wordt de eerste drie maal bestraft met 30 dagen cel *(Gaol)*. Na de derde arrestatie wordt men onthoofd! Over de matrozen tegen wil en dank hoeft men zich geen zorgen te maken. Zoonlief brengt of sleept ze desnoods naar het schip.

Voorraaden *(Supplies)*

Voor men een haven verlaat moet men voldoende voorraad voedsel inslaan om te voorkomen dat bemanningsleden van honger omkomen of aan het muiten slaan. De hoeveelheid voedsel die men koopt moet worden afgestemd op de geplande reisduur (1 voedseleenheid = 20 manweken voorraad). Omdat het voedsel sterk aan bederf onderhevig is, wordt het voedseloverschot na iedere reis weggegooid. Men moet dus steeds nieuwe voedselvoorraden inslaan alvorens men een haven verlaat.
In de eerste voedingswinkel die men bezoekt worden tevens een navigatiekaart en een telescoop te koop aangeboden.

Wapenhandel *(Armoury)*

De eerste aanbieding van de wapenhandelaar betreft kisten met musketkogels *(Musket shot)* ter waarde van 100 dollar per kist. Als men op de aanbieding van de handelaar ingaat kan men het gewenste aantal kisten bestellen door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen of door middel van de <Q> en <Z> toets in te drukken.Dezelfde handelswijze is van toepassing om kanonskogels te kopen *(cannon shot)*.

Pakhuis *(Warehouse)*

In de pakhuizen kan men thee *(tea)*, jade *(jade)* of zijde *(silk)* inkopen. Deze goederen kan men dan in andere steden in het beste geval met winst verkopen.

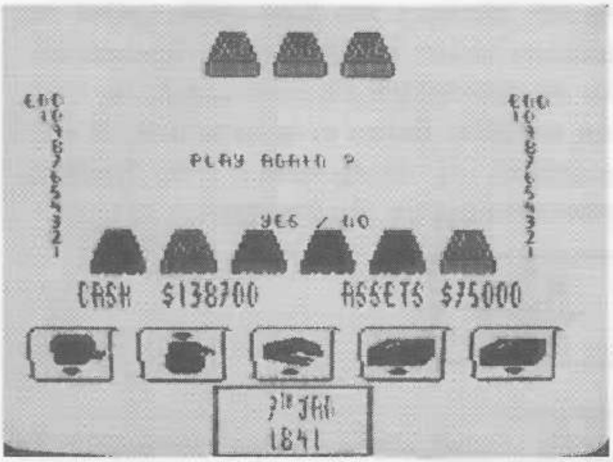
Smokkelwaar

Terwijl men door de stad loopt, wordt men regelmatig aangeklampt door duistere figuren die zich vooral ophouden op de hoeken van de straten. Deze onmiskenbare handelaren van het duistere gilde pogen hun contrabande aan de man te brengen. De prijzen van hun waren verschillen, net als die van de legale goederen, van stad tot stad. Iedere straathandelaar verkoopt slechts één kist en de aanbieding is bovendien eenmalig. Als men niet op het aanbod van een handelaar ingaat, duurt het tot een volgend bezoek aan de stad alvorens een handelaar weer een kist smokkelwaar te koop aanbiedt.

Laadruimte

Voedsel, kanonskogels, musketkogels, smokkelwaar, thee, jade en zijde worden in

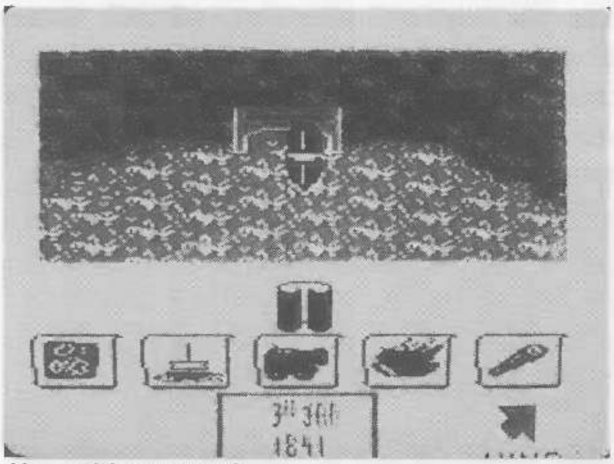
kisten verhandeld. Elke kist neemt één eenheid van de laadruimte in beslag. Als men deze goederen inkoopt moet men dus rekening houden met de beschikbare laadruimte.



In het casino

Gokken *(Gambling)*

In een bepaald soort gelegenheid kan men uitgenodigd worden om deel te nemen aan een Chinees gokspel. Het spel is gebaseerd op een wedren tussen de volgende Chinese mythische figuren: het hert, het paard, de vis, de koe, het schaap en de draak. Deze dieren worden op verschillende stenen afgebeeld. Het bedrag dat men kan winnen is afhankelijk van de winstkansen van een steen.



Het schip vaart uit

Het aantal maal dat het ingezette bedrag wordt uitbetaald verschijnt boven iedere steen. Het bedrag dat men wil inzetten kan men invoeren door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen, of door middel van de <Q> en <Z> toetsen. Daarna kan men de steen kiezen waarop men wil wedden door de joystick naar links of naar rechts te bewegen of de <I> en <P> toetsen in te drukken. De wedren wordt gestart door de vuurknop of de <N> toets in te drukken. De stenen aan de bovenkant van het scherm zullen vervolgens ronddraaien en na een tijdje op goed geluk stoppen. De steen waaraan als eerste tien stenen worden toegevoegd, wint de wedren. Om opnieuw te spelen moet men de *Yes* optie invoeren, als men de No optie kiest, verlaat men het gebouw.

Uitvaren

Als men de haven verlaat veranderen de opties onderaan het scherm. Om een k-158-euze te maken uit deze opties moet men eerst de <SPATIEBALK> indrukken. Daarna kan men de gewenste optie selecteren door de joystick naar links of naar rechts te bewegen of door middel van de <I> en <P> toetsen. De optie wordt daadwerkelijk uitgevoerd door de vuurknop of de <N> toets in te drukken. Door de vuurknop of de <N> toets nogmaals in te drukken, verschijnt de selectiepijl weer op het scherm en kan men een andere optie invoeren. Om het optiescherm uit te schakelen en de reis te hervatten moet men de <SPATIEBALK> indrukken. In het nu volgende deel van de beschrijving zullen we de verschillende opties nader toelichten.



Kaart optie

Na het invoeren van deze optie verschijnt een kaart waarop alle havens, eilanden en kustgebieden getoond worden. De witte lijnen geven de veiligste vaarroutes aan. Als men via deze routes vaart loopt men weinig kans om piraten te ontmoeten. De afstanden via de veilige routes zijn echter groter en bovendien kan men door deze routes te volgen alleen handel drijven langs de kusten. Om verder te zeilen en andere gebieden te bezoeken moet men gebruik maken van de minder veilige routes die op de kaart worden aangegeven door middel van stippellijnen. Indien men nog verder wil varen door de aangegeven routes te verlaten moet men rekening houden met de gevaren die hieraan

verbonden zijn.
Om de tijd die men op zee doorbrengt te bekorten, moet men via een veilige- of minder veilige route varen terwijl men gebruik maakt van de kaart optie. De tijdsversnelling houdt op zodra de wind van richting verandert.



Hijsen en strijken van de zeilen
Als men een haven verlaat, moet men na het invoeren van de zeiloptie de zeilen hijsen door de joystick naar boven te bewegen of de <Q> toets in te drukken. Het zeil kan in twee standen worden gehesen. Hoe hoger men de zeilen hijst, des te sneller vaart het schip. Om het schip tot stilstand te brengen moet men de zeilen strijken door de joystick naar beneden te bewegen of de <Z> toets in te drukken.



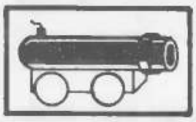
Voedselrantsoen
Tijdens de reis mag men niet vergeten om de bemanning tijdig te voeden. Nadat men de rantsoen-optie gekozen heeft, kan men de voedselvoorraad en het aantal bemanningsleden controleren. Om de bemanning in optimale conditie te houden verdient het aanbeveling om ze elke dag voedsel te verstrekken *(Full week ration)*. Als men de reisduur onderschat heeft, kan het noodzakelijk zijn om de rantsoenen te beperken tot 5 dagen per week en in echte noodgevallen, als het einde van de reis in zicht is, zelfs tot 1 rantsoen per week. Bedenk daarbij echter wel dat ondervoede bemanningsleden makkelijk tot muiterij kunnen worden aangezet. De hoeveelheid voedsel die men per week wenst te verstrekken wordt ingevoerd door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen of door de <Q> of de <Z> toetsen in te drukken. De rantsoenen worden vervolgens daadwerkelijk verstrekt door de vuurknop of de <N> toets in te drukken.



Telescoop
Na het invoeren van deze optie, spiedt de matroos in het kraaiennest de horizon af. Als de matroos iets bespeurt maakt hij hiervan melding. Indien er niets te melden valt verschijnt de mededeling *"The lookout spots nothing on the horizon"*.

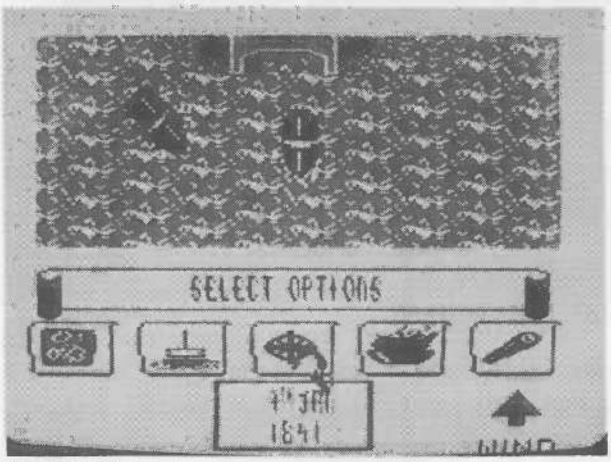


Navigatie



Strijdoptie

Als men de optie met het kanonsymbool invoert, schakelt men de normale navigatie in. Waarschijnlijk is dit een foutje van de ontwerper daar men redelijkerwijs zou kunnen verwachten dat deze optie wordt weergegeven door het symbool van het stuurwiel. Als men het stuurwiel selecteert, schakelt men de strijd optie *(combat mode)* in. In de handleiding worden de symbolen trouwens wel logisch verklaard, andersom dus.



Enteren!

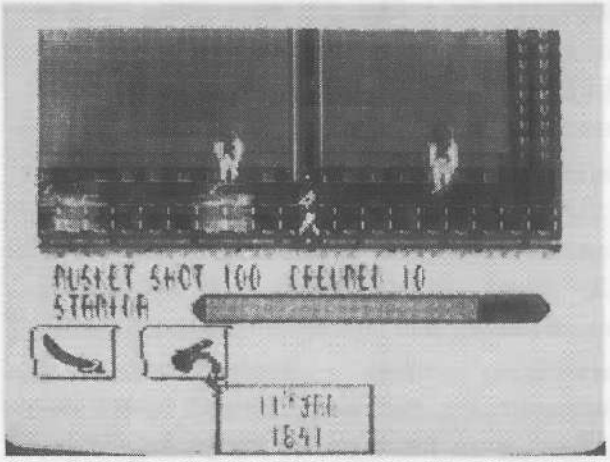
Varen kan zowel in de strijd- als in de normale navigatie optie. Als men een ander schip wil aanvallen, zich wil verdedigen tegen een vijandelijk schip, moet de strijd optie worden ingeschakeld. Om tijdverlies te

voorkomen raden we dan ook aan om altijd met de ingeschakelde strijd optie te varen. De snelheid van het schip is afhankelijk van de stand van de zeilen en de windrichting. De windrichting wordt aangegeven door de blauwe pijl in de rechterbenedenhoek van het scherm.

Zeeslag

Als men de titel "Tai Pan" wil veroveren door middel van zeeroverij verwerpt men alle gangbare wetten die op zee gelden en kan men alle schepen die men ontmoet aanvallen. Schepen kunnen worden aangevallen vanaf het moment dat ze op het scherm zichtbaar zijn. Om de aanval te openen volstaat het om de vuurknop in te drukken als men in de *Combat mode* vaart. Na het indrukken van de vuurknop vaart het schip dat men wil aanvallen, of waartegen men zich wil verdedigen, langs het eigen schip. Als het schip slechts over één kanon beschikt, hoeft men alleen de hellingshoek instellen door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen of door middel van de <Q> en <Z> toetsen. Om de juiste hoek te bepalen kan men eerst een proefschot lossen alvorens het vijandelijke schip binnen schotsafstand vaart. Om de kanonskogel daadwerkelijk af te vuren moet men de vuurknop of de <N> toets indrukken.

Indien het schip meerdere kanonnen aan boord heeft moet men het gewenste kanon in stelling brengen door de joystick naar links of naar rechts te bewegen of door middel van de <I> en <P> toetsen. Het kanon dat men aldus in stelling brengt, kan men herkennen aan de blauwe kleur van de loop. Daarna kan men op de eerder beschreven wijze de hellingshoek bepalen en een kanonskogel afvuren. Als het vijandelijke schip buiten bereik vaart, kan men opnieuw aanvallen door de <SPATIEBALK> in te drukken en vervolgens de vuurknop. Het vijandelijke schip zal dan nogmaals voorbij varen. Door een vijandelijk schip herhaaldelijk te treffen, kan het tot zinken worden gebracht. In dat geval is het vijandelijke schip echter verloren. Als men het vijandelijke schip wil enteren moet men het aantal treffers zodanig doseren dat de toegebracht averij het vijandelijke schip tot stilstand dwingt.



Hoe lang kan de bemanning nog standhouden?

Enteren

Als men een vijandelijk schip tot stilstand heeft gedwongen kan men het schip enteren door dicht genoeg zijdelings langs het vijandelijke schip te varen. Als het enteren gelukt is, worden de twee schepen even laten in bovenaanzicht op het scherm getoond. Om het schip over te nemen moet men de kapitein van het vijandelijke schip doden. De piraat die men bestuurt vertegenwoordigt alle bemanningsleden waarover men het bevel voert. Door de <SPATIEBALK> in te drukken en de haak over het symbool van het zwaard of het pistool te plaatsen en vervolgens de vuurknop of de <N> toets in te drukken, kan men het wapen kiezen waarmee men de rangen van het vijandelijke schip wil uitdunnen. Het pistool kan natuurlijk alleen gebruikt worden indien men over musketkogels beschikt. Om het zwaard in mantegen-man gevechten te hanteren, of het pistool af te vuren, moet men de vuurknop of de <N> toets indrukken.

De gele balk naast de *stamina* eigenschap geeft aan hoe het met de conditie van de aanvallende matroos gesteld is. De matroos sterft zodra de gele balk helemaal van rechts naar links is teruggeweken. Zolang men over voldoende bemanningsleden beschikt kan men aanvallers in de strijd werpen. Als men bemanningsleden opoffert om een schip te allen prijzen in te nemen, moet men zorgen dat men voldoende bemanningsleden overhoudt om het schip waarover men het bevel voert varend te kunnen houden.

Ieder bemanningslid van een vijandelijk schip maakt deel uit van de totale bemanning van dat schip. Als men teveel vijandelijke bemanningsleden over de kling jaagt, blijft er te weinig bemanning over om het veroverde schip te besturen. Door zoveel mogelijk matrozen te sparen, wint men het respect van de bemanning die haar dankbaarheid zal uiten door trouw te zweren aan de nieuwe vlag (nadat men de kapitein gedood heeft). Als men er in slaagt om het vijandelijke schip ongeschonden te bemachtigen, kan men het bevel voeren over dit schip en het naar de haven begeleiden. Zodra men een haven binnenvaart met een buitgemaakt schip, wordt de lading en de waarde van het schip toegevoegd aan het eigen saldo. Indien men als een beest te keer is gegaan op het vijandelijke schip, rest alleen de lading die dan naar de eigen laadruimte wordt overgeheveld.

Als aanvallende partij kan men besluiten om de strijd te staken door de <SPATIEBALK> in te drukken, de haak over het symbool van het schip te plaatsen en de vuurknop of de <N> toets in te drukken. De optie om te vluchten kan alleen worden uitgevoerd nadat men zich op het eigen schip heeft teruggetrokken.

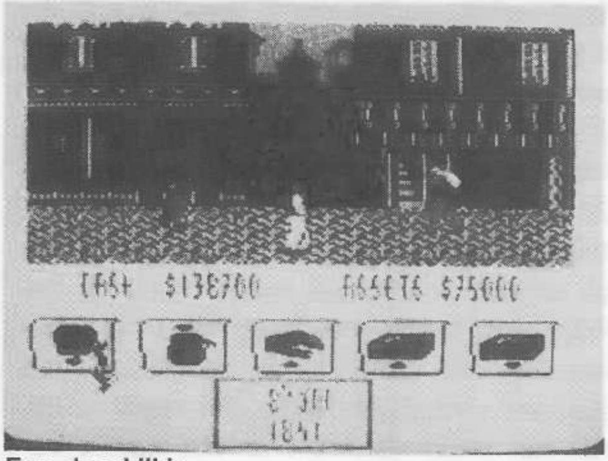
Een buitgemaakt schip kan onderweg naar een haven door een ander schip worden aangevallen, of door slechte weersomstandigheden tot zinken worden gebracht. Dit risico moet men op de koop toe nemen als men zijn inkomsten wil verhogen.

Wanneer men zelf geënterd wordt door een vijandelijk schip, na de voorafgaande zeeslag, moet men trachten om zoveel mogelijk vijandelijke bemanningsleden naar de andere wereld te helpen. Indien men de aanvallende rangen voldoende uitdunt, zullen ze zich terugtrekken en het strijdtoneel verlaten. Als men de aanvallers niet kan terugdringen, verliest men zijn schip. Het spel eindig wanneer men zijn enige schip verliest.

Indien men over meerdere schepen beschikt, bepaalt het lot *(Joss)* of men de ramp al dan niet overleeft...

Binnenvaren van een haven

Nadat men een haven is binnen gevaren, moet men op zoek gaan naar een bank en een pakhuis om eventueel buitgemaakte schepen en goederen te verhandelen.



Een doorkijkje

Aflossen van de lening

Op de aflossingsdatum vaart men tegen wil en dank naar Guangzhou terug. Als men dan niet over voldoende geld beschikt, wordt men onthoofd en eindigt het spel. Indien men wel in staat is om de lening af te betalen, kan men daarna de zeilen hijsen om vol goede moed de woeste, avontuurlijke zeeën van fortuin te bevaren op jacht naar de meest ambitieuze titel ...Tai Pan!

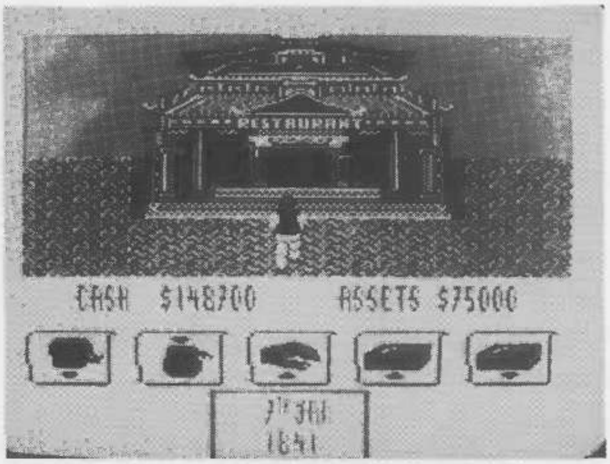
Einde van het spel

De status die men behaald heeft, verschijnt op het scherm nadat men het spel vrijwillig of onvrijwillig beëindigt.

De rijkdom die men op dat moment vergaard heeft, is bepalend voor de titel waarop men aanspraak kan maken:

Vermogen van minder dan 100.000 dollar: *Slave* (slaaf), *Drunk* (dronkaard), *Bankrupt* (bankroet), *Peasant* (boer), *Cabon Boy* (kajuitsjongen), *Darsman* roeier.

100.000 dollar :	*Rigger*	(roeier)
150.000 dollar :	*Deckhand*	(dekmatroos)
200.000 dollar :	*Lookout*	(uitkijk)
300.000 dollar :	*Steersman*	(stuurman)
350.000 dollar :	*Cadet*	(kadet)
400.000 dollar :	*2nd Mate*	(2de matroos)
500.000 dollar :	*1st Mate*	(1ste matroos)
600.000 dollar :	*Captain*	(kapitein)
750.000 dollar :	*Shipowner*	(schipeigenaar)
1.000.000 dollar :	*Trader*	(handelaar)
2.000.000 dollar :	*Merchant*	(groothandelaar)
4.000.000 dollar :	*Master Merchant*	(meester handelaar)
5.000.000 dollar :	*Merchant Prince*	(prins van de handelaars)
6.000.000 dollar :		*TAI PAN*



Op weg naar het restaurant

Speeltips

In Guangzhou moet men eerst het Chinese restaurant bezoeken. De vraag van de dienster of men een maaltijd wil gebruiken, moet men met *No* beantwoorden. Deze grofheid word beloond door de restauranthouder die zich vervolgens als geldschieter ontpopt.

De restaurants zijn ook een facade om de, waarschijnlijk illegale, casino's aan het oog te onttrekken. Men wordt tot de gokvleugel toegelaten als men wederom geen bestelling opgeeft (rare jongens die Chinezen).

De *Lorcha* is het beste schip om contrabande te smokkelen.

De *Frigatte* is uit het juiste hout gesneden voor piraten.

De *Clipper* is hét schip voor eerlijke en bijgevolg saaie handelaars.

Als eerste schip kan men het beste een *Lorcha* kopen. Indien men meteen met een *Clipper* wil varen, houdt men niet genoeg geld over om voorraden in te slaan en handelswaar te kopen, zodat men verplicht is om al meteen als piraat aan de kost te komen.

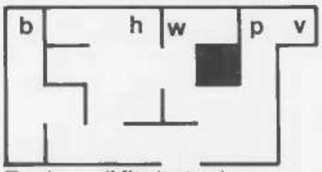
Een betaalde bemanning is loyaler dan een bemanning die men al knuppelend verzamelt.

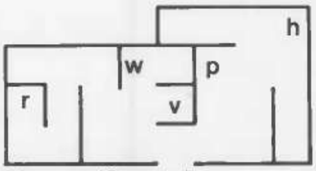
De conditie van de manschappen tijdens de enterfase is vooral afhankelijk van de voedselrantsoenen die men hen tijdens de reis verstrekt.

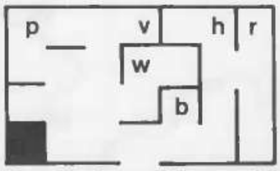
Als men een herberg in beschonken toestand verlaat, loopt men het risico gedwongen zelf te werk te worden gesteld door een kapitein nadat men is neergeknuppeld!

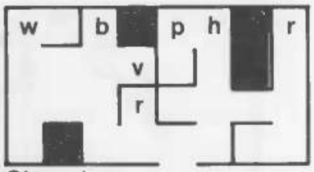
Sommige eilanden die niet op de kaart worden aangegeven zijn ideale plaatsen om illegale goederen te verhandelen. Illegale goederen kunnen ook in de meeste havens worden verkocht, maar dan met beduidend lagere winstmarge!

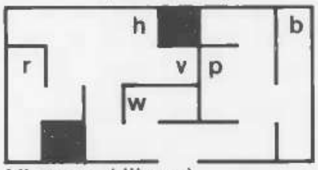
Op de opgenomen kaart worden de havens aangegeven en de gemiddelde verschillen in winst die men in de havensteden kan maken door legale goederen te verhandelen.

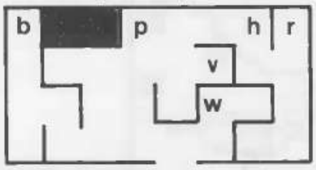

Foshan (Kitakutso)


Macao (Saseto)

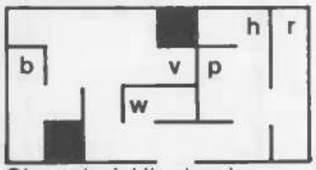

Guangzhou (Nagasaki)

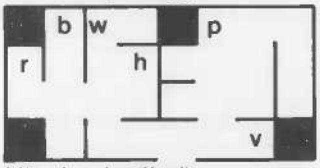

Shenzhen

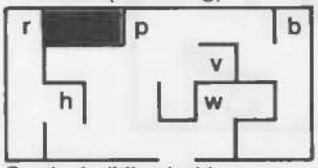

Xiamen (Jilong)

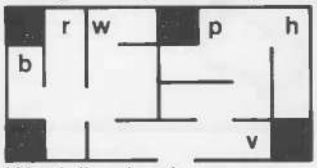

Fuzhou (Nantong)

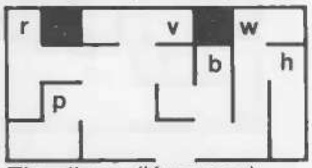

Hangzhou (Tanshan)

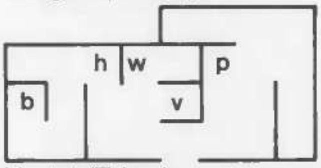

Shanghai (Jinzhou)

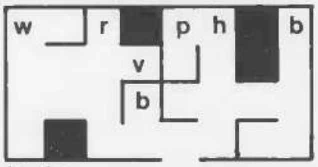

Ningbo (weihai)

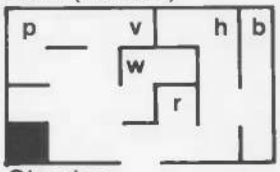

Suzhok (Yingkok)

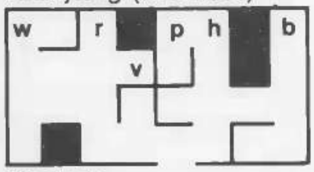

Wuxi (Lushun)

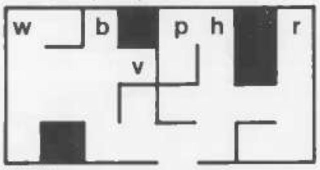

Zhenjiang (Kwanasu)

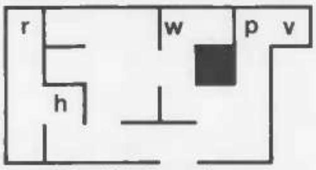

Yantai (Tokyo)

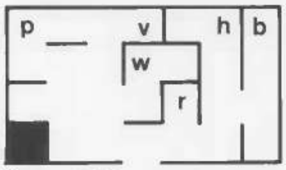

Luda


Qingdao

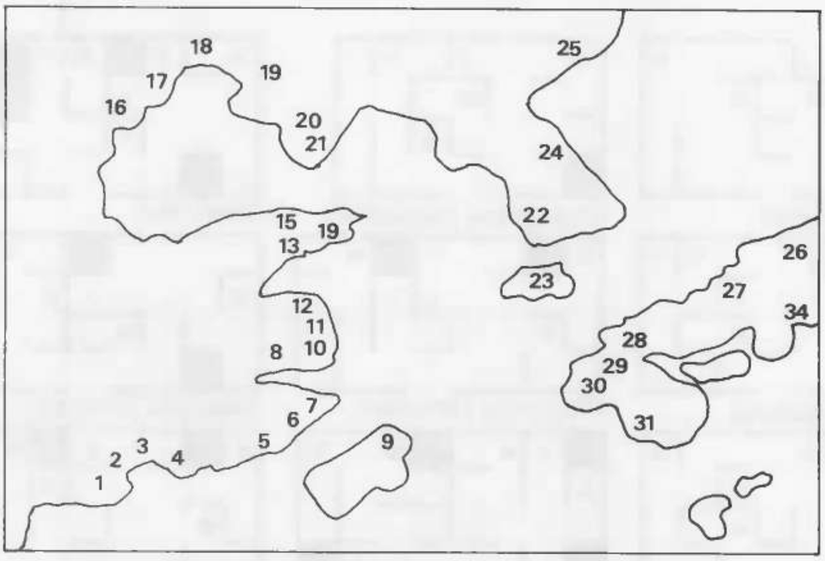

Chajudo


Haikou


Tianjin (Okinawa)


Kanazana

- b Bank
- h Herberg
- r Restaurant
- p Pakhuis
- w Wapenhuis
- v Voorraden



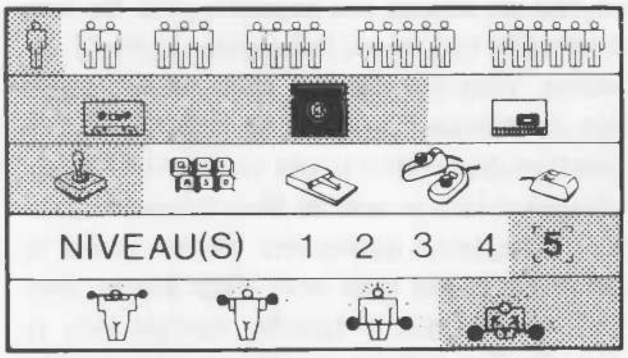
Steden en prijzen van de goederen in de verschillende steden:
(Prijzen in 1000-en $) (Gemiddelde prijzen van de goederen)

(De koopprijs is +/– 2000$ hoger dan de verkoopprijs)

	Thee	Jade	Zijde
1) Foshan	25-29	85-87	39-42
2) Macao	25-29	85-87	39-42
3) Guangzhou	25-29	85-87	39-42
4) Shenzen	25-29	85-87	39-42
5) Xiamen	25-29	85-87	39-42
6) Fuzhou	25-29	85-87	39-42
7) Hangzhou	25-29	85-87	39-42
8) Shanghai	23-25	78-80	42-45
9) Ningbo	25-29	85-87	39-42
10) Suzhou	23-25	64-66	42-45
11) Wuxi-23-25	64-66	42-45	
12) Zhenjang	23-25	64-66	42-45
13) Yantal	23-25	64-66	42-45
14) Luda	23-25	64-66	42-45
15) Nagasaki	25-29	64-66	36-39
16) Saseto	25-29	64-66	36-39
17) Kitakyuso	25-29	64-66	36-39
18) Haikou	25-29	64-66	36-39
19) Jilong	25-29	64-66	36-39
20) Nantong	25-29	64-66	36-39
21) Weihal	25-29	64-66	36-39
22) Tianjin	23-25	78-80	42-45
23) Qingdao	23-25	78-80	42-45
24) Tangshan	25-29	64-66	36-39
25) Jinzhou	29-31	71-74	42-45
26) Lushun	29-31	71-74	42-45
27) Yingkou	29-31	71-74	42-45
28) Chajudo	29-31	71-74	42-45
29) Okinawa	29-31	71-74	42-45
30) Tokyo	29-31	71-74	42-45
31) Kanazana	29-31	71-74	42-45
32) Kwangsu	29-31	71-74	42-45

TARGET RENEGADE

Imagine | David Collier | HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel, de opvolger van *Renegade* moet je wraak nemen op de grote baas van een bende misdadigers. Mr. Big is namelijk verantwoordelijk voor de dood van jouw broer. En, zoals dat in criminele milieus nu eenmaal gebruikelijk is, geldt ook nu weer de wet: ''oog om oog, tand om tand.''

Beschrijving

In de regel is een tweede deel van een succesvol spel uitsluitend bedoeld om op een eenvoudige manier snel veel geld binnen te krijgen. Het eerdere succes wordt dan nog eens goed uitgemolken voordat het te laat is. Per slot van rekening zijn de bedragen die betaald moeten worden voor het verwerven van de rechten om een beroemd spel uit de hallen, of een spel gebaseerd op een succesvolle film , inmiddels tot astronomische hoogten gestegen. Nog steeds staat een bekende naam garant voor een tophit. Dat dit in veel gevallen niet terecht is, is in het verleden wel gebleken.
Gelukkig dat er op deze regel toch nog een uitzondering blijkt te bestaan. De opvolger van het *Taito* spel *Renegade* is aanmerkelijk beter dan zijn illustere voorganger. De minpuntjes die *Renegade* kende, zoals de noodzaak om het spel te besturen met de joystick terwijl men ook regelmatig op de spatiebalk moest hengsten, zijn gelukkig glad gestreken in dit nieuwe spel *Target: Renegade*.
Waarschijnlijk was men bij *Ocean*, de eigenaar van het label *Imagine* waarop beide spellen zijn uitgebracht, ook niet 100% tevreden met het resultaat van de tot *Renegade* leidende werkzaamheden van Max Taylor. Misschien ook was Max niet meer beschikbaar voor het zelf maken van het vervolg op dit spel.
Hoe het ook zij, *Target: Renegade* werd door een nieuwe kracht geschreven. Hoewel, nieuw....
David Collier heeft zijn sporen inmiddels wel verdiend. Hij heeft met bijvoorbeeld de spellen *Green Beret, Rambo, Yie Ar Kung-Fu* en *Arkanoid* bewezen een talentvolle programmeur te zijn.
Behalve de verbeterde bediening van het spel, hebben de graphics ook een succesvolle face-lift ondergaan. De sprites zien er schitterend uit en de animatie ervan is verbluffend van schoonheid.
Een andere aardigheid van *Target: Renegade* is het feit dat je soms onderweg wapens kunt bemachtigen om het schuim nog effectiever mores te leren.

Zoals uit de inleiding van dit verhaal al is

gebleken, is jouw broer Matt vermoord door niemand anders dan Mr. Big.
Matt had namelijk een onderzoek ingesteld naar de verderfelijke praktijken van deze bendeleider. Helaas heeft hij zijn nieuwsgierigheid met de dood moeten bekopen. Zijn dood dient uiteraard gewroken te worden!
Daarom besluit je om op pad te gaan en zoveel mogelijk bendeleden van Mr. Big om zeep te helpen. Je weet haast zeker dat je de grote baas op deze manier uit zijn tent kan lokken. Maar, als je van te voren had geweten dat hij zoveel medestanders had, had je dat onzalige idee misschien wel laten varen. Nu is er echter geen weg meer terug.

Je begint de gevaarlijke tocht in een parkeergarage. Via een achterbuurt, een park en een winkelstraat vecht je jezelf een weg naar de ultieme confrontatie met Mr. Big.

Je kunt in acht verschillende richtingen lopen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Door de vuurknop ingedrukt te houden terwijl je de joystick beweegt, kun je een aantal agressieve handelingen verrichten. Dit zijn achtereenvolgens:

Omhoog = Spring omhoog
Rechtsboven = Vliegende trap naar rechts
Rechts = Stompen of met een wapen slaan
Rechtsonder = Knielend slaan
Omlaag = Bukken of een wapen oprapen
Linksonder = Jezelf losrukken
Links = Achteruit schoppen
Linksboven = Vliegende trap naar links

Deze manoeuvres gelden alleen zolang je naar rechts kijkt. Zodra je jezelf hebt omgedraaid, worden de commando's ook omgekeerd.

De meeste bewegingen spreken voor zichzelf. Misschien dat alleen het jezelf losrukken een korte toelichting nodig heeft. Je wordt namelijk meestal door twee tegenstanders tegelijk aangevallen. Als je niet oppast word je door één van hen van achteren beetgepakt terwijl zijn kornuit er ongenadig op los ramt. Je enige hoop om aan deze minder bevredigende gang van zaken een einde te maken is een poging om jezelf uit de omhelzing los te rukken.
Om een wapen op te rapen moet je daar op gaan staan.

Net als in *Renegade* heb je voor het voltooien van elk niveau een beperkte tijd. De nog resterende tijd wordt linksonder in beeld getoond. Wanneer het niet lukt om het einde van dat niveau binnen de beschikbare tijd te bereiken,dan verlies je één van de vijf levens. Uiteraard ben je ook de klos wanneer je teveel slaag moet incasseren. Rechts onder in beeld zie je een rode balk. Hoe korter deze balk wordt, des te minder energie heb je nog. De hoeveelheid energie waarover je beschikt wordt na het verslaan van een bendelid iets verhoogd.

Voorts biedt het beeldscherm informatie omtrent het niveau waar je jezelf bevindt en het behaalde aantal punten. Je hebt een extra leven verdiend wanneer je een score van 50.000 punten hebt behaald. Vanaf dat moment krijg je voor elke 100.000 punten op de teller een extra leven.

Middenonder in beeld zie je een deel van je eigen gezicht. Het laat zien in welke richting je kijkt. Ook kun je aan de ogen zien hoe hard een klap aankomt wanneer je door een tegenstander wordt geraakt. Oef!
Onder de beschikbare tijd verschijnt op gezette tijden een nuttige mededeling.

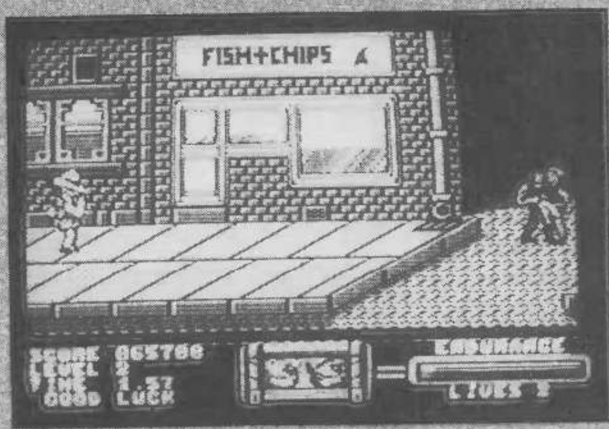
Vanaf het titelscherm kun je kiezen of je naar de muziek wilt luisteren of dat je de voorkeur geeft aan de geluidseffecten. Druk hiervoor op de <SPATIEBALK>.
Het spel kan op elk gewenst moment worden gepauzeerd door de <CBM LOGO TOETS> in te drukken. Druk dezelfde toets nogmaals om het spel te hervatten.

Speeltips

Probeer zo snel mogelijk het wapen te bemachtigen. Zolang jij het in handen hebt kan de vijand het niet gebruiken. Bovendien komen de klappen die je uitdeelt veel harder aan, zodat het uitschakelen van de tegenstanders aanmerkelijk sneller kan gebeuren. Pas echter op dat je geen klap krijgt, want dan laat je het wapen vallen, zodat de tegenstander het kan oprapen.
Na deze algemene tip zullen de verschillende niveaus afzonderlijk onder de loep nemen.

Parkeergarage

De parkeergarage bevat vier etages die je moet doorlopen om de uitgang te bereiken. Je moet de lift gebruiken om naar een eronder gelegen etage te komen.
Zodra het spel begint, komt een Hell's Angel met zijn motor vanaf de linker kant op je af rijden, in een poging om een bandafdruk op jouw gezicht te maken. Maak daarom onmiddellijk een vliegende trap naar zijn onsympathieke hoofd. Deze tactiek geldt voor elke etage van de garage.
Nadat je de motorrijder van zijn vervoermiddel hebt gescheiden is deze natuurlijk niet meer in een optimaal humeur. Nadat hij overeind is gekrabbeld gaat hij je te lijf met een honkbalknuppel. Als je hem hebt geraakt, gebruikt hij zijn vuisten totdat hij kans ziet om de knuppel weer op te rapen. Op hetzelfde moment dat de Hell's Angel tot de aanval overgaat, komt een tweede vandaal hem helpen.
De tegenstander die je van de motor hebt afgeschopt is aanmerkelijk sterker als zijn wandelende makker. Je moet hem vijf maal met de knuppel raken om hem te doden. De lopende tegenstanders bijten al na twee klappen met de knuppel in het stof. Meestal word je van twee kanten tegelijk aangevallen nadat je een motorrijder hebt gevloerd. Schakel dan eerst de tegenstander uit die lopend het strijdperk heeft betreden. Hij is sneller te bedwingen, waardoor je minder risico loopt door twee man tegelijk te worden bewerkt.
Indien één van beide tegenstanders toch in het bezit is gekomen van de knuppel, dan kun je het beste vlak bij hem gaan staan. Je bent dan onzichtbaar voor hem. Zodoende kun je eerst zijn makker uitschakelen.
De lift op de eerste en derde etage vind je aan de rechterkant. Op etage twee is de lift links te vinden. De vierde etage heeft geen lift. Wel hangen hier twee telefoons. Van rechts naar links wandelend, is het meestal mogelijk om gewoon door te lopen zonder een gevecht aan te gaan. Let dan echter wel op voor de motorrijder.
Voordat je de telefoon mag beantwoorden, door er tegenaan te lopen, moet je op de vierde etage minstens één motorrijder en zijn kornuit hebben verslagen. Let op de mededeling onder de klok.



Pas op voor het "knietje"

De achterbuurt

Hier beginnen de moeilijkheden pas goed. Naar rechts lopend sta je al snel oog in oog met een dame van lichte zeden. Er zijn drie rake klappen nodig om haar uit te schakelen. Pas intussen op voor haar souteneur. Hij is gewapend met een revolver en hij zal niet schromen om deze te gebruiken in een poging zijn broodwinning te beschermen. Gelukkig worden de wetten der realiteit gevolgd. Na zes schoten is de revolver leeg. Je moet dus geduldig wachten totdat het wapen is leeg geschoten. Ontwijk de kogels.
De beschermheer is zonder handvuurwapen echter verre van weerloos. Hij weet zichzelf uitstekend te verdedigen met zijn wandelstok. Je kunt hem op twee manieren overreden te gaan liggen. Je kunt snel benaderen door middel van een vliegende trap.

Geef hem dan een paar klappen op hem uit te schakelen.
Het is ook mogelijk om diagonaal lopend in zijn buurt te komen. Het beste werken dan stompen terwijl je knielt. Helaas kun je zijn wandelstok niet als wapen meenenemen.
Zorg ervoor dat je nooit of te nimmer aan de zijkant van het beeldscherm beland terwijl de prostitué daar ook staat. Zij sleurt je dan het beeld uit om je in alle privacy mores te leren.

Het park
Dat het tegenwoordig na zonsondergang niet meer erg veilig is parken en andere duistere plaatsen mag als bekend worden verondersteld. Dat het echter zo erg geworden is, overtreft zelfs onze meest pessimistische dromen. Je wordt hier steeds door twee skin-heads tegelijk aangevallen. Een grote en een kleintje. Laat je echter niet door de schijn in de luren leggen. De kleine is duidelijk gevaarlijker dan de grote.
De beste tactiek hier is om zo snel mogelijk naar het einde van het park te komen. Loop dus, waar dit maar even mogelijk is, door. Indien je wordt belaagd, kun je het beste eerst de rechter tegenstander uitschakelen met vijf trappen of slagen. Begin met een vliegende trap en rond de zaak af met een paar stompen in zijn maag.
De kleinere man links moet vervolgens zes maal worden geraakt voordat hij zijn laatste adem uitblaast.
Neem de telefoon op om het volgende niveau te bereiken.

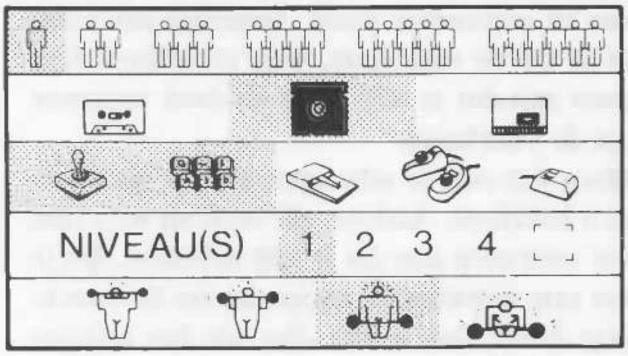
De winkelstraat
Op dit niveau word je geconfronteerd met een stelletje doorgeslagen fans van *The Beasty Boys.* Ze zijn door Mr. Big ingehuurd als lijfwacht en ze willen hun werk zo goed mogelijk doen. Pas ook op voor hun honden.
De honden dien je knielend drie maal te stompen, voordat je er een haardmatje van kunt maken. Hun baasjes hebben zes treffers nodig om te beseffen dat ze geen partij zijn voor iemand als jij.
De beste methode hier is om de tweevoeters te belagen met een snelle serie vliegende trappen. Het grootste probleem is op dit niveau eigenlijk de krappe hoeveelheid tijd die je ter beschikking staat. Verspil deze dus niet en probeer het einde van dit niveau zo snel mogelijk te bereiken.

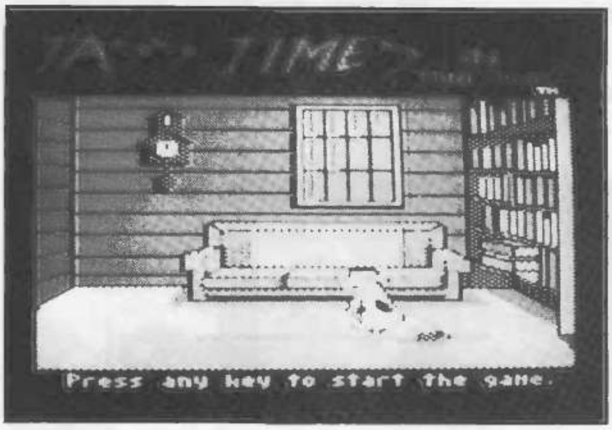
De kroeg
Het karwei is nu haast geklaard, maar zoals zo vaak wegen de laatste loodjes het zwaarst. Voordat je oog in oog komt te staan met Mr. Big, moet je acht bekwame lijfwachten uit de weg ruimen. Ze vallen steeds in groepjes van twee tegelijk aan, dus houdt het hoofd koel tijdens de voorbereidende schermutselingen. Deze krachtpatsers geven zich pas na acht treffers gewonnen. De meest effectieve manier om de wandelende klerenkasten te vloeren is in onze ogen een patroon waarin je afwisselend knielend slaat, maagstoten uitdeelt en vliegende schoppen gebruikt.
Nadat het voetvolk is verslagen krijg je eindelijk de gelegenheid om met Mr. Big af te rekenen. (Je ziet waarschijnlijk wel waaraan hij zijn bijnaam heeft verdiend.)
Om Mr.Big te doden zul je van goede huizen moeten komen. Hij weet absoluut niet van wijken voordat hij door maar liefst veertien vliegende schoppen tot een ander inzicht is gebracht.
Houdt voor alles voldoende afstand. Wanneer Mr. Big je in zijn klauwen krijgt is het met je gebeurd. De beste methode om de strijd in jouw voordeel te beslechten is de volgende.
Ren om hem heen naar de rechterkant van het scherm. Val hem dan aan met een vliegende trap. Herhaal dit onmiddellijk nadat je weer bent geland. Ga zo door tot je de linkerzijde van het beeldscherm hebt bereikt en ren dan terug naar rechts. Herhaal het voorafgaande totdat Mr. Big uitgeschakeld is.
Zak rustig achterover in je luie stoel en geniet van hetgeen je nu op het beeldscherm wordt voorgeschoteld.

TASS TIMES IN TONETOWN

T

Activision | Interplay Productions | Home Software Benelux





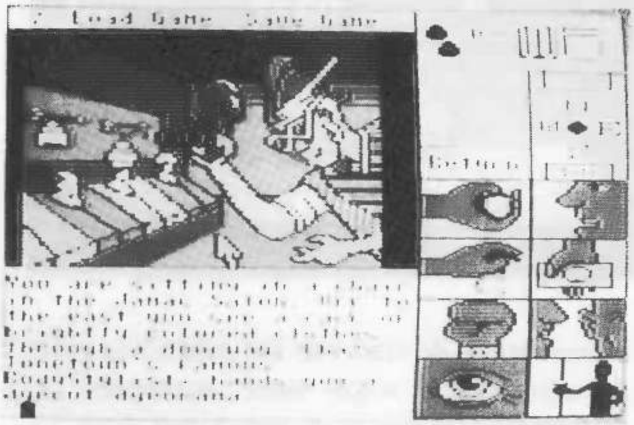
Doel

In het spel *Tass times in Tonetown* moet je je eigen opa redden. Hij is door een noodlottig afgelopen proefneming in zijn laboratorium namelijk in een andere dimensie terecht gekomen.

Beschrijving

Tijdens één van je regelmatige bezoekjes aan opa, of Gramps zoals hij ook wel wordt genoemd, blijkt hij opeens verdwenen uit zijn blokhut. In de blokhut liggen wat stille getuigen die erop wijzen dat er sprake moet zijn van een mysterieuze verdwijning. Het blijkt inderdaad dat hij getransporteerd is naar een andere wereld. Om meer precies te zijn, hij bevindt zich ergens in *Tonetown*.
Iedereen in de stad *Tonetown* is uiterst modieus. Alles dat maar enigszins uit de toon valt heet daar *"untass"*. Alle dingen die de jeugd *"cool"* vindt, worden aangeduid met de term *"tass"*.
Je weet dus dat Gramps in Tonetown is terecht gekomen, en dat terwijl hij niet eens echt *tass* was. Als dat maar goed afloopt denk je nog bij jezelf. Door een wonderlijk toeval krijg je een exemplaar van de *"Tonetown Times"* van Woensdag 78 juli 1986 in handen. Hierin lees je onder andere het bericht dat een oudere man die op onverklaarbare wijze in de stad was aangeland op even zo mysterieuze wijze weer verdwenen is. Geïnteresseerd lees je de hele krant door. In de krant (die je overigens in de verpakking van het spel kunt terug vinden) staan nog een aantal berichten die je met veel belangstelling tot je neemt.
Behalve een aantal waardevolle tips biedt de krant je wat meer inzicht in de manier waarop Tonetown in elkaar steekt. Er blijkt een onroerend-goed bezitter te wonen, die een groot deel van de stad in zijn macht heeft. Niet alleen is hij de grootste huisbaas, hij verhuurt ook kantoorruimtes.
Niet zo erg lang geleden heft hij zelfs nog een lap grond gekocht waarop hij dure flats wil gaan bouwen. Alsof al deze zaken nog niet genoeg zijn, lees je ook dat F. Snarl, want zo heet deze figuur, onlangs een aantal winkels heeft overgenomen. Zo heeft hij bijvoorbeeld een dierenwinkel aan zijn handelsbelangen toegevoegd. De best verkopende huisdieren uit deze winkel zij de Blobpets. Het voordeel van deze beestjes is dat ze volkomen zindelijk zijn. Ze hebben echter een klein nadeeltje. Ze vreten zich met een ongelooflijke snelheid door de hardste materialen heen. Geen vloer is veilig voor ze.
Slimme zakenlieden zien hier natuurlijk een

gat in de markt en ze bieden zich aan voor reparaties. Opvallend genoeg is het telefoonnummer dat in de advertentie wordt genoemd hetzelfde als dat van Snarl.
Verderop in de krant lees je dat het gerucht gaat dat Snarl meer te maken heeft met de verdwijding van jouw opa.
Tot zover een klein beetje van de achtergronden van dit spel. Als je denkt dat het verhaal een weinig vreemd is, wacht dan maar totdat je het spel zelf gaat spelen.



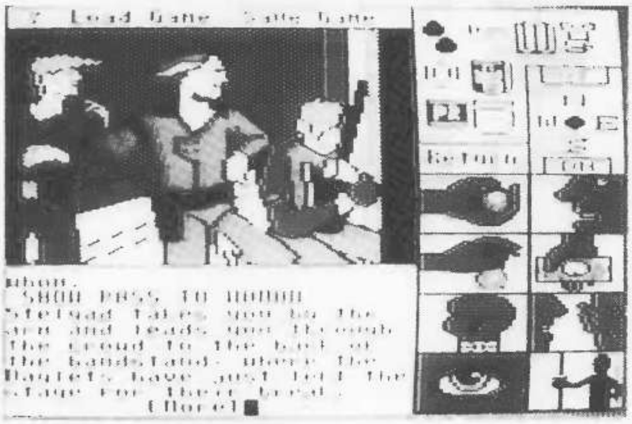
Bij de kapper

Nadat het spel is geladen, word je verzocht de diskette om te draaien en een toets in te drukken. Je staat dan in de woonkamer van de blokhut waar opa woonde. Onder de afbeelding van deze kamer zie je wat tekst staan. Dit vak wordt gebruikt voor de communicatie tussen de computer en jezelf. Rechts hiervan zie je een aantal *icons*.
Het avontuur kan namelijk desgewenst voor een groot deel met behulp van een joystick worden gespeeld. Dit is voor sommige acties erg handig. In een aantal gevallen is de klassieke manier van commando's intikken makkelijker of zelfs noodzakelijk.
We zullen eerst de betekenis van de verschillende *icons* uitleggen. Rechtsboven zie je een vak met daarin een aantal windrichtingen en de aanduidingen "up" (omhoog) en "dn" (omlaag).
Door nu met de joystick het pijltje naar één van deze richtingen te bewegen en de vuurknop in te drukken, wordt dit commando (indien mogelijk natuurlijk) uitgevoerd.
Naast dit vak is een smal vakje met het woord "Return" te zien. Dit is het equivalent van de <RETURN> toets als je het spel met de joystick bedient.
In de linker kolom zie je twee handjes met een blauwe bal. Het bovenste commando laat je dingen oppakken en het handje eronder dient om dingen te laten vallen. Wanneer je de vuurknop tweemaal indrukt terwijl je één van deze *icons* aanwijst, dan raap je alles op, of je laat alles wat je bij je hebt vallen.
De bokshandschoen kun je gebruiken om iets of iemand te slaan. Selecteer het *icon*, druk op de vuurknop, wijs vervolgens hetgeen aan dat je wilt slaan en druk tenslotte op de vuurknop.
Door het oog te selecteren kun je voorwerpen bekijken. Activeer dit *icon* en wijs dan het voorwerp aan dat je wilt bekijken. Als je het oog aanwijst en tweemaal op de vuurknop drukt, dan wordt alles wat het aanzien waard is beschreven.
Het gezicht in de rechter kolom dient om tegen iemand te praten. Selecteer dit *icon* en druk op de vuurknop. Wijs dan degene met wie je wilt praten aan of tik zijn of haar naam in. Druk dan de vuurknop of de <RETURN> toets in.
Hieronder zie je een hand met een bankbiljet. Dit *icon* wordt geselecteerd wanneer je iets wilt kopen. Wijs het voorwerp aan dat je wilt kopen en druk de vuurknop in.
Daaronder zie je twee hoofden. Het selecteren van deze afbeelding heeft tot gevolg dat je iemand waarmee je in gesprek bent vraagt om iets over een voorwerp of een persoon te vertellen.
Het laatste *icon* wordt gebruikt om ergens naar binnen te gaan. Selecteer deze afbeelding en wijs de deur aan waardoor je bijvoorbeeld een gebouw wilt betreden.

Langs de bovenrand van het scherm zie je drie zogenaamde *"pull down menu's"*. Links zie je een vraagteken. Plaats de pijl hierop en druk de vuurknop in. Er verschijnt dan een menu waaruit je wat meer informatie over het programma kunt opvragen. Druk de vuurknop in om verder te spelen. Op de opties "load game" en "save game" komen we nog terug.
Behalve via *icons* kan men een aantal

joystick commando's ook op een andere manier invoeren. Wanneer je bijvoorbeeld iets wilt oprapen dan plaats je de pijl over het betreffende voorwerp en je drukt op de vuurknop. Indien het voorwerp geen enkel belang heeft voor het verloop van het spel gebeurt er verder niets. Indien je het voorwerp kunt oprapen, dan verhuist dit naar de *"inventory"*, het witte vlak rechtsboven in beeld.
Indien het voorwerp wel van belang is, doch niet kan worden opgeraapt, dan wordt dit door het voorgaande commando bekeken.
Je kunt voorwerpen uit de *"inventory"* laten vallen door deze met het pijltje aan te wijzen en de vuurknop in te drukken.
Behalve deze eenvoudige manieren om commando's te geven, bestaat er ook een aantal commando's die men door het indrukken van een functietoets kan laten uitvoeren.
Dit zijn:
<F1> Save game
<F2> Load game
<F3> Herhaal het laatste commando
<F4> Vertel me over
<F5> Drop
<F6> Raap alles op
<F7> Quicksave
<F8> Quickoad

Het is voor de meer traditioneel ingestelde adventure spelers ook mogelijk om de joystick geheel terzijde te leggen en het spel volledig via het toetsenbord te besturen.

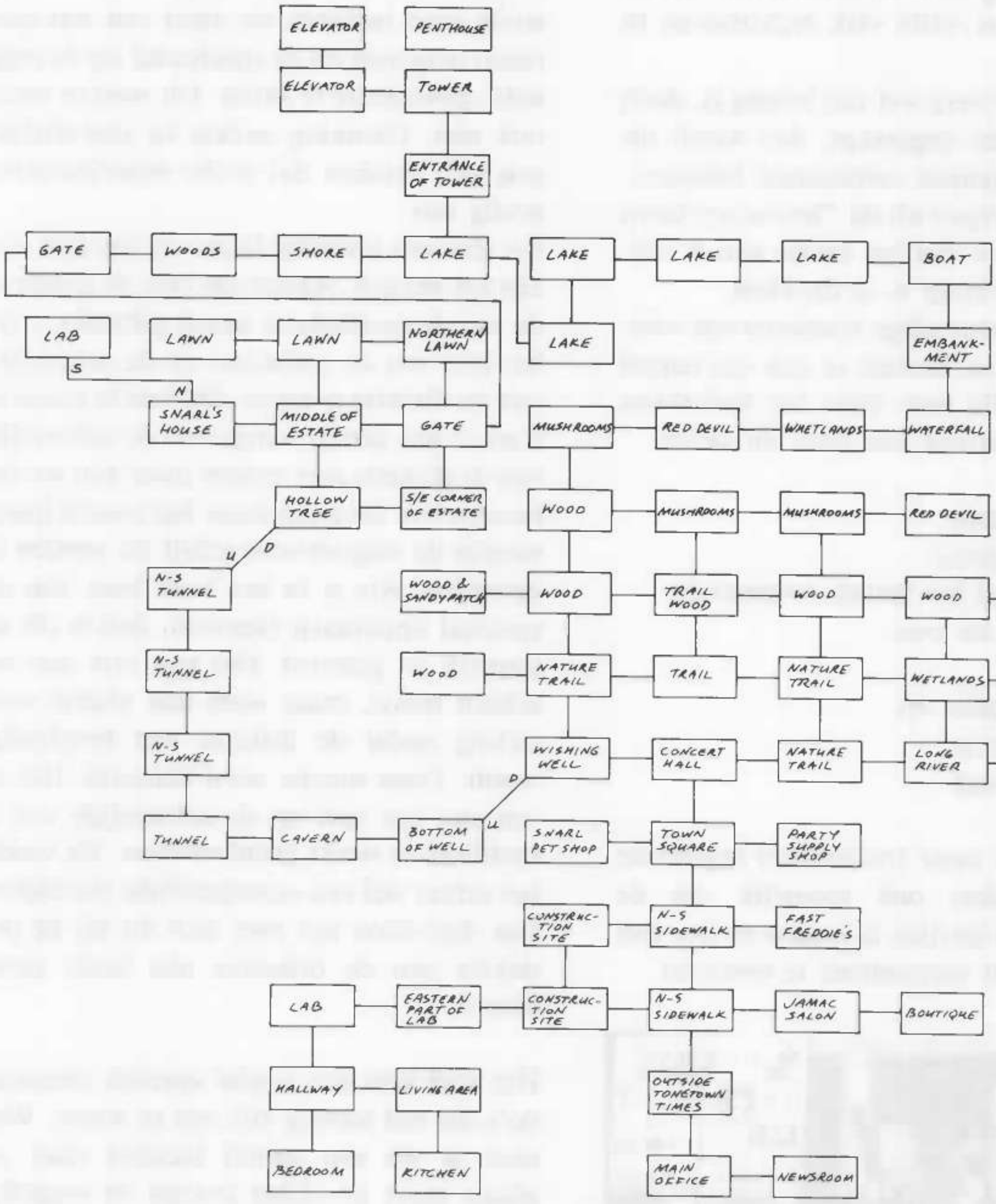


Interview met de band

We hebben beloofd om nog even terug te komen op het saven en laden van een spel. Bij onze versie van het spel werkten deze opties namelijk niet naar behoren. Sterker nog, na het commando "SAVE GAME" werden zelfs de meest elementaire commando's niet langer herkend. Aangezien de handleiding op dit punt uitblinkt door vaagheid, heeft het ons de nodige hoofdbrekens gekost om een spel te saven. Saven op een aparte diskette had niet het gewenste resultaat. Ten einde raad besloten we maar om wat meer risico te nemen en de speelstand op de originele speldiskette te saven. Dit werkte helaas ook niet. Gelukkig werkte de spel-diskette nog wel. Vandaar dat verder experimenteren nodig was.
Per slot van rekening laten wij ons niet voor één gat vangen. Aangezien ook de achterzijde van de speldiskette wordt gebruikt, rijpte het idee om de spelstand op de achterzijde van de diskette te saven. Dit was in eerste instantie wat lastig, aangezien de achterzijde van de diskette niet zonder meer kan worden beschreven. Daarom moet het zwarte hoesje waarin de magnetische schijf zit worden ingesneden. Als je in het bezit bent van een speciaal apparaatje hiervoor, dan is dit natuurlijk zo gebeurd. Het kan ook met een scherp mesje, maar wees dan uiterst voorzichtig zodat de diskette niet beschadigd wordt. Onze moeite werd beloond. Het saven van een spel op de achterzijde van de speldiskette werkt probleemloos. We vinden het echter wel een onvergeeflijke slordigheid van *Activision* dat men zich dit bij de produktie van de diskettes niet heeft gerealiseerd.

Het spel kent een aantal speciale commando's die wel handig zijn om te weten. Wanneer je via een aantal locaties naar een plaats moet wandelen bestaat de mogelijkheid om de te volgen route als één commando in te voeren. Bijvoorbeeld "N, N, N, N," heeft tot gevolg dat men onmiddellijk vier locaties naar het noorden wordt verplaatst. Als je de <RETURN> toets indrukt zonder een commando te hebben ingevoerd, dan verdwijnt de afbeelding van de locatie. Je kunt dan nog eens een aantal eerdere commando's en beschrijvingen herlezen. Wanneer je de <RETURN> toets nog-

maals indrukt, dan verschijnt de afbeelding weer.
Als je tegen iemand wilt praten, dan moet je zijn voornaam kennen. Het commando luidt dan bijvoorbeeld: ''PAUL TELL ME ABOUT THE NEWSPAPER'' Een andere mogelijkheid is ''TALK TO PAUL''.



Speeltips

We zullen zoals gewoonlijk eerst een aantal algemene tips geven zonder de volledige oplossing te verklappen.

Het eerste dat je moet doen is goed op de details, zowel in de beschrijvingen als de afbeeldingen van de locaties, letten. Vaak levert dit nuttige aanwijzingen op.

Bekijk alles, lees alles en pas op voor Snarl, de dodelijke slang.

Om te beginnen moet je een manier vinden om ook naar Tonetown af te reizen.

Spot, de hond van Gramps, blijkt ook te leven in ToneTown. Hij is daar bekend onder de naam Ennio en hij is een beroemde journalist.

Let op de aanwijzingen die Ennio je geeft. Hij is per slot van rekening een professionele speurneus die je kan waarschuwen voor gevaar.

De redacteur bij de krant heet ''NUYU''.

Om niet al te zeer uit de toon te vallen in Tonetown moet je zo snel mogelijk passende kleding aanschaffen. Een ''snel'' kapsel doet ook wonderen.

Lees de krant voor waardevolle informatie.

Gebruik de *float fone* om nog meer wetenswaardigheden te verzamelen.

Aan geld heeft men in Tonetown niets. Alle prijzen daar worden namelijk uitgedrukt in plectra (*guitar picks*).

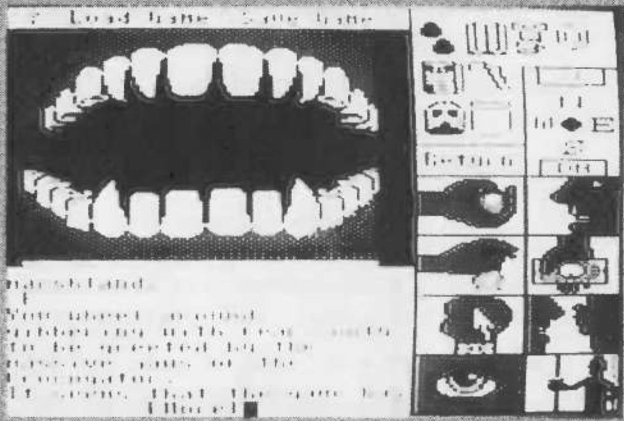
De plectra kan men in het laboratorium van de blokhut vinden.

Wanneer Ennio zegt: ''I smell snarlmeat.'', dan is Snarl in de buurt en moet je op je tellen passen.

Mocht je er, ondanks de bovenstaande tips, niet in slagen het avontuur tot een goed einde te brengen, dan volgt hierna de complete oplossing van het spel.

Lees dus niet verder wanneer je het spel zonder verdere hulp wilt oplossen!

Je begint in de blokhut, waar je eerst naar het zuiden loopt.In de keuken onderzoek je het glazen potje (''LOOK JAR''). Hierin is een sleutel verstopt, die je natuurlijk meeneemt.



Eén van de manieren waarop het avontuur kan eindigen

Ga dan terug naar de woonkamer en loop naar het westen, zodat je in de hal uitkomt. Ten zuiden hiervan ligt de slaapkamer, maar die is verder niet interessant. Het laboratorium ligt achter de gesloten deur in het noorden. Open deze door middel van het commando ''USE KEY''. Kijk rond in het laboratorium en pak het boek. De sleutel heb je overigens niet meer nodig, dus deze kun je achterlaten. Lees het boek (''READ BOOK'', want ''LOOK BOOK'' is niet voldoende.)

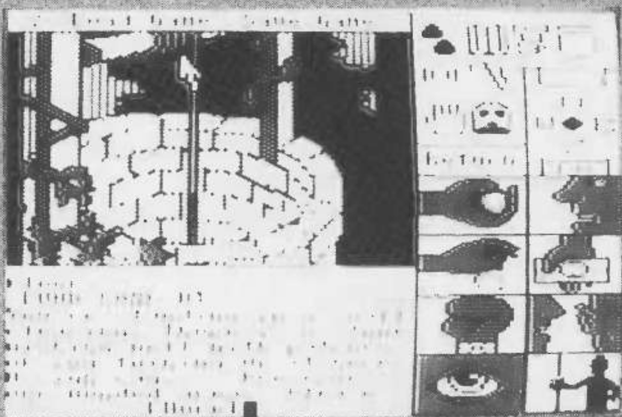
Bekijk dan de goudvissenkom (''LOOK FISHBOWL''). Hierin vind je een aantal plectra die je meeneemt. Wandel naar het oosten en je komt uit in een andere deel van het laboratorium. Bekijk de generator en zet de schakelaar om (''THROW SWITCH''). Het hondje Spot verdwijnt dan. Ga achter het beest aan (''ENTER HOOP''). Hierdoor kom je terecht in *Tonetown.*

Ga naar het noorden en bekijk daar de greppel (''LOOK TRENCH''). Je zult dan een glazen pot vinden. Raap deze op en wees er zuinig op.

Ga naar het zuiden en daarna naar het oosten.

Je zult dan een *floatfone* zien. Bekijk deze (''LOOK FONE'') en neem de hoorn van de haak (''LIFT RECEIVER''). Gooi een plectrum in het apparaat (''INSERT PICK''), waarna je nuttige informatie krijgt. Herhaal dit vijf keer voordat je naar het oosten gaat.

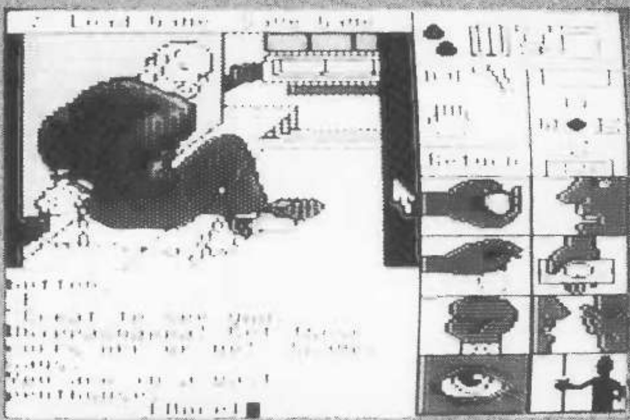
Je bent dan in de boutique terecht gekomen. Begin met het verfraaien van het uiterlijk ("BUY DYECUT"). Kies een kleur door het palet te bekijken ("LOOK DYEORAMA") en geef dan het commando "BUY kleur". (Kleur staat hierbij voor de gewenste kleur.)
Volg de boetiekhouder naar het oosten en bekijk de kledingrekken met het commando "LOOK RACK". Schaf een "JUMPSUIT" en een "HOOPLET" aan. Door middel van het commando "WEAR" kun je het kledingstuk en de accessoire aantrekken. Verlaat de winkel (twee maal west) en loop door naar het zuiden.
Koop een krant en lees deze door middel van het commando "READ ARTICLE 1". Herhaal ditzelfde commando voor artikelen 2 tot en met 5. Loop daarna door naar het zuiden en je bent bij de redactie van het dagblad aangeland.
"TALK TO NUYU" en je krijgt een camera plus de eerste opdracht. Je moet namelijk een foto maken van een populaire band. Neem de camera mee en ga naar het oosten. Je hebt namelijk een perskaart nodig om toegang te krijgen tot de kleedkamer van de bandleden. Zet de computer en de printer aan ("TURN ON TERMINAL" en "TURN ON PRINTER"). Tik vervolgens de naam in die je graag op de perskaart wilt hebben. Beantwoord de vraag of je een perskaart wilt uiteraard met ja. Pak het pasje en loop naar het westen. Wandel nu naar de *concert hall* (4 x noord).
Toon de perskaart ("SHOW PASS TO WOMAN"). De vriendelijke dame begeleidt je dan *backstage*. Hier maak je een foto van de groep ("USE CAMERA"). Laat de krant, de camera en het pasje vallen en raap de foto op.
Knoop dan een praatje aan met de band ("TALK TO DAGLETS").
Ze vertellen je over een uniek instrument waaraan ze hun succes voor een groot deel danken. Neem het mee ("TAKE ZAGTONE"). Bekijk het instrument en wacht totdat Stelgad, je weer ophaalt. De pauze is namelijk voorbij.
Zo snel je beentjes je dragen kunnen ren je natuurlijk terug naar de redactie (5X zuid). Hier overhandig je trots de foto. Nuyu zegt dan iets tegen je. Zijn laatste woorden zijn: *"Sic Ennio on Snarl"*. Onthoudt deze aanwijzing goed, hij komt straks nog van pas.
Loop nu drie maal naar het noorden en een maal naar het oosten.
In de discotheek van Fast Freddie, word je naar een tafeltje gebracht. Hier liggen een paar wanten (mitts) die je oppakt en aantrekt. Loop nu achtereenvolgens naar het westen,noorden en oosten. Je staat nu in de feestartikelen winkel van Flo.
"BUY MASK", en de eigenaar laat je twee maskers zien pak het zwarte exemplaar en draag dit. Loop naar het westen en sla af naar het noorden. Bij de volgende afslag ga je naar het oosten. Loop nu drie maal naar het noorden en tenslotte een maal naar het oosten.



De put

Je staat dan oog in oog met een boom waaruit vreemde schepselen vallen. Pak er één ("GET RED DEVIL"). De *red devil* wordt automatisch in het glazen potje gestopt.
Keer terug op je schreden (west, 3x zuid, en west). Loop door naar het westen, zodat je bij een waterput uitkomt.
Let goed op hetgeen Ennio je te vertellen heeft. Als hij zegt: "I smell Snarl meat", dan is het beneden niet pluis. Je moet dan 15 beurten achter elkaar het commando "WAIT" invoeren voordat je in de put afdaalt ("GO DOWN").

Loop nu twee maal naar het westen en lees de plaquette aan de muur. Blijf van de knop af, want anders raak je ingesloten.
Loop de tunnel door (3x noord) en klim omhoog. Wandel naar het oosten en naar het noorden.
"UNLOCK GATE", maar open deze absoluut niet. Vervolgens ga je terug naar het zuiden, westen en omlaag. Loop drie maal naar het zuiden en een keer naar het oosten.
Let nu weer goed op. Als Ennio weer meldt dat hij Snarl ruikt, dan moet je wederom 15 beurten wachten voordat je verder loopt.
Ga naar het oosten en klim omhoog.
Via de route oost, zuid en west kom je terecht in de dierenwinkel van Snarl. Indien hij niet aanwezig is moet je net zolang wachten totdat hij komt opdagen. Blijf intussen overal van af.
Laat het masker vallen wanneer Snarl is gearriveerd. Koop Blobo en verlaat de winkel weer.

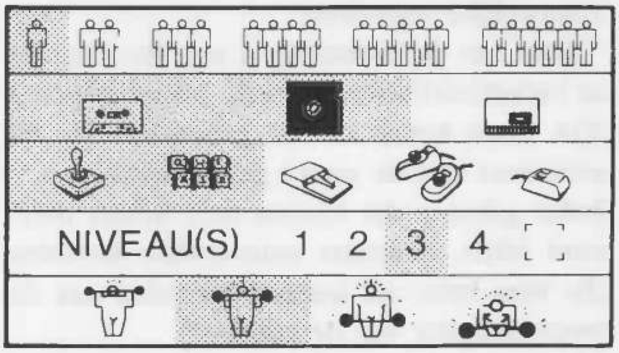


Opa

Het is nu weer tijd voor een gezonde boswandeling. Volg de route noord, west, noord en west. Je vind dan een pasje dat Snarl verloren is. Raap het op en wandel naar oost, noord en noord. Nu moet je 7 passen naar het oosten zetten en daarna twee maal naar het noorden lopen.
Klim in de boot die je hier vindt en ga naar het westen. Je drijft dan op een woeste rivier. Ga twee maal naar het westen, een maal zuid, west en tenslotte twee maal naar het noorden.
Eénmaal aan land sta je voor de ingang van de toren. Inmiddels weet je natuurlijk dat Gramps daarin gevangen wordt gehouden door Snarl. Ga dus de toren binnen en loop naar het westen de lift in. Het pasje dat je in het bos had gevonden kun je nu goed gebruiken. Je hebt het namelijk nodig om naar de bovenste etage van het gebouw te kunnen komen. Steek de kaart in de sleuf ("INSERT CARD") en druk op knop 5. Als de lift boven is gekomen verlaat je deze door naar het oosten te lopen.
Je moet nu even een traantje wegpinken want je ziet je bloedeigen opa in de boeien geslagen liggen. De boeien kunnen niet met een sleutel worden geopend. Lees echter het label voor een belangrijke aanwijzing. Bewerk de boeien met het muziekinstrument dat je nog steeds bij je hebt ("HIT CUFFS WITH ZAGTONE"). Opa is vrij!
Loop naar het westen en druk op knop 1 zodat de lift je weer naar de begane grond brengt.
Loop terug naar de boot (oost, zuid) en klim er in. Vaar naar het zuiden en naar het westen. Je staat dan weer aan wal. Loop hiervandaan nog twee maal in westelijke richting en je staat voor het toegangshek van het landgoed van Snarl.
Het toegangshek wordt bewaakt door twee vreemde wezens. Je kunt deze echter onschadelijk maken door een champignon (mushroom) op te pakken. Gooi de paddestoel naar de bewakers ("THROW MUSHROOM AT CREATURES"). Maak van de paniek gebruik en open het hek. Loop nu drie maal naar het westen en je staat voor het landhuis van Snarl.
Na een pas in noordelijke richting sta je oog in oog met Snarl. Stuur de hond op hem af ("SIC ENNIO ON SNARL"). Opa vraagt nu het boek aan Snarl, die echter nog niet al te zeer wil meewerken. Sla Snarl vervolgens met de rode duivel uit het glazen potje ("HIT SNARL WITH RED DEVIL").
Snarl kiest dan eieren voor zijn geld en hij geeft je het boek. Overhandig dit aan gramps en duw Snarl tenslotte door de hoepel.
Eind goed, al goed.

TAU CETI

CRL | John Twiddy | Homesoft





Doel

In dit spel moet men op de planeet Tau Ceti III een kernreactor sluiten.
Voor men dit hachelijke karwei kan uitvoeren moet men eerst 40 halve staven verzamelen die men moet zoeken in verschillende steden. In die steden zijn de automatische bewakers echter op hol geslagen, zodat de speler als een volleerd piloot al zijn vliegkunst zal moeten aanwenden om de strijd tegen vijandige robots te overleven.

Beschrijving

De technologische vooruitgang die met haar zevenmijlslaarzen de grenzen van het menselijk vernuft steeds weer overschrijdt, zorgde in het jaar 2047 voor de zoveelste revolutie. Deze uitvinding was echter zo wereldschokkend dat ze op eenzelfde applaus onthaald werd als de eerste maanlanding. Wetenschappers waren er eindelijk in geslaagd om een interstellaire aandrijving te ontwikkelen. De energievoorziening van de supermotor had men opgelost door schoepen te ontwikkelen die de waterstofnevel tussen de sterren konden opvangen en omzetten in bruikbare brandstof voor de interstellaire aandrijving.
Eindelijk had men de sleutel gevonden die het mogelijk maakte om andere zonnestelsels te bereiken en daar nieuwe planeten te exploreren en eventueel te koloniseren. Het meest nabijgelegen zonnestelsel, Tau Ceti, zou het eerst reisdoel vormen.
In het jaar 2050 reisden verschillende ruimteschepen met kolonialisten naar de nabijgelegen sterren, Alpha Centauri, van Maanen, Beta Hydri en Tau Ceti III, genoemd naar het zonnestelsel.
De expeditie die Tau Ceti III als einddoel had, bereikte deze planeet na een reis van zeven maanden. Met aardse pioniersmoed slaagden ze erin om het onherbergzame landschap leefbaar te maken. Bijna 90 jaar lang leefde de kolonie in voorspoed. De ''Cetanen'' bouwden in die tijdspanne meer dan 30 steden, verspreid over de planeet. Om in hun levensonderhoud te voorzien ontginden ze mijnen en vervaardigden ze robotten en hydrophoons (afluisterapparatuur voor onder water).
De eerste eeuw die als een heldere hemel aan hen voorbijging eindigde in een donkere wolk van rampspoed.
Een epidemie die men het syndroom van ''Encke'' noemde trof de bewoners van Tau Ceti III en nog een gemeenschap op één van de vier gekoloniseerde planeten.
De vreselijke ziekte dunde de bevolking van de steden uit in een angstwekkend tempo.

De weinige overlevenden aanvaardden hun verlies en ontvluchtten de planeet, die aan de automatische zorgen van de robots werd toevertrouwd. Toen ze terugkeerden naar de aarde duurde het nog twee jaar voor een middel gevonden werd om het syndroom uit te roeien. Omstreeks die tijd verloor men alle radiocontact met de automatische systemen die op Tau Ceti III waren achtergebleven.
Dit werd veroorzaakt door een meteoor die op de planeet te pletter sloeg. Veertien jaar na de ramp in 2150 werd besloten om Tau Ceti III en de planeet Van Maanen te herkolonialiseren.
Eén ruimteschip van de expeditie drong door het systeem en landde veilig aan de oppervlakte van Tau Ceti III. Enige minuten later ontving men op aarde een "Mayday" bericht dat gevolgd werd door een ijzingwekkende stilte.
Volgens de experts op aarde waren de robotten, die door de eerste kolonialen ontworpen waren om de planeet te verdedigen, amok gaan maken.
Waarschijnlijk bestond er verband tussen de meteoor en de hoogtechnologische anarchie.
De rest van de koloniale vloot was zonder problemen op Van Maanen geland en een jaar later was men ver genoeg gevordered met de heropbouw van die planeet om een nieuwe expeditie naar Tau Ceti III te organiseren.
De expeditie was uit wetenschappers en militaire strategen samengesteld.
Ze hadden geen lang verblijf op de planeet nodig om tot de volgende conclusie te komen in hun eindrapport:
"Om de ongecontroleerde defensiedrift van de automatische verdedigers te stoppen zonder de overige bouwwerken te vernietigen zit er niets anders op dan de centrale kernreactor van Tau Ceti III te sluiten."
Rekening houdend met de gevaren die aan de opdracht verbonden zijn moet de piloot een vrijwilliger zijn die voldoende bekwaam is om de missie met redelijke kansen op succes uit te voeren. De staven die nodig zijn om de reactor af te koelen moeten eerst opgehaald worden in de verschillende subreactoren van de planeet.
Om veiligheidsredenen werden de 20 staven in 2 helften verdeeld. Dit betekent dat de piloot in totaal 40 halve staven zal moeten verzamelen. Daarna moet men de staven met hun wederhelft samenvoegen en vervolgens moeten ze stuk voor stuk in de buizen van het koelsysteem geschoven worden.
Tot slot is er nog een waarschuwing van de vrouwelijke voorzitter:
"Daar het de bedoeling is om Tau Ceti III te herkolinialiseren moet de piloot selectief zijn in de keuze van de gebouwen die hij eventueel met de grond gelijk maakt.
Ieder gebouw dat tijdens deze missie overeind blijft, bespaart aanzienlijke sommen die men beter zal kunnen besteden aan de wederopbouw van de planeet."
Tot zover het verhaal dat aan dit grandioze spel vooraf gaat.
In de speeltips hebben we een hulpprogramma opgenomen dat het mogelijk maakt om het spel in een mum van tijd uit te spelen als men over de cassetteversie van "Tau Ceti" beschikt. De overige spelers kunnen echter op een wekenlange zoek- en schiettocht rekenen alvorens ze de felicitatiemededeling op het scherm als beloning zullen kunnen aanschouwen. Het spel onderscheidt zich in positieve zin door zijn volledigheid ten opzichte van andere spellen. Spelers die niet tevreden zijn met de keuze van de instructietoetsen kunnen de toetsen voor de verschillende commando's naar eigen inzicht wijzigen. Om aantekeningen te maken beschikt men over een kladblok dat als een mini-tekstverwerker het opslaan van gegevens sterk vereenvoudigt. Een zeer belangrijk aspect van spellen die over een langere periode worden gespeeld, namelijk het wegsaven van een spelsituatie, leverde geen enkel probleem op.
Samenvattend kunnen we het spel naar eer en geweten aanbevelen aan alle verzamelaars van goede software!
Na het landen start na enige tijd een demo van het spel. Om de demo te onderbreken moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

Men bevindt zich dan aan boord van een ruimteschip in de *Galcorp* basis van Tau Ceti III.
Het toestel dat men ter beschikking heeft is van het type *Skimmer.*
De *Skimmer* werd speciaal ontworpen om opdrachten op geringe hoogte uit te voeren. Dit betekent geenszins dat men de *Skimmer* tot de minderwaardige ruimteschepen moet rekenen. Het tegendeel is eerder waar. Alleen aan de meest ervaren piloten valt de eer te beurt om met een *Skimmer* te mogen vliegen.
Laten we om te beginnen het instrumentenpaneel van dit uitzonderlijke toestel eens aan een nader onderzoek onderwerpen.

Beeldscherm

Het grote vierkant aan de linkerkant van de monitor is het beeldscherm dat een uitzicht op de nabije omgeving biedt.
Tijdens de vlucht kan men de omgeving aan de achterkant en aan de zijkanten van het schip waarnemen door de gewenste kijkrichting aan de computer mede te delen.
Als de *Skimmer* op de oppervlakte van de planeet is geland, wordt het beeldscherm zwart.

Communicatiescherm

Het communicatiescherm bevindt zich onder het beeldscherm.
Als het ruimteschip geland is op de planeet, of in een basis, dan heeft men rechtstreeks contact met de computer en moet men hele woorden intikken om de computer de gewenste handeling te laten uitvoeren.
Zolang het toestel niet geland is, volstaat het één van de desbetreffende toetsen in te drukken om het gewenste commando te laten uitvoeren door de boordcomputer. Een aantal toetsen kan men eventueel vervangen door gebruik te maken van een joystick.

Informatiescherm

Het groene informatiescherm bevindt zich rechtsbovenaan het beeldscherm en ziet er ongeveer zo uit:

**TAU CETI III* (Naam van de planeet)
REEMA (de stad waar men zich bevindt)
09:13:45 (klok)
(FORWARD, of RIGHT, REAR, of LEFT) (kijkrichting: vooraanzicht, of zicht naar rechts, links, of naar achteren)
LANDED (de *Skimmer* is geland) *of LAUNCHED (de Skimmer* bevindt zich in de lucht)

De klok is een verhaal apart. Een dag duurt op Tau Ceti III ongeveer net zo lang als een uur op onze planeet. De bewoners van de planeet noemen deze tijdspanne een "omwenteling". Een dag bestaat voor de Cetanen uit 16 van die omwentelingen.

Scanner

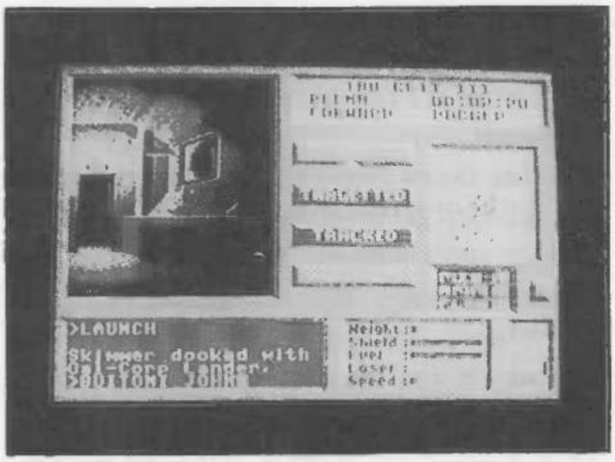
De scanner is het grote lichtblauwe vierkant onder het informatiescherm.
Een scanner is een veredelde radarwaarop gebouwen en ruimtevoertuigen als stipjes worden weergegeven. Het apparaat kan op twee bereiken ingesteld worden; over korte en lange afstanden. Als de scanner op korte afstand gebruikt wordt, kan men alle vijandelijke robotten (waaronder ruimtevoertuigen) herkennen als witte stipjes. De plaatsen waar men kan dokken, zoals subreactoren en bevoorradingscentra worden als zwarte stipjes weergegeven.
Alle overige gebouwen worden als grijze stippen op de scanner getoond. Indien men de scanner op de lange afstand modus inschakelt kan men de gebouwen weliswaar over een grotere afstand waarnemen, maar men verliest de mogelijkheid om de verschillende bolwerken te identificeren.

Uitrusting

Op dit controle instrument dat zich vlak onder de scanner bevindt, kan men zien hoeveel *Missiles* (hittezoekende raketten), *Anti missile missiles* (anti-raket raketten) en *Flares* (lichtfakkels) men nog aan boord heeft. De *Skimmer* kan maximaal 8 stuks van alle bovengenoemde wapens meevoeren.

Waarschuwingslampje

Aan de rechterkant onder de scanner bevindt zich een waarschwuingslampje. Als het lampje groen brandt is alles veilig. Zodra het lampje afwisselend geel en oranje begint te knipperen dreigt er gevaar.
Het lampje begint afwisselen roze en rood te knipperen als men aangevallen wordt door ruimteschepen die bestuurd worden door robots of indien een *Robot missile* (robot raket) werd afgevuurd naar de *Skimmer.*

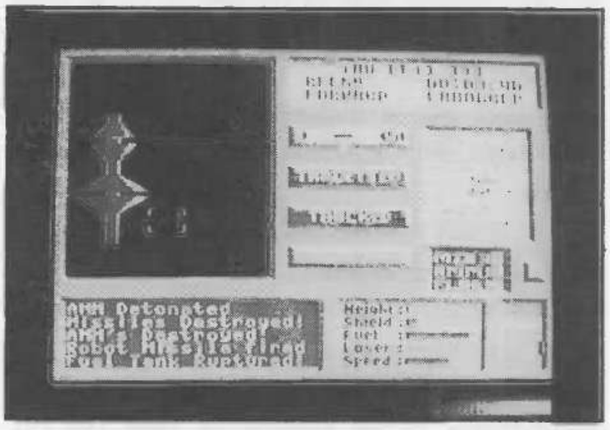


Het Interieur van de Skimmer

Status scherm
Het statusscherm is rechts naast het communicatiescherm geplaatst en verstrekt belangrijke vluchtgegevens.
Height: de *Skimmer* kan slechts een geringe hoogte bereiken.
Als het ruimteschip klimt, verplaatst de rode balk zich van links naar rechts. De rode balk verplaatst zich van rechts naar links als men het toestel laat dalen.
*Shield:*de *Skimmer* is uitgerust met verdedigingsschilden. De schilden kunnen vijandig vuur absorberen en de schade beperken die bijvoorbeeld wordt toegebracht door tegen een gebouw aan te vliegen. Als de schilden volledig opgeladen zijn bevindt de rode balk van de *shield* meter zich aan de rechterkant van het status scherm. De rode balk wijkt steeds verder naar links uit naarmate de *Skimmer* meer averij oploopt. Zodra de absorberingscapaciteit van de verdedigingsschilden verzadigd is, kan het schip geen schade meer opvangen. Een volgende klap resulteert dan onvermijdelijk in de vernietiging van het ruimteschip.
Fuel: het brandstofverbruik van de *Skimmer* kan men op deze meter in de gaten houden. Als het toestel over een volle tank beschikt, bevindt de rode balk zich aan de rechterkant van de meter. De meter loopt naar links naarmate het brandstofniveau van de *Skimmer* daalt.
Het toestel verbruikt meer brandstof als het stilhangt aan de oppervlakte van een planeet. Om het brandstofverbruik te stoppen moet de *Skimmer* daadwerkelijk geland zijn.
Als de laatste druppel brandstof verbruikt is zal het toestel noodgedwongen landen en zit er niets anders op dan opnieuw te beginnen.
Laser: de laser is het enige wapen aan boord van het schip dat men constant kan gebruiken zolang het niet beschadigd raakt. Jammer genoeg hebben de wetenschappers van de toekomst nog geen manier gevonden om de verhitting van dit wapen te voorkomen. Als men de laser gebruikt, verplaatst de rode balk zich van links naar rechts op de lasermeter.
Zodra de rode balk de rechterkant van de meter bereikt heeft, schakelt de laser zichzelf uit om oververhitting te voorkomen. Het kan dan eventjes duren voor men weer gebruik kan maken van dit wapen.
Speed: de rode balk van de snelheidsmeter verplaatst zich naar de rechterkant van deze meter naarmate de *Skimmer* meer snelheid ontwikkelt.
De motoren kunnen alleen in werking gesteld worden nadat de *Skimmer* is opgestegen.
Kompas
Het kompas is onder het lichtgroene informatiescherm geplaatst.
Om met de *Skimmer* in een gewenste richting te reizen moet men het toestel draaien tot de kompasrichting tussen de twee witte pijltjes verschijnt. Het kompas bewijst zijn nut vooral als het in combinatie met de *ADF* bakens gebruikt wordt.
Doelmelder
Alvorens men een *missile* (raket) kan afvuren moet het doel in het bereik van het vizier gemanoeuvreerd worden. Zodra dit het geval is verschijnt vlak onder het kompas de mededeling *"Targetted"*.
Opsporingsmelder
Een aantal robot-verdedigers beschikt over een radar uitrusting waarmee ze de positie van de *Skimmer* precies kunnen bepalen. Voor de overige robots is het dan veel eenvoudiger de *Skimmer* onder vuur te nemen en met raketten te bestoken. De waarschuwing *"Tracked"* (opgespoord) verschijnt onder de doelmelder op het scherm zodra de *Skimmer* door een vijandelijke radar gelocaliseerd is.

Infra-rood mededeling
Bij gebrek aan een maan is de planeet Tau Ceti III 's nachts geheel in het donker gehuld. Om dit duistere euvel te verhelpen kan men gebruik maken van *Flares* (fakkels) die men moet afvuren waarna de omgeving in een licht baadt dat te vergelijken is met het daglicht op de planeet.
Jammer genoeg is de werkingsduur uiterst kort. Daarom kan men zich in het algemeen beter verlaten op het infra-rood systeem met zijn onbeperkte werkingsduur (tenzij het onklaar wordt gemaakt door vijandelijk vuur, of doordat het toestel ergens tegenaan botst). Als het infra-rood systeem is ingeschakeld verschijnt de kennisgeving *"Infra red"* op het scherm vlak onder de opsporingsmelder.

Automatische richting aanwijzers en het gebruik van de *Jump pads*
Het toestel is met twee *A(utomatic) D(irection) F(inding)* bakens uitgerust die naast het gele statusscherm geplaatst zijn. Door deze bakens te gebruiken wordt de zoektocht naar de sub-reactoren (waar men de staven kan vinden) en de bevoorradingscentra aanzienlijk vergemakkelijkt. Om het centrum van een stad te vinden moet men de *Skimmer* zodanig draaien dat het zwarte verticale metertje precies in het midden van het bovenste baken terechtkomt. Als men deze richting vervolgens aanhoudt, behoudens kleine wijzigingen om gebouwen de ontwijken, zal de meter naar rechts of naar links uitslaan zodra men het centrum van de stad bereikt heeft. Het centrum van de stad is een belangrijke plaats omdat men van daaruit de *Jump pads* kan localiseren. *Jump pads* zijn plaatsen van waaruit men met de *Skimmer* naar een andere stad getransporteerd kan worden.
Met behulp van het onderste baken wordt het vinden van het gewenste *Jump pad* een simpele klus.
Zodra men het centrum van een stad bereikt heeft en de meter in het bovenste baken een afwijking naar links of naar rechts vertoont moet men de *Skimmer* in de kompasrichting draaien van de *Jump pad* waar men gebruik van wil maken. Daar de *Jump pads* steeds aan de Noordelijke, Westelijke, Zuidelijke en Oostelijke randen van een stad liggen, kan men deze handeling het beste uitvoeren in combinatie met het kompas. Als men deze richting een tijdlang aanhoudt zal het niet lang duren voor het *Jump pad* aan de horizon opdoemt. *Jump pads* zijn duidelijk herkenbaar op de scanner als twee onafscheidelijke grijze stippen. De eerste grijze stip stelt het vierkante platform voor en de tweede stip de lange paal met daarop een lichtbol die met korte intervallen een blauw licht verspreidt.
Om gebruik te maken van een *Jump pad* moet men laag over het platform vliegen en dan de <J> toets indrukken.
In de speeltips hebben we een lijst van het aantal *Jump pads* per stad opgenomen en de kompasrichting die men vanuit het centrum van de stad moet volgen om ze te bereiken. Spelers met een zeer strekkende chronische afkeer van de grijze pagina's van het "Het Zwaardere Werk" kunnen desgewenst gebruik maken van de planeetkaart die men kan oproepen met het "MAP" commando. Dit commando wordt nader toegelicht in het hoofdstuk waarin we de instructies behandelen die men kan invoeren als de *Skimmer* geland is.



Je wordt onder vuur genomen

Na dit overzicht van alle instrumenten aan boord van het ruimteschip wordt het tijd om een eerste proefvlucht over de planeet te maken.
Om de *Gal-Corp* basis te verlaten moet men het "LAUNCH" commando intikken op het toetsenbord, gevolgd door

<RETURN>.

Zodra men de basis verlaten heeft kan men het spel pauzeren met de <←> toets. Om verder te spelen moet men de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken.

De *Skimmer* kan op de volgende wijze worden bestuurd:

Rechts <X> Links <Z>	of joystick rechts/links
Vermeerder de snelheid <;>	of joystick voorwaarts
Verminder de snelheid </>	of joystick achterwaarts
Laser <SPATIEBALK>	of vuurknop

De overige commando's kan men alleen via het toetsenbord invoeren.

<:>: Deze toets moet men indrukken om de *Skimmer* te laten klimmen. De mate waarin het toestel aan hoogte wint, kan men controleren op de hoogtemeter *(Height) in het statusscherm.*

<.>: Om het toestel te laten dalen moet men deze toets indrukken.

<L>and (landen): Om op de planeet te landen moet men eerst snelheid minderen. Daarna moet men het toestel laten dalen en vervolgens moet men de <L> toets indrukken. Als men de landing met een te hoge snelheid uitvoert, dan moeten de schilden de aanzienlijke klap opvangen en loopt men het risico om onderdelen van het toestel te beschadigen.

Om weer op te stijgen vanaf de planeet moet men het ''LAUNCH'' commando intikken.

<S>canner (radarscanner): Deze toets wordt gebruikt om over te schakelen van de lange-afstands radar naar de korte-afstands radar en omgekeerd. Het verschil tussen de lange en de korte- afstands radar kan men terugvinden in het hoofdstuk over het instrumentenpaneel.

<M>issile (raket): afvuren van een raket. Raketten kan men alleen afvuren als het vizier op een doel is ingesteld *(Targetted)*

<A>nti missile missile (anti raket raket): afvuren van een anti raket raket. Zodra de waarschuwing ''Robot Missile Fired'' op het communicatiescherm verschijnt is een vijandelijke raket onderweg naar de *Skimmer.* Men moet dan zo snel mogelijk de <A> toets indrukken om het vijandelijke projectiel te vernietigen.

<F>lares (fakkels): afvuren van een fakkel. Om de nachtelijke hemel kortstondig te verlichten kan men een fakkel afvuren.

<R>eport status (status rapport): Na het indrukken van de <R> toets brengt de computer verslag uit over de apparatuur aan boord van de *Skimmer.*

Als de laser, de scanner, de benzinetank, de computer en het infra-rood systeem intact zijn en naar behoren functioneren, dan wordt dit bevestigd door een ''OK'' mededeling achter de naam van het onderdeel. Indien één of meerdere onderdelen niet langer operationeel zijn, wordt dit door de computer gerapporteerd door een ''DAM(aged)'' (beschadigd) mededeling achter de naam van het desbetreffende onderdeel.

Volledigheidshalve voegen we hier aan toe dat alle beschadigingen die de *Skimmer* tijdens de vlucht oploopt gemeld worden op het communicatiescherm.

Onderaan het status rapport kan men zien hoe lang men nog moet wachten tot de zon opkomt.

<I>nfra red on/off (infra-rood aan/uit): Met deze toets kan men het infra-rood systeem naar believen in- of uitschakelen.

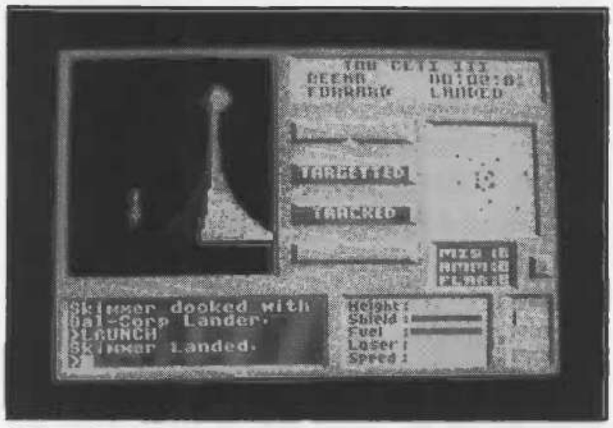
<V>iew change (verander de kijkrichting): Als men de <V> toets indrukt kan men de kijkrichting van de *Skimmer* veranderen. Aan de zijkanten en aan de achterkant van de *Skimmer* zijn geen vizieren en laserwapens gemonteerd.

Raketten kan men in de verschillende kijkrichtingen echter wel afvuren zodra de mededeling *Targetted* op de doelmelder verschijnt.

<J>ump pad: Als men gebruik wil maken van een *Jump pad* moet men de <J> toets indrukken op het moment dat men laag over het platform vliegt. Voor meer informatie zie beschrijving *(Automatische richting aanwijzers en het gebruik van de Jump pads)*Spelers die niet tevreden zijn met de

voorgeprogrammeerde keuze van de toetsen kunnen daar verandering in brengen door de ''KEYS'' instructie in te voeren als de *Skimmer* in een gebouw of op de planeet geland is.

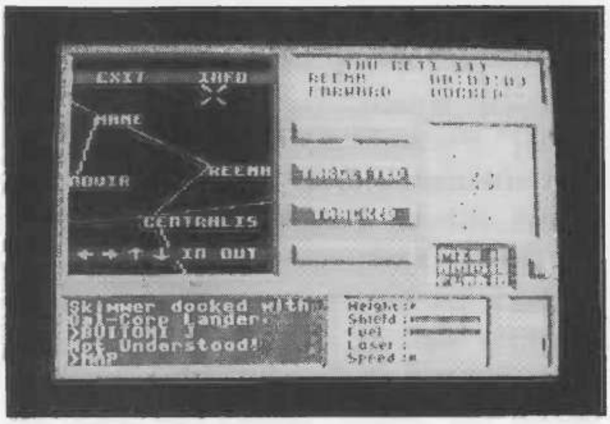
Dokkingsprocedure
Lezers die zich de dokkingsprocedure in het ruimtespel ''Elite'' nog herinneren hoeven niet ongerust te worden. Het dokken verloopt in dit spel gelukkig aanmerkelijk soepeler.
De gebouwen, waar men kan dokken, zijn aan alle kanten voorzien van zogenaamde luchtsluizen.
De luchtsluizen, die toegang geven tot het gebouw, kan men herkennen aan hun knipperende ruitjespatronen. Om te dokken moet men het gebouw langzaam naderen, zodat de luchtsluis voldoende in omvang kan toenemen om de *Skimmer* door te laten. Als men ervoor zorgt dat het knipperende vlak van de sluis precies in het midden van het beeldscherm blijft dan verloopt de dokkingsprocedure op rolletjes en bevindt men zich even later veilig en wel binnen in het gebouw.



Geland op Reema

Als de *Skimmer* aan de grond staat in een gebouw, of geland is op de planeet moet men complete woorden intikken om de gewenste instructies door de boordcomputer te laten uitvoeren. Alle commando's worden daadwerkelijk uitgevoerd door de <RETURN> toets in te drukken. Om een ellenlange beschrijving te vermijden hebben we de verklaring van de commando;s waar nodig uitgebreid met relevante informatie.
''NAME'' (Naam): de computers van de toekomst stellen terecht prijs op enige wellevendheid. Na het intikken van de ''NAME'' instructie kan men een naam intikken van maximaal 18 karakters. Op die manier weet de computer voor wie hij werkt en dat kan de verstandhouding aan boord alleen maar ten goede komen.
''PAD'' (Notitieblok): de opdracht die men als vrijwilliger voor de boeg heeft is uitzonderlijk riskant. Diegenen die er behoefte aan hebben avonturen aan een elektronisch dagboek toe te vertrouwen kunnen na het intikken van de ''Pad'' instructie hun schrijflust botvieren op deze kleine tekstverwerker die jammer genoeg een nogal beperkte capaciteit heeft van drie velletjes. Voor minder fantasierijke piloten is het kladblok een prima hulpmiddel om gegevens te noteren over planeten die ze bezocht hebben. Met de <F3> toets kan men de volgende pagina oproepen en om terug te bladeren naar een vorige bladzijde moet men de <F1> toets indrukken. Om het kladblok weer op te bergen moet men de <RUN/STOP> toets indrukken.
''NEW PAD'' (Nieuw kladblok): Met de ''NEW PAD'' instructie wist men alle gegevens uit op het kladblok.
''MAP'' (Kaart): Met het ''MAP'' commando kan men een kaart van de planeet op het scherm brengen. Om een bepaald gebied van de planeet van dichterbij te kunnen bekijken moet men het witte kruis met de joystick op het ''IN'' commando plaatsen en vervolgens de vuurknop indrukken. Desgewenst kan men ook de volgende toetsen gebruiken om het kruis te verplaatsen:
Links: <Z> Rechts: <X> Boven: <:> Beneden: <,> Vuurknop: <SPATIEBALK>
Om een groter gebied van de kaart te bestudereen moet men het kruis op het ''OUT'' commando plaatsen.
Door het kruis op één van de vier pijltjes te plaatsen, kan men de kaart in de gewenste richting verschuiven.
Om gegevens over een bepaalde stad op te vragen moet men het kruis op het ''INFO'' commando plaatsen. Op het communicatiescherm verschijnt dan de vraag: ''Which

city?" (welke stad). Daarna kan men de naam van de gewenste stad intikken op het toetsenbord.



Een detail van de kaart

Op het communicatiescherm verschijnen dan het aantal vroegere bewoners, de handelsnijverheid en de verdedigingssterkte van de stad. Na het indrukken van de vuurknop verschijnen de verschillende kompasrichtingen op het scherm met de namen van de steden die men via de *Jump pads* kan bereiken. Spelers die een hekel hebben aan dit archiefwerk kunnen een lijst met alle gegevens over de verschillende steden raadplegen die we in de speeltips hebben ondergebracht.

Met het "EXIT" commando kan men deze planetaire informatiebank verlaten.

"LOOK" (Kijk): deze instructie brengt de omgeving van het gebouw waar men zich bevindt weer in beeld.

"STATUS" (Status): na het intikken van de "STATUS" instructie brengt de computer verslag uit over de apparatuur aan boord van de *Skimmer.*

"PAUSE" (Pauze): met deze instructie kan men het spel pauzeren. Om verder te spelen moet men de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken.

"WAIT" (Wacht): deze instructie maakt het mogelijk om 5 aardse minuten of 1/12 van een Cetaanse omwenteling voorbij te laten vliegen. Dit op het eerste gezicht overbodig lijkende commando kan uitkomst bieden als men geen fakkels meer over heeft en het infra rood systeem beschadigd is. In dat geval kan men dit commando één of meerdere malen gebruiken om de zonsopgang te bespoedigen.

"QUIT" (Stop): in hopeloze situaties zit er vaak niets anders op dan het verlies manmoedig te dragen en opnieuw te beginnen. Na het intikken van deze instructie kan men een roemloos einde nog voorkomen door de <N>o toets in te drukken als antwoord op de vraag "Are you sure Y/N" (ben je zeker). De keuze is onherroepelijk als men de <Y>es toets indrukt.

Om opnieuw te beginnen moet men de <SPATIEBALK> indrukken.

"SIGHT ON / SIGHTS OFF" (vizier ingeschakeld / vizier uitgeschakeld): we bevelen het gebruik van het vizier van harte aan. Eerlijk gezegd kunnen we geen enkele reden bedenken om dit hulpmiddel uit te schakelen.

Het uitschakelen van het vizier wordt weliswaar beloond met een bredere kijk op de omgeving maar tegelijkertijd genadeloos afgestraft door de moeite die het kost om raketten op efficiënte wijze af te vuren naar levensgevaarlijke aanvallers.

"EQUIP" (bevoorraad): het "EQUIP" commando kan alleen gebruikt worden in *Civilian supply centres* (burger bevoorradingscentra) en in *Military supply centres* (militaire bevoorradingscentra).

In de *Civilian supply centres* kan men de *Skimmer* laten herstellen, brandstof bijtanken en fakkels laten installeren.

In een *Military supply centre* is alles voorhanden en kan men de voorraad raketten en anti raket raketten desgewenst aanvullen.

Om van de gewenste optie gebruik te maken moet men het witte kruis met de joystick of de bewegingstoetsen ter hoogte van de optie plaatsen en de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken. Met het "EXIT" commando maakt men het communicatiescherm weer vrij om andere instructies in te voeren.

"RODS" (staven): De staven die men nodig heeft om de reactor te sluiten, kan men in de sub-reactoren van de planeet vinden.

Als men een aantal staven verzameld heeft, kan men regelmatig proberen om een aantal halve staven in elkaar te puzzelen.

Laten we voorop stellen dat dit makkelijker is dan het lijkt.

Na het invoeren van het "RODS" commando verschijnen zes vierkantjes op het beeldscherm.
Door het kruis op één van de staven te plaatsen en de vuurknop in te drukken kan men de staaf verplaatsen naar één van de vierkanten. Als men dan de vuurknop weer indrukt verandert de groene achtergrond van het vierkant in een witte achtergrond en kan men met de staaf 'manipuleren'. Dit doe je door door het kruis op één van de pijlen te plaatsen en de vuurknop in te drukken.
Met de bovenste pijl kan men de staaf op zijn kop zetten.
De dubbele horizontale pijl wordt gebruikt om de staaf van links naar rechts te draaien. De dubbele pijl in de gekleurde vakjes wordt gebruikt om de kleur van de staaf te veranderen. De twee onderste pijlen worden gebruikt om alle staven van links naar rechts of van rechts naar links voorbij te laten schuiven. In de praktijk verloopt de operatie echter uiterst eenvoudig.
We raden de volgende methode aan:
Verzamel eerst alle staven. Plaats daarna zes willekeurige helften in de vierkantjes. Let niet op de verschillende kleuren, ze brengen je alleen maar in verwarring! Gebruik de onderste pijlen om de halve staven voorbij te laten schuiven.
Als je de indruk hebt dat één van de onderste halve staven in één van de bovenste halve staven past, kun je gaan experimenteren met de 3 bovenste pijlen. Zodra twee halve staven op een correcte manier worden samengevoegd verschijnt de volgende mededeling op het communicatiescherm: "Cooling rod solved". Herhaal de bovenstaande handelswijze tot alle staven verenigd zijn met hun wederhelft.
Om alle staven uit de vierkantjes te verwijderen moet men het kruis op de "WIPE" instructie plaatsen en de vuurknop indrukken. Als men slechts één halve staaf wil verwijderen moet men het "DROP" commando gebruiken.
Met het "EXIT" commando verlaat men dit gezellige puzzelhoekje.
"SCORE" (score): Na het opvragen van de score verschijnen de volgende onderdelen waarvoor men punt en krijgt:

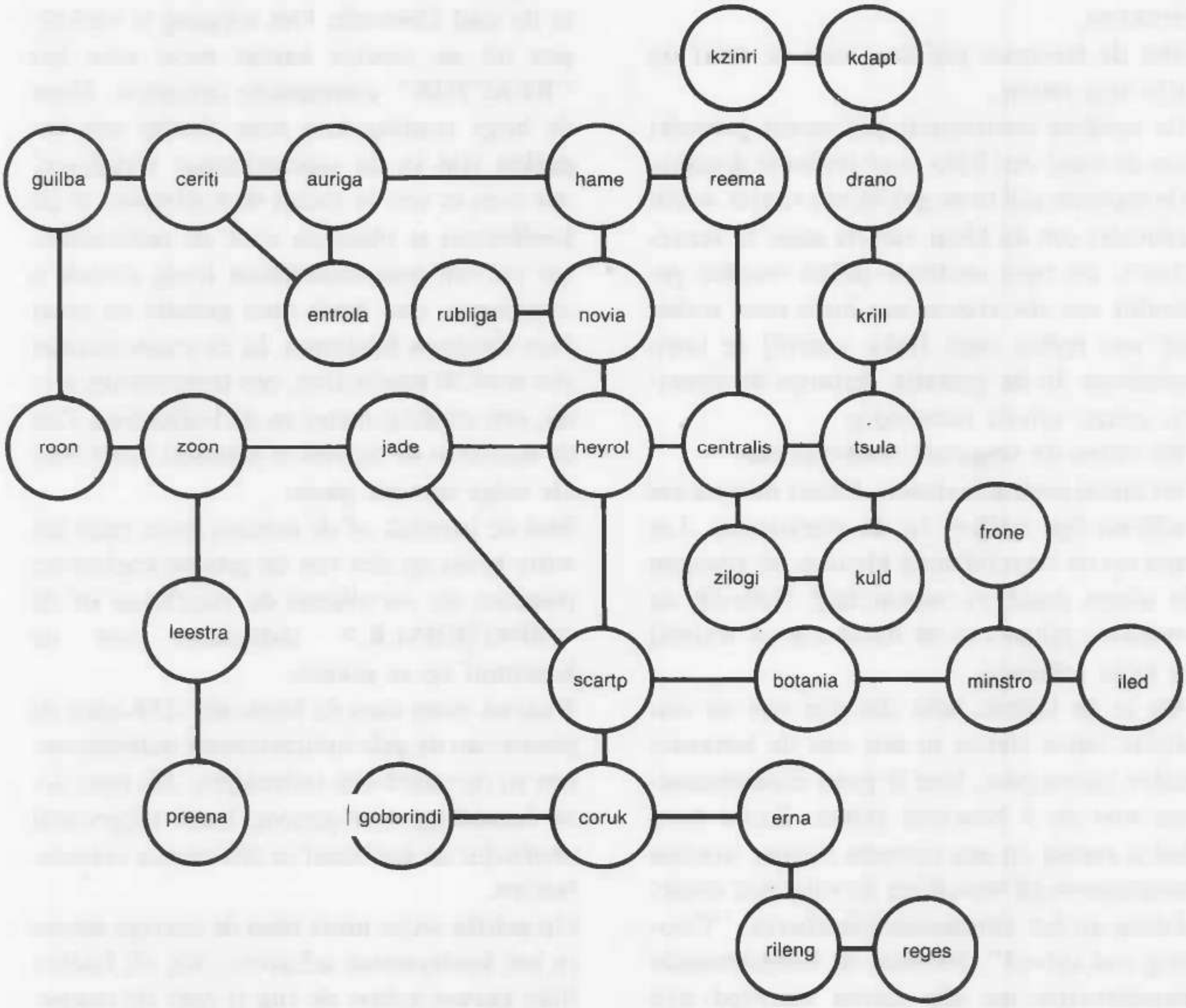
Parts found	aantal gevonden halve staven.
Rods Assembled	aantal samengestelde staven.
Rods Inserted	aantal geplaatste staven.
Robots Killed	aantal vernietigde robots.
Total Score	totale aantal punten.

"REACTOR" (reactor): De kerncentrale die gesloten moet worden kan men vinden in de stad *Centralis.* Om toegang te verkrijgen tot de reactor kamer moet men het "REACTOR" commando invoeren. Door de hoge straling kan men slechts een beperkte tijd in de reactorkamer verblijven. Als men er niet in slaagt de koelstaven in de koelbuizen te plaatsen voor de radioactiviteit tot een onaanvaardbaar hoog niveau is opgelopen, dan heeft men gefaald en moet men opnieuw beginnen. In de reactorkamer ziet men 20 koelbuizen, een temperatuurmeter, een stralingsmeter en de koelstaven. Om de staven in de buizen te plaatsen moet men als volgt te werk gaan:
Met de joystick of de toetsen moet men het witte kruis op één van de groene koelstaven plaatsen en vervolgens de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken om de koelstaaf op te pikken.
Daarna moet men de koelstaaf -158-naar de plaats van de gele indicatiestaaf manoeuvreren en de vuurknop indrukken. Als men deze handeling snel genoeg heeft uitgevoerd verdwijnt de koelstaaf in één van de reactorbuizen.
Op gelijke wijze moet men de overige staven in het koelsysteem schuiven. Als dit hachelijke karwei achter de rug is zakt de temperatuurmeter tot 0 en moet men de reactorkamer verlaten. Als beloning verschijnt dan een felicitatiemededeling op het communicatiescherm. Het spel is dan afgelopen.

Saven en laden van spelsituaties
Men kan een spelsituatie alleen saven als de *Skimmer* geland is in een gebouw of op de planeet.

Nadat men de ''SAVE'' instructie heeft ingevoerd kan men kiezen om de spelsituatie te saven op <D>iskette of <C>assette. Daarna moet men een naam van maximaal 28 karakters intikken en de <RETURN> toets indrukken.

Om een spelsituatie te laden moet men het ''LOAD'' commando invoeren en vervolgens de naam waaronder de spelsituatie werd gesaved. Na het indrukken van de <RETURN> toets wordt de gesavede spelsituatie geladen.



Speeltips

Nadat men het spel geladen heeft, moet men voor de grap eens een Engels woord van 4 letters intikken, beginnende met "F" en eindigend op "K". We hebben deze tip niet voor niets aan het begin van de speeltips geplaatst! De boordcomputer van de *Skimmer* straft deze belediging genadeloos af door het scherm zwart te kleuren en de speler te verplichten het spel opnieuw te laden.

Vermijd het om op onbewapende gebouwen te schieten. Op die manier lokt men een tegenaanval uit die meestal eindigt in het voordeel van de automatische verdedigers. Bovendien verspilt men op die wijze raketten en anti raket raketten die men beter kan bewaren tot men ze echt nodig heeft.

Als men tegen een onbewapend gebouw vliegt wordt dit door de stadsverdedigers eveneens geïnterpreteerd als een aanval.

Zodra men met meer dan één aanvaller moet afrekenen kan men het beste de korte afstand radar inschakelen. De aanvallers zijn dan als witte stippen zichtbaar op het radarscherm waardoor de tegenaanval effectiever kan worden uitgevoerd. In de praktijk komt het erop neer de dichtsbijzijnde aanvallers het eerst te vernietigen.

Als men snel genoeg reageert kan men een vijandelijke raket vernietigen met het laserwapen. Een raket die men zelf heeft afgevuurd kan men op die manier ook vernietigen.

Men mag nooit gebouwen onder vuur nemen waar men kan dokken.

Als men dit wel doet, wordt de toegang onherroepelijk gesloten!

Het gebruik van raketten moet men zoveel mogelijk beperken.

Het afvuren van deze projectielen is alleen zinvol als men tegelijkertijd door verschillende tegenstanders wordt aangevallen, of wanneer een aanvaller op korte afstand kan worden opgeblazen zodat hij onvoldoende tijd heeft om zijn ant raket raket installatie te gebruiken.

Als men gebruik maakt van een *Jump pad* kan men het beste de snelheid verlagen om te voorkomen dat men tegen zogenaamde *Sand hoppers* (zand springers) vliegt, die zich soms aan de uitgang van een *Jump pad* ophouden.

Om op effectieve wijze met *Sand hoppers* af te rekenen moet men de skimmer laten klimmen tot de rode balk van de hoogtemeter halverwege de meter staat. Op deze hoogte kunnen de dansende jojo's het laservuur het minst ontwijken.

Vliegende schotels *(Hunters MK I, MK II, MK III)* kan men het snelst aan diggelen schieten door de *Skimmer* te laten klimmen tot men het centrum van de vliegende schotel kan bestoken met laservuur.

Op sommige plaatsen liggen landmijnen. Landmijnen lijken op *Jump pads.* Vernietig deze mijnen vanaf grote afstand.

Een mijn, die dicht in de buurt van de *Skimmer* ontploft, put de verdedigingsschilden aanzienlijk uit.

Als men door een fort *(Fortress)* wordt aangevallen, raden we aan om de *Skimmer* tot stilstand te brengen en het fort vervolgens onder vuur te nemen met de laser. Het heeft weinig zin om raketten te gebruiken daar deze verdedigers steeds met anti raket raket installaties zijn uitgerust.

De controle torens *(Control towers)* kunnen wel met raketten vernietigd worden.

Voorzichtigheid is geboden bij de dokkingsprocedure.

Stippel een route uit die zo evenwichtig mogelijk is. Een bezoek aan een stad met een hoge verdedigingswaarde zal de voorraad raketten, anti raket raketten en fakkels meestal doen slinken als sneeuw voor de zon.

Na zo'n uitputtend bezoek is de mogelijkheid om uit te wijken naar een stad met een *Military supply centre* meestal meer dan welkom.

Als men de bijgeleverde kaart gebruikt en de gegevens over de verschillende steden bestudeert zal het niet al te moeilijk zijn om een gunstige route uit te stippelen.

Om te voorkomen dat men een aantal ste-

den opnieuw moet bezoeken, kan men het spel het beste saven in iedere subreactor waar men staven gevonden heeft.
In de volgende lijst kan men over de verschillende steden de volgende gegevens terugvinden:
Het bevolkingsaantal voor de evacuatie.
Trade : Handel.
Defences : Verdediging-
Low (laag),
Medium (middelmatig),
High (hoog),
Very high (zeer hoog).

Onder deze gegevens kan men zien in welke kompasrichtingen men eventuele *Jump pads* kan gebruiken en de soort *Supply centre* in iedere stad.

Tot slot vermelden we het aantal *rods* (staven) dat men in elke subreactor kan vinden.

KZINTI
Old Pop : 6000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord : Kdapt
Zuid :
Oost :
West :
Sup. centre : Military
Staven : 1

KDAPT
Old Pop : 4000
Trade : Heavy Ind.
Defences : High
Jump-pad
Noord :
Zuid : Drano
Oost :
West : Kzinti
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

DRANO
Old Pop : 2000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord : Kdapt
Zuid : Krill
Oost :
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

KRILL
Old Pop : 8000
Trade : Hydrophonics
Defences : Low
Jump-pad
Noord : Drano
Zuid : Tsula
Oost :
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

TSULA
Old Pop : 2000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord : Krill
Zuid : Kula
Oost :
West : Centralis
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

KULA
Old Pop : 2000
Trade : Light Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord : Tsula
Zuid :
Oost :
West : Zilogi
Sup. centre : Military
Staven : 1

CENTRALIS
Old Pop : 3000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Low
Jump-pad
Noord : Reema
Zuid : Zilogi
Oost : Tsula
West : Heyrol
Sup. centre : geen
Staven : 3

ZILOGI
Old Pop : 3000
Trade : Hydroponics
Defences : Low
Jump-pad
Noord : Centralis
Zuid :
Oost : Kula
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

HEYROL
Old Pop : 8000
Trade : Light Ind.
Defences : Hight
Jump-pad
Noord : Novia
Zuid : Scarth
Oost : Centralis
West : Jade
Sup. centre : Military
Staven : 1

NOVIA
Old Pop : 5000
Trade : Hydroponics
Defences : High
Jump-pad
Noord : Hame
Zuid : Heyrol
Oost :
West : Rubiya
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

RUBIVA
Old Pop : 2000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord :
Zuid :
Oost : Novia
West :
Sup. centre : Military
Staven : 1

HAME
Old Pop : 4000
Trade : Light Ind.
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Novia
Oost : Reema
West : Auriga
Sup. centre : Military
Staven : 1

REEMA
Old Pop : 12000
Trade : Hydroponics
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Centralis
Oost :
West : Hame
Sup. centre : Military
Staven : geen

JADE
Old Pop : 15000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Scarth
Oost : Heyrol
West : Zoon
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

AURIGA
Old Pop : 6000
Trade : Mining
Defences : High
Jump-pad
Noord :
Zuid : Entrola
Oost : Hame
West : Ceriti
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

ENTROLA
Old Pop : 6000
Trade : Hydroponics
Defences : Medium
Jump-pad
Noord : Auriga
Zuid :
Oost :
West : Ceriti
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

CERITI
Old Pop : 3000
Trade : Light Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord :
Zuid : Entrola
Oost : Auriga
West : Quilba
Sup. centre : Military
Staven : 2

QUILBA
Old Pop : 5000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord :
Zuid : Roon
Oost : Ceriti
West :
Sup. centre : Military
Staven : 1

ROON
Old Pop : 6000
Trade : Light Ind.
Defences : Low
Jump-pad
Noord : Quilba
Zuid :
Oost : Zoon
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : geen

ZOON
Old Pop : 7000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Leestra
Oost : Jade
West : Roon
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

LEESTRA
Old Pop : 9000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord : Zoon
Zuid : Preema
Oost :
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

PREEMA
Old Pop : 9000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord : Leestra
Zuid :
Oost :
West :
Sup. centre : Military
Staven : 1

GOBORINDI
Old Pop : 1000
Trade : Hydroponics
Defences : Low
Jump-pad
Noord :
Zuid :
Oost : Coruk
West :
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

CORUK
Old Pop : 9000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord : Scarth
Zuid :
Oost : Erma
West : Goborindi
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

ERMA
Old Pop : 3000
Trade : Hydroponics
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Rileny
Oost :
West : Coruk
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

RILENY
Old Pop : 4000
Trade : Mining
Defences : High
Jump-pad
Noord : Erma
Zuid :
Oost : Reyes
West :
Sup. centre : Military
Staven : 2

REYES
Old Pop : 4000
Trade : Light Ind.
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid :
Oost :
West : Rileny
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

SCARTH
Old Pop : 5000
Trade : Light Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord : Heyrol
Zuid : Coruk
Oost : Botania
West : Jad
Sup. centre : Civilian
Staven : 1

BOTANIA
Old Pop : 5000
Trade : Mining
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid :
Oost : Minstro
West : Scarth
Sup. centre : Civilian
Staven : geen

MINSTRO
Old Pop : 3000
Trade : Heavy Ind.
Defences : Very High
Jump-pad
Noord : Frome
Zuid :
Oost : Ilea
West : Botania
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

FROME
Old Pop : 9000
Trade : Hydroponics
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid : Minstro
Oost :
West :
Sup. centre : Military
Staven : 1

ILEA
Old Pop : 7000
Trade : Light Ind.
Defences : Medium
Jump-pad
Noord :
Zuid :
Oost :
West : Minstro
Sup. centre : Civilian
Staven : 2

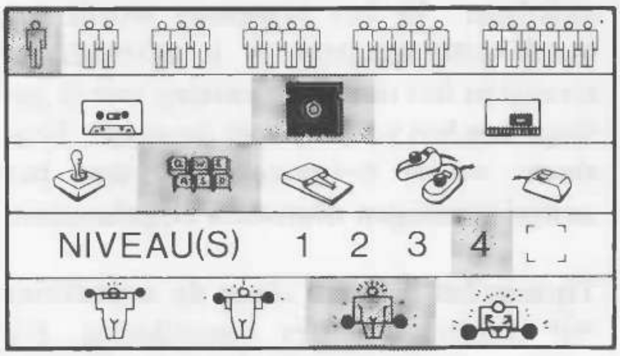
Zoals beloofd sluiten we de speeltips af met het hulpprogramma voor de cassetteversie van Tau Ceti. Als men dit programma gebruikt beschikt men over een onuitputtelijke voorraad raketten, lichtfakkels en anti raket raketten. Bovendien blijven de schilden intact. Succes!

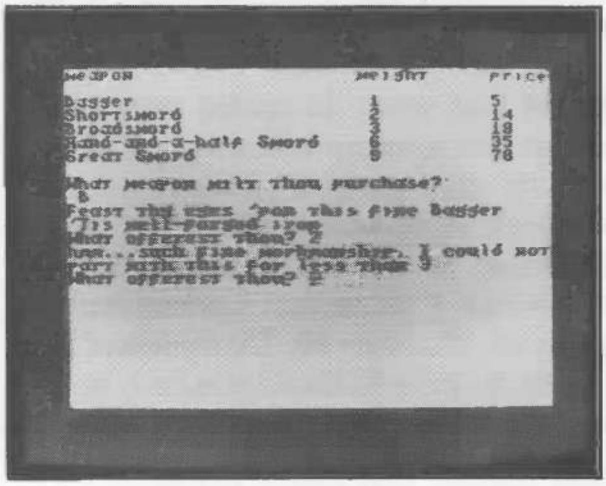
```
1 DATA169,1,168,170,32,186,255,981
2 DATA169,0,32,189,255,169,0,814
3 DATA32,213,255,169,197,141,245,
  1252
3 DATA3,169,2,141,246,3,76,640
5 DATA82,3,169,210,141,186,9,800
6 DATA169,2,141,187,9,76,0,584
7 DATA8,169,234,141,158,72,141,923
8 DATA159,72,141,160,72,141,221,966
9 DATA59,141,222,59,141,223,59,904
10 DATA141,71,59,141,72,59,141,684
11 DATA73,59,169,191,141,116,77,826
12 DATA76,64,1,0,0,0,0,141
13 DATA169,169,141,118,62,169,191,
   1019
14 DATA141,119,62,169,234,141,120,986
15 DATA62,141,121,62,141,122,62,711
16 DATA76,0,32,0,0,0,0,108
18 PRINTCHR$(147)"
   JUST A MINUTE..."
20 FORS=0TO11:T=0:FORY=0TO6
   :READA:T=T+A:POKE679+S*7
   +Y,A:NEXT
25 READA:IFT<>ATHENPRINT"ER-
   ROR IN LINE"S+1:END
30 NEXT
35 FORS=0TO3:T=0:FORY=0TO6:
   READA:T=T+A:POKE320+s*
   7+Y,A:NEXT
40 READA:IFT<>ATHENPRINT"
   ERROR IN LINE"S+13:END
45 NEXT
50 PRINT"INSERT AND REWIND
   TAU CETI TAPE"
60 PRINT"THEN PRESS ANY KEY"
70 POKE198,0
75 WAIT198,1
80 SYS679
```

TEMPLE OF APSHAI

EPYX

Ariolasoft





Doel

In dit spel moet je als onverschrokken ontdekkingsreiziger de onderaardse gewelven van een vervallen tempel afschuimen op zoek naar allerlei schatten. Intussen moet je talloze monsters verslaan die het op jouw leven gemunt hebben.

Inhoud

Het spel is gebaseerd op het beroemde bordspel Dungeons & Dragons. In het spel speel je de rol van een onverschrokken avonturier die belust is op het vergaren van grote rijkdommen. TEMPLE OF APSHAI is het eerste deel van een trilogie. Deel 2 is getiteld CURSE OF RA en het derde deel heet UPPER REACHES OF APSHAI.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen, start het avontuur in de herberg. Hier heb je de keus uit het zelf samenstellen van een karakter of dit aan de herbergier over te laten. De verschillende eigenschappen van een karakter zijn achtereenvolgens:

Intelligentie, Intuïtie, Mentale kracht (Ego), Kracht (Strength), Algehele gezondheid (Constitution), en Behendigheid (Dexterity). Wanneer men het uitzoeken van een karakter aan de herbergier overlaat, dan kiest deze geheel willekeurig voor bovengenoemde eigenschappen een waarde die tussen 3 en 18 ligt. Ook krijg je een aantal zilverstukken uitgereikt. Met dit kapitaal kan de ontdekkingsreiziger dan wapens, schilden, harnassen en zalfjes aanschaffen.

De wapens en andere verdedigingsmiddelen hebben ieder een bepaald gewicht. Het te dragen gewicht is afhankelijk van de kracht van de avonturier. Hierdoor kan het bijvoorbeeld voorkomen dat hij te zwak is om een groot zwaard te hanteren. De krachtigste wapens en de sterkste harnassen wegen het zwaarst en kosten de meeste zilverstukken. Over de prijzen moet hard worden onderhandeld met de herbergier.

Nadat alle gewenste artikelen zijn aangeschaft moet er uit drie snelheden voor de monsters worden gekozen (langzaam, gemiddeld of snel). Tenslotte

moet nog worden aangegeven welk niveau van de tempel men wil betreden (1 tot en met 4). Niveau 1 is het veiligste voor beginnende onderzoekers, terwijl niveau 4 alleen voor de zeer vergevorderden is weggelegd. De ontdekkingstocht begint op elk niveau altijd in kamer 1.

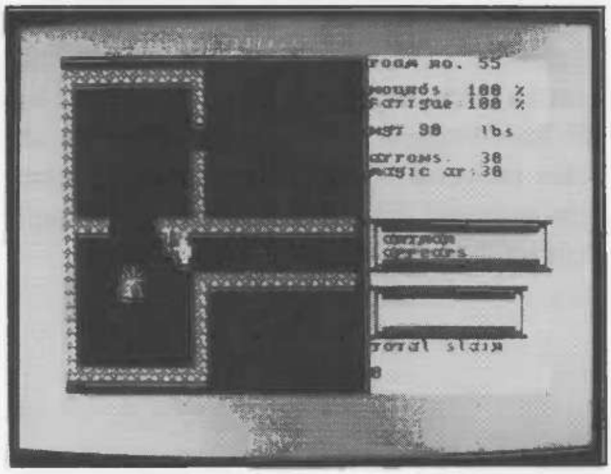
Vanaf hier moet de speler moederziel alleen alle gevaren trotseren. Elke kamer en elke gang is genummerd. Dit nummer is rechtsboven in het beeld zichtbaar. Het aantal vertrekken is voor de niveaus 1 tot en met 4 achtereenvolgens: 56, 57, 60 en 60. De monsters zijn ingedeeld in twee hoofdgroepen, te weten de rondzwervende monsters, en de monsters die zich in een bepaald vertrek ophouden. In totaal komen er 23 verschillende monsters voor in de tempel. Verder kan het gebeuren dat in bepaalde kamers een val is verborgen.

Wanneer men hierin loopt gaat dit ten koste van de conditie. Het beeldscherm is opgedeeld in twee helften, met links een overzicht van de onmiddellijke omgeving van de fortuinzoeker en rechts alle relevante informatie. In de linkerhelft van het beeldscherm zijn de muren, deuren en schatten zichtbaar.

De schatten hebben de vorm van gele kisten. Uiteraard is de avonturier ook zichtbaar in de vertrekken. Het verschijnen van een monster wordt aangekondigd door een geluidssignaal, en bloedstollende geluidseffecten begeleiden het gevecht. De monsters zijn uiterst gedetailleerd weergegeven, en ook het bloedend ter aarde storten van een dodelijk getroffen monster is zeer realistisch uitgevoerd. In het rechter gedeelte van het beeldscherm staan onder het nummer van het vertrek het percentage verwondingen (wounds) en vermoeidheid (fatique) vermeld. Let op, want het genoemde percentage geeft aan hoeveel er nog resteert. In het begin staan deze op 100%, terwijl een verwondingsfactor van 10% betekent dat men bijna is overleden. Vervolgens wordt het meegetorste gewicht vermeld in ponden, met daaronder het aantal normale en het aantal magische pijlen dat de avonturier nog heeft. De regels daaronder zijn gereserveerd voor de mededeling dat een monster is verslagen. Er zijn ook nog twee vensters zichtbaar. In het bovenste wordt gemeld welk monster er is verschenen, terwijl in het onderste verslag wordt gedaan van het verloop van de strijd. Tenslotte wordt helemaal onderaan het aantal verslagen monsters bijgehouden.

Tijdens het gevecht staan de avonturier vijf commando's ter beschikking. De veiligste strijdwijze is het afvuren van pijlen vanaf een grote afstand door het aanslaan van de toets <F> (fire) voor normale pijlen of <M> (magic) voor magische pijlen. Wanneer het monster tot op korte afstand is genaderd kan men dit op drie manieren met het zwaard te lijf gaan. Door toets <A> (attack) geeft men het een klap, <T> (thrust) biedt een grotere kans om het monster te raken, maar ook de eigen defensie is makkelijker te omzeilen. Deze beweging kost meer energie dan de vorige. Wanneer je verzwakt bent kun je nieuwe energie opdoen door alleen te verdedigen. Dit doe je met de toets <P> (parry). Het is nu zowel voor het monster als voor de speler moeilijker om een treffer te plaatsen. Het is ook mogelijk om tijdens het gevecht een zalfje aan te brengen (<H>) of een elixer te drinken (<Y>). Het is nu echter wel eenvoudiger voor het monster om je te verwonden, aangezien je je schild moet laten zakken. Ieder monster dat wordt verslagen verhoogt het aantal ervaringspunten van de speler. Afhankelijk van dit getal wordt het karakter sterker en moeilijker te verslaan. Wanneer je energie onvoldoende is om door te vechten verschijnt deze

mededeling op het scherm. De strijd kan ook worden vermeden door snel het vertrek uit te rennen. Het monster blijft dan wel op je wachten, en valt de eerstvolgende keer dat je het vertrek binnengaat aan. Natuurlijk kan een gevecht ook minder goed aflopen voor de speler. De dood is gelukkig niet in alle gevallen definitief, want binnen de tempel wordt het bewijs geleverd voor het bestaan van reïncarnatie. Als je niet wordt verslonden door een monster, loop je de kans gevonden te worden door een dwerg, een tovenaar of een priester. Voor hun bereidwillige medewerking moet alleen wel worden betaald. Als je door de dwerg Olias wordt gevonden is het letterlijk een zaak van je geld of je leven. Olias steelt namelijk al je zilverstukken, de vergaarde schatten en de magische voorwerpen. Wanneer je door de tovenaar Lowenthal wordt aangetroffen raak je alle magische voorwerpen kwijt, terwijl je je overige bezittingen mag behouden. Als je erg veel geluk hebt dan word je weer tot leven gewekt door de priester Benedic. Het enige dat hij in ruil voor je leven vraagt is een bijdrage aan de sekte wanneer je terugkeert in de herberg.
De verschillende vallen waarin je kunt lopen zijn, met daarachter vermeld op welk niveau deze voorkomen:



Je hebt nog voldoende pijlen op je boog om korte metten met de "Antman" te maken

Lelie: Deze bloemen verspreiden een giftige wolk die keelklachten veroorzaakt (1 en 4).
Naalden: Uit het slot schiet een naald die je hand verwondt (1 en 2).
Valkuil: Deze valkuil is ruim 3 meter diep (1, 2 en 3).
Speer: Een speer wordt met kracht uit een kast gestoken (1, 2 en 4).
Schimmel: De schimmel veroorzaakt een enorme hoestbui (1).
Plafondval: Uit het plafond valt een scherp mes (2).
Kruisboog: De kruisboog schiet een pijl af wanneer je de kamer binnengaat (2).
Instorting: Je wordt getroffen door losrakend gesteente (3).
Dolk: Een stiletto waarvan de punt is ingesmeerd met gif schiet tevoorschijn (4).
Vuur: Een vlammenzee schiet je tegemoet (4).

Tegen al deze vallen bestaat geen verweer. Het enige dat gedaan kan worden om ze te ontlopen is het onderzoeken van een kamer wanneer je deze binnen bent gegaan. Dit doe je door op de toets <S> (search) te drukken. De plaats van de vallen wordt hierdoor getoond, zodat je deze kunt vermijden. Bijna alle handelingen die je verricht kosten energie. De hoeveelheid verbruikte energie is afhankelijk van het gewicht dat wordt gedragen, de mate van verwonding, en de karaktereigenschappen. De verbruikte energie kan op vier manieren worden aangevuld. Door niets te doen, door de toets <0> aan te slaan, door zalf te gebruiken (<H>), of door een elixer in te nemen (<Y>). Deze laatste twee akties zorgen ook voor het genezen van verwondingen. De zalf kan in de herberg worden aangeschaft, terwijl de elixers uitsluitend in de catacomben zijn te vinden. Het lopen gebeurt door het indrukken van een van de toetsen <1> tot en met <9>. Met deze toetsen kan men de loopsnelheid bepalen. Hoe sneller men loopt, des te sneller raakt men uitgeput. De looprichting kan worden veranderd door <L> (links), <R>

(rechts) of <V> (rechtsomkeert) aan te slaan. Om een gevonden schat op te rapen moet men daar vlak naast staan en de toets <G> (grijpen) indrukken. Dit is de enige manier om er achter te komen wat de schat inhoudt. Niet iedere schat is direct zichtbaar wanneer je een vertrek binnenkomt. Sommige schatten zijn zo goed verborgen dat je ze pas opmerkt als je er met je neus boven op staat. De munteenheid in Apshai is het Zilverstuk (ZS). In het spel zijn ook schatten verstopt die uit koper of goud bestaan.
De wisselkoersen hiervoor zijn: 10 koperstukken = 1 ZS en 1 goudstuk = 10 ZS. Voorts hebben de sieraden en edelstenen een bepaalde waarde die afhankelijk van de grootte en de schoonheid ligt tussen 100 ZS en 5000 ZS. Uitzondering hierop vormen de koperen staven (20 ZS) en de zilveren pijlen (1 ZS). Laatstgenoemde pijlen hebben ook een magische kracht. Sommige schatten verdienen een korte toelichting. Dit zijn bijvoorbeeld de lelies, die als elixer dienst kunnen doen, een magische cape die een goede bescherming biedt tegen verwondingen, magische laarzen waardoor men zich sneller kan verplaatsen, magische wapens, boeken en talismannen. Met uitzondering van de boeken en wapens, gaat het effect van de magische voorwerpen voorgoed verloren wanneer men deze buiten de tempel brengt. Niet alles wat blinkt is echter goud, zodat het kan gebeuren dat een opgeraapte schat waardeloos blijkt te zijn. Het is natuurlijk een verspilling van energie om deze rommel mee te sjouwen. Om dit afval achter te laten druk je de toets <D> (drop) in. De computer vraagt nu het nummer van de schat die je wilt achterlaten. Het nummer moet altijd uit twee cijfers bestaan. Schat nummer 3 wordt in dit geval dus nummer 03. In sommige vertrekken kan men ook nog geheime deuren vinden. Dit doet men door met het gezicht naar de te onderzoeken muur te gaan staan en vervolgens de toets <E> (examine) aan te slaan. Geheime deuren verschijnen niet altijd na het eerste onderzoek, dus in sommige gevallen moet de muur vaker worden bekeken. Zowel voor het openen van een geheime- als van een normale deur dient het commando <O> (open) te worden gegeven. De avonturiers die de tempel binnen zijn gegaan beschikken over een scherp oor. Door het aanslaan van <Q> (query) kan de aangrenzende kamer worden onderzocht op de aanwezigheid van monsters, zelfs dwars door deuren en muren heen. Het is echter niet voor 100% zeker dat wanneer er niets is te horen er geen monster aanwezig is. Gelukkig zijn niet alle monsters erop uit om je te verslinden. Met sommigen kan de avonturier spreken door de toets <!> in te drukken. In dit geval bestaat de kans dat het monster je vrije doorgang verleent, op voorwaarde dat je de schat in deze kamer onaangeroerd laat. Mocht je deze belofte echter niet nakomen, of het monster aanvallen, dan zal het je genadeloos najagen. Om de bezittingen te bekijken druk je de <I> (inventory) in. Het spel kan worden gesaved door gelijktijdig de toetsen <SHIFT> en <P> in te drukken.

Speeltips

Ondanks het feit dat het saven van het spel op de Temple of Apshai diskette zelf kan gebeuren is het, om rampen te voorkomen, aan te raden dit op een aparte diskette te doen. Deze diskette moet dan wel eerst zijn geformatteerd op de gebruikelijke manier.

Probeer tijdens de gevechten niet in paniek te raken. De monsters zijn namelijk niet al te slim, en het duurt even voordat het tot ze is doorgedrongen dat ze zijn overleden. Doordat gedurende het gevecht de speler en het monster om en om een klap uitdelen kan het gebeuren dat het laatst gegeven commando niet onmiddellijk wordt uitgevoerd. Dit commando blijft dan in het geheugen staan totdat de speler weer aan de beurt is. Op deze manier kan je dus je laatste magische pijl afschieten op een monster dat inmiddels niet meer leeft, hetgeen natuurlijk uiterst slordig is.

Wanneer je alle vertrekken hebt doorzocht en alle schatten hebt verzameld, kun je terugkeren naar de herberg. Hier kun je de gevonden schatten verkopen en het geld investeren in een betere uitrusting. Vervolgens kun je hetzelfde niveau nogmaals binnengaan om zoveel mogelijk monsters te verslaan. Nieuwe schatten zul je niet meer vinden, maar de ervaringspunten zullen hard nodig blijken te zijn op de hogere niveaus.

Het tekenen van een kaart is door het ontbreken van een pauzetoets een gevaarlijke bezigheid omdat de monsters zich van deze werkzaamheden niets aantrekken. Het is niettemin aan te raden desnoods een paar levens op te offeren want een goede kaart heeft enorme voordelen. Een kaart van niveau 2 is als voorbeeld opgenomen.

Het is natuurlijk zeer verleidelijk om bij het zelf samenstellen van een karakter alle eigenschappen de maximale waarde van 18 punten toe te kennen, en de opgebouwde ervaring op 900.000 punten te stellen, vervolgens te kiezen voor de beste bewapening en harnassen, 90.000 elixers en 60 magische pijlen mee te nemen. Probeer deze verleiding echter te weerstaan, want dit is de beste manier om het spel grondig om zeep te helpen.

Deel twee uit de trilogie is getiteld "UPPER REACHES OF APSHAI". Deze uitbreiding op het spel biedt de avontuurlijk ingestelde spelers vier extra niveaus om te ontdekken. Om dit deel te spelen moet eerst de TEMPLE OF APSHAI diskette worden geladen en na de vraag 'Is thy data-disk present?" de diskette worden gewisseld. Het is geen goed idee om de bestanden van deze diskette naar de TEMPLE OF APSHAI diskette te saven, aangezien er dan onherroepelijk een of meerdere niveaus van de diskette worden gewist. De reis voert nu niet langer door ondergrondse gewelven. Niveau 1 bestrijkt de uitgebreide tuincomplexen die bij de herberg horen en heeft 45 locaties. In niveau 2 wordt het huis van Merlis, dat uit 21 kamers bestaat, aan een nader onderzoek onderworpen. Niveau 3 bestaat uit 34 vertrekken, en wordt gevormd door de kelder van de dwerg Olias. Niveau 4 tenslotte beslaat de 56 locaties waaruit het klooster van Benedic bestaat. Verder zijn als aanvulling op de reeds bekende, een aantal nieuwe vallen aangebracht. Deze zijn, met daarachter het niveau waarin ze voorkomen:

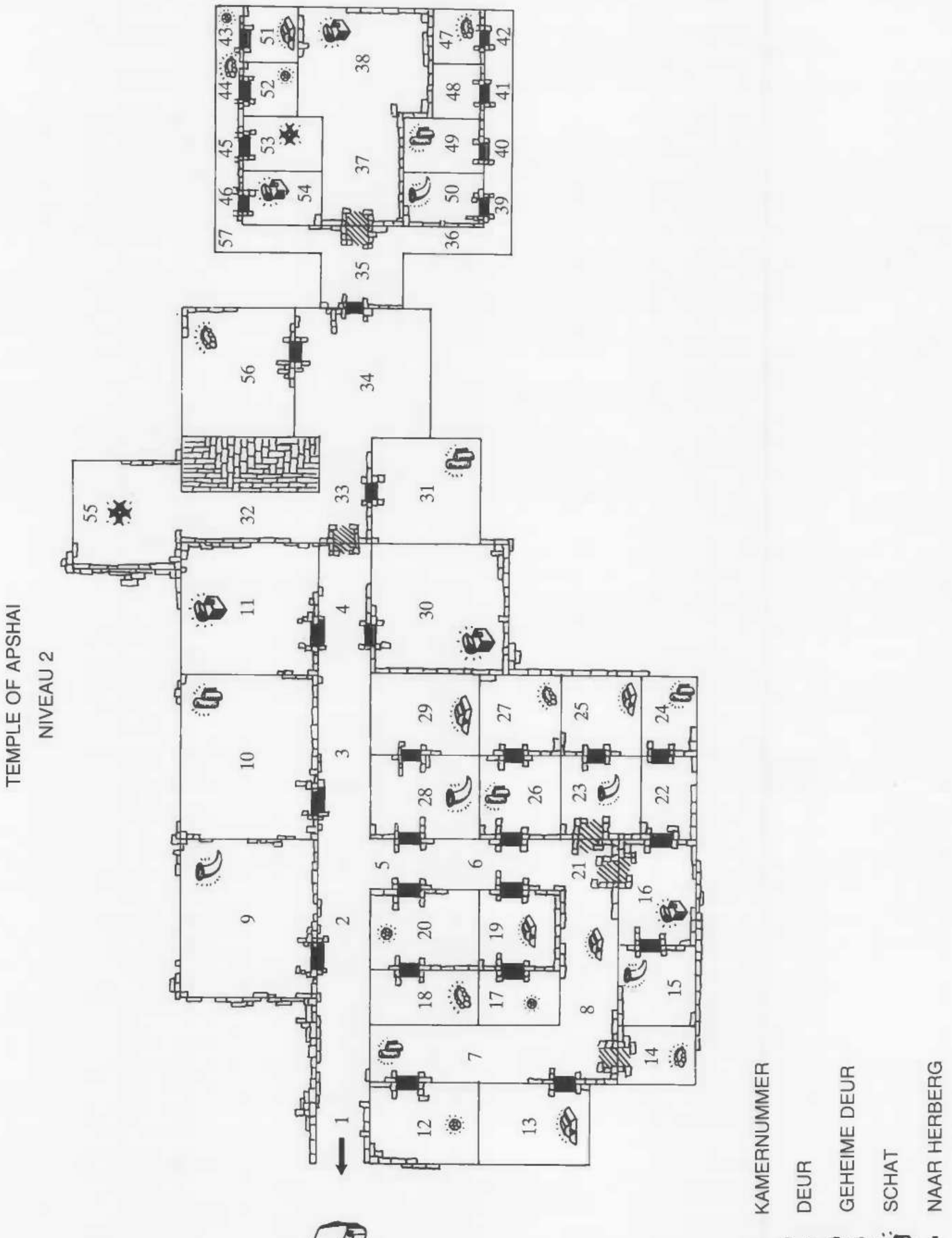
Stof: Niet erg schadelijk, maar je moet niet meer zo lopen sloffen (1 en 4).

Vliegen: Die kom je tegen in de buurt van afval (1).

Kruipende slijmbal: Dit is een levensgevaarlijk slak-achtig wezen dat altijd een onverzadigbare honger heeft (3).

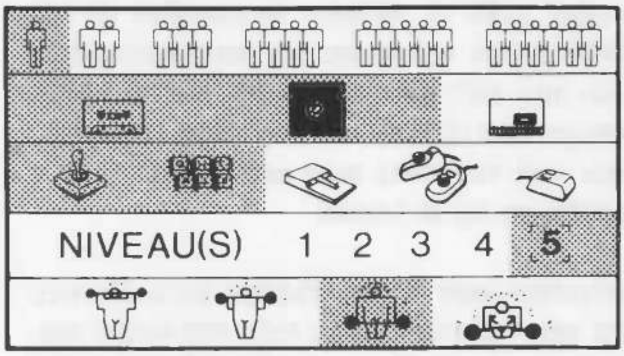
De schatten zijn minder waardevol dan die uit de gewelven van de tempel van Apshai, maar eenmaal op dit niveau aangeland gaat het de avonturier voornamelijk om het verwerven van meer ervaringspunten en roem. De commando's en spelregels zijn gelijk aan die van de TEMPLE OF APSHAI.

Het laatste deel van de trilogie "Temple of Apshai" draagt de titel "CURSE OF RA". Ook hiervoor geldt dat het eerst laden van de Temple of Apshai diskette nodig is. Het aantal monsters is met maar liefst 14 nieuwe exemplaren uitgebreid. Ze leven in de vier nieuwe niveaus die deze uitbreidingsset te bieden heeft. Het eerste van deze niveaus (die merkwaardigerwijze zijn genummerd van 2 tot en met 5) wordt gevormd door 25 locaties in de woestijn en in de legendarische "Well of Forever". Het hoofddoel van deze tocht is het opsporen van de beroemde "Glyphstone". De avonturen in het tweede niveau (level 3 dus) spelen zich af in en rond het beeld van en sfinx. In totaal zijn hier niet minder dan 52 vertrekken in kaart te brengen. De meest waardevolle schat die hier is te vinden is een massief gouden beeld van een jakhals. De waarde hiervan is 1.000 zilverstukken. Het volgende niveau (level 4) bestaat uit maar liefst 60 vertrekken in een pyramide. Ergens op een altaar zijn drie grote robijnen te vinden met een totale waarde van 9000 zilverstukken. In het laatste niveau treed je de Tempel van Ra binnen. Deze aan de Egyptische zonnegod gewijde tempel bestaat uit 42 locaties. Het voorwerp waar je grootste belangstelling naar uit gaat is hier een altaar van platina. De opbrengst hiervan wordt geschat op een bedrag van 10.250 zilverstukken. De talrijke vallen die je in deze vier niveaus zult tegenkomen zijn allemaal reeds oude bekenden uit de voorafgaande twee delen van de trilogie.


TEMPLE OF APSHAI
NIVEAU 2
25 KAMERNUMMER
DEUR
GEHEIME DEUR
SCHAT
NAAR HERBERG

TERRAMEX

Grand Slam Entertainment Ltd. Pete Harrap & Shaun Hollingworth HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel moet men een professor vinden die als enige in staat is om een schild te bouwen dat nodig is om de inslag van een asteroïde op aarde te voorkomen.

Beschrijving

Terramex is één van die avontuur-platformspellen die met kop en schouders boven de massa in dit spelgenre uitsteken. Het thema werd in een luchtige tekenfilmstijl uitgewerkt en daardoor is het een spel dat eerder vertedert dan verbaast.
Minder opgetogen waren we over het feit dat het spel duidelijk voor de Engelse markt ontwikkeld werd. De woordgrappen en de dubbele betekenis van een aantal voorwerpen die men in het spel nodig heeft, vereisen een redelijke kennis van de Engelse taal.
Afgezien van dit, voor Engelse software vaak typerende, chauvinisme blijft Terramex gelukkig voldoende sterke punten overhouden om te worden opgenomen in ''Het Zwaardere Werk''.
Liefhebbers van avonturenspellen raden we aan om eerst kennis te nemen van het onderstaande verhaal dat aan het spel voorafgaat. Platformspel-fanaten die meteen willen springen, vliegen, duiken, vallen en weer opstaan kunnen meteen aan de slag na het lezen van *"De Opdracht"*.

Het Verhaal...

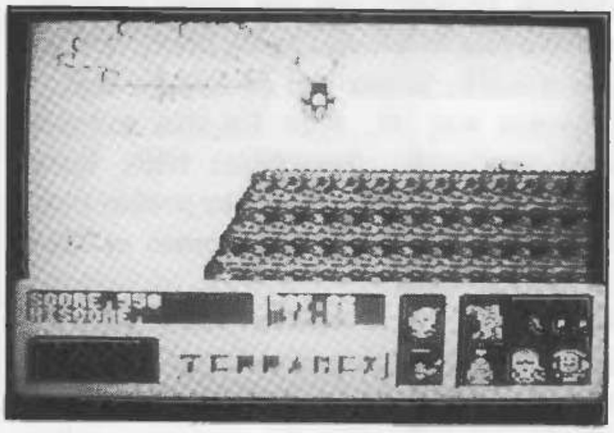
''... en nu is het dan zover, heren'', concludeerde graaf Darnit. ''Professor Eyestrain verdween twintig jaar geleden van het wetenschappelijk toneel nadat hij door de knapste koppen ter wereld was uitgehoond omwille van zijn voorspelling dat een reusachtige asteroïde tegen de aarde zou botsen. Nu kunnen we de asteroïde niet langer waarnemen en alleen Eyestrain kan hem vernietigen. We moeten hem vinden!''
''Hoeveel tijd rest ons?'' vroeg de uienverkoper Henri Beaucoup, Frankrijks meest gevreesde duellist nadat hij een man gedood had die hem alleen maar de weg had gevraagd. ''Niet lang Henri'', moest graaf Darnit toegeven. ''Enige uren ..., in het beste geval!''
Wilbur Fortisque-Smithe, een telg uit een Engelse, adelijke familie die zijn kundigheid als cricket speler al lang niet meer hoefde te bewijzen, maakte een grapje en stak een dunne elegante sigaar op. Er was geen situatie te bedenken waarvan hij de humor niet inzag.
De Japanse meester in de oosterse vechtsporten, Wu Pong viel de graaf bij: ''We moeten snel handelen Darnit'', zei hij.

''Flitsend snel'', bulderde Big John Caine, de Amerikaanse berenjager, terwijl hij naar de elf fototoestellen staarde die de Japanner om zijn nek droeg.
''Maar waar beginnen we?'', vroeg Hans Kruche, de nauwgezette Duitser, in een poging om de conversatie in een realistischer sfeer te drukken. ''We hebben geen idee waar die man zich bevindt''.
''Dat hebben we wel Hans'', glimlachte Darnit. ''Eyestrain werd het laatst gesignaleerd in het gebied der hoge bergen, waar de beschaving nog niet is doorgedrongen. Een wereld die bevolkt wordt door de voortbrengselen van een op hol geslagen evolutie: prehistorische vogels, zure regen, giftige slangen en gruwelijke mutaties, die waarschijnlijk door professor Eyestrain zelf werden ontworpen. Eén man, zonder uitrusting, zou er misschien in kunnen slagen de professor over te halen om de aarde te redden.''
Enige tellen lang heerste er een algehele stilte en toen, met de moed die geboren wordt uit ontelbare kuchen en het schrapen van de keel klonk het als uit één man.
''... in de belangrijkste cricketmatch voor donderdag!
... moet ik een oogje in het zeil houden tijdens de uienoogst, anders...
... nooit veel vertrouwen gehad in parachutes en mijn sporen moeten opnieuw verchroomd worden...
...een internationaal origami kampioenschap in Tokio.
... een parade en een litteken duel...''

Darnit glimlachte. ''Wel, iemand zal zich toch moeten opofferen of we zullen het geen van allen overleven! Dus, wie biedt zich aan als vrijwilliger, of trekken we een strootje?''

De Opdracht
Nadat men het spel geladen heeft, moet men één van de ontdekkingsreizigers selecteren. Deze vrijwilliger, en een groep dragers, moeten door het landschap reizen en trachten professor Eyestrain te vinden. Als men Eyestrain gevonden heeft zal de professor een aantal voorwerpen aan de dragers vragen waarmee hij het schild kan bouwen. Voorwerpen die door andere expedities werden achtergelaten kan men verzamelen door er overheen te wandelen. Een voorwerp dat in het bezit is van een drager, kan makkelijk gebruikt worden wanneer men het nodig heeft. Iedere ontdekkingsreiziger heeft een sleutelvoorwerp nodig om de zoektocht te volbrengen. Alle instructies die men een karakter geeft worden door het karakter opgevolgd; zelfs de minder verstandige die de held zullen aanzetten tot hoofdschudden. Als men zich geen raad weet kan men hulp vragen aan de held die dan soms zal aangeven welk voorwerp men nodig heeft om een probleem op te lossen.

Alvorens men de onderzoeker kiest die men op pad wil sturen, kan men een keuze maken uit geluidseffecten of muziek tijdens het spel. Als het spel eenmaal gestart is, kan men deze keuze niet meer wijzigen, tenzij men opnieuw begint. Om de muziek uit te schakelen en de geluidseffecten in te schakelen, moet men de <F1> toets indrukken. De tegengestelde keuze voert men in door de <F3> toets in te drukken.
Nadat het spel geladen is, verschijnt een deel van het landschap op het scherm.
Onder het landschap, in het midden van het scherm, geeft een klok de beschikbare tijd in dagen, uren en minuten. Binnen deze tijd moet de zoektocht tot een goed einde worden gebracht. In asteroïde tijd gerekend, beschikt men over dertig dagen om de professor te vinden.



Een ballontochtje

Men start het spel met vier levens. Als men

een leven verliest, blijft de klok echter verder aftellen vanaf het tijdstip waarop men een leven verloor. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, kan men het karakter naar links of naar rechts verplaatsen. De held blijft ter plaatse springen als men alleen de vuurknop indrukt. Om de held over een korte afstand naar links of naar rechts te laten springen moet men de vuurknop indrukken en tegelijkertijd de joystick naar links of naar rechts bewegen. Op sommige plaatsen kan men het karakter laten klimmen door de joystick naar boven te bewegen en om de onderzoeker te laten afdalen moet men de knuppel naar beneden bewegen. Voorwerpen kan men oppakken door er overheen te lopen.

Een voorwerp kan alleen gebruikt worden indien het zichtbaar is in het rechthoekje waarin het karakter wordt afgebeeld. De overige voorwerpen die men niet gebruikt bevinden zich bij de dragers. Maximaal drie voorwerpen die in het bezit zijn van de dragers worden op het scherm getoond. Indien men de overige voorwerpen wil controleren of gebruiken moet men de toets <1> of <2> indrukken. Het voorwerp dat men wil gebruiken moet men door middel van deze toetsen naar de rechterkant van de driehoek verplaatsen en vervolgens de <S>*wap* (ruil) toets indrukken. Door de <T>*hink* (denk) toets in te drukken kan men het karakter over een probleem laten nadenken. Om het spel vroegtijdig te beëindigen moet men de <SHIFT> en <RUN/STOP> toetsen indrukken.

De bovenstaande commando's geven de besturingswijze aan als men een aantal toetsenbordcommando's vervangt door het gebruik van de joystick. In de onderstaande tabel hebben we uitsluitend de commando's opgenomen die men via het toetsenbord kan invoeren.

Commando's:

Muziek inschakelen	<F1>
Geluidseffecten inschakelen	<F3>
Beëindigen van het spel	<SHIFT> en <RUN/STOP>
Nadenken	<T>
Rechts verplaatsen van de dragers	<2>
Links verplaatsen van de dragers	<1>
Springen	<SPATIE-BALK>
Afdalen	<L>
Klimmen	<P>
Naar links lopen (springen)	<Z>
Naar rechts lopen (springen)	<X>

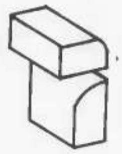
De volgende voorwerpen spelen in het spel een, al dan niet belangrijke, rol:



Acme expanding bridge
Uitrolbare brug



Unicycle
Eénwieler



Flashgun
Flitspistool



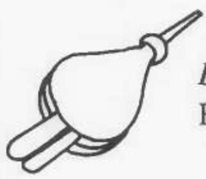
Spurs
Sporen



Party manifesto
Politiek manifest



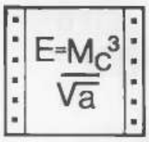
Cricket ball
Cricket bal



Bellows
Blaasbalg



Switch
Hendel



Secret formula
Geheime formule



Anti radiation pins
Anti-straling buttons



Cup of tea
Kop thee



Energy crystal
Energie kristal



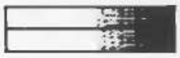
Balloon
Ballon



Gunpowder
Buskruit



Silver Cross
Zilveren kruis



Silver lining
Zilveren randje



Flute
Fluit



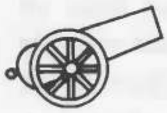
Atomic pile
Radioactief afval



Trampoline
Trampoline



Red button
Rode knop



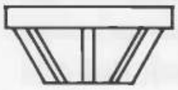
Cannon
Kanon



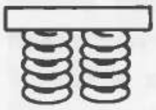
Battery
Batterij



Coat hanger
Kleerhanger



Bucket
Mand



Spring
Springveer



Umbrella
Paraplu



Beer barrel
Biervat



Vacuum cleaner
Stofzuiger

Speeltips

We hebben de speeltips in twee delen opgesplitst. In het eerste deel geven we alleen de functie van de verschillende voorwerpen. Lezers die er dan nog niet uitkomen kunnen in laatste instantie het tweede deel inkijken. In het tweede deel lossen we het spel stap voor stap op. Toch zouden we er voor willen waarschuwen om al te snel gebruik te maken van het tweede deel van de speeltips. Terramex is met een beetje gezond verstand en veel goede wil oplosbaar zonder het gebruik van de grijze pagina's.

Acme expanding bridge (Uitrolbare brug)
Met dit voorwerp kan men een uitrolbare brug aanleggen.
Unicycle (Eénwieler)
De éénwieler wordt gebruikt om over een draad te rijden.
Flashgun (Flitspistool)
Met het flitspistool kan men een monster doden.
Spurs (Sporen)
De sporen worden gebruikt om het springpaard te berijden.
Party manifesto (Politiek manifest)
Met dit manifest kan men de ballon van lucht voorzien.
Cricket ball
De cricket bal wordt gebruikt om hendels te raken.
Bellows (Blaasbalg)
Door middel van de blaasbalg kan men de ballon besturen.
Switch (Hendel)
De hendel wordt gebruikt om het kabelmandje te roepen.
Secret formula (Geheime formule)
Met de geheime formule kan men een brug bouwen.
Anti radiation pins (Anti-straling buttons)
De anti-stralings buttons beschermen tegen het radio-actieve afval.
Cup of tea (Kop thee)
De kop thee wordt niet gebruikt doch moet wel worden meegenomen.
Energy crystal (Energie kristal)
Dit kristal voorziet de *transporter* van energie.
Balloon (Ballon)
De ballon wordt gebruikt om op een hoge berg te landen.
Gunpowder (Buskruit)
Als je het grootste kruitvat in het kanon stopt, word je precies ver genoeg afgevuurd. Het middelgrote kruitvat vuurt je te ver en dat kost een leven. Het kleinste kruitvat heeft geen functie maar moet voor alle zekerheid toch worden meegenomen.
Silver Cross (Zilveren kruis)
Met het zilveren kruis kan men de vampier verjagen.
Silver lining (Zilveren randje)
Het zilveren randje moet bewerkt worden om een zilveren kruis te maken.
Flute (Fluit)
Met de fluit kun je rustig voorbij de slangen lopen.
Atomic pile (Radioactief afval)
Het radioactieve afval heeft geen nut maar je moet het toch bij je hebben.
Trampoline (Trampoline)
Door middel van de trampoline kun je hoog genoeg springen om een hoger gelegen verdieping te bereiken.
Red button (Rode knop)
De rode knop heeft geen functie maar men moet de knop toch meenemen.
Cannon (Kanon)
Met het kanon en het juiste kruitvat kun je voorbij een hindernis vliegen.
Battery (Batterij)
De batterij heeft geen nut maar moet toch worden meegenomen.
Coat hanger (Kleerhanger)
De kleerhanger heeft geen nut maar men moet hem wel meenemen.
Bucket (Mand)
Het mandje brengt je over een diepe kuil.
Spring (Springveer)
Door middel van de springveer kun je op een hoger niveau van een berg terechtkomen.
Umbrella (Paraplu)
De paraplu wordt als valscherm gebruikt.
Beer barrel (Biervat)
Het biervat heeft geen functie maar moet

toch gevonden worden
Vacuum cleaner (Stofzuiger)
De stofzuiger wordt gebruikt om naar het wolkendek te vliegen.



De blaasbalg heb je nodig

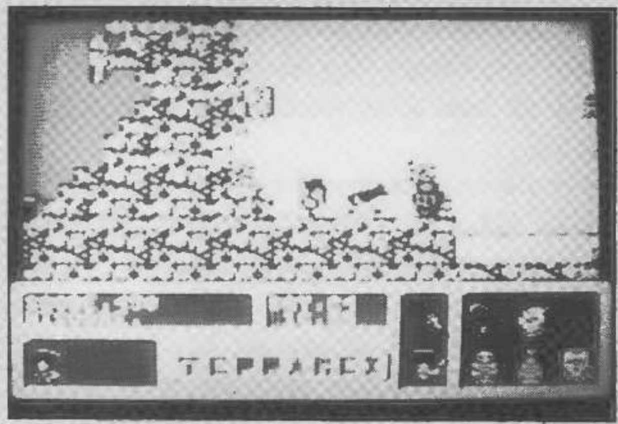
Tips deel II

In het nu volgende deel van de speeltips leggen we stap voor stap uit hoe men het spel kan oplossen.
Het eerste voorwerp dat men nodig heeft is de stofzuiger waarmee men naar het wolkendek kan vliegen. Op het wolkendek moet men de stofzuiger weer aan een drager geven zodat men naar links kan lopen en springen. Als men op het wolkendek naar rechts loopt ziet men al snel de uitrolbare brug op een pilaar liggen, deze brug moet men meenemen (pas op voor de zure regen). Vervolgens moet men verder naar rechts totdat men het politiek manifest op een wolk vindt. Aan de voet van de eerste pilaar, die men naar rechts wandelend tegenkomt, ligt de zilveren staaf. Op de eerstvolgende wolk naar rechts vindt men de éénwieler. De paraplu vindt men op de laatste pilaar aan de rechterkant van het wolkendek. Zodra de dragers deze voorwerpen in hun bezit hebben, moet men terug naar de plaats waar men in het wolkendek kwam. De wolk waarop het grote kruitvat staat kan men bereiken door op het laagste trapje van de grote wolk, rechts van de wolk met daarop het kruitvat, te gaan staan en zover mogelijk naar links te schuiven. Neem nu de paraplu in de hand en schuif de voeten van het karakter zover mogelijk over het randje van de laagste trap en spring zover mogelijk naar links. (als het karakter naar beneden valt opent de paraplu zich en kun je een nieuwe poging wagen, niets aan de hand dus).
Als je, met het grootste kruitvat in je bezit, weer met beide benen in het landschap staat, moet je naar rechts reizen totdat je een fluit vindt (onderweg moet je een paar grijpgrage handjes ontwijken die uit de stenen tevoorschijn komen). Met de fluit in de hand kun je verder naar rechts lopen zonder gewurgd te worden door de slangen. Als je je weg naar rechts vervolgt kom je bij een waterput. Ga vlak voor de waterput staan en spring een paar maal hoog totdat onze held in de waterput springt. Door af te dalen via het touw kom je in een onderaards gewelf terecht. Als je naar links loopt vind je al snel het flitspistool en uiterst links bevindt zich het kleinste kruitvat. Als je deze beide voorwerpen gevonden hebt, moet je weer naar rechts lopen voorbij het touw van de waterput totdat je bij een ravijn komt. Ga op de rand van het ravijn staan en neem de uitrolbare brug in de hand. Zodra de brug een veilige overgang mogelijk maakt, kun je de overkant van het ravijn bereiken. Alvorens je de slangenkuil, even verderop naar rechts, tracht over te steken moet je in het bezit zijn van de fluit. In de uiterst rechter hoek van de onderaardse gang staat een springplatform. Ga vlak voor het platform staan en laat de held wederom in de lucht springen. Via het springplatform bereikt de held een bergrichel waar hij de blaasbalg en de sporen vindt. Neem de paraplu weer in de hand en spring vervolgens van de bergrichel af. Na deze dodemanssprong bereik je een lager gedeelte van de berg waar een kanon en een middelgroot kruitvat staan. Pak het kruitvat en loop heen en weer voor het kanon totdat het karakter zich in de loop heeft gewurmd en wordt afgeschoten. Deze wijze van handelen kost je wel een leven, maar we zijn er nog niet achter gekomen hoe we zonder kleerscheuren weer via de waterput aan de oppervlakte kunnen komen. Mocht iemand dit wel oplossen dan horen we dat graag!
Nadat je door het kanon bent afgevuurd sta

je met een leven minder weer voor de slangenkuil. Verschalk de slangen opnieuw met de fluit en steek het ravijn over via de uitrolbare brug. Klim via het touw uit de waterput en loop naar rechts. Vergeet niet om de cricketbal mee te nemen. Als je de uiterst rechtse bergwand bereikt hebt, vind je de ballon. Neem de blaasbalg in de hand en zorg ervoor dat het politiek manifest gedragen wordt door de linker drager.
Zodra de ballon opstijgt moet je de joystick naar rechts bewegen. Als je naast de wolk hangt boven de berg, moet je de paraplu in de hand nemen om veilig te kunnen landen. Stap uit de ballon en loop naar rechts om de anti-stralings buttons op te pikken. Wandel daarna verder totdat je de rechter bergwand bereikt en met de paraplu in de hand kun je veilig naar beneden springen. Als alles goed gaat kom je weer bij het kanon terecht. Ditmaal moet je het kanon met het grote kruitvat laden om te worden afgevuurd, precies ver genoeg over de kloof. Zorg dat je de paraplu weer goed vasthoudt alvorens je in de kloof springt. Als je in dit onderaardse gewelf bent geland, moet je naar links lopen en op korte afstand voor het monster dat de weg versperd blijven staan. Met het flitspistool kun je het monster op de gevoelige plaat vastleggen. Het monster schrikt en overleeft dit niet. Nu kun je rustig voorbij het monster lopen en de geheime formule meenemen. Na het bemachtigen van de formule moet je helemaal naar rechts lopen totdat je het biervat vindt.
Als je de rotsen rechts van het onderaardse gewelf beklommen hebt, kom je in het laboratorium terecht. Als je over de lift wandelt en naar rechts blijft lopen, word je op zeker moment in een ruimte met metertjes gekatapulteerd. Door de joystick met kleine tikjes in de richting te duwen tegengesteld aan de richting waarin het karakter heen en weer vliegt, kun je de held met een beetje oefening stil laten hangen in de grote ruimte. Nu is het de kunst om het energie kristal dat ongeveer in het midden van dit vertrek hangt te bemachtigen. Daarna moet je de held weer voorzichtig naar de gang loodsen.
Als het karakter weer in de gang staat moet je hem naar links laten wandelen en via de lift naar de eronder gelegen verdieping afdalen (plaats het karakter op de lift en duw de joystick naar beneden). Verlaat de lift ter hoogte van de linkergang (rechts zie je drie monsters). In deze onderaardse gang zie je een wankele brug waar je het karakter het beste overheen kunt laten lopen door regelmatig te springen. Op die manier voorkom je dat de held bang wordt en naar beneden tuimelt.
Als je via de brug de overkant van het ravijn bereikt hebt, zie je een batterij die je mee moet nemen. Wandel verder naar links totdat je in een kuil terechtkomt waarin een trampoline staat. Door het karakter vlak voor de trampoline te plaatsen en de vuurknop in te drukken bereik je een hoger gelegen gang van het onderaardse gewelf. Loop over de blauwe hendel en blijf naar links lopen. Aan het einde van deze gang moet je naar beneden springen met de paraplu. In de gang waar je landt, moet je de kleerhanger meenemen en verder naar links wandelen totdat je bij een modern transportmiddel bent aanbeland. Neem het energiekristal in de hand en spring eerst op het voorwerp links van de teleportatiemachine. Als je vervolgens in de machine zelf gaat staan, word je naar een ander deel van het gewelf geteleporteerd. Neem de anti-stralings buttons in de hand en loop vanuit de teleportatiemachine naar links. In dit vertrek staat het radioactieve afval dat je moet meenemen. Loop de kamer uit en blijf naar rechts lopen totdat je onder een blauwe schakelaar staat. Neem de blauwe hendel in de hand en spring naar boven zodat de hendel in de schakelaar past. Nu kun je het karakter in het mandje plaatsen en de overkant van de grote kuil veilig bereiken.

Als je de overkant van de grote valkuil bereikt hebt, moet je de hendel van die blauwe schakelaar in de andere stand overhalen door vlak onder de schakelaar te springen. Blijf daarna naar rechts lopen totdat je de rode knop gevonden hebt en keer vervolgens

terug naar de teleporteermachine. Stap in de machine en duw de joystick naar links. Je komt dan weer terecht in het laboratorium. Wandel uit de machine en blijf naar links lopen totdat je op de lift staat. Daal via de lift af naar de laagste verdieping van het laboratorium.



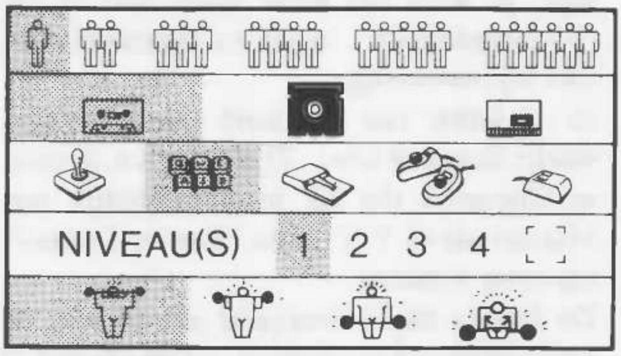
Het kanon

De robot kun je ontwijken door de lift op deze verdieping net zo lang een beetje naar boven en naar beneden te bewegen totdat de robot ver genoeg naar rechts in de gang loopt om de lift te verlaten en snel de eerste rechtertrap te beklimmen. In de linkerhoek bovenaan deze trap zie je een draaibank staan. Nu moet je de zilveren rand in de hand houden en vlak voor de draaibank gaan staan zodat het karakter een zilveren kruis kan maken.
Daal weer af via de trap en loop naar de uiterst rechter trap op de laagste verdieping van het laboratorium (ook hier moet je weer een robot ontwijken).

Als je deze trap beklimt kun je het theekopje, in de linkerhoek van de trap, meenemen. Daal via de trap af en loop naar de gang waar de draaibank staat. Volg deze gang ditmaal naar rechts en beklim de trap aan het einde van de gang. Om voorbij de vampier die je vanaf dat punt ziet staan, te komen moet je het zilveren kruis in de hand houden.
De geëlectrificeerde valkuil kun je oversteken door de geheime formule in de hand te nemen. Even verderop (oef!!) vind je professor Eyestrain. De prof zal je om een aantal voorwerpen vragen. Deze voorwerpen moet je dan stuk voor stuk in de hand nemen en de professor vervolgens door het karakter laten aanraken met het gevraagde artikel. Als je alle voorwerpen bij je hebt zal Eyestrain erin slagen om een schild te bouwen dat sterk genoeg is om de aarde te beschermen.
Succes!!

TERRORMOLINOS

Melbourne House | Peter Jones en Trevor Leever | Aackosoft





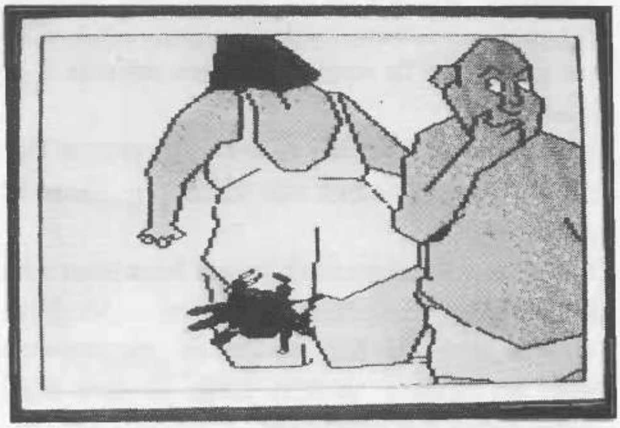
Doel

Het doel van het spel Terrormolinos is het overleven van een charterreis naar de Costa Brava. Als bewijs dat je dit huzarenstukje hebt geleverd moet je tien foto's maken om thuis te laten zien.

Beschrijving

Ieder jaar opnieuw storten miljoenen mensen zich geheel vrijwillig in het ongeluk. Bepakt en bezakt trekken zij naar onbekende oorden en laten huis en haard achter. Dit ondanks het feit dat ze van te voren weten dat het eten en de koffie nergens zo goed smaken als thuis. Toch trappen ze er ieder jaar weer opnieuw in. Sommigen noemen het "het verbreden van hun horizon". Minder pretentieuze mensen duiden deze jaarlijks terugkerende periode van afzien aan als "vakantie".
In slechte restaurants, die afgeladen zijn met luidruchtige medetoeristen doen ze krampachtig alsof ze zich amuseren. De slechte bediening wordt voor lief genomen, want dat hoort er nu eenmaal bij.
Het spel "Terrormolinos" beschrijft de lotgevallen van een Engels gezin dat hun vakantie aan de Costa Brava wil doorbrengen. Voordat het echter zover is moeten op het laatste moment de koffers nog worden gepakt. En natuurlijk zijn de meeste vakantie spullen na de thuiskomst van vorig jaar onvindbaar opgeborgen. Er is echter geen tijd te verliezen want de taxi is al onderweg.
Het gezin bestaat uit vader, zijn vrouw Beryl en twee bloedjes van kinderen, Doreen en Kenny.
Koortsachtig doorzoek je het huis naar alle benodigde vakantie-artikelen. Vergeet vooral niet de tickets en de paspoorten mee te nemen, anders kom je niet eens verder dan het vliegveld.
Een ander onmisbaar instrument is het fototoestel. Je zult namelijk, om de buren ervan te overtuigen dat je werkelijk in Terrormolinos bent geweest, tien foto's moeten maken. Indien je een succesvolle foto maakt wordt deze onmiddellijk op het beeldscherm ontwikkeld. Net als een Polaroid, maar dan sneller. Een andere overeenkomst met een Polaroid foto is dat je ook in dit geval geen negatief hebt voor eventuele nabestellingen. Deze techniek werd door de bedenkers van het spel "Saucivision" gedoopt om niet achter te blijven bij andere programmeurs met hun "Landscaping", "Scrolling 3D graphics" en wat voor fraaie termen ze allemaal nog meer bedenken.

De overeenkomst tussen "Saucivision" en Polaroid is, als onze informatie juist is, niet de enige overeenkomst. De auteurs van Terrormolinos hebben nog even een proces wegens plagiaat boven het hoofd gehangen. Een zekere Ray Kearney schijnt enige jaren geleden voor het obscure label "Little Softie" het spel *"Benidorm"* te hebben geschreven.
Volgens de geruchten zijn er tussen de twee spellen meer dan veertig overeenkomsten te bespeuren. Het proces is, nog steeds volgens dezelfde geruchten, nooit doorgegaan omdat Ray Kearney niet over voldoende financiële middelen beschikt om zo'n proces te bekostigen.
Laat ons echter niet al te lang bij deze geschiedenis stilstaan. "Het Zwaardere Werk" is per slot van rekening geen roddelblad.



De scharen van deze krab zitten gegarandeerd boordevol vlees

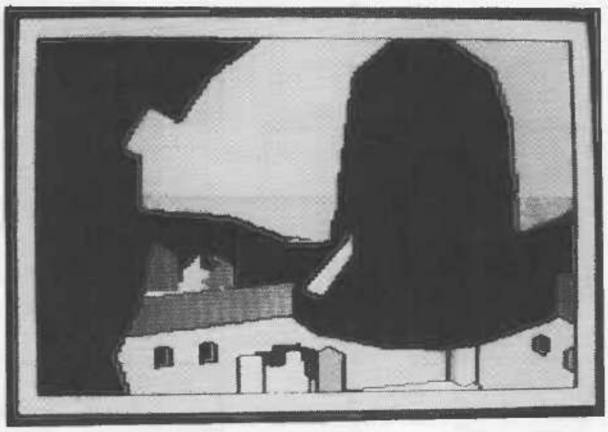
We hadden het over het maken van foto's in het spel. Voordat je zelfs maar een filmpje hebt gevonden is het spel al aardig op dreef.
Wanneer je er tijdig in geslaagd bent om niet alleen alle benodigde zaken in de koffer te pakken, maar ook de hele familie om je heen te verzamelen kun je in de taxi stappen. Deze brengt je dan vanzelf naar het vliegveld waar een Boeing 747 al klaar staat om je met niet al te veel vertraging naar de plaats van bestemming te brengen.
Moet de taxichauffeur naar zijn zin te lang op je wachten dan vertrekt hij. Dit heeft meteen tot gevolg dat je het vliegtuig mist.

Na een voorspoedige vlucht landt het toestel in Terrormolinos. De klaarstaande bus van reisorganisatie Kwikhol Tours zorgt voor een vlekkeloze transfer naar het hotel. Nou ja, niet helemaal vlekkeloos want Kenny blijkt last van wagenziekte te hebben.
Eenmaal in de stad aangekomen kun je maar beter eerst in hotel Excrucio inchecken. Je weet het maar nooit met al die "overbookingen" in de toeristenindustrie van tegenwoordig.
In de lobby van het hotel word je opgewacht door een ober. Zijn Engels is dermate bloemrijk dat hij je onmiddellijk aan Manuel uit de T.V. serie "Fawlty Towers" zal doen denken.
De kamer blijkt overigens geheel aan de verwachtingen te voldoen. Klein en niet al te schoon.
De eerste verkenningstocht door de stad voert je onder andere naar de toeristenwijk en de rosse buurt.
Er bestaat ook de mogelijkheid tot het maken van een aantal dagtochten. Wie weet wat voor aardige plaatjes zo'n tochtje oplevert. Bovendien waren deze uitstapjes bij de prijs inbegrepen.
Je moet echter niet zo maar in het wilde weg foto's gaan staan maken. Je hebt slechts twaalf opnamen op het rolletje, zodat er maar twee mislukte opnamen bij mogen zitten.
Behalve deze problemen moet je opletten dat je beide kinderen niet in problemen komen.

Commando's worden ingevoerd volgens het "Verb/Noun" (Werkwoord/Zelfstandig naamwoord) principe. Dit limiteert de mogelijkheden van het spel natuurlijk, maar dit nadeel wordt goedgemaakt door de in het spel volop aanwezige humor.
Aardige voorbeelden hiervan krijg je voorgeschoteld wanneer je hotel Excalibur binnenloopt, de trap opgaat en de ober verder volgt. Of wanneer je eten bestelt in het restaurant.
Het commando *"FIND EXIT"* is ook een aardig voorbeeld.

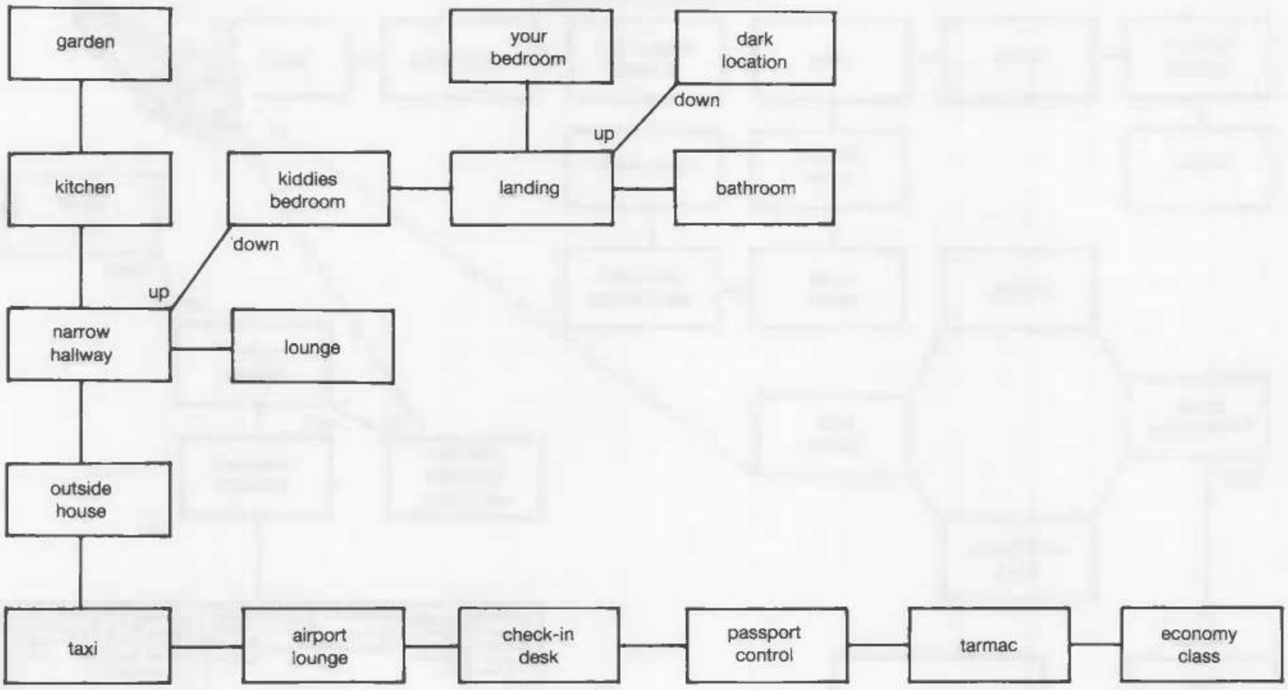
TERRORMOLINOS

Tegen het einde van het avontuur wordt het spel helaas ontsierd door een uit slechts twee locaties bestaand doolhof. Je bent verplicht hier binnen te gaan om het spel uit te kunnen spelen. Het vinden van de uitgang kan een zeer tijdrovende bezigheid zijn aangezien het er erg veel op lijkt alsof hierin een "random" element zit.



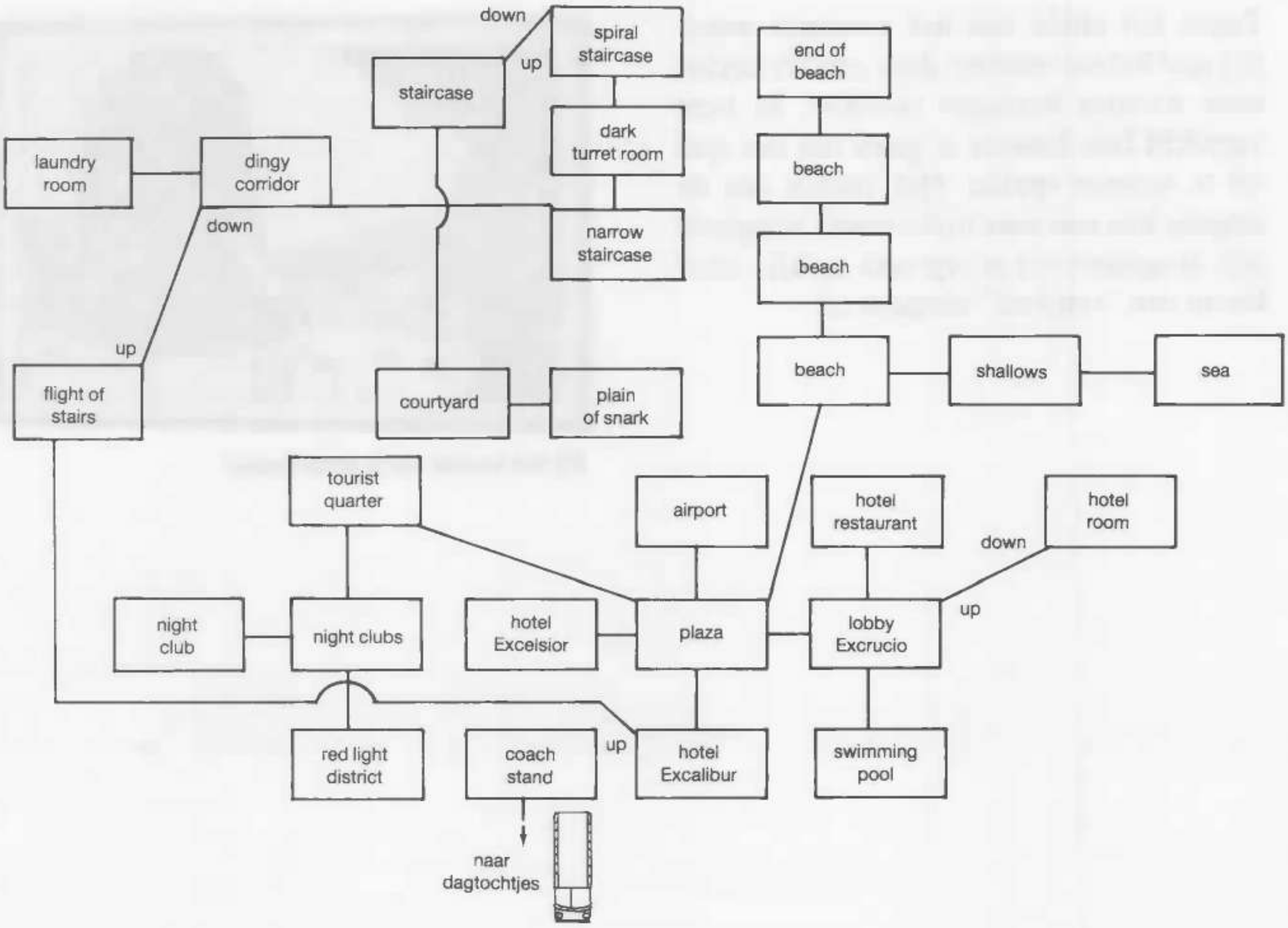
Bij het kruisje zie je onze kamer.

TERRORMOLINOS (DEEL 1)

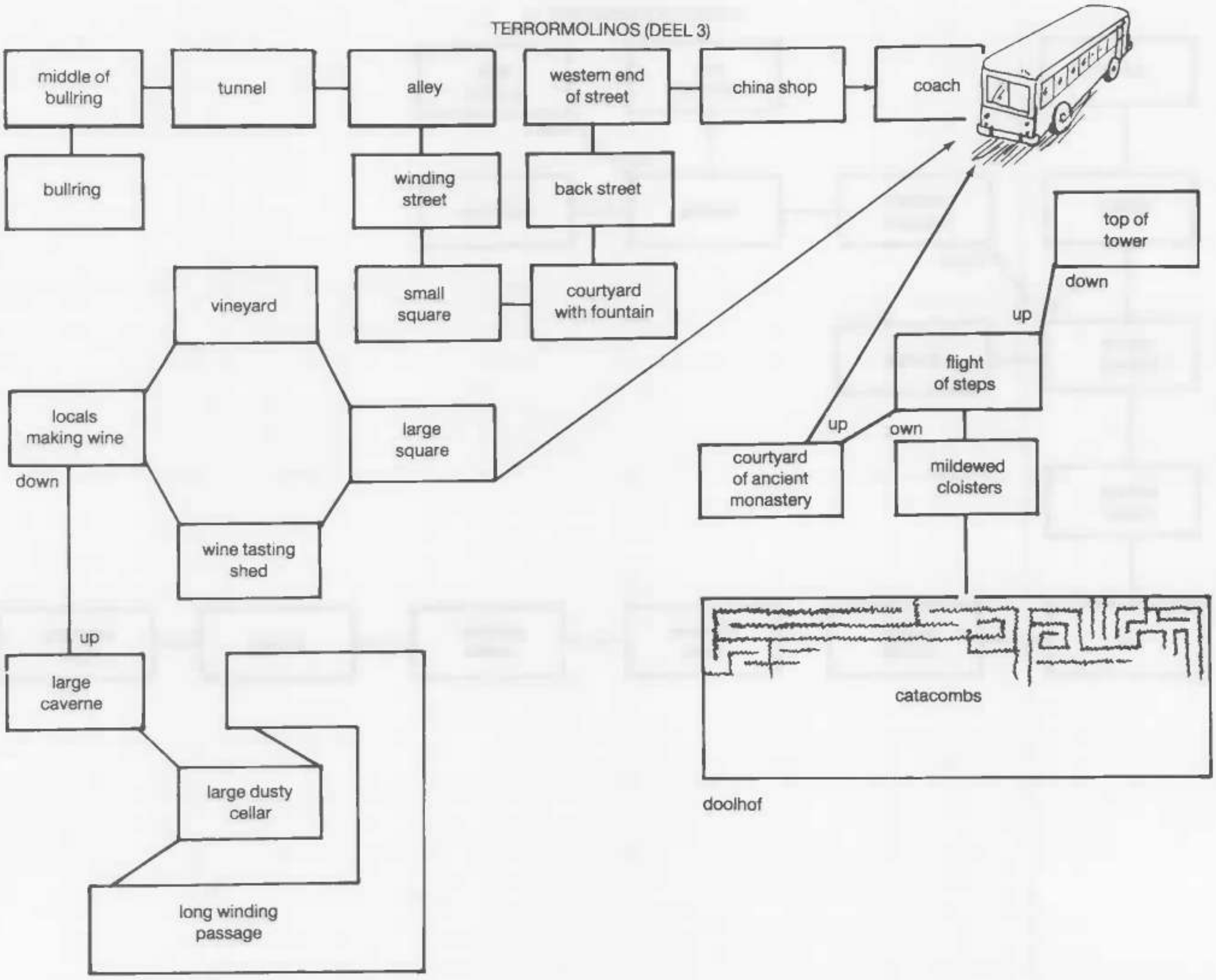


TERRORMOLINOS

TERRORMOLINOS (DEEL 2)



TERRORMOLINOS (DEEL 3)



Speeltips

Door de beperkte invoermogelijkheden van commando's is het in sommige gevallen moeilijk de juiste woorden te vinden. De meest voorkomende problemen op dit vlak zullen wij hieronder op een rijtje zetten:

Om van de ladder af te komen luidt het juiste commando:
"DOWN STEPS".

Het licht doe je aan met het commando: *"LIGHTS ON"*.

De taxi kun je binnenstappen met: *"HIRE TAXI"*.

Om bijvoorbeeld Doreen mee te nemen luidt het commando: *"CALL DOREEN"*.

Nu de wat lastiger op te lossen problemen.

- Voordat je de ladder beklimt zul je deze moeten vergrendelen *("LOCK STEPS")*.
- De ladder heb je nodig om het fototoestel van de keukenplank te pakken en om het luik op de vliering *("LANDING")* te openen. Beklim vervolgens nogmaals de ladder om (nadat je het licht hebt aangedaan) de koffer, het harpoengeweer en de snorkel te kunnen pakken.
- In de kinderkamer moet je de *TARDIS* aan een nader onderzoek onderwerpen. Je vindt dan een emmertje en een schepje voor op het strand.
- Je zwembroek hangt buiten aan de waslijn.
- Uit het medicijnkastje in de badkamer moet je alleen de pillen meenemen.
- In de slaapkamer vind je na het commando *"OPEN DRAWER"* een rode zakdoek. Neem deze vooral mee.
- De tickets vallen uit de brochure als je deze leest. Pak ze op en laat de brochure achter.
- Om het paspoort te vinden moet je in de *LOUNGE* zijn. Onderzoek de sofa *("SETTEE")*.
- Ga bij aankomst in Spanje meteen naar het hotel en zoek je kamer op. Kleed je uit en laat je kleren achter. Pak de zwembroek en doe deze aan. Neem ook je camera mee als je op pad gaat. Vergeet ook vooral niet de rode zakdoek op je hoofd te dragen. Maak hiervoor eerst knopen in de vier hoeken *("KNOTT HANKY")*.
- Wanneer je van plan bent naar het strand te gaan neem dan voor alle zekerheid het harpoengeweer mee.
- Ga hierna naar de touristenwijk en neem de zonnebrandolie. Smeer jezelf in *("RUB LOTION")* om een zonnesteek te vermijden. Neem vervolgens het filmpje en de flitsblokjes. De flitsblokjes heb je nodig voor foto's in donkere ruimten. Om het filmpje in het toestel te leggen gebruik je het commando *("LOAD CAMERA"* of *"INSERT FILM")*. Verwijder de flitsblokjes wanneer je deze niet nodig hebt van de camera.
- Het is noodzakelijk alle drie de dagtochten mee te maken.
- Ga eerst naar het stierengevecht kijken *("GO BULLFIGHT")*. Kenny kun je redden door de ring binnen te gaan.
- Met de stier kun je op twee manieren afrekenen. Je kunt onmiddellijk weglopen en naar de *CHINA SHOP* (zie kaart) gaan, of je kunt je rode zakdoek gebruiken om de aandacht van de stier te trekken. Volg daarna dezelfde weg, met de stier op je hielen. In de porceleinwinkel valt de stier dan een droef lot ten deel.
- Het tweede uitstapje leid je naar een wijnproeverij *("GO WINETASTING")*. Red Beryl uit een penibele situatie door de spin te doden.
- Tenslotte breng je een bezoekje aan het klooster *("GO MONASTERY")*. Aan het einde van het bezoek blijkt Mr. Snargsby spoorloos verdwenen. Je kunt hem vinden in de catacomben. Als je hem hebt gevonden moet je hem roepen en hem naar de bus terugbrengen.

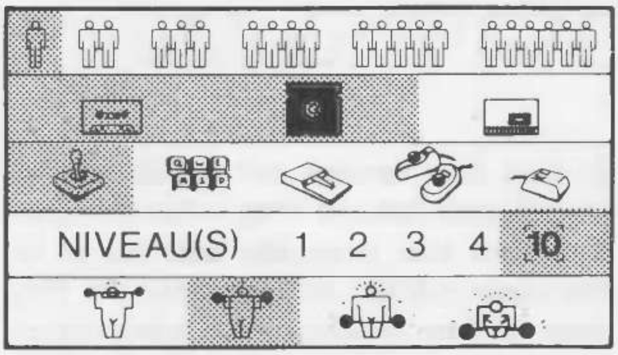


Gelachen dat we hebben om die Spaanse Hazes

De plaatsen waar de foto's dienen te worden gemaakt zijn:
Plaza, Beach 1, Beach 2, Beach 3, Beach 4, Island, Nightclub, Bullring (door Beryl laten nemen), Large dusty cellar (bij de wijnproeverij) en de laatste bij het klooster in de Top of the tower.D)

TETRIS

Mirrorsoft | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van het spel *Tetris* is het op elkaar stapelen van een nimmer aflatende stroom blokken. De blokken hebben verschillende vormen. De blokken dienen zodanig gestapeld te worden dat ononderbroken lijnen ontstaan. Deze lijnen verdwijnen vervolgens om ruimte te maken voor nieuwe blokken.

Beschrijving

Het komt tegenwoordig helaas niet vaak meer voor, maar soms krijgen wij nog wel eens een spel onder ogen dat niet wordt begeleid door een handleiding met de omvang van een novelle. Het is nog veel zeldzamer dat een spel niet prat gaat op fantastische graphics en snelle actie.
Met *Tetris* hebben we echter zo'n uitzondering te pakken gekregen.
Er is zelfs geen reclamebureau aan de slag gegaan om *Tetris* een verkoopbevorderend etiket op te plakken, iets in de trant van ''Een Unieke Electronische Blokkendoos Simulatie''.
Zoals uit de openingszinnen van deze bespreking al moge blijken, heeft *Tetris* niet zo veel om het lijf, althans voorzover het de uiterlijke franje betreft.
Het spel is, net zoals de graphics, uitermate simpel gehouden. Een verademing haast, om nu eens geen invasie van buitenaardsen te stoppen of een schone jonkvrouwe uit de bloeddorstige klauwen van een kwaadaardige tovenaar te redden.

Tetris is een van oorsprong Russisch (ja heus, je leest het inderdaad goed) spel. Het werd in eerste instantie geschreven voor IBM PC's. Vermoedelijk om het imperialistische westen nog eens goed onder de neus te wrijven dat een goed spel niet hoeft te zijn gebaseerd op het doden van allerlei, al dan niet Russische, tegenstanders.
Volgens de geruchten hebben de makers het spel daarna aangeboden aan het Amerikaanse softwarehuis Brøderbund. Men zag er echter niets in, zodat de rechten voor het converteren van het spel voor home computers in handen kwamen van Mirrorsoft. Waarschijnlijk voelt de verantwoordelijke persoon bij Brøderbund zich ongeveer net zo als de producer die destijds de Beatles geen platencontract wilde geven omdat gitaargroepen volgens hem inmiddels al weer lang en breed uit de mode waren geraakt.

Voordat we verder gaan willen we onze lezers wat advies meegeven. Om te beginnen raden we je aan, als dit soort puzzel-achtige

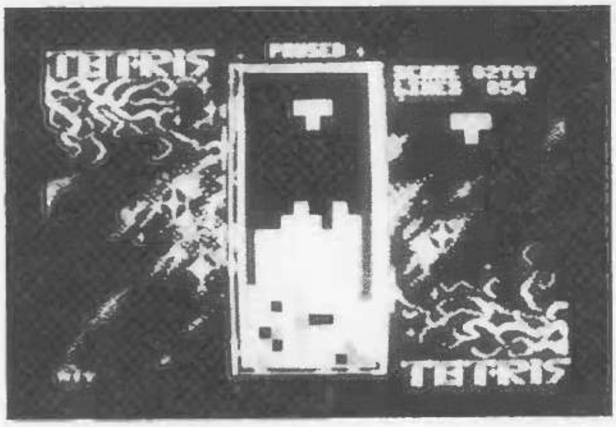
Speeltips

Veel oefenen is bij dit spel een eerste vereiste.
Probeer te allen tijde het hoofd koel te houden.
Laat zo weinig mogelijk open ruimtes tussen de blokken. Doe je dit wel, dan zul je merken dat het speelveld wel erg snel vol raakt.
Probeer de blokken zoveel mogelijk in de breedte richting te plaatsen. Hoe hoger de stapel blokken namelijk wordt, des te minder tijd heb je om de vormen te manoeuvreren.

Als het blok de uiterste zijkant van het speelveld aanraakt, is het niet meer mogelijk om het blok te laten roteren. Houdt hier dus rekening mee.
Na enig oefenen zul je ongetwijfeld het inzicht ontwikkelen om te weten waar je in geval van nood de gaten moet open laten, teneinde deze later alsnog te kunnen opvullen.

Tetris kan overigens ook dienen om snel promotie te maken in het bedrijf waar je werkt. Doe het spel hiervoor cadeau aan de persoon die je bij het beklimmen van de maatschappelijke ladder het meeste in de weg staat. Je hoeft dan alleen nog maar rustig af te wachten totdat het niet langer wordt geaccepteerd dat jouw collega dagelijks met bloeddoorlopen oogjes afwezig voor zich uit zit te staren. Bovendien achten wij de kans zeer groot dat de belasting inspecteur de kosten van het spel in dit geval accepteert als aftrekbare kosten onder het hoofdje "andere aftrekbare kosten" (Zie hiervoor het formulier Inkomstenbelasting onder punt 4d2.)

beschikking staande exemplaren van *Tetris* loopt de regelteller echter niet verder dan 99 regels. Naar men ons bij Mirrorsoft verzekerde, moest het hier echt een exemplarische fout betreffen; de regelteller hoort normaal door te lopen. Aangezien we dezelfde fout niet alleen bij de Commodore 64 versie, maar ook bij de Amiga- en Atari ST versie hebben geconstateerd, wagen wij het deze verklaring te betwijfelen. Het verschijnsel is gelukkig verder niet echt storend voor het spel. De score blijft normaal verhoogd worden met de behaalde punten. Vreemd echter is het feit dat aan het spel een prijsvraag is gekoppeld waarin men een hoogste score en het hoogste aantal regels kan inzenden. Zou men misschien het maximale aantal regels bewust hebben beperkt tot 99 om op die manier onmiddellijk al te overdreven claims van mededingers naar de hoofdprijs (een uitstapje naar Rusland) terzijde te kunnen leggen?



Het einde is nabij

Vlak onder de cijfers staat echter nog een andere stukje informatie dat van onschatbare waarde kan blijken te zijn. Hier wordt namelijk getoond welke vorm het volgende blok heeft dat omlaag komt vallen als het huidige blok tot rust is gekomen. Gelukkig valt er nooit meer dan één blok gelijktijdig omlaag.

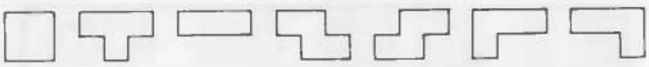
De punten die je verdient hangen deels af van de snelheid waarmee je de blokken op hun plaats weet te krijgen. Handig hierbij is het om te weten dat je blokken versneld kunt laten vallen door de joystick naar je toe te trekken. Je kunt ze dan niet meer manoeuvreren tijdens deze vrije val. Vandaar dat het wat oefening vereist om te weten waar ze precies zullen neerkomen.

Een tweede factor die invloed heeft op het totale aantal punten is het niveau waarop je het spel speelt. Hoe hoger dit niveau, des te meer punten verdien je. Daar staat echter tegenover dat de blokken dan sneller vallen, zodat je minder tijd hebt om ze in de juiste positie te brengen. Overigens wordt het speelniveau door de computer automatisch stap voor stap verhoogd naarmate je meer punten hebt behaald. De laatste manier waardoor je punten verzamelt is het completeren van regels.

Desgewenst kan het spel worden gepauzeerd door de joystick naar voren te duwen. Je kunt dan even rustig de toestand in ogenschouw nemen, om te bepalen waar je het volgende blok het beste kunt dumpen. Het spel wordt hervat door het indrukken van een willekeurige toets.

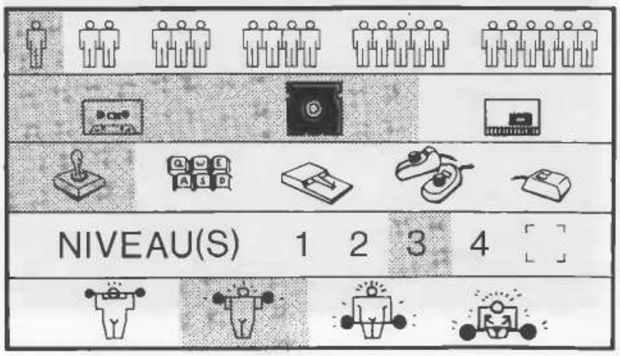
spellen je aanspreekt natuurlijk, om *Tetris* aan te schaffen. Thuisgekomen leg je het onmiddellijk in de softwarekast om het daar te laten verstoffen. Mocht je dit laatste advies in de wind slaan, dan zou het nog wel eens slecht met je kunnen aflopen. Het spel is namelijk zo verslavend dat de uren voorbij vliegen. Slaap kun je dan ook de eerst komende dagen, misschien zelfs wel weken, vergeten. (Bij ons althans heeft *Tetris* zijn verwoestende sporen achtergelaten. Dit gaat zelfs zo ver dat wij bij het kijken naar het journaal niet kunnen nalaten op te merken dat tussen de schouder van de nieuwslezer en de rand van het beeldscherm nog net blok zus of zo zou passen. Ook in het verkeer heeft deze hersenspoeling reeds tot levensgevaarlijke situaties geleid, zo in de trant van: ''Die fiets moet toch precies tussen die twee trams in passen?'')

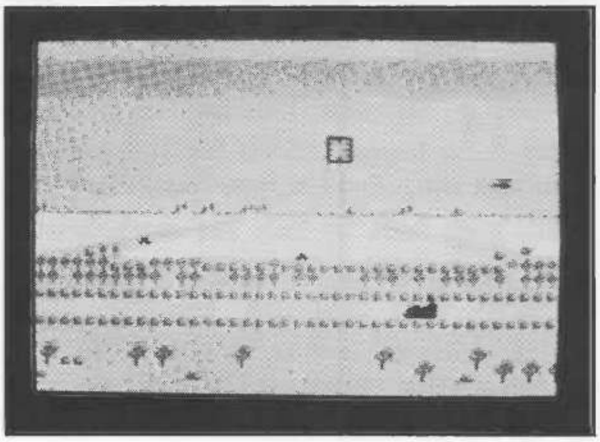
Tijdens het laden van het spel word je getracteerd op een zeer fraai titelscherm. Laat dit echter niet leiden tot hooggespannen verwachtingen omtrent het spel zelf. Nadat het laden voltooid is, start de muziek die het spel begeleidt. Dit is een soundtrack die tijdens het gehele spel doorloopt en in totaal zo'n 20 tot 25 minuten duurt. Het is zeer atmosferische muziek, die soms wat weg heeft van de soundtrack van een spaghettiwestern. In het onwaarschijnlijke geval dat je de geluidseffecten (niet meer dan een paar piep- en knorgeluiden) prefereert, dan kun je de muziek uitschakelen. Druk eerst de vuurknop in om het spel te starten. Je krijgt dan de top-15 scores te zien. Links hiervan staat vermeld op welk speelniveau je gaat spelen, terwijl rechts naast de lijst staat of je de muziek of de geluidseffecten hebt gekozen. Direct na het opstarten van *Tetris* staan deze waarden ingesteld op niveau 0 en muziek aan.
Je kunt de muziek uitschakelen door de joystick naar rechts te duwen. De letters FX lichten dan op. Het speelniveau kun je instellen door de joystick omhoog of omlaag te bewegen.
Als deze twee variabelen naar keuze zijn ingesteld, druk je op de vuurknop om het spel te starten. Je ziet dan in het midden van het beeld een rechtopstaande rechthoek, die nu nog leeg is. Midden boven in dit zwarte vlak komt het eerste blok reeds naar beneden zweven.
In totaal bestaan er zeven verschillende vormen, die er als volgt uit zien:



Je kunt deze vormen met behulp van de joystick naar links en naar rechts bewegen. Bovendien kun je ze, elke keer dat je de vuurknop indrukt, een kwartslag om hun eigen as laten draaien. Deze manipulaties kunnen worden uitgevoerd totdat het blok de onderkant van het zwarte vak heeft geraakt, of op een ander blok is terecht gekomen. Je kunt de vormen niet spiegelen. Je kunt ze echter nog wel verschuiven naar links of rechts op het moment dat ze neerkomen. Zodoende is het vaak mogelijk om nog net een gapend gat op te vullen.
Het is nu de bedoeling de vormen zodanig te manoeuvreren dat ze precies aansluitend komen te liggen.
Op het moment dat een ononderbroken regel is gevormd, verdwijnt deze, zodat weer nieuwe ruimte ontstaat voor andere blokken. Dit verschijnsel kan in het begin wat verwarrend overkomen. Het hoeft namelijk niet altijd de onderste regel te zijn die vol werd gemaakt. Wanneer hierin nog een gat zit, dan is het mogelijk dat een andere regel wordt gecompleteerd. Deze volle regel wordt dan verwijderd. De vrijgekomen ruimte wordt dan onmiddellijk opgevuld met erboven liggende blokken. Ook kan het gebeuren dat je meerdere regels tegelijk voltooid, zodat twee of drie regels tegelijk verdwijnen. Zodoende is het zelfs mogelijk dat een incomplete regel, die onder de zojuist verdwenen regel lag, alsnog kan worden gevuld.
Rechtsboven in beeld wordt de score bijgehouden, met daaronder het aantal regels dat je inmiddels reeds hebt gevuld. In de ons ter

THEATRE EUROPE





Doel

Het na te streven doel in Theatre Europe is afhankelijk van de gekozen partij. Indien je de N.A.T.O.-troepen aanvoert moet je voorkomen dat de Soviet troepen West-Duitsland binnenvallen. Voel je echter meer voor het communistische standpunt, dan moet je ervoor zorgen dat West-Duitsland door de troepen van het Warschau-pact worden bezet.

Beschrijving

Theatre Europe geeft een beeld van de derde (en hoogst waarschijnlijk laatste) wereldoorlog. De strijd zal volgens de meeste deskundigen op Europees grondgebied worden geleverd.
Bij het spel wordt onder andere een kranteartikel geleverd. Hierin wordt uit de doeken gedaan waardoor de internationale spanning zo heeft kunnen oplopen.
Het is allemaal begonnen met een toespraak van de West-Duitse bondskanselier. Tijdens een vergadering op 14 juni 1985 verklaarde hij een groot voorstander van de hereniging van de beide Duitslanden te zijn. Het moge duidelijk zijn dat de Russen hierover een geheel andere mening zijn toegedaan.

De in Genève gehouden ontwapenings gesprekken waren reeds op 28 mei afgebroken. Dit was voornamelijk te wijten aan de Verenigde Staten die hun inspanningen voor het Strategisch Defensie Initiatief (S.D.I. - waarschijnlijk beter bekend als het "Star Wars" programma) niet wensten te stoppen. Hierna is de koude oorlog tussen de twee grootmachten sterk opgelaaid.
Tot overmaat van ramp heeft Syrië in augustus het offensief tegen Libanon en Jordanië geopend. Om de olievoorziening uit het Midden-Oosten niet in gevaar te brengen hebben de Verenigde Staten ingegrepen, waarna de invasie tot staan is gebracht.
De Soviet Unie heeft op haar beurt de Amerikaanse inmenging in uiterst scherpe bewoordingen veroordeeld.
De situatie in het Midden-Oosten is door de Verenigde Staten aangegrepen om hun troepenmacht in Europa op te voeren om de dreiging van het "Rode Gevaar" ongedaan te maken.
De Soviets voelen de aanwezigheid van de Amerikaanse troepen steeds meer als bedreiging en hebben hun eigen troepen in opperste staat van paraatheid gebracht.
Voeg hierbij het feit dat de Amerika-

nen rustig zijn doorgegaan met het plaatsen van kruisraketten in Europa en een vruchtbare voedingsbodem voor een conflict op grote schaal is aanwezig. De kalender wijst inmiddels 6 oktober 1985 aan en beide partijen maken zich in een nerveuze sfeer op voor de dingen die komen gaan.
Zoals iedereen inmiddels begrepen zal hebben is "Theatre Europe" een "Wargame". In tegenstelling tot het merendeel van dit soort spellen speelt het scenario zich niet in een ver verleden of verre toekomst af. Ten tijde van het uitbrengen van Theatre Europe (omstreeks juni/juli 1985) beschreef dit spel de mogelijke gebeurtenissen in de zeer nabije toekomst.
Ons inziens is het spel op zijn minst dubieus te noemen door het uiterst gevoelige onderwerp dat erin wordt aangeroerd.
Behalve het reeds eerder genoemde krantebericht bevat de verpakking van het spel uiteraard de handleiding. Bovendien is een kaart van Europa bijgevoegd. Op deze kaart worden de belangrijkste steden aangegeven. Voorts is hierop te zien welke landen zich bij de N.A.T.O. of bij het Warschau-pact hebben aangesloten en welke landen zich neutraal hebben verklaard.
Op deze kaart zijn ook tabellen opgenomen waarop is af te lezen op welke dagen van de strijd beide grootmachten versterkingen kunnen verwachten. De strijd duurt ten hoogste vijftien beurten. Elke beurt bestrijkt een periode van twee dagen. De strijd wordt dus gedurende maximaal dertig dagen gevoerd.
De reden hiervoor is dat algemeen wordt aangenomen dat na dertig dagen beide strijdmachten hun voorraad conventionele wapenen zullen hebben verbruikt. Nieuwe voorraden zijn pas enige tijd later te verwachten omdat de oorlogsindustrie niet direct aan de vraag kan voldoen. In dit geval behalen de N.A.T.O.-troepen waarschijnlijk een beslissend voordeel aangezien hun industrieën efficiënter werken. Deze theorie gaat er dan gemakshalve vanuit dat geen nucleaire wapens zullen worden ingezet.



Nadat het spel is geladen moeten verschillende keuzen worden gemaakt. Ten eerste moet de speler aangeven of hij de N.A.T.O.-troepen <N> of de troepen van het Warschau-pact <W> wil aanvoeren. Vervolgens moet door middel van de toetsen <1>, <2> of <3> het gewenste speelniveau worden aangegeven. (Niveau 1 is het makkelijkst). De derde keus is of de speler *"ACTION SCREENS"* wil.
"ACTION SCREENS" houden in dat de speler zich actief in de strijd mengt. Om deze keuze verantwoord te maken dien je het volgende te weten:
Als je voor *"ACTION SCREENS"* kiest kun je in iedere ronde een gebied aanwijzen waar je strijd tegen de vijand voert. Er verschijnt dan na een druk op de vuurknop een ander beeldscherm. In het midden hiervan zie een vizier waarmee je geleide projectielen op hun doel afstuurt. Op de voorgrond denderen je eigen troepen voorbij. Deze moet je beschermen tegen aanvallen door helicopters, straaljagers en tanks.
Iedere vijandelijke eenheid die je uitschakelt levert je voordeel op in het verdere verloop van de strijd in die ronde. Iedere raket die je afvuurt heeft echter een nadelige invloed op de aan-

voer van nieuwe voorraden. Het is dus een slechte tactiek om links en rechts met raketten te strooien.
Het laatste menu geeft je de gelegenheid eventuele fouten te corrigeren door <R> (Reselect) aan te slaan. Ook kun je een eerder gesaved spel laden door <B> aan te slaan. Om het spel te starten moet je <P> (Play) indrukken.
Heb je dit laatste gedaan dan verschijnt de kaart van Europa in beeld. Hierop staan door middel van gekleurde kruisjes de belangrijkste steden aangegeven. Groene kruisjes voor de steden in neutrale landen, blauwe kruisjes voor steden binnen het gebied van de N.A.T.O. en rode voor steden die bij het Warschau-pact horen.
De grijze lijnen geven schematisch de landsgrenzen aan. Ook zijn berggebieden op de kaart herkenbaar. De stippen geven de positie van de verschillende legeronderdelen aan. Geel voor de legers van neutrale landen, blauw voor de N.A.T.O. - en (hoe kan het anders) rood voor de Warschau-pact troepen.
Iedere speelbeurt bestaat uit een aantal verschillende fasen. In de gele balk bovenin beeld is te lezen wiens beurt het is, en in welke fase de beurt zich bevindt.
De tweede regel is in drie delen opgesplitst. Links is ruimte voor informatie over het vak waar de cursor zich bevindt.
Behalve de terreinsoort (voor zover dat geen vlak land is) wordt hier ook de naam van de verschillende legeronderdelen zichtbaar.
Indien voldoende verkenningsvluchten worden uitgevoerd door de eigen luchtmacht kan op deze manier ook de kracht van de vijandelijke legers worden bekeken. (Hoe verkenningsvluchten worden uitgevoerd zal verderop worden behandeld).
Hiernaast wordt bijgehouden hoelang de strijd al duurt. Het gegeven uit het laatste vak is een graadmeter voor de waarschijnlijkheid van een atoomaanval. Bij Defcon 5 is de kans hierop gering, terwijl bij Defcon 1 een atoomoorlog alleen nog door een wonder kan worden voorkomen.
De eerste fase van een beurt is steeds het verplaatsen van de troepen (MOVEMENT PHASE). Om troepen te verplaatsen beweeg je met de joystick het witte vierkant over de te verplaatsen troepen. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt wordt de cursor groen. Het leger kan nu één vak verplaatst worden, ook in diagonale richting. Wanneer de cursor op de gewenste plaats staat druk je nogmaals op de vuurknop waarna het leger verplaatst wordt. Het betreffende leger verandert nu in een cirkel, ten teken dat het in deze beurt reeds verplaatst is. Voordat de vuurknop voor de tweede keer is ingedrukt kan iedere zet worden gecorrigeerd door de cursor weer naar de oude positie terug te bewegen en op de vuurknop te drukken.
In deze bewegingsfase moet je rekening houden met de volgende beperkingen:
Het is niet mogelijk troepen op een plaats te zetten die al door een vijandig leger wordt bezet. Dit is wel mogelijk met de eigen troepen. Het gevolg van deze zet is dat de twee legeronderdelen van plaats verwisselen.
Met uitzondering van één legeronderdeel van het Warschau-pact is het niet mogelijk legers te water te laten. Het enige Soviet onderdeel dat dit wel kan is het 1st Amphibious Army, gelegerd in de Oostzee. Wanneer deze troepen echter eenmaal geland zijn kunnen ze niet opnieuw het ruime sop kiezen.
Het enige legeronderdeel van de Russen dat over langere afstand kan worden getransporteerd is het 1st Airborne Army.
Dit onderdeel kan echter alleen ver achter de N.A.T.O. linies penetreren als dit met de eerste bewegingsopdracht gebeurt.
Wordt het in de eerste beurt een vak verplaatst dan is de kans op een snelle aanval verkeken. Na de eerste zet kan

ook dit leger slechts een vak per beurt worden verplaatst.
Een leger dat door bergachtig terrein trekt doet er twee beurten over om op de plaats van bestemming te komen.
Nadat alle gewenste troepenbewegingen zijn ingevoerd druk je op de <SPATIEBALK>.
Hierna begint de volgende fase *(ATTACK PHASE)* van de beurt.
Vijandelijke legers kunnen alleen worden aangevallen door de legers die daaraan grenzen. Ieder leger kan per beurt slechts één aanval uitvoeren. Wel is het mogelijk dat een leger door meerdere legers tegelijk wordt aangevallen.
De wijze waarop de troepen worden bevolen aan te vallen is dezelfde als bij het bewegen.
Om dit onderdeel van het spel te verlaten druk je weer de <SPATIEBALK> in. Wanneer je had gekozen voor de *'ACTION SCREENS"* moet je nu met de cursor een gebied aanwijzen waar je je persoonlijk met het verloop van de strijd wilt gaan bemoeien. Na een druk op de vuurknop vangt het gevecht aan. Wanneer de slag aan dit front geleverd is komt de kaart weer in beeld. Hierop is dan het verdere verloop van de strijd te zien. De eenheden *(UNITS)* die bij de strijd zijn betrokken knipperen nu aan en uit.
De gevechten kunnen op drie manieren aflopen. Een leger kan letterlijk van de kaart worden geveegd. Het is ook mogelijk dat het leger zich moet terugtrekken omdat de overmacht te groot blijkt. Het is kan ook gebeuren dat de strijdende legers stand houden, doch allemaal verliezen lijden.
Nadat de kruitdampen zijn opgetrokken worden de versterkingen aangevoerd *(REBUILD PHASE* en *AIR PHASE)*.
De versterkingen bestaan uit vier onderdelen. Ten eerste wordt de gevechtssterkte *(ARM)* opgevoerd. Om de beschikbare punten over de legers te verdelen wijs je het te versterken leger aan met de cursor. Iedere keer dat je de vuurknop indrukt wordt de gevechtskracht van dat leger met een punt verhoogd. Als alle punten verbruikt zijn druk je op de <SPATIEBALK>.
Hierna worden op dezelfde wijze de beschikbare punten voor ondersteuning uit de lucht *(AIR)* en bevoorrading *(SUP)* toegewezen. Tijdens deze fase van het spel worden de stippen die de legers aanduiden vervangen door cijfers. Deze cijfers geven de waarden van de verschillende onderdelen aan. Let er bij het toewijzen van de versterkingen op dat de maximale sterkte voor ieder leger en voor elk onderdeel nooit hoger kan zijn dan negen. Alle extra punten die je boven negen toevoegd gaan verloren.
Verder is het ook niet mogelijk punten uit een ronde te "sparen" voor volgende ronden.

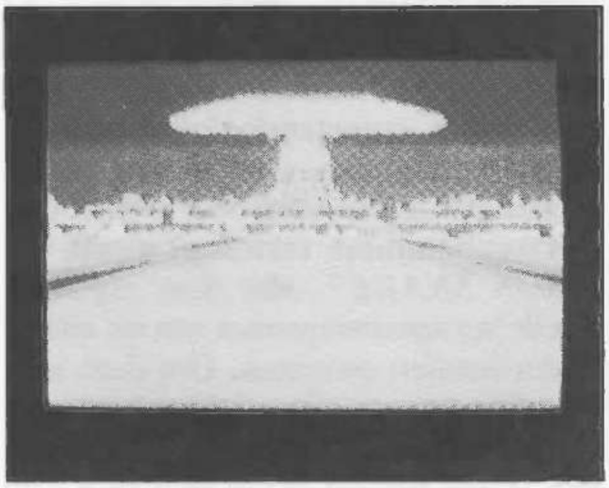


De vierde fase is de *"AIR PHASE"*.

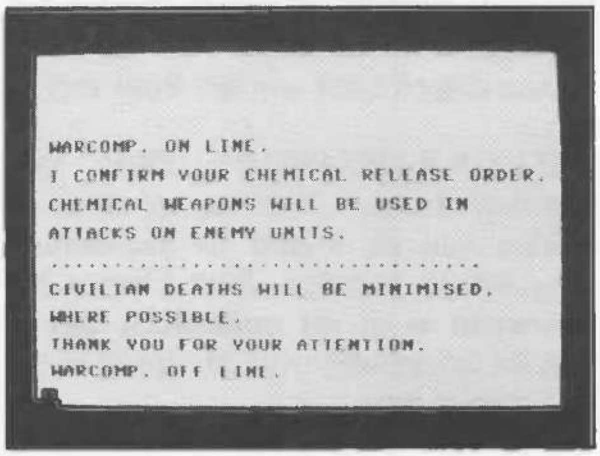
Op dit scherm kan worden aangegeven hoe de beschikbare reserves worden ingezet voor verschillende speciale missies.
Naast de missies staat het aantal punten vermeld dat momenteel aan deze onderdelen is toebedeeld. Als een getal in rood is weergegeven betekent dit dat de vijand op dit gebied sterker is. Een geel cijfer geeft een evenwicht aan, terwijl groen een overmacht betekent.
Dit geldt echter alleen op speelniveau

1. Op niveaus 2 en 3 bestaat de kans dat deze krachtverhoudingen niet geheel met de werkelijkheid overeenstemmen.
De verschillende speciale missies die op speelniveau 1 van belang zijn zijn achtereenvolgens:
"AIR SUPERIORITY": Het doel van deze missie is het verkrijgen van het overwicht in de lucht boven het slagveld. Hierdoor kunnen de vijandelijke troepen ook vanuit de lucht worden aangevallen. Bovendien hebben de eigen legers minder last van vijandelijke luchtaanvallen. Wanneer je op dit onderdeel het onderspit delft worden de verliezen op alle andere onderdelen hoger.
"COUNTER AIR": Wanneer je het hier goed doet val je de vijandelijke vliegvelden aan. Dit heeft tot gevolg dat het verkrijgen (en behouden) van de *"AIR SUPERIORITY"* vergemakkelijkt wordt.
"INTERDICTION": Met deze missie worden aanvallen uitgevoerd op de logistiek van de vijand. Spoorwegen, bruggen, tunnels, et cetera worden beschadigd of vernietigd, waardoor de versterkingen later aan het front arriveren.
"RECONNAISSANCE": Deze verkenningsvluchten hebben tot doel de sterkte van de vijand zo nauwkeurig mogelijk te bepalen. Hoe kleiner het overwicht is in dit onderdeel, des te minder informatie over de vijand er beschikbaar komt.
Op niveaus 2 en 3 kan bovendien de missie *"ASSAULT-BREAKER"* gevlogen worden. Hiervoor moeten minimaal tien punten aan dit onderdeel worden toegewezen. Voordat dan de volgende *"ATTACK PHASE"* begint kan een doelwit op de kaart worden aangewezen waarop deze speciale aanval moet worden uitgevoerd. Het gevolg van zo'n aanval is dat de vijand waarschijnlijk verliezen lijdt op het gebied van gevechtskracht (ARM).
De laatste twee missies zijn alleen voor de troepen van het Warschau-pact bestemd.
"DEEP-STRIKE": Wanneer aan dit onderdeel minstens twaalf punten worden toegekend heeft dat tot gevolg dat belangrijke commandoposten van de vijand worden aangevallen, met als resultaat dat de aanvoer van versterkingen waarschijnlijk vertraagd wordt.
"IRON SNAKE": Met deze expeditie wordt het spoorwegennet van de vijand onder handen genomen. Om deze missie uit te voeren zijn minimaal elf punten benodigd.
Het aantal punten dat in reserve is kun je zien in de rechter bovenhoek.
Om punten toe te wijzen beweeg je de joystick naar de uit te voeren missie(s). Iedere druk op de vuurknop verhoogt het aantal punten van een missie, terwijl dit punt aan de reserve wordt onttrokken.
Wanneer alle reservepunten aan bepaalde missies zijn toegevoegd, of wanneer je niet meer missies wil versterken, druk je op de <SPATIEBALK>. De tekst "FROM RESERVE" verandert nu in "TO RESERVE".
Wanneer je op een gegeven moment besluit een of meerdere missies niet meer uit te voeren, bijvoorbeeld omdat de *"AIR SUPERIORITY"* in gevaar komt terwijl de reservepunten op zijn, kun je de toegewezen punten weer onttrekken en in reserve nemen. De punten kunnen echter pas in de volgende beurt gebruikt worden. Ook aan het einde van deze fase druk je op de <SPATIEBALK> om het spel te vervolgen.
De speelniveaus 2 en 3 vervolgt het programma met het selecteren van de *"SPECIAL MISSIONS PHASE"*. Hier kan de speler beslissen een strategische atoomaanval <F1> of een strategische chemische aanval <F7> te lanceren. Ook kun je besluiten het *"REFLEX SYSTEM"* (Een verdedigingssysteem dat automatisch een tegenaanval lanceert als vijandelijke raketten worden

ontdekt) uit te zetten door <F5> in te drukken.



Wanneer je van plan bent een strategische atoomaanval te lanceren meldt de telex dat je dertig seconden de tijd hebt om een telefoonnummer te draaien. Wij raden iedereen aan dit minstens eenmaal te doen. Het nummer (vanuit Nederland) luidt: 09-44203668405. Je hoort dan eerst een klein stukje van een vrolijk radioprogramma. De muziek wordt vervolgens onderbroken voor een belangrijke nieuwsmededeling. Er wordt uitgelegd dat de vredesonderhandelingen tussen de Verenigde Staten en de Soviet Unie plotseling zijn afgebroken. Het bericht gaat verder met de mededeling dat de spanning tussen de twee wereldmachten stijgt en dat voor een grootscheepse atoomoorlog wordt gevreesd.
Plotseling valt de radio uit en na wat geknetter en ruis is duidelijk het hartverscheurende gekrijs van een baby te horen. Na enige tijd meldt zich een stem met de woorden "IF THIS IS *REALLY* WHAT YOU WANT, YOUR NUCLEAR AUTHORISATION CODE IS MIDNIGHT SUN" (Als je dit werkelijk wilt, de code is MIDNIGHT SUN). Als je je op het laatste moment toch nog bedenkt kun je de verkeerde code intiken zodat de aanval niet wordt uitgevoerd.
Na het intikken van de code word je verbonden met de *"NUCLEAR FIRE MISSION COMPUTER"*. Je kunt nu uit drie mogelijkheden kiezen. Ten eerste kun je het plan *"WARM PUPPY"* uitvoeren.
De tweede keuze is een kleinschalige aanval *("SINGLE STRATEGIC LAUNCH")*.
De derde keuze vereist het meeste verstand. Zie van de hele aanval af en blijft *"STAND BY"*.
Door middel van de joystick wordt uit de drie mogelijkheden gekozen. Met de <SPATIEBALK> voer je deze keuze uit.
Alle aanvallen zijn gericht tegen steden en de burgers die deze bewonen. Dit soort aanvallen wordt onmiddellijk beantwoord met een beperkte atoomaanval op een eigen stad.
Het risico bestaat ook dat de tegenpartij een alles vernietigende nucleaire aanval uitvoert.
Nadat je alle zetten hebt gedaan doorloopt de computer dezelfde fasen. Nadat de computer zijn beurt heeft gehad ben jij weer aan de beurt.



Speeltips

Het is ons opgevallen dat de Amerikanen zeer wantrouwige mensen zijn. Als je de Soviet-troepen steeds beveelt terug te trekken vat de N.A.T.O. dat blijkbaar als dreigement op. De kans is zeer groot dat ze een nucleaire aanval lanceren op een van de steden, of zelfs een totale atoomoorlog ontketenen.

Op het laagste niveau zal een *"SPECIAL MISSION"* zo goed als zeker beantwoord worden met een tegenaanval.

Een zorgvuldige verdediging tegen de oprukkende Warschau-pact-troepen is een betere tactiek dan zelf aan te vallen.

Op niveaus twee en drie is het mogelijk de eigen legers, indien deze aan elkaar grenzen, van plaàts te laten verwisselen.

Het doel van de Soviet-troepen is Bonn te bezetten. Verspil dus niet te veel tijd met het verslaan van neutrale legers.

Als je de rol van de Russische opperbevelhebber speelt moet je zo snel mogelijk de aanval zoeken. Gedurende de eerste dagen hebben de Russen een overmacht. Naarmate de tijd verstrijkt worden de N.A.T.O.-troepen sterker.

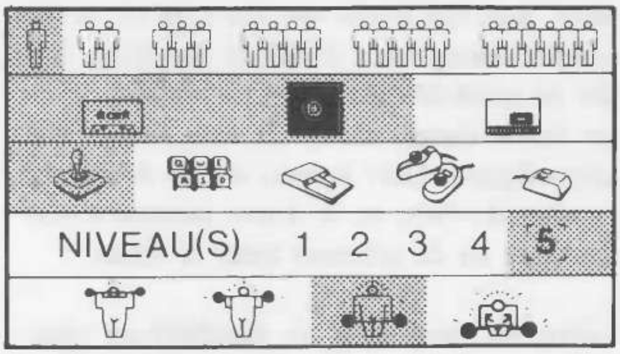
Voor de N.A.T.O.-troepen geldt dat deze zo snel mogelijk de controle over het luchtruim moeten veroveren. Als dit is gebeurd is het het beste om zoveel mogelijk *"ASSAULT BREAKER"* missies uit te voeren op de sterkste Rode legers.

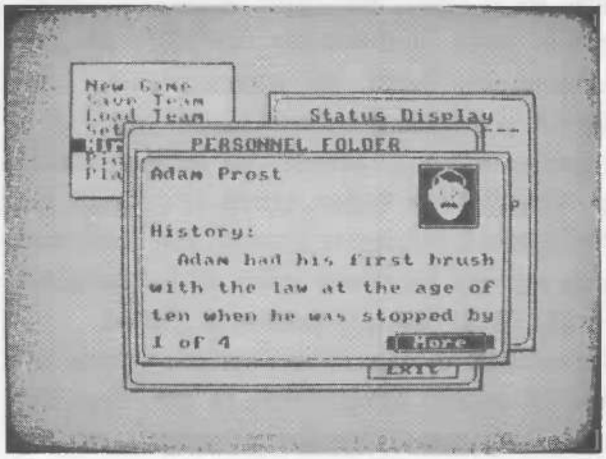
Wanneer je het bevel over de Warschau-pact-troepen voert moet je zo snel mogelijk proberen de twee Amerikaanse legeronderdelen uit te schakelen.

Stem je strategie af op de te verwachten versterkingen. Voor de N.A.T.O.-troepen zijn dag 3, 5 en 19 de beste dagen. Voor de troepen van het Warschau-pact zijn dat de dagen 15, 17 en 19.

THEY STOLE A MILLION

Ariolasoft | 39 Steps | HomeSoft Benelux





Doel

Het doel van het spel *They stole a million* is het plegen van een reeks inbraken. Je moet beginnen met het inbreken in een kleine muntenhandel. Van het geld dat deze kraak oplevert, kun je steeds grotere klussen plannen en misdadigers met meer vakbekwaamheid in dienst nemen. Uiteindelijk moet je proberen een zwaar beveiligd museum in Egypte te beroven van een zeer kostbaar dodenmakser van de Farao Honkanenter.

Beschrijving

Anders dan de titel: *They stole a million* doet vermoeden, hebben we hier te maken met een hoogst origineel spel. Toen ons de titel van dit spel voor de eerste maal ten ore kwam, dachten wij eerlijk gezegd te maken te hebben met een komisch bedoelde variant op de in die tijd populaire compilatie met topspellen ''*They sold a million*''.

Wij waren echter blij verrast toen we *They stole a million* onder ogen kregen.

Het spel is namelijk een inbraak-simulatie waarin de speler een aantal inbraken moet voorbereiden en uitvoeren.

Oplettende lezers van ''Het Zwaardere Werk'', hebben misschien in onze bespreking van *the Newsroom*, in aanvulling 8, opgemerkt dat van dit spel ook een in het Nederlands vertaalde versie op stapel stond. Deze mededeling werd als laatste nieuwtje opgenomen in de met behulp van *Newsroom* gemaakte pagina. Op het moment dat we dat schreven berustte dit gerucht nog volledig op waarheid. Helaas is het er nooit van gekomen, aangezien Ariolasoft Nederland in 1987 is opgehouden te bestaan. Vandaar dat we nu toch maar de Engels-talige versie zullen bespreken.

We hebben echter toch de hand weten te leggen op een aantal unieke opnamen van de Nederlands-talige versie, die toen nog in de ontwikkelingsfase verkeerde. De Nederlandse tekst is door een programmeur van Ariolasoft Engeland ingetikt. Vandaar dat het Nederlands hier en daar nog niet vlekkeloos was.

In dit spel speel je de rol van *"the Boss"*. Hij is een min of meer mislukte misdadiger die net, weer voor de zoveelste maal in zijn carrière, uit de gevangenis is ontslagen. Tijdens zijn laatste verblijf in de bajes heeft *the Boss* zijn tijd echter nuttig besteed. Hij heeft de belangrijke beslissing genomen om voortaan zijn leven te beteren. Voor hem betekent dat echter alleen maar dat hij zich niet langer zal bezighouden met kruimeldiefstallen. Integendeel, *the Boss* is tot de conclusie gekomen dat dit soort kruimel-

wek te weinig oplevert en te veel tijd (in de lik) kost.
Hij heeft zich voorgenomen om de zaken vanaf nu wat groter aan te pakken. Aangezien hij net uit de gevangenis komt, zal hij eerst een doelwit moeten uitzoeken. Hierna moet hij zich omringen met de juiste mensen. Er is echter een klein probleem. Gedurende zijn gedwongen verblijf in het staatshotel, heeft hij uiteraard geen inkomsten gehad. Sterker nog, het heeft hem handen vol geld gekost om het bewakend personeel om te kopen, teneinde aan zijn geliefde merk sigaren te komen. Hij heeft dus niet erg veel geld meer open. In het geheime bankkluisje ligt nog precies £ 55.000.
Gezien de huidige salarissen die informanten en andere werknemers in het criminele circuit tegenwoordig durven vragen, zal het hem nog heel wat hoofdbrekens kosten om een succesvolle kraak te zetten. De enige manier is klein te beginnen en de opgestreken buit op te sparen om de grote slag te kunnen voorbereiden. Dat dit makkelijker gezegd is dan gedaan laat zich natuurlijk raden.
Het eerste wat *the Boss* doet, is het aanschaffen van het misdadigers vakblad *What Crime*. Hieruit wordt al snel duidelijk dat het gebruik van computers inmiddels ook in de onderwereld zijn intrede heeft gedaan. In het blad staat tenminste een advertentie voor een data-base met informatie over helers, boeven en mogelijke doelwitten. Het systeem is *S*oft*W*are for *A*spiring *G*angsters gedoopt, oftewel *S.W.A.G.* (buit).
Het maandblad wordt vergezeld door een diskette waarop de complete data-base staat opgeslagen. Door een wonderlijke speling van het lot heeft "39 Steps", de makers van *They stole a million*, de hand weten te leggen op deze diskette. Er bleken slechts weinig aanpassingen nodig te zijn om de diskette ook geschikt te maken voor de Commodore 64. Voordat je het spel vanaf diskette inlaadt, raden we je aan een lege, geformatteerde, diskette bij de hand te hebben. Deze diskette heb je namelijk nodig om het resultaat van een geslaagde inbraak vast te leggen.

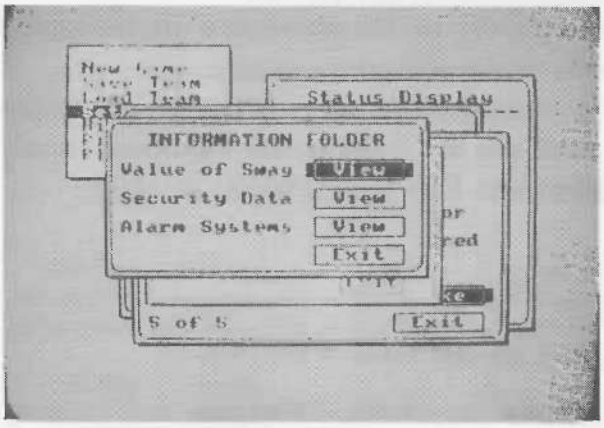
Na het laden van het spel verschijnt het titelbeeld. Druk de vuurknop in om het spel te starten.
Vervolgens zie je twee vakken in beeld verschijnen. Het linker vak is een menu waaruit je een aantal acties kunt selecteren. Het eerste deel van het spel wordt overigens geheel menu-gestuurd; iets intikken is nergens nodig.
Het rechter vak geeft de status van de groep weer. Aan het begin van het spel zie je dat je een bedrag van £ 55.000 in kas hebt. Onder de aanduidingen *Target* (doelwit), *Team* en *Fence* (heler) staan nu nog slechts wat stippellijnen. Hier komen echter de namen van het doelwit, de in dienst genomen misdadigers en de gekozen heler te staan.

Laten we eerst even de beschikbare commando's uit het menu behandelen. Als je nog niets had gedaan na het laden van het spel staat op de bovenste regel van het menu (*New Game*) een zwarte balk. Deze balk kan met behulp van de joystick worden verplaatst. Om de gekozen actie uit te voeren moet de vuurknop worden ingedrukt.
De beschikbare commando's zijn achtereenvolgens:

New Game
Breek het huidige spel af en begin van voren af aan. Alle in dienst genomen handlangers worden op staande voet ontslagen. Het gekozen doelwit wordt gewist, terwijl ook de contacten met de uitgekozen heler worden verbroken.
Save Team
Save de huidige status, inclusief gekozen doelwit en inmiddels aangeschafte informatie.
Load Team
Laadt een met het vorige commando weggeschreven situatie weer in.
Set Target
Kies een doelwit.
Hire Team
Werf personeelsleden aan.
Pick Fence
Selecteer een geschikte heler.
Plan Raid

Stippel de inbraak van seconde tot seconde uit.

Save Team en *Load Team*
Na deze commando's verschijnt een nieuw menu in beeld. In dit *Save file folder* kunnen vijf verschillende situaties worden opgeslagen. Deze worden aangeduid met de namen *SWAG 1* tot en met *SWAG 5*. Om een situatie te saven kies je één van de beschikbare plaatsen en je drukt de vuurknop in. Wanneer je jezelf bedenkt, dan selecteer je de optie *Exit*. Dit brengt je weer terug naar het openingsscherm.
Het inladen van een opgeslagen situatie werkt op precies dezelfde manier. Aangezien het niet mogelijk is om een inhoudsopgave op te vragen voordat je een situatie inlaadt, raden we aan om aantekeningen te maken onder welk nummer een bepaalde situatie is weggeschreven.



Het kopen van informatie

Set Target.
Het selecteren van dit commando roept dat deel van de database op waarin de gegevens over de verschillende doelwitten zijn opgeslagen, het zogenaamde *"Target folder"*.
Het selecteren van één van de beschikbare doelwitten leidt, na eerst wat algemene - kosteloze - inlichtingen, steeds verder de gegevens-bestanden in. Voor de belangrijke informatie moet echter grof geld betaald worden. Niet alle informatie is echter nuttig. Goed opletten kan dus heel wat geld besparen. Het zou te ver voeren om alle beschikbare informatie met betrekking tot elk doelwit op te sommen. In één van de volgende hoofdstukken zullen we echter wel een beknopte beschrijving geven van de verschillende doelwitten.
We zullen nu volstaan met de beschikbare gegevens over de winkel van de muntenhandelaar (*Coin Dealers* H. Humbug.
Na het selecteren van de munten winkel, zie je de eerste bladzijde met informatie. Rechtsboven in dit venster zie je een opname van de voorgevel van de winkel. Linksonder in beeld staat de vermelding *1 of 5*. Dit betekent dat je momenteel naar de eerste pagina kijkt en dat het volledige document vijf pagina's omvat. Je kunt de volgende pagina oproepen door de vuurknop in te drukken.
Op de laatste pagina wordt een plattegrond (*blueprint plan*) aangeboden. Je kunt de blauwdruk kopen voor £ 5.000.
(Voor de zekerheid moet je deze beslissing op de volgende pagina nog eens bevestigen.)
Wanneer je eerst nog wat verder wilt rondkijken voordat je een beslissing neemt, kun je het aanbod afslaan door de optie *"Exit"* te selecteren.
Wil je echter een klus uitvoeren dan is het bezit van een blauwdruk een eerste vereiste. Zonder deze plattegrond kun je niets ondernemen.
Gaandeweg wordt meer informatie aangeboden die in de meeste gevallen zeer nuttig, doch duur, is. Het aanschaffen van die gegevens gebeurt op dezelfde wijze als het kopen van de blauwdruk. In het onderstaande overzicht van de beschikbare informatie met betrekking tot de winkel van H. Humbug, hebben wij de naam van het eerste menu dat je moet kiezen voor de aan te schaffen informatie in hoofdletters genoemd. Erachter staat de aanduiding zoals die in één van de sub-menu's wordt aangeduid, gevolgd door het bedrag dat je onder tafel moet doorschuiven:

Blueprint	5.000
VALUE - Coins	1.000
- Extra info 2.000	
- Cash	1.000
- Silver	1.000
SECURITY - Hardware	3.000
ALARM - Alarms	2.000

Totaal	15.000
	==========

Wanneer je reeds bepaalde informatie hebt aangeschaft, dan wordt dit getoond doordat bij het betreffende onderdeel het woord *bought* verschijnt. Je kunt dezelfde informatie dan desgewenst opnieuw lezen, maar je hoeft er niet meer voor te betalen.
Gelet op het startkapitaal en de kosten die je zult moeten maken voor het loskrijgen van geheime informatie, kun je als eerste doelwit maar het beste de muntenhandel selecteren. Je zult namelijk ook moeten investeren in het personeel.
In de meeste gevallen heb je trouwens niet eens voldoende geld om zelfs maar de blauwdruk te kopen.
Nadat je alle gewenste informatie hebt gekocht, keer je weer terug naar het hoofdmenu door uit het *Target Folder* de optie *"Exit"* te kiezen.
Elk doelwit kan per spel slechts één maal worden geselecteerd. Je moet er dus steeds voor zorgen dat je de maximale buit binnenhaalt.

Hire Team.
Het selecteren van dit commando roept een lijst van de beschikbare mensen, de *Personnel Folder*, op.
In totaal zijn er 18 misdadigers beschikbaar, waarvan elke pagina er zes bevat. Om de namen op de andere pagina's te kunnen zien moet je de optie *"Page"* selecteren. Wanneer je de levensloop van een bepaalde vakman wilt bestuderen, plaats je het zwarte balkje achter zijn naam en je drukt de vuurknop in. Analoog aan het *Target Folder*, zie je rechts bovenaan een portret van de boef. Links onderaan zie je uit hoeveel pagina's zijn dossier bestaat. Je bladert het dossier door door de vuurknop in te drukken. Op de laatste pagina staat de vaste prijs (*"Fee"*) vermeld die de geselecteerden voor hun diensten in rekening brengen. Bovendien eisen ze nog een bepaald percentage (*"Cut"*) van de buit (*"Take"*) op.
Boven deze financiële gegevens staan nog twee vermeldingen die van zeer veel belang zijn. Elke zware jongen is namelijk geschoold op twee terreinen. Zijn specialiteit wordt aangeduid met *"1st Skill"*, terwijl zijn bijvak achter *"2nd Skill"* genoemd wordt.
Het is van het grootste belang om de talenten van de verschillende criminelen goed in overweging te nemen. Wat moet je met drie chauffeurs wanneer je geen brandkastenkraker in dienst hebt genomen als je een bank wilt beroven?
Een goede slotenmaker zal een slot nu eenmaal sneller hebben opengepeuterd dan een ongeschoolde uitkijkpost.
Houdt hier bij het aanwerven van personeel dus voldoende rekening mee.
In onderstaande tabel geven we een overzicht van alle beschikbare bandieten, compleet met hun vaardigheden en prijs.

Naam	Prijs	1st Skill	2nd Skill
Fingers Flanigan	21.000 + 15%	Safekraker	Explosieven
Tumbler Fredriks	20.000 + 15%	Safekraker	Slotenmaker
James Jelly Roll	11.000 + 10%	Explosieven	Uitkijk
Detonator D'Arcy	17.000 + 10%	Explosieven	Chauffeur
Bill Wires Smith	25.000 + 10%	Alarmsystemen	Chauffeur
Charlie Volts	19.000 + 10%	Alarmsystemen	Schurk
Bert Bell Davies	26.000 + 10%	Alarmsystemen	Safekraker
Harry Chimes	22.000 + 15%	Alarmsystemen	Slotenmaker
Wheels Williams	16.000 + 15%	Chauffeur	Schurk
Adam Prost	15.000 + 15%	Chauffeur	Uitkijk
Clint the Nod	11.000 + 5%	Uitkijk	Alarmsyst.
Big Dave Canon	4.000 + 5%	Uitkijk	Schurk
Crusher Jones	5.000 + 5%	Schurk	Uitkijk
Mad Man Martin	9.000 + 5%	Schurk	Explosieven
Keyhole Carter	16.000 + 5%	Slotenmaker	Safekraker
Skeleton Joe	9.000 + 5%	Slotenmaker	Uitkijk
Baby-Face Clive	18.000 + 10%	Chauffeur	Slotenmaker
Bruiser Brannigan	18.000 + 10%	Safekraker	Schurk

De bovengenoemde prijzen gelden alleen voor de eerste klus. Na elke (geheel of gedeeltelijk) geslaagde inbraak worden de prijzen verhoogd.
Iets waar je bij het uitzoeken van personeel rekening mee moet houden is het feit dat je minimaal een chauffeur nodig hebt om de vluchtauto te besturen.
Wanneer een zware jongen je wel wat lijkt, kun je hem in dienst nemen door de optie *"Hire"* te kiezen. Als je later toch nog van gedachten verandert, kun je hem zonder ontslagvergunning weer de laan uit sturen door de optie *"Fire"* te activeren. Het uitbetaalde voorschot wordt door het ex-personeelslid vrijwillig terugbetaald. (Dat is hem maar geraden ook!)
Je kunt voor elke kraak maximaal vier mensen in dienst nemen. Je kunt uit het oogpunt van kostenbesparing echter ook besluiten om met minder mensen op stap te gaan. Of dit echter verstandig is, zal de ervaring snel genoeg uitwijzen.
Na het samenstellen van het team wordt het tijd om contact met de heler te maken.



Een beeld uit de nooit uitgebrachte Nederlandse versie van het spel.

Pick Fence.
Het uitzoeken van de juiste heler is ook een belangrijke zaak. De helers richten zich namelijk op verschillende afzetmarkten, zodat ze niet in alle soorten buit zullen zijn geïnteresseerd. Elk van de vijf helers is bereid om twee soorten goederen van je af te nemen. Je kunt er slechts één inschakelen. Daarom zul je, afhankelijk van de te verwachten buit, een keuze moeten maken. Het verbreken van de contacten met een heler werkt iets anders dan het ontslaan van een personeelslid. Je kunt een heler namelijk niet ontslaan. Wanneer je echter besluit dat de uitverkoren heler toch niet de meest geschikte is, dan kun je gewoon een andere selecteren. Nadat je hebt aangegeven dat je de tweede heler wilt inschakelen, wordt gevraagd of dit inderdaad de bedoeling is. Bevestig dit dan door de optie *"Swap"* (omruilen) te kiezen.
In onderstaand overzicht geven we het soort goederen waarmee de helers zich willen inlaten.

Naam	Artikel 1	Artikel 2
Oils O'Sullivan	Kunstvoorwerpen	Goud
The Ice Man	Edelstenen	Munten
Art Argent	Zilver	Kunstvoorwerpen
Eldorado Eddie	Goud	Edelstenen
Small Change Sue	Munten	Zilver

Na deze eerste voorbereidende handelingen wordt het tijd om de inbraak zelf te gaan plannen.

Plan Raid.
In het tweede deel van het spel wordt de uiteindelijke inbraak gepland. Dit dient te gebeuren met een ijzingwekkende militaire precisie, wil je tenminste enige kans van slagen hebben.
Nadat het volgende deel van het spel is geladen, zie je de plaats waar de misdaad zal gaan plaatsvinden.
Het uitstippelen van de inbraak gebeurt terwijl je de aangeschafte plattegrond van boven af bekijkt.
Dit deel van het spel wordt ook geheel bestuurd door middel van de joystick. Om de procedure verder te vereenvoudigen, worden alle de commando's ingevoerd door bepaalde *icons* te selecteren. Het aantal beschikbare opdrachten is meestal afhankelijk van de situatie waarin een bepaald personeelslid zich bevindt. Zo is het bijvoorbeeld niet mogelijk om een deur te openen wanneer je daar niet voor staat. Zodra overige opties beschikbaar zijn, worden de extra *icons* getoond.

Laten we eerste de situatie eens in ogenschouw nemen zoals die is nadat het tweede deel van *They stole a million* net is geladen. We gaan er daarbij dan van uit dat als doelwit de muntenhandel is gekozen.
In het vak linksonder zie je het woord *"Action"*, met daaronder zes verschillende *icons*. Rechtsonder in beeld zie je een gele balk. Hierin verschijnt een aanduiding van de functie die een bepaald *icon* heeft.
In het midden van de zwarte balk zie je een portret. Dit geeft aan wie je momenteel aan het instrueren bent.
Boven de gele balk zie je de cijfers 00:00 staan. Dit is een klok die straks zal aangeven hoeveel tijd bepaalde handeling in beslag nemen. Tijdens de voorbereidingen kun je aan deze klok per personeelslid zien hoe lang deze reeds in touw is. Dit vereenvoudigt het nauwkeurig op elkaar afstemmen van de handelingen die de verschillende gangsters moeten uitvoeren. Je moet namelijk proberen te voorkomen dat iemand bijvoorbeeld een kluis opent voordat het alarm is uitgeschakeld.
Boven de klok zie je dan ook nog een aantal kleine portretten afgebeeld. Dit aantal is afhankelijk van het aantal mensen dat je hebt ingehuurd voor deze klus. Het kleine portret van de handlanger die je momenteel bestuurt wordt in geel weergegeven, de andere portretten zijn lichtblauw.
Boven de zwarte balk zie je een brede blauwe balk. Dit is de straat waarin je staat. In het midden hiervan zie je het cijfer "1" staan. Elke bandiet heeft een eigen nummer, zodat je ze later tijdens het uitstippelen van de inbraak beter uit elkaar kunt houden.
Recht boven het cijfer "1" zie je de deur waardoor je de muntenhandel binnen kunt gaan.
De verschillende *icons* worden geselecteerd door middel van de joystick. Over het aangewezen *icon* wordt een zwart vierkant geplaatst. Je activeert het *icon* door de vuurknop in te drukken.
We zullen nu de betekenis van de verschillende *icons* uit de doeken doen.

De Icons

********  move *******

Na het activeren van dit *icon* worden alle *icons* vervangen door een gele rechthoek. Boven in dit vak staat het woord *Move*. De eerste stap kun je alleen in de richting van de deur doen. Verder ben je vrij in het bepalen waar je naar toe loopt. Wanneer je niet meer verder wilt lopen, bijvoorbeeld om een deur te openen, druk je de vuurknop in. Het gele vlak verdwijnt weer om plaats te maken voor de *icons*.

********  wait ********

Wanneer je dit symbool selecteert, verschijnt naast de klok een tweede teller. Door de joystick nu naar boven of naar beneden te duwen, kun je een bepaalde wachtperiode ingeven. Druk dan de vuurknop in om het commando daadwerkelijk te verstrekken. De wachttijd zal dan bijgeteld worden op de klok.

******** DEL delete stop ********

Met *Delete Step* kun je één of meerdere opdrachten herroepen. Elke keer dat je de vuurknop indrukt neem je één instructie terug.

********  naam ********

Door dit *icon* te activeren kun je overschakelen naar een ander personeelslid. De naam van het geselecteerde teamlid verschijnt in de gele balk rechtsonder. Het kleine vierkantje met het nummer van de bandiet verspringt, terwijl ook de kleur van de kleine portretten boven de klok van kleur veranderen.

******** ED edit trade ********

Dit symbool roept een aantal speciale *icons* op waarmee een complete "editor" wordt

opgeroepen. Het gebruik van deze ''editor'' wordt verderop behandeld.

******** open .... ********

Met dit commando wordt een deur geopend. Als een deur op slot is, zal echter eerst het slot moeten worden opengepeuterd.

******** close ..... ********

Selecteer dit commando om een geopende deur weer achter je dicht te doen.

******** lock ..... ******

Met dit commando kun je een dichte deur weer afsluiten.

******** pick ..... ********

Het activeren van dit *icon* heeft tot gevolg dat een slot wordt opengebroken.

******** smash ..... ********

Wanneer je geen tijd wilt verspillen aan het openbreken van sloten, kun je overwegen dit commando te verstrekken. Het leidt ertoe dat het object waar je voor staat in puin wordt geslagen. Dit gaat natuurlijk wel gepaard met het nodige lawaai.

******** rob ..... ********

Kies dit *icon* nadat je een brandkast, of iets anders waarin een waardevol voorwerp ligt, hebt geopend. Je pakt dan de buit mee.

******** enable alarm ********

Dit *icon* wordt gebruikt om een uitgeschakeld alarm weer in te schakelen.

******** disable alarm ********

Met dit commando kan een alarm worden uitgeschakeld.

De ''editor''

Na het inschakelen van de ''editor'' komen een aantal nieuwe *icons* beschikbaar. Ter bevestiging van het feit dat de ''editor'' is ingeschakeld, wordt het vak links onder lichtblauw. Boven in dit blauwe vak zie je bovendien het woord *Edit*. Met behulp van de ''editor'' kunnen wijzigingen worden aangebracht in de planning. Ook kunnen de reeds ingevoerde opdrachten nog eens worden nagegaan. De mogelijkheden hier zijn:

******** ≪ ******** step back

******** ≫ ******** step forward

Controleer het uitgestippelde spoor in achterwaartse of in voorwaartse richting. Elke maal dat je de vuurknop indrukt, wordt één commando terug gegaan, dan wel vooruit gegaan.
N.B. Bij het op deze manier bekijken van het uitgestippelde plan, wordt dit niet gewijzigd. Deze commando's dienen slechts ter inspectie.

******** ******** insert track

Om daadwerkelijk veranderingen aan te brengen in het uitgestippelde plan, dient dit *icon* te worden geactiveerd.

Er verschijnen dan weer allerlei *icons* waarvan de meeste reeds bekend zijn. Het invoegen van commando's gebeurt op dezelfde wijze als in de planningsfase.
Het enige waar je even op moet letten tijdens het invoegen van nieuwe commando's is het volgende. Wanneer je dit *icon* hebt geactiveerd en je beweegt naar een andere plaats, dan wordt de plaats waar je vandaan kwam gemarkeerd. Wanneer je nu de tussen gevoegde commando's in het plan wilt opnemen moet je weer uitkomen op de plaats waar het merkteken staat. Wanneer je dit niet doet, kun je alleen maar de later stappen wissen.
Onderin het ''editor'' venster staan twee nieuwe *icons*. Dit zijn:

********  link track ********

Dit *icon* kan, zoals reeds eerder werd opgemerkt, alleen worden gekozen wanneer je op dezelfde plaats staat als waar de ''editor'' (het schaar *icon*) werd ingeschakeld. Het gevolg van het activeren van dit symbool is dat de toegevoegde stappen in het bestaande plan worden opgenomen. Nadat dit is gebeurd, keer je weer terug naar het eerste venster van de ''editor''.

********  scrap to end ********

Met dit symbool kun je alle stappen die volgen op de plaats waar je op dit moment staat worden gewist. Voordat deze opdracht daadwerkelijk wordt uitgevoerd, moet je de vuurknop nogmaals indrukken. Hierna verlaat je de ''editor'' automatisch en keer je terug naar de *icons* waarmee je de verschillende bewegingscommando's kunt invoeren.

******** EX exit edit ********

Door dit symbool te activeren, verlaat je de ''editor'' en keer je terug naar de planningsfase.

De inbraak

Nadat alle voorbereidingen tot in de kleinste details zijn gebeurd, kies je

********  commit robbery ********

Met dit *icon* wordt aangegeven dat je klaar bent met de voorbereiding. Wanneer je de vuurknop indrukt, verandert het symbool hier in een vraagteken. Pas door het nogmaals indrukken van de vuurknop geef je te kennen dat het je menens is. Indien je dit *icon* per ongeluk had geactiveerd, dan kun je de optie weer verlaten door de joystick te bewegen.

Het gevolg van het activeren van dit *icon* is dat de inbraak gaat plaatsvinden.
Er vinden dan een paar veranderingen plaats. Om te beginnen worden de afzonderlijke teamleden niet meer door middel van een nummer op de kaart weergegeven. Je bekijkt nu de plaats van de misdaad. Hier zie je om te beginnen de vluchtauto staan. De inbrekers komen één voor één uit de wagen om hun duistere arbeid te verrichten.
Het witte vak waarin de klok staat, krijgt nu een tweede functie. Door middel van berichten die hierin verschijnen word je namelijk op de hoogte gehouden van de vorderingen van de verschillende bendeleden. Ook kan hier worden gemeld dat er gevaar dreigt. Zeer belangrijk om te weten is het feit dat je nu niet alleen meer te maken hebt met de inbrekers die je hebt ingehuurd. Ook *"the Boss"* zelf kan nu aan de inbraak deelnemen. Hij mag natuurlijk in de auto blijven zitten totdat het karwei is geklaard, maar als hij zelf meedoet spaart hij natuurlijk wel een smak personeelskosten uit.
Je kunt *the Boss* besturen door hem te selecteren. De overige bendeleden gaan dan gewoon hun gang, zoals dat in de planningsfase is bepaald. Wanneer je een melding van één van de teamleden ontvangt, kun je hem assisteren bij het oplossen van de gerezen problemen. Het kan bijvoorbeeld gebeuren dat je bij het plannen toch nog een kleine vergissing hebt gemaakt, zodat twee of meer bendeleden elkaar voor de voeten lopen. Je moet dan direct ingrijpen omdat anders het gehele plan in duigen kan vallen. Het uitvoeren van allerlei andere handelingen, zoals het openen van deuren en het uitschakelen van een alarmsysteem kan hierdoor worden vertraagd. De gevolgen hiervan laten zich raden......

Tijdens deze fase van het spel krijg je weer met een aantal:nieuwe *icons* te maken. Het zijn:

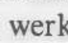
********  assist ********

De afbeelding van de walkie-talkie heeft dezelfde functie als het portretje tijdens de planningsfase. Je kunt er bepaalde teamleden mee oproepen. Hun portret verschijnt

dan in het midden van de zwarte balk, terwijl ook hun portret boven het witte vlak geel wordt.

********  freeze ********

Op gezette tijden kan er een politie patrouille langskomen. Het is dan zaak om zo snel mogelijk alle teamleden te instrueren dat ze zich stil moeten houden. Nadat je dit *icon* hebt geselecteerd, verschijnt een vraagteken. Druk de vuurknop dan nogmaals in om het commando werkelijk te geven. Het verstrekken van dit commando kan op twee verschillende manieren gebeuren. Je kunt deze instructie geven wanneer je *the Boss* bestuurd, zodat alle teamleden tegelijk al hun bezigheden staken. Je kunt de opdracht echter ook aan een individueel teamlid geven. Hierdoor zal alleen hij blijven stilstaan. Dit kan nuttig zijn om ergens een probleem op te lossen.
Welke methode je ook kiest, het effect blijft hetzelfde.
Gedurende enige tijd blijven de teamleden aan wie de opdracht werd verstrekt enige tijd roerloos wachten totdat het gevaar is geweken.

********  abort job ********

Wanneer je tijdens het uitvoeren van de inbraak merkt dat er van alles fout gaat, dan kun je de operatie maar beter afbreken door dit *icon* te activeren. Ook bij dit commando moet de vuurknop tweemaal worden ingedrukt. Je keert dan weer terug naar de planningsfase, zodat je bepaalde delen van het plan kunt aanpassen.

********  run for it ********

Dit *icon* heeft tot gevolg dat degene aan wie je de opdracht verstrekt probeert om de vluchtauto zo snel mogelijk te bereiken. Om alle bendeleden een overhaaste aftocht te laten blazen, moet je ze allemaal individueel deze instructie geven.

********  drive car ********

Wanneer de chauffeur weer in de auto is gestapt, kun je dit *icon* activeren door de vuurknop in te drukken. Ook nu weer moet je de vuurknop tweemaal indrukken voordat de auto echt wegrijdt. Wanneer je bent opgemerkt door de politie of een bewaker, hoef je niet te wachten totdat alle teamleden weer in de auto zijn gestapt. Een harteloze baas kan ze gewoon achterlaten, hoewel dit natuurlijk tegen alle wetten van de onderwereld indruist. Bovendien ben je dan ook het deel van de buit kwijt dat de achtergelaten bendeleden bij zich hadden.
Aan het einde van een geslaagde klus wordt de buit verdeeld, waarna je de kans krijgt het team en de behaalde resultaten te saven voordat je aan het volgende karwei begint. Indien je bent ingerekend door de sterke arm der wet, krijg je een nieuwe kans om dezelfde inbraak nogmaals te beramen.
Je kunt deze kans afwimpelen, waarna je weer terugkeert naar het eerste deel van het spel. Hier kun je dan desgewenst nieuwe personeelsleden aannemen.

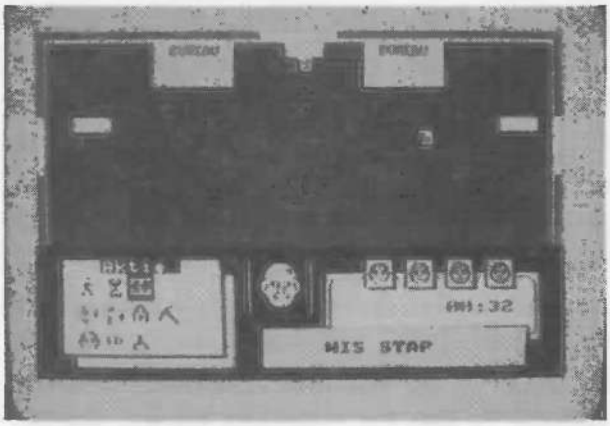
De doelwitten
Hieronder volgen in vogelvlucht de problemen die je moet zien te overwinnen bij de verschillende kraakjes. Ook geven wij in het kort weer wat de geschatte waarde en de aard van de buit is. (*N.B.* Aan deze cijfers kunnen geen rechten worden ontleend!)

Coin dealers
Heeft een alarmsysteem voor de beveiliging van de vitrines. Verder geen bewaking. Geschatte waarde van de buit £ 73.000.

Art gallery
Geen alarm voor de voordeur. In een aantal kamers is een druk-alarm aangebracht. Zowel de vitrines als de waardevolle schilderijen hebben een eigen alarmsysteem. Geschatte waarde van de buit is £ 130.000

Diamond Merchant
Er zijn twee bewakers, waarvan er één door

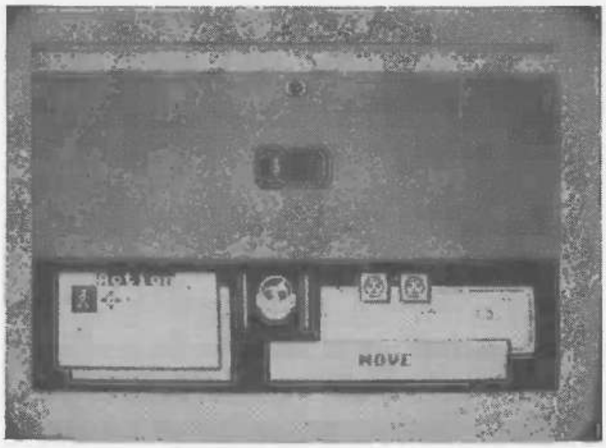
het gebouw rondloopt terwijl de ander de monitoren in het oog houdt. Zes videocamera's in het gebouw, die in een bepaalde volgorde worden ingeschakeld. Het gebouw heeft twee soorten alarmsystemen, namelijk een infra-rood alarm en een drukalarm. De geschatte waarde van de buit bedraagt £ 300.000 of meer.



De planning

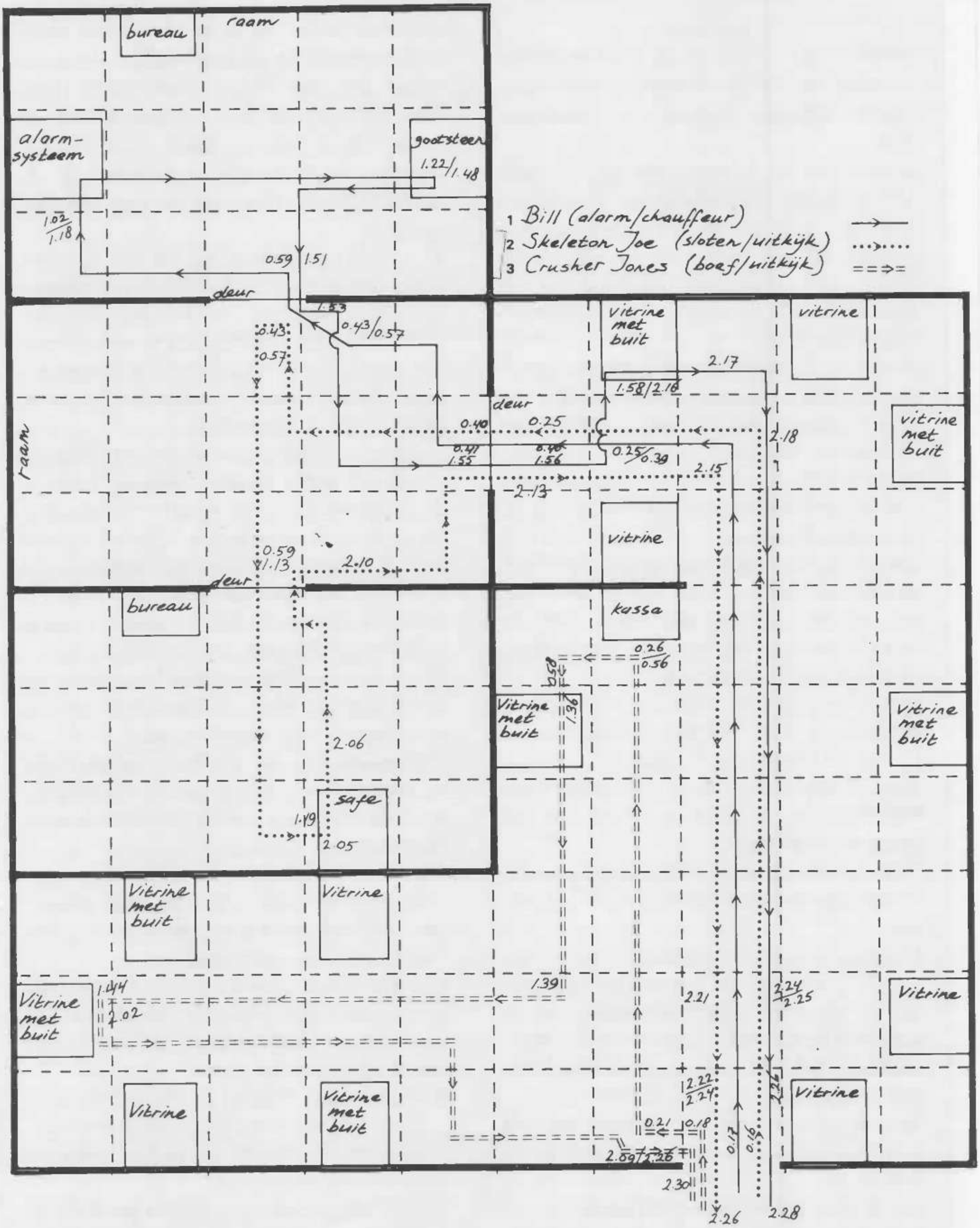
High Street Bank
Door het gebouw patrouilleert 1 bewaker. Zes kamers zijn voorzien van infra-rood alarm. De kluis heeft een eigen alarmsysteem en in sommige kamers is een drukalarm aangebracht. De waarde van de buit kan oplopen tot zo'n
£ 650.000 of meer.

Narburak Museum
Er lopen twee zeer efficiënte bewakers door het gebouw, terwijl een derde continu de monitoren in de gaten houdt. In diverse kamers zijn videocamera's aangebracht. Vijf kamers bevatten een infra-rood alarmsysteem. Op belangrijke plaatsen is een druk-alarm. Maar liefst zeven kamers zijn uitgerust met een CO_2 alarmsysteem, waarmee de uitgeademde lucht wordt gemeten. De geschatte waarde van de buit is £ 1.250.000.



Het plan wordt uitgevoerd

Wij wensen iedereen veel plezier met dit originele spel. Het zal heel wat tijd kosten, weten we uit ervaring, om een succesvolle inbreker te worden. Het enige wat wij bij *They stole a million* betreuren is het feit dat er slechts vijf doelwitten zijn. Aangezien de omstandigheden hier steeds hetzelfde blijven, krijgt het spel een beetje het karakter van een adventure; na het oplossen van alle puzzles blijft er weinig meer over dat de aandacht kan vasthouden.
Er was ook even sprake van een *They stole a million construction set* waarmee men zelf doelwitten kon samenstellen die dan beroofd konden worden. Deze plannen zijn echter afgeblazen toen de President van de Nederlandsche Bank daar lucht van kreeg, die onmiddellijk alarm sloeg. Door de gezamelijke Ministers van Justitie van de bij de E.E.G. aangesloten landen zijn de programmeurs van *39 steps* toen stevig onder druk gezet. Helaas zijn zij gezwicht voor het dreigement dat zij zelf een pittige gevangenisstraf konden verwachten wanneer hun plannen werden doorgezet.


bureau
raam
alarm-systeem
gootsteen
1 Bill (alarm/chauffeur)
2 Skeleton Joe (sloten/uitkijk)
3 Crusher Jones (boef/uitkijk)
deur
raam
Vitrine met buit
vitrine
Vitrine met buit
vitrine
bureau
kassa
Vitrine met buit
Vitrine met buit
safe
Vitrine met buit
Vitrine
Vitrine met buit
Vitrine
Vitrine
Vitrine met buit
Vitrine
Vitrine

Speeltips

Houdt er bij het selecteren van bendeleden rekening mee dat de prestaties van de werknemers afnemen naarmate ze goedkoper zijn.

Iemand die zich bijvoorbeeld heeft gespecialiseerd in het uitschakelen van alarmsystemen heeft hier minder tijd voor nodig dan iemand bij wie deze gave op de tweede plaats komt. Iemand die helemaal niet getraind is in deze bezigheid, doet er uiteraard nog langer over.

Vooral bij de eerste inbraak is het belangrijk om bandieten zodanig te selecteren dat bepaalde talenten van de mensen elkaar niet overlappen. Hiermee bedoelen we dat je beter iemand kunt inhuren die alarmsystemen kan uitschakelen en daarnaast chauffeur is, plus iemand anders die weinig moeite heeft met het openen van sloten en daarbij brandkasten kan openen. Hier heb je meer aan dan aan bijvoorbeeld twee mensen die als één van hun specialismes heeft het kunnen besturen van de vluchtauto.

Hoe beter je gebruik weet te maken van *the Boss*, des te meer buit kun je binnenhalen, terwijl de kosten worden gedrukt.

Stem de heler af op de te verwachten buit. Hierdoor ben je altijd verzekerd van een maximale opbrengst.

Besteedt de nodige tijd om elk gebouw dat je wilt gaan leegroven goed in kaart te brengen.

Wanneer je de juiste informatie hebt aangeschaft, kun je op de blauwdruk ook zien hoe de route van eventuele bewakers is, op welk tijdstip de videocamera's worden ingeschakeld, in welke kamers alarminstallaties zijn aangebracht en waar de buit ligt.

Vergeet niet om, na het openen van een brandkast of iets dergelijks, de buit op te rapen.

Als je geen aanvullende informatie over de buit hebt gekocht, kun je een belangrijk deel van de buit mislopen. Als je bijvoorbeeld tijdens de voorbereidingen voor de inbraak bij de muntenhandel geen extra informatie hebt gekocht over de munten, dan weet je niet dat je de kostbaarste munt in het aanrechtkastje kunt vinden. Verwacht echter niet dat het zo makkelijk is. Ook wanneer je uit een vorig spel weet waar je de meest waardevolle artikelen kunt vinden, zijn deze er alleen maar wanneer je de informatie daarover in het nieuwe spel opnieuw koopt.

Persoonlijk prefereren wij het om van deze kaart dan een aantal fotokopiën te maken. Zodoende kunnen we op de kaart alle relevante gegevens noteren, om te voorkomen dat twee mensen elkaar voor de voeten lopen. (Zie hiervoor een voorbeeld van een inbraak in de muntenhandel.)

Daarnaast raden we aan om een nauwkeurig draaiboek bij te houden. Hierop maak je dan voor elk bendelid een kolom, waarin je op de seconde nauwkeurig bijhoudt in welk vak hij op welk moment staat, wat hij doet, hoe lang hij daarover doet, hoe lang hij moet wachten totdat iemand anders klaar is met het uitschakelen van het alarm, etc.

Het is niet mogelijk dat twee bendeleden op dezelfde plaats staan. Ze kunnen elkaar ook niet kruisen door hetzelfde vak.

Elk oponthoud dat hierdoor ontstaat kan de goede afloop van de gehele operatie op het spel zetten. Ga dus met uiterste precisie te werk.

Het is noodzakelijk om alle klussen in volgorde af te wikkelen. Dit is de enige manier om voldoende geld te sparen voor de grote slag in het *Narburak Museum*.

Om een vitrine of iets dergelijks te kunnen openen moet je in hetzelfde vak staan als de vitrine. In de planningsfase betekent dit dus dat je op de vitrine staat.

Vitrines waarin volgens de blauwdruk niets te halen valt zijn inderdaad niet interessant. Laat ze dus ongemoeid om tijd uit te sparen voor belangrijker zaken.

Vergeet niet om de deur van het pand dat je binnen bent gegaan door de laatste man, meestal *the Boss* zelf weer te laten sluiten. Dit wekt minder argwaan, zodat je minder kans loopt om voortijdig door de politie te worden gestoord.

De in sommige gebouwen patrouillerende bewakers zijn op de blauwdruk te herkennen aan een klein vierkantje met de letter "G".
Om te weten hoe de ronde van de bewakers loopt, kun je ze het beste volgen. Maak intussen aantekeningen van de tijdstippen waarop ze op bepaalde plaatsen zijn.

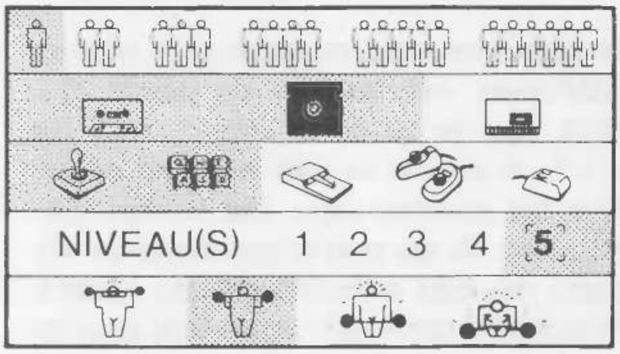
Wij hebben een voorbeeld gemaakt van de manier waarop je de eerste kraak, bij de muntenhandel, kunt zetten.
Na het kopen van alle benodigde informatie heb je nog slechts £ 40.000 over. Voor dit bedrag neem je de volgende drie mensen in dienst:
Bill Wires Smith (voor het alarm en als chauffeur)
Skeleton Joe (voor de sloten)
Crusher Jones (voor het eenvoudiger werk)

Stippel de route uit zoals deze op onderstaande kaart staat vermeld. Doe dit tot op de seconde nauwkeurig, zodat niemand elkaar voor de voeten loopt. Het tijdstip waarop iemand op een bepaalde belangrijke plaats moet zijn staat op de kaart vermeld. Wanneer hij op die plaats moet wachten worden er twee tijdstippen genoemd, te weten de tijd van aankomst en de tijd van vertrek. Indien hij moet wachten en vervolgens een vitrine kan openen, dan hebben wij niet de tijd vermeld waarop hij kan beginnen met het openen van de vitrine. Dit laatste tijdstip ligt namelijk vast op 1.18 minuten, het moment waarop het alarm is uitgeschakeld.
Betrek *the Boss* bij de inbraak zodat je zoveel mogelijk vitrines kunt leeghalen. De route die *the Boss* volgt hebben wij niet op de kaart aangegeven aangezien hij direct met de joystick moet worden bestuurd en er dus geen nauwkeurige tijdstippen zijn te geven.
De kassa die Crusher Jones opent bevat meestal slechts £ 500. De reden dat je dit geld toch maar moet meenemen ligt in het feit dat de kassa geen alarm bezit. Crusher Jones zou anders toch maar staan te wachten totdat hij een vitrine mag openen.
Na ongeveer twee minuten wordt er alarm geslagen omdat de politie in aantocht is. Wees hierop voorbereid door ervoor te zorgen dat je vlak voor dat tijdstip de controle uitoefent over *the Boss*. Je kunt dan aan alle bendeleden tegelijk het commando geven dat ze zich even gedeisd moeten houden (*"Freeze"*).
Zorg ervoor dat iedereen zo rond de 2.30 minuten weer veilig in de auto zit.

Natuurlijk vraagt een spel dat als hoofdthema het plegen van inbraken heeft, om een koekje van eigen deeg. Vandaar dat we met enige trots een wereldprimeur kunnen geven in *Het Zwaardere Werk*. Nadat het spel is geladen en het scherm met de status van het team zichtbaar is, geef je een hardware reset. Tik hierna de volgende poke in: "POKE4190,99" en druk op <RETURN> Tik daarna "SYS3072" in en druk op <RETURN>. Het spel wordt dan opnieuw geladen, maar je hebt wel in één klap het beginkapitaal verhoogd met het lieve sommetje van £ 580.000.

THUNDERCHOPPER

Actionsoft — John B. Rosenow — Home Software Benelux





Doel

Door middel van het trainen in een vijftal opdrachten, krijgt de speler les in ''professioneel'' vliegen met een helicopter. De eerste opdracht leert je omgaan met de helicopter. De tweede opdracht is een forse oefening in het snel landen en stijgen. In een gevechtsoefening, de derde opdracht, leer je wapens selecteren, schieten en tegelijkertijd met de helicopter manoeuvreren en ontwijken. In de laatste twee oefeningen moet je hetgeen je geleerd hebt in alle voorgaande opdrachten in de praktijk brengen. Allereerst door een konvooi vrachtwagens te escorteren en vervolgens door een aantal reddingen op zee uit te voeren.

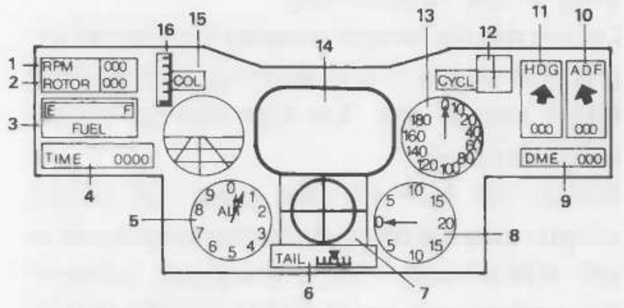
Beschrijving

Zodra het introductiebeeld verdwijnt, komt daar een menu voor in de plaats. Uit dit menu kun je een vijftal opdrachten en een vliegniveau kiezen. Bovendien kun je, mocht dit de eerste keer zijn dat je het programma bekijkt, een demonstratie van deze simulatie zien.
Tijdens de eerste opdracht, vliegtraining (flight training), vertellen wij wel wat je moet doen. Alle commando's worden op deze manier behandeld en je kunt ze bovendien aan het eind van dit hoofdstuk op de bijgaande tekening terugvinden.
Druk dus de <1> toets in en laat voorlopig het vliegniveau op *"Pilot"* staan. Later kun je dit verhogen door de <C> toets voor *"commander"* of de <I> toets voor *"instructor"* in te drukken. Druk op <RETURN>.
Mocht je de Engelse taal machtig zijn, dan begrijp je van de tekst op het beeldscherm, wat je te doen staat. In het kort komt het hier op neer. Je moet de zwarte lijn op de grond proberen te volgen. Dit doe je door goed te letten op de ADF meter. Achteraf krijg je een beoordeling.
Let op dat de hoogte waarop het toestel begint 220 voet is. Dit is tevens de aardbodem. Lager kun je niet. Let hier dus op tijdens iedere landing.
Termen als ADF en voet, maar ook andere vliegtermen uit dit spel worden uitgebreid in het alfabetische vliegtermregister achterin het verhaal over de FLIGHT SIMULATOR II uitgelegd.

De eerste vlucht

Ergens in deze recensie vind je een commandokaart. Deze kaart heb je nodig om snel alle knoppen op het toetsenbord te kunnen vinden. Je zal maar neerstorten en niet weten hoe je het kreng nog op tijd kunt recht-

trekken. Die kaart moet je voorlopig wel bij de hand hebben. Plaats hem in de buurt van het toetsenbord voor je.
De belangrijkste toets is de letter <P>. Hiermee pauzeer je het spel en kun je rustig in dit verhaal iets nalezen of de juiste toets op het toetsenbord opzoeken. Door opnieuw de <P> toets in te drukken, kun je verder spelen.
Zodra je de opdracht hebt doorgelezen, kun je nog kiezen om terug te keren naar het openingsmenu, druk op de <F1> toets, of anders start je de eerste missie door op de <RETURN> toets te drukken.
De cockpit van een HUGHES 530 verschijnt in beeld. Voor deze eerste vlucht zal het je een worst zijn of de chopper met infrarode beeldscherm-apparatuur is uitgerust of dat je geleideraketten aan boord hebt. Dit is overigens wel zo, maar voorlopig niet relevant.
Druk op de <RUN/STOP> toets. De boordcomputer slaat aan en je hoort de rotormotor op gang komen. De rotorbladen op een helicopter zijn die dingen, die boven de cockpit ronddraaien.
Hiermee blijft de heli in de lucht en kun je bovendien stijgen en dalen. De rotorbladen draaien dus niet alleen rond, maar kunnen ook vanuit de cockpit gekanteld worden, zodat de heli stijgt of daalt.
Hieronder vind je een beschrijving van alle meters en beeldschermen in de cockpit.



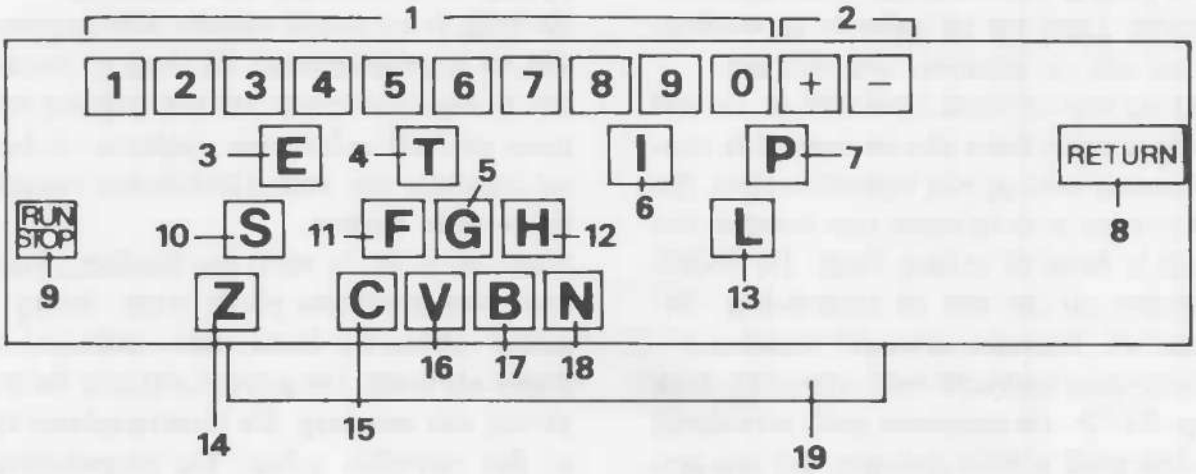
Cockpit overzicht

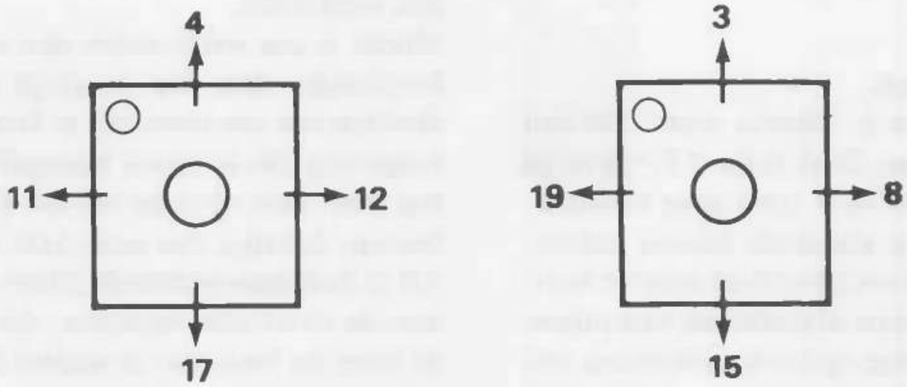
1. Rotatie per minuut
2. Rotor percentage
3. Kerosine meter
4. Tijd
5. Hoogtemeter
6. Positie staartrotor
7. Radar
8. Klimindicator
9. DME-meter
10. ADF-meter
11. Kompas
12. Roprotor meter
13. Snelheidsmeter
14. Boordcomputer/beeldscherm
15. Horizonmeter
16. Collectief meter

De boordcomputer vraagt nu eerst of je de ADF-meter wilt instellen op positie 573. Druk dus op de cijfers <5>, <7> en <3>. Je ziet dat de ADF-meter nu precies naar het noorden wijst. Dat is onze vliegrichting. Na een paar kilometer zal dit wijzigen, dus blijf de boordcomputer aflezen. Terwijl jij ondertussen verder bent gaan lezen, is de motor warm gedraaid en zie je dat de rotatie-per-minuut is opgeklommen naar 300. Dit kun je van de RPM-meter aflezen. De motor moet dit toerental bereiken alvorens je het 'collectief', het inschakelen van de rotorbladen, kunt activeren.
Het collectief kun je op twee manieren instellen. Allereerst kun je gebruik maken van de joystick, zoals op tekening 1 staat aangegeven, of je kunt de <E> toets indrukken. Voer het collectief tot pakweg 65% op. Je ziet dat de heli begint te stijgen. De hoogtemeter loopt op. Op 400 voet blijft de heli stabiel in de lucht hangen.
Wij zullen in deze recensie verder de joystick tezamen met het toetsenbord gebruiken. Alle handelingen, die wij met de joystick doen, kun je dus ook via het toetsenbord verrichten. (zie opnieuw tekening 1).
Beweeg de joystick nu naar links, zodat de heli in lijn komt te liggen met de zwarte lijn die op de grond staat aangegeven. Om de stand van de joystick weer in het midden terug te brengen, druk je op de <G> toets. Druk de stick nu iets naar voren. De heli vliegt voorwaarts en je ziet de snelheidsmeter oplopen tot ongeveer 40. Dit betekent dat de heli een vliegsnelheid van 40 mijl per uur heeft bereikt.
Na een tweetal minuten zie je de eerste con-

trolepost. Zodra je dit punt passeert, wordt dit op de boordcomputer aangegeven. Zo zul je er nog vele passeren. Je mag ze niet missen, want dat kost punten.

Na de tweede controlepost zie je in de verte een grijze plaat. Dit is de eerste landingsplaats. Neem alvast wat gas terug door de joystick lichtjes naar achteren te trekken. De snelheidsmeter loopt terug. Je moet de heli nu zodanig in positie brengen, dat je boven deze grijze plaat stabiliseert. De landing kan nu ingezet worden door het collectief in percentage naar 55 terug te brengen. Druk de vuurknop in en tik de joystick naar achteren.
Zodra de heli geland is, kun je dit aflezen van de boordcomputer. Het bericht ''WELL DONE'' geeft een goede landing aan. Alle andere berichten geven te denken. Mocht je neerstorten, dan geeft de computer aan dat je opnieuw aan deze opdracht kunt beginnen.
Na deze eerste landing krijg je een nieuwe ADF richting opgegeven: 392. Afhankelijk van hoe je geland bent, zal de ADF-meter naar een bepaalde richting wijzen. Je zult inmiddels wel ontdekt hebben, dat je telkens door de ADF-meter naar de volgende landingsplaats wordt gestuurd. De zwarte lijn op de grond brengt je daar echter ook en die moet je volgen voor punten. De ADF richting is dus alleen een hulpmiddel als je de zwarte lijn uit het oog verliest.





1: ADF Frequentie instelling
2: Radar in/uitzoemen
3: Verhoog collectief
4: Rotor voorwaarts
5: Rotor midden
6: Infrarood aan/uit
7: Pauzeren
8: Wapen selektie
9: Motor aan/uit
10: Geluid aan/uit
11: Rotor links
12: Rotor rechts
13: Kabel aan/uit
14: Beeldscherm in/uitzoemen
15: Verlaag collectief
16: Staartrotor links
17: Rotor achterwaarts
18: Staartrotor rechts
19: Vuren.
Tekst idem voor joysticks.

Door de <F1> toets in te drukken, krijg je een overzicht (een kaart) in beeld, zodat je exact de positie van de helicopter kunt bepalen. Op dit overzicht kun je langzaam (met de <+> en de <-> toets) en snel (de <+> en de <-> in combinatie met de <SHIFT> toets) in- en uitzoemen. Zodra je de <RETURN> toets opnieuw indrukt, kom je wederom in de cockpit terecht en kun je verder vliegen.
Na twee controleposten kom je de tweede landingsplaats tegen en moet je na een geslaagde landing de ADF in 955 wijzigen. Het is verstandig om het volgende traject wat rustiger af te leggen. Je komt nu in een bergachtig gebied terecht en bovendien worden de bochten scherper. Na controleposten 5 en 6 krijg je een verhoogde landingsplaats in beeld. Land op dit gebouw en bedenk, dat het dak op ongeveer 290 voet ligt.
Maak op deze wijze de opdracht af. Let wel op dat je soms maar één en soms drie controleposten hebt op een bepaald traject. Tot besluit moet je er rekening mee houden, dat je niet te hoog of te laag vliegt. De boordcomputer zal dit met de mededeling *"increase"* of *"decrease altitude"* melden.
Zodra je deze opdracht hebt volbracht, druk je op <F7>. De computer geeft vervolgens aan hoe goed je hebt gevlogen. Bij een perfecte vlucht kun je een salarisverhoging verwachten en word je tot commander gepromoveerd.

De reddingsvlucht
Kies nu opdracht 2: *"Rescue Alert"*. Dit kan op twee manieren. Druk toets <2> in of ga met de <CURSOR> toets naar beneden.
Ditmaal moet je gestrande piloten redden. Volg de ADF aanwijzingen of scan de horizon af op zoek naar afgeschoten vuurpijlen. Mocht je de vorige opdracht uitstekend volbracht hebben, dan ben je nu gepromoveerd tot commander. In dat geval worden de omstandigheden wat moeilijker. Het is dan schemerig buiten.
Omdat je in de eerste opdracht goed getraind hebt om de heli professioneel onder controle te krijgen, lijkt deze opdracht eenvoudig. Om echter een hoge score in deze nieuwe uitdaging te halen en zodoende opnieuw te promoveren, moet je alle piloten, inclusief het gestrande team op het eiland, zo snel mogelijk op de thuisbasis afleveren. Let vooral op de kerosinemeter en wees iedere keer weer voorzichtig bij het stijgen of landen. Omwille van de tijd word je snel onzorgvuldig en kun je de controle over de heli verliezen.
De boordcomputer geeft nu aan dat je de ADF-meter op 193 moet instellen. Hier staat de eerste piloot. Via de DME-meter (distance measuring equipment) zie je hoe ver je van het slachtoffer weg bent. Neem vermogen terug zodra je een halve mijl van de piloot af bent........... je mag op hem landen !!!!!
Fysiek is hij namelijk niet aanwezig.
Zo krijg je nu steeds nieuwe ADF-gegevens van de boordcomputer. Op hogere niveaus zal de boordcomputer op een gegeven moment de ADF-informatie weglaten. Je bent nu verplicht om naar afgeschoten vuurpijlen te gaan zoeken.
Soms zie je in de verte een landingsplaats, waar een gestrande piloot staat. Zodra je echter dichterbij komt, dan verdwijnt de plaats uit beeld. Dit gebeurt altijd in de omgeving van een berg. De landingsplaats ligt er dan namelijk achter. De programmeur was waarschijnlijk bang dat je deze plaats door te weinig ervaring in het vliegen niet zou ontdekken.
Mocht je om welke reden dan ook de weg kwijtraken, dan kun je altijd op <F1> drukken om een overzicht te krijgen van de omgeving. Dit is vooral belangrijk als je terug moet naar de basis om alle piloten af te leveren. Je krijgt dan geen ADF informatie.
Als je de laatste gestrande piloot bij de brug over de rivier hebt opgepikt, dan kun je op de kaart de basis aan de andere kant van de rivier terugvinden. Veel succes.

Oorlog
Je leeft op vijandige voet met buurlanden en zoals in de meeste oorlogsopdrachten moet je nu de bevooradingsroutes onveilig maken. De buren zijn tijdens deze confrontatie nog niet echt gevaarlijk, maar hebben

wel afweergeschut, dus opgepast.

Hopelijk weet je nu de helicopter onder controle te houden en ben je gewend aan alle verschillende instrumenten. Je hebt ze in deze opdracht meer dan ooit nodig.
Voordat je wederom opstijgt, is het nodig om je opnieuw in de cockpit wegwijs te maken.
Bovenin de cockpit zie je nu een vijftal meters. Deze bevestigen dat de helicopter met wapens is geladen. Het op een juiste manier omgaan met deze wapens is belangrijk voor het slagen van deze opdracht.
Allereerst zie je de letters *"TOW"* op een meter. Dit zijn raketten, die uit een buis worden afgeschoten en optisch het vijandelijke doel vinden. Voor de liefhebbers: Tube-launched Optically-tracked Wire-guided missiles. Deze raketten moet je gebruiken bij een aanval op tanks en zware voertuigen.
Daaronder zie je de letters HDG (Hughes Chain Gun) staan. Dit is een zwaar kaliber machinegeweer. Je hebt er twee en ze zijn aan weerskanten van de helicopter aangebracht. Deze ratelaars moet je gebruiken in een aanval op kleine doelen, zoals boten, die op de rivier varen.

De letters *"STING"* staan voor stinger raketten. Deze raketten zoeken alles wat hitte afgeeft, mens en machine dus, en hebben een vernietigende werking.
Tenslotte ben je ook nog bewapend met "normale" *"ZUNI"* raketten.
Achter het metertje *"ROC"* zie je het aantal Zuni's aangegeven. Dit geldt trouwens voor alle meters. Je ziet dus dat je schaars bewapend bent met *"TOW" "STING"* raketten.

In het midden van deze meters bevindt zich de *RAD/LOC* computer. Deze computer geeft aan wanneer je een vijandelijk doel in lijn brengt met het vizier. Het vizier ken je nog van de vorige opdrachten. Alleen gebruikte je het toen om visueel te sturen.

Iedere keer als je een wapenkeus maakt, moet je je goed realiseren, dat je het juiste wapen kiest voor het aan te vallen doel. Anders kan het resultaat tegenvallen, zeker op hogere niveaus, en moet je telkens weer terugkeren naar de basis voor een nieuwe voorraad.
De opdracht is verder eenvoudig: Vernietig alles wat de boordcomputer je opdraagt en zorg dat je veilig thuis komt. Zelfs met een deuk ergens in de motoren of zelfs in de staart kun je nog altijd de weg naar huis terugvinden. De thuisbasis vind je door de ADF-meter op 573 in te stellen.
Zodra de cockpit in beeld komt, zie je dat de machinegeweren zijn opgelicht. Je kunt door middel van de <RETURN> toets of de joystick; druk op de vuurknop en houdt de stick naar rechts; de wapenkeus veranderen. Een andere wapenmeter licht dan op.
Op een bepaald moment kom je natuurlijk in contact met de vijand. De boordcomputer geeft door middel van een vierkantje exact aan waar het doel zich bevindt. Breng het vizier in lijn met het doel. Je kunt nu vuren. Let dus nogmaals op het gekozen wapen. Vuur nu door op de <SPATIEBALK> te drukken of door de joystick met ingehouden vuurknop naar links te bewegen.
Op de plaats waar normaal de boordcomputer informatie geeft, zul je nu ook visuele informatie omtrent ieder vijandelijk doel krijgen. Als de boordcomputer aangeeft, dat je het gekozen doel nadert en je brengt het vizier met het vierkantje in lijn, dan krijg je het doel in beeld. Je weet dan zeker of je de juiste aanwijzingen van de boordcomputer hebt gevolgd.
Je kunt de camera, waarmee doelen in beeld gebracht worden, uitschakelen door op de <Z> toets te drukken. Druk je opnieuw deze toets in, dan wordt de camera weer ingeschakeld.
Op het niveau van *commander* en *instructor* wordt niet alleen de agressiviteit van de vijand sterker, maar krijg je bovendien te maken met avond en nacht.

Om je nu behulpzaam te zijn in het vinden van alle vijandelijke doelen, kun je dan gebruik maken van een infra-rood scherm. Dit scherm installeer je door op de <I> toets

te drukken. De omgeving krijgt nu een magische kleur en de vijand wordt beter zichtbaar.

Stijg op en volg de aanwijzingen van de boordcomputer. Op het radarscherm kun je vijandelijke doelen zien. Ze worden door middel van rode puntjes weergegeven. Uit ervaring moeten we echter opmerken, dat je al snel beseft waar de verschillende doelen zich bevinden. Je komt er bovendien nauwelijks aan toe om serieus het radarscherm te bestuderen, want je moet echt turen om de juiste kleuren van elkaar te onderscheiden. En tegen de tijd dat je er achter bent gekomen waar de vijand zich bevindt, maak je een goede kans al boven ze te vliegen en dus neergeschoten te worden.

Vijandelijk vuur zie je alleen als de doelen ook daadwerkelijk voor jouw heli uit liggen. Anders word je in de rug beschoten. Iedere keer dat een vijandelijk doel terugschiet, hoor je dit door lichte piepjes. Deze hebben meer weg van een Japans transistorradiootje in een windtunnel, maar je weet in ieder geval dat er iets op je af komt. Ontwijken mag en kan.
Je moet dus proberen om, voordat je de vijand nadert, de heli in lijn te brengen met de doelen. Vooral bij de bootjes op de rivier en de vrachtwagens op de weg is dit van belang. Zodra zij de heli in beeld krijgen, zullen ze tot de tegenaanval overgaan. Passeer je deze doelen zonder ze allemaal te vernietigen, dan word je zeker in de rug aangevallen en loopt de helicopter schade op.
Hoe groot die schade is, kun je zien door de <F3> toets in te drukken. Het is slim om als je schade oploopt, direct terug te keren naar de basis en daar alles te laten repareren. Je krijgt dan bovendien nieuwe ammunitie. Uit ervaring blijkt namelijk, dat je een tweede aanval vaak niet overleeft.
Een snelle aanval heeft vaak het meeste succes. Het is dus belangrijk, dat je nu ook snelheid met de heli leert maken. Je merkte bij het opstijgen al dat je een hoger percentage collectief nodig hebt om de lucht in te gaan dan in de vorige opdrachten. Zo moet je een nog hoger percentage instellen als je sneller wilt gaan vliegen.
De volgende tabel geeft je een goede combinatie van collectiviteit en snelheid:

1) Opstijgen: 70%
2) 50 mijl: 75%
3) 80 mijl: 80%
4) 100 mijl: 85%

Boven de 100 mijl moet je niet proberen te vliegen.
Mocht je tijdens een aanval niet zeker zijn van het resultaat, lees dan opnieuw de instructies van de boordcomputer. Zolang de computer nog geen nieuwe opdracht geeft, moet je doorgaan met de aanval op het gegeven doel.
Deze doelen variëren van bewegende vrachtwagens, drijvende bootjes en startklaar staande straalvliegtuigen tot vaste objecten zoals bruggen en gebouwen. Alleen bij de eerste groep is snelheid belangrijk.
Tijdens het vliegen moet je nog op één ding letten. Geen van de kaarten geven namelijk hoogtes van de bergen aan. Neem het zekere voor het onzekere en ontwijk iedere berg. De klap kan anders hard aankomen.

Convooi-begeleiding.
In de heuvels ligt de vijand op de loer. Met een snerende lach zien ze ons komen. Ze zijn tot de tanden bewapend. Het convooi valt ten prooi. Of ......(trompet geschal)... daar vliegt de cavalarie.
Vroeger reden ze te paard en kwamen ze de door indianen aangevallen postkoets te hulp. Nu vliegt de cavalarie in een Thunderchopper en ziet de guerilla's, verschanst in de jungle, vrijwel onmiddellijk.
Dit is absoluut de leukste opdracht. Behalve dat je de held van de avond kunt worden, is dit bovendien een leuke vlucht. Je moet proberen om de heli zonder schade tussen de bergen door te manoeuvreren en toch op het convooi te passen.
Oh ja ...... en als je niet snel bent, dan zijn ze de hoek al om. De vijand wacht niet. Treuzel je te lang met opstijgen, dan kun je er zeker van zijn dat de eerste aanval al is uitgevoerd.

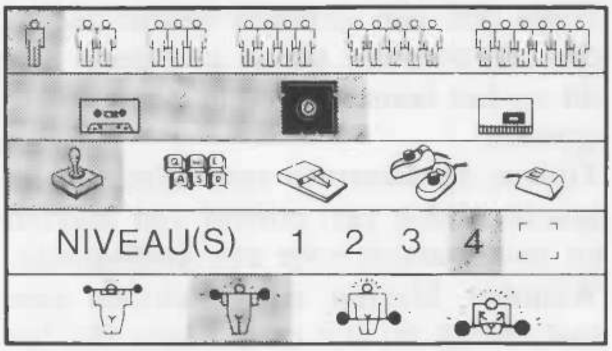
Er valt verder aan deze opdracht weinig toe te voegen zonder in een hysterische meidenbabbel te vervallen. Let vooral op het in lijn brengen van de verschillende doelen. Gebruik het infrarode scherm.

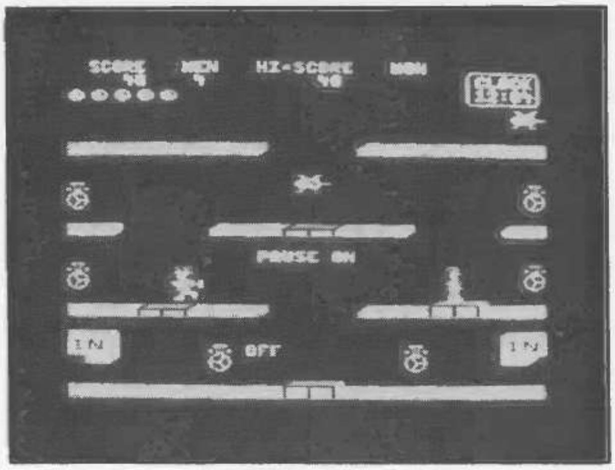
Redding op zee.
Alle oefeningen uit opdracht twee komen nu nog uitgebreider aan bod.
Je bent wederom in staat van oorlog en hebt de opdracht om getorpedeerde zeelieden uit het water te vissen. Je moet hiervoor gebruik maken van een lier.
Een van de grootste problemen tijdens deze reddingsactie is het manoeuvreren van de heli boven de zwemmende, en volgens ons soms stomdronken, zeelui. Je moet bijzonder laag boven het water vliegen en in de lucht vrijwel stilhangen. Ondertussen is er altijd wel een mafkees te vinden, die op het cruciale moment begint te schieten.
In de gebruiksaanwijzing zegt men alleen uit zelfverdediging te schieten, maar volgens ons kun je beter eerst alle vijandelijke vaartuigen in de directe omgeving overhoop schieten en dan pas de zeeman uit het water oppikken.
Je begint de vlucht vanaf een torpedobootjager. Cirkel dus eerst rustig rond om het schip te bekijken. Uiteraard is het schip uitgerust met een ADF zender zodat je hopelijk, met een aantal zeelieden, het schip weer terug kunt vinden.
Volg nu de eerste ADF instructies van de boordcomputer op. In ons geval ligt er een mannetje op de 008 graden.Zodra wij in de buurt komen, zien we wat wrakstukken op het water drijven. Tussen die wrakstukken ligt een zwart vlak (wij denken olie) en zien daarvan een vuurpijl worden afgeschoten.
Aan de DME-meter kun je zien of je binnen de juiste afstand van het slachtoffer bent genaderd.
Om nu zeker te weten dat we met het juiste slachtoffer te maken hebben, we willen tenslotte geen Japanners aan boord krijgen, vliegen we een keer over hem heen. De ADF-meter moet nu 180 graden draaien. Als je bijtijds kunt stoppen, bijvoorbeeld als de ADF naald een halve slag is gedraaid, dan vlieg je nu direct boven het slachtoffer. Breng het collectief nu tot pakweg 80 procent terug, zodat de heli nog vijf meter boven de waterspiegel hangt. Laat de lier zakken door op de <L> toets te drukken. De boordcomputer geeft dit aan. Zolang er niets gebeurd, hang je of niet laag genoeg boven het slachtoffer, of je bent niet in de juiste positie. Mocht dit wel zo zijn, dan geeft de boordcomputer dit opnieuw aan. Haal nu de lier weer op door op dezelfde toets te drukken.
Als je voordien nog niet op de vijand hebt geschoten en je bent nog steeds in leven, dan begrijp je inmiddels wel, dat je maar beter eerst korte metten met de rondom drijvende wrakstukken kunt maken. Vaak zitten hier vijandelijke schepen achter.
Vuur rustig en stel pas later vragen. Ook onderweg kun je door de vijand beschoten worden.
De teleurstelling van deze opdracht zit in de inhoud. Zodra je maar vier mannetjes uit zee hebt opgepikt, is het spel voorbij en word je gepromoveerd. Je zult merken, dat je deze opdracht na een paar keer spelen al laat liggen.
Opdrachten drie en vier zijn de grootste uitdaging in THUNDERCHOPPER. Een goed spel zonder onmogelijke opdrachten.

De speeltips zijn in de tekst verwerkt. Iedere opdracht heeft zijn eigen kenmerken.

TOYS BIZARRE

Activision — Mark Turmell — Ariolasoft





Doel

In dit spel speel je de rol van Merton (een onderhoudsmonteur in een speelgoedfabriek). Merton is ingeschakeld omdat de produktielijn op hol is geslagen en speelgoed produceert dat een geheel eigen leven leidt.

Beschrijving

Nadat het spel is geladen, wordt dit gestart met <F1>. Er verschijnt dan een platformconstructie, bestaande uit vier etages. Op de onderste drie etages bevinden zich in totaal zes ventielen, die gele ballonnen produceren. Als een ballon geheel is opgeblazen, zweeft hij naar boven. Daar blijft hij drie seconden hangen voordat hij knapt.
Nadat de ballon is gebarsten valt er een stuk speelgoed uit. De bedoeling is dit speelgoed te vernietigen omdat het met geen mogelijkheid door de kwaliteitscontrole zal komen. Het is namelijk bij het minste contact dodelijk.
Om zo'n stuk speelgoed op te ruimen kun je er overheen springen. Dit heeft tot gevolg dat het speelgoed uit schrik tien seconden stil blijft liggen. Tijdens deze periode kan Merton er zonder gevaar overheen lopen, en 100 punten op de teller laten noteren.
Het risico bestaat natuurlijk dat, ondanks de perfecte timing van Merton, zo'n eigenwijs stuk speelgoed daarover geheel andere gedachten heeft en tegen Merton opspringt.
Een veiliger manier is dan ook de volgende:
Op ieder veld zie je een even aantal verhogingen op de vloer. Deze opstapjes staan onderling met elkaar in verbinding. Als Merton op zo'n podiumpje springt zie je dat er ergens anders een verhoging ontstaat.
Na enig experimenteren leer je welke podia bij elkaar horen. Dit verschijnsel kun je ook als wapen gebruiken. Staat er namelijk een speeltje op een verzonken podium, dan kun je dit verdoven door op de corresponderende verhoging te springen.
Wederom heeft Merton tien seconden tijd om het speelgoed op te ruimen, en ook deze interventie levert 100 punten op. Deze methode kan echter ook tegen Merton worden gebruikt door het speelgoed en Hilda, die verderop ter sprake zal komen.
Voorkomen is uiteraard beter dan genezen. Slaagt Merton er namelijk in om

een ballon stuk te prikken voordat deze zelf knalt, dan zal er geen speelgoed worden geproduceerd, en hij verdient hiermee maar liefst 200 punten. In totaal moeten er zeven ballonnen, of hun uitwerpselen, worden vernietigd. Om de stroom ballonnen enigszins in te dammen kan Merton op de twee onderste etages de ventielen dichtdraaien. Dit levert nog eens 40 punten per ventiel op.
Al vrij snel verschijnt er een opwindpop, compleet met draaiend sleuteltje in haar rug. Dit alleraardigste wezen heet Hefty Hilda. Vergis je echter niet in haar lieflijk voorkomen. Ook een vrijage met haar heeft een vervelende afloop. Kortom een femme fatale in optima forma.
Merton krijgt te maken met vijf verschillende soorten speelgoed. De speeltjes uit de ballonnen bestaan in vier uitvoeringen. Ze zien er ongeveer hetzelfde uit, maar hebben als punt van herkenning verschillende kleuren.
Het palet loopt van geel, via paars en cyaan naar blauw. De gele zijn het rustigst, en de blauwen hebben de meest nerveuze natuur. Samen met Hilda komt het aantal verschillende tegenstrevers dan op vijf.

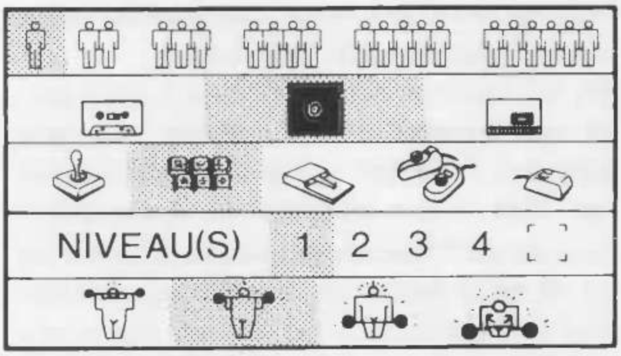
We hebben nog niet de wijze behandeld waarop het probleem Hilda moet worden opgelost. Hilda kan met vaardige hand en een goed gevoel voor timing worden gelanceerd. Dit doe je door Merton op een verhoging te laten springen die in verbinding staat met het stuk vloer waar Hilda net overheen loopt. Dit staaltje van spierbeheersing levert 500 punten op. Na ongeveer 25 seconden verschijnt ze weer op het toneel om je verder dwars te zitten.
Merton werkt in ploegendiensten van 1 uur. Hierna komt zijn tweelingbroer hem aflossen. Een minuut op de klok duurt in het spel twee seconden. Daarom moet Merton zich haasten om het karwei in iedere fase van een uur te klaren.
Voor iedere minuut die na het opruimen van het laatste stuk speelgoed nog resteert, worden 50 bonuspunten toegekend. Bovendien zijn er nog 4000 extra bonuspunten te verdienen als de onderste vier ventielen gesloten zijn. Dit zal echter niet zo vaak voorkomen, want aan het einde van een ronde rennen zowel Merton als Hilda naar buiten. Komt Hilda dan een gesloten ventiel tegen, dan schroomt de kleine kwelgeest niet dit op het laatste moment nog even te openen.
Tijdens de diensttijd verschijnen er op gezette tijden een portret van Merton en het symbool voor een koffiepauze. Wanneer Merton zijn beeltenis aanraakt krijgt hij een extra leven. Als het tijd is voor de koffie, moet Merton naar het kopje rennen en dit pakken. Hierna is Hilda ongevaarlijk, en zijn de stukken speelgoed zonder problemen op te ruimen. Door de cafeïne krijgt Merton extra energie en begint te rennen. Deze toestand duurt slechts zeven seconden.
Na het tweede, soortgelijke, veld is er een safety check. Merton (of zijn broer) moet dan, voordat het uur werktijd is verstreken, acht ventielen dichtdraaien. Hij wordt hierbij alleen gehinderd door Hilda, die de gesloten ventielen weer opent.
Als Merton erin slaagt het laatste ventiel te sluiten wordt de score verhoogd met 50 punten voor iedere overgebleven minuut. Bovendien wordt een super bonus toegekend die afhankelijk is van de snelheid waarmee het karwei is geklaard.
Deze bonus varieert van 1.000 tot 10.000 punten.
Mocht Merton onverhoopt arbeidsongeschikt worden door aanraking met één der lastposten, dan komt zijn reïncarnatie links beneden weer het beeld in lopen. Het kan gebeuren dat dit zeer vervelend dreigt te worden omdat ofwel Hilda, ofwel een stuk speelgoed op hem afkomt. Zolang de joystick echter niet

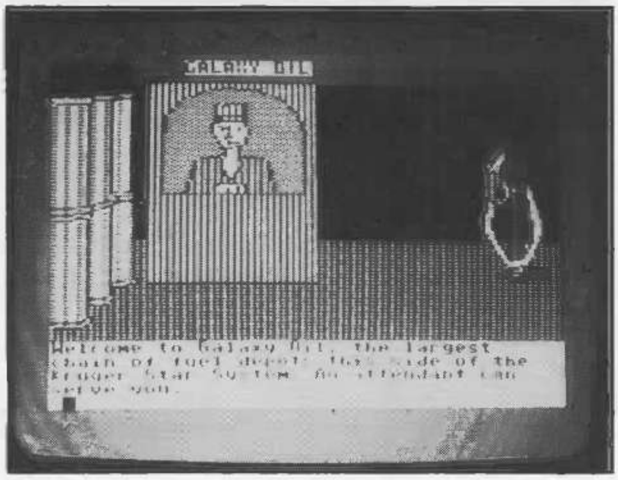
wordt bewogen, is hij nog niet in het spel gebracht. Na maximaal 10 seconden gebeurt dit automatisch.
Na iedere twee velden volgt een safety check. Tijdens de tweede safety check rennen er twee Hilda's rond en loopt er ook een soortgenoot rond van onze dappere monteur. Het is beslist af te raden om deze vermeende helper collegiaal de hand te drukken. Ook hij is een wolf in schaapskleren.
De werktijden lopen van middernacht tot negen uur 's ochtends, te beginnen op maandag.
De eerste safety check van de volgende dag is erg lastig. Op het moment dat Merton beweegt, worden de vloeren onzichtbaar, en het geheugen wordt dan op de proef gesteld met de vraag: "Waar houdt de vloer op, en waar begint het gat?" Het naar een lagere etage vallen kost echter, net als in de overige velden, geen leven.
Hoe de overige safety checks eruit zien blijft ook voor ons vooralsnog een raadsel, aangezien we nog niet ver genoeg zijn gevorderd in het spel.
Dit dan ondanks het feit dat bij elke 10.000 punten het aantal levens met buitengewoon gulle hand met 1 wordt uitgebreid.

De verhoging van de moeilijkheidsgraad wordt voornamelijk bereikt door het opvoeren van de snelheid van het spel, en na iedere safety check het aantal ballonnen met 1 te vermeerderen.
Wanneer je even wilt uitblazen kan je de <RUN/STOP> toets indrukken om het spel te pauzeren.

TRACER SANCTION, THE

Activision | Interplay Productions | Ariolasoft





Doel

Het doel van *"The Tracer Sanction"* is het opsporen van een beruchte misdadiger, Wing genaamd. De speler kruipt daarbij in de huid van de beste geheime agent die het *Stella Intelligence Agency* in huis heeft. De agenten die eerder hebben getracht Wing in te rekenen zijn allen spoorloos verdwenen.

Beschrijving

The Tracer Sanction is het tweede grafische tekstavontuur van Activision dat we in Het Zwaardere Werk behandelen. In een eerdere aanvulling hebben wij reeds alle geheimen van het spel Mindshadow blootgelegd.

Net als in het spel Mindshadow worden functietoetsen gebruikt en wel als volgt:

<F1> Save een spel op diskette. Dit gebeurt op de speldiskette zelf nadat een cijfer is ingetikt. In totaal kunnen tien situaties worden weggeschreven op de diskette. Het programma laat zien onder welk nummer de vorige situatie is gesaved.

<F3> Herhaal het vorige commando.

<F5> Laat het in te tikken voorwerp vallen.

<F7> Quicksave. Een situatie wordt gesaved zonder nummer. Bij een volgende quicksave wordt deze overschreven.

<F2> Laad een gesavede situatie. Het programma vraagt om het nummer van de situatie die moet worden ingeladen. Het toont ook welke situatie het laatste werd geladen.

<F4> Vraag hulp aan de Condor.

<F6> Raap alles op.

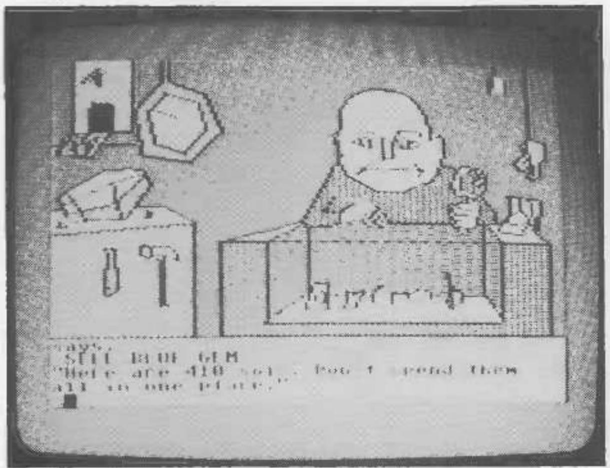
<F8> Quickload. Roept een d.m.v. een Quicksave weggeschreven situatie binnen.

Al deze commando's worden op het scherm genoemd na het indrukken van de betreffende functietoets. Ze worden pas daadwerkelijk uitgevoerd nadat de <RETURN> toets is ingedrukt.

Behalve het eigenlijke spel bevat de - dubbelzijdige - diskette ook een *Tutorial* en een *Sneak preview*.

In de *Tutorial* wordt op bondige wijze uitgelegd hoe men een avontuur het beste kan aanpakken. De *Sneak preview* bevat een reclameboodschap voor het spel Mindshadow.

Net als in het spel Mindshadow kan men hulp inroepen van de Condor. Deze wijze vogel geeft dan advies in cryptische bewoordingen. Hij verschijnt in ieder spel echter slechts driemaal, dus wees zuinig met het vragen om hulp.



De juwelier

In The Tracer Sanction ben je de slimste geheime agent van het Stellar Intelligence Agency, een geheime dienst die de ruimte als werkterrein heeft. Je krijgt opdracht de beruchte misdadiger Wing op te sporen. Niemand weet echter hoe hij eruit ziet en waar hij verblijft. Het is aan jou om Wing te vinden. Het gebied dat je moet uitkammen strekt zich uit over ruim 100 locaties, verspreid over negen planeten.
Om je in staat te stellen de planeten te bereiken heeft het S.I.A. een ruimteschip beschikbaar gesteld. Je krijgt voldoende *Sols* (de interstellaire munteenheid) voor brandstof om de dichtstbijzijnde planeet te kunnen bereiken. Hoe je aan meer geld kunt komen om de benodigde brandstof te kopen zul je zelf moeten uitzoeken. De eerste puzzels die je moet oplossen zijn het achterhalen van de namen van de verschillende planeten en de positie waar deze te vinden zijn. Vervolgens zul je moeten leren hoe het ruimteschip moet worden bestuurd.
Bij het invoeren van commando's is de speler niet beperkt tot het gebruik van twee woorden. Men kan complete zinnen invoeren. Ook is het mogelijk de commando's voor de verschillende richtingen af te korten tot de eerste letter van die richting. Een andere mogelijkheid is het aaneen rijgen van een aantal commando's, die dan door een punt moeten worden gescheiden, bijvoorbeeld: ''N.E.E.S. TAKE STICK AND KNIFE.''.
In het spel komen een aantal situaties voor die tot een onvermijdelijke dood kunnen leiden wanneer men niet voorzichtig is. De beste verzekering tegen onvoorziene gebeurtenissen blijft natuurlijk het regelmatig saven van de vorderingen.

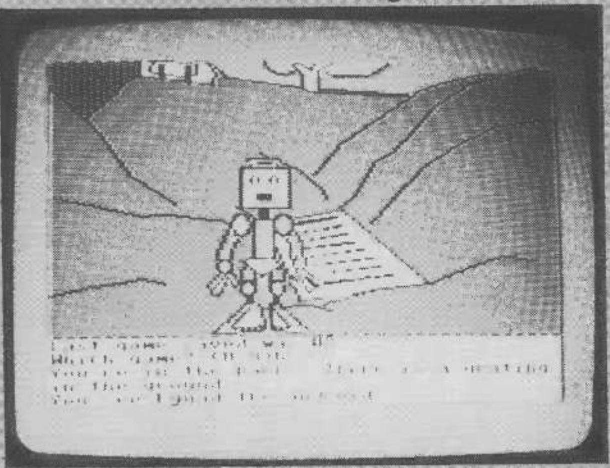
Speeltips

Een kaart van de omgeving is te koop bij de *Space cartographer* op de planeet *MONGO.*
Om naar een andere planeet te vliegen moet de automatische piloot worden ingeschakeld. Om bijvoorbeeld naar de planeet Sonex te vliegen gebruik je het commando "TURN POINTER TO SONEX", gevolgd door "PUSH BUTTON".
Controleer voordat je op de knop drukt of de automatische piloot juist is ingesteld ("EXAMINE POINTER") om onnodig brandstofverbruik te voorkomen.
De benodigde hoeveelheid brandstof kun je aflezen op de kaart die je moet kopen.
Brandstof is op alle planeten te koop bij *Galaxy Oil.*
Op sommige plaatsen zul je Sols vinden. Deze hoef je niet op te rapen aangezien ze vanzelf in je portefeuille terecht komen.
Maak gebruik van de mogelijkheid om met andere mensen in het spel te praten door middel van het commando "TALK TO MAN". Wanneer je een vrouw treft gebruikt je uiteraard het commando "TALK TO WOMAN".
Niet iedereen is even vriendelijk tegen je. Zo zul je bijvoorbeeld in een parkje een oude man zien zitten. De bejaarde zit vredig de duiven te voeren. Wanneer je hem echter aanspreekt geeft hij je te verstaan dat je moet opduvelen. Je hoeft deze brutaliteit natuurlijk niet te pikken. Het is echter wel verstandiger, want als je hem een klap wilt geven trekt hij een magnum. Hij bijt je dan toe *"Go on, make my day".* Het betreft hier waarschijnlijk de opa van Dirty Harry (een bekende creatie van Clint Eastwood).
Het jongetje in de computershop dreigt met zijn grote broer wanneer je hem met harde hand wilt verjagen. Hij blijkt niet te bluffen.

LEES NIET VERDER, HIERNA VOLGT DE COMPLETE OPLOSSING VAN HET SPEL.

Koop om te beginnen een kaart op de planeet *MONGO.*
Schaf vervolgens 500 liter brandstof aan ("BUY 500").
De eerste bestemming is de planeet *SONEX.* Hier aangekomen klop je op de voordeur (locatie *FRONTDOOR* op de kaart) van het huis. Er woont namelijk een bevriende spion die je vertelt wat je volgende bestemming is. Meer informatie kun je krijgen bij de *Information line.* Netjes op je beurt wachten heeft geen zin. De rij schuift maar langzaam op. Bovendien zijn er allerlei mensen die voordringen. Laat dus alle beleefdheid even varen en dring je naar voren ("CUT LINE").
Loop dan de diamantwinkel binnen en verkoop de edelsteen die je in het hoofdkwartier van de S.I.A. hebt gekregen.
Met het geld dat je hiervoor ontvangt kun je nieuwe brandstof kopen om door te reizen naar *JUBILEX.*
Hier aangekomen ga je naar de locatie *"well beaten road"* waar je een schep vindt. Neem deze mee en ga de grot binnen *(Cavern with stalactites).* De druipstenen vallen naar beneden en verder lopen word je fataal. De manier om er voor te zorgen dat alle stalactieten tegelijk naar beneden vallen is een harde schreeuw. Dankzij de echo ontstaat een soort lawine-effect. Het is nu veilig verder naar het noorden te trekken. Hier ligt een diamant die je meeneemt. Gebruik de schep om een gat te graven. Je zult dan ook nog een behoorlijk bedrag aan *Sols* aantreffen.
In de vervallen hut zie je een accu. Laat deze nog even liggen want de eigenaar is in de buurt.
Ga naar de *Space junkyard* om een stok te halen. Met deze stok breng je vervolgens een bezoekje aan het plaatselijke etablissement. De ober daar kijkt wat verdwaasd uit zijn ogen. Een klassiek geval van geheugenverlies. Een dergelijk verschijnsel doet zich vaak voor na een klap op het hoofd. De beste methode om dit ziektebeeld te genezen is, zoals we van cartoons en oude films hebben kunnen leren, een nieuwe klap op het hoofd. Sla de barman dus met de stok. Zijn

geheugen komt terug en hij geeft je essentiële informatie. Wanneer je na de klap met hem praat, blijkt hij dankbaar te zijn voor zijn genezing. De stok is verder niet meer nodig, dus die kun je in het café achterlaten als aandenken voor de kroegbaas.



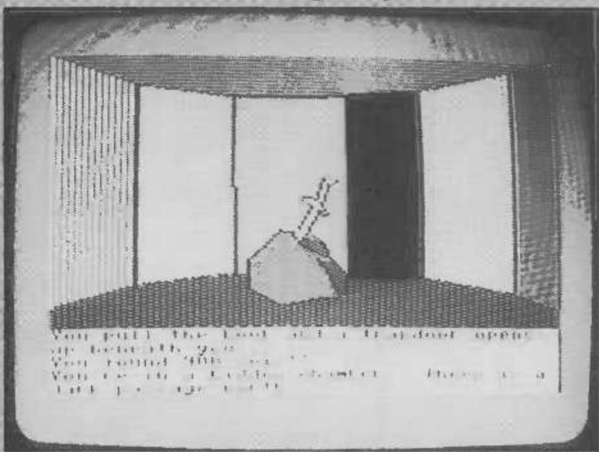
Egnad moet even wachten

Koop aan de pomp 800 liter brandstof, genoeg om je naar de planeet *SONEX* terug te brengen. Op *SONEX* ga je voor de tweede maal naar de juwelier en je verkoopt hem de diamant. Loop daarna weer naar de pomp en laat de tank volgooien met 1500 liter. De volgende bestemming is *BRENON I.*
Voordat je op deze planeet het ruimteschip verlaat, moet je even naar de voorraadkamer. Deze vind je in het zuidelijke deel van het schip. Neem het *jetpack* mee.
Om te beginnen ga je naar de brug. De doorgang wordt versperd door een vervelend kereltje. Deze kun je letterlijk afschudden ("SHAKE BRIDGE"), waarna je de kleine grot binnen kunt. Hier tref je de robot Egnad aan. Loop vervolgens naar het zuiden van de diepe ravijn. Om het ravijn over te steken heb je het *jetpack* nodig. Als je dit vervoermiddel bekijkt zie je een knop. Doe het *jetpack* aan ("WEAR JETPACK") en draai aan de knop ("TURN DIAL"). Je zweeft dan ongeveer twee meter boven de grond. Na het commando <N> ben je aan de noordzijde van de ravijn terecht gekomen.
Nader onderzoek van het struikgewas ("EXAMINE BUSH") onthult de toegang tot een grot. In deze grot liggen een aansteker en een speelkaart. Neem beide voorwerpen mee.
Je steekt het ravijn weer over met de commando's "TURN DIAL" en <S>. Keer terug naar het ruimteschip. Het is niet nodig nieuwe brandstof te tanken, want je hebt nog genoeg om de volgende halte - *EARTH* - te bereiken.
Wanneer je op Aarde bent geland loop je naar de *front entryway* van het kasteel. Je ziet daar een groot wiel waarmee je de ophaalbrug omhoog kunt halen. Hiermee sluit je de ingang van het kasteel af. Uit de *maid's chamber* haal je de fakkel. Verspil geen tijd aan het meenemen van wapens aangezien dit niet zal lukken.
Bovendien hoef je geen gevechten te leveren in het avontuur. Ga nu naar de studeerkamer en bekijk de boeken. Eén van de boeken is versleten door het veelvuldig ter hand nemen. Pak dit boek ("TAKE WORN BOOK") en je tuimelt door een valluik naar een geheime kamer. Vlak voordat je valt heb je ook nog wat geld gevonden. In de geheime kamer zie je een zwaard, dat net als in de legendes van Koning Arthur vastzit in een rotsblok. Denk nog eens aan de wijze woorden van de barkeeper die zei: "No man on earth may remove the sword from the stone." Schakel het *jetpack* in en je vertoeft niet langer op de aarde, maar er iets boven. Nu kun je het zwaard wel loswrikken. Verlaat de geheime kamer via de enige uitgang naar het noorden. Je loopt vervolgens naar de Noord-West hoek van het kasteel.
Wanneer je hier graaft zul je een touw vinden. Het *jetpack* is overigens niet meer nodig, dus dit kun je achterlaten. Pak het touw op en loop terug naar de voorkant van het kasteel. Lees de mededeling die aan de onderkant van de ophaalbrug blijkt te hangen. Het is nu weer de hoogste tijd om aan boord van het ruimteschip te stappen. Vergeet niet eerst 900 liter brandstof te tanken.
Vertrek nu naar de planeet *JUBILEX*. In de donkere steeg *(Dark alleyway)* ontsteek je de fakkel. De fakkel brandt net lang genoeg om een aardig bedrag aan *Sols* te vinden. Zowel de fakkel als de aansteker hebben hun nut bewezen en je kunt beide voorwerpen

laten vallen. De bewoner van de vervallen hut is inmiddels in geen velden of wegen te bekennen. Dit is dus het geschikte moment om de accu *(space battery)* te stelen. Plaats de accu in de robot (''INSERT BATTERY INTO EGNAD''). Loop nu weer terug naar de brandstofpomp en schaf 650 liter aan. Vlieg vervolgens naar *KORANTH* en maak een wandeling door het park totdat je bij de boom en het standbeeld bent aangekomen. Als je in de boom klimt val je weer naar beneden, maar kon je nog net een banaan grijpen. Vanaf deze locatie ga je eenmaal naar het zuiden en eenmaal naar het oosten. Je zult dan het inmiddels klassiek geworden rooster *(grating)* aantreffen. Til dit op (''MOVE GRATING'') en je onthult een donker gat. Het is niet algemeen bekend, maar robots zijn bang in het donker. Laat Egnad dus achter voordat je in de duisternis afdaalt. Doe je dit niet dan vlucht hij in paniek. In de *East-west tunnel* bind je het touw vast aan de pijp (''TIE ROPE TO PIPE''). Je kunt dan naar de *Slimy underground passage* lopen, waar je nog een aanzienlijk bedrag vindt. Dankzij het touw kun je ook weer tegen de steile, glibberige tunnel omhoog klimmen. Het touw kun je achterlaten. Loop nu naar de *South chamber.* Schrik niet wanneer je hier dreigt te verdrinken, je wordt door een geheimzinnige man gered.

Je komt weer bij kennis in het donkere gat. Klim omhoog en raap Egnad weer op. Ga naar het tankstation en koop 800 liter. Nu vlieg je naar *METROPOLIS VII.* Je komt terecht in een grote stad. Als alle grote steden kent deze stad ook verschillende wijken. Goede en minder goede. In de steegjes hangen allerlei duistere figuren rond, dus het is niet aan te raden om met veel geld over straat te gaan. Het eerste dat je moet doen is op zoek gaan naar een betrouwbare bank. Aan het loket *(Teller's window)* open je een rekening (''OPEN ACCOUNT''). Je krijgt een pasje overhandigd. Met dit pasje kun je de *Creditall machine,* ten westen van de hal bedienen. Om bijvoorbeeld 650 *Sols* te storten gebruik je het commando ''DEPOSIT 650''. Wil je dit bedrag weer opnemen, dan gebruik je het commando ''WITHDRAW 650''. Andere bedragen zijn natuurlijk ook mogelijk. De bank geeft geen krediet aan nieuwe cliënten, dus je kunt nooit meer opnemen dan je had gestort. Met een lege portefeuille ga je de stad verkennen. Op de locatie *Three-way intersection* praat je met een man. Je besluit om de dierentuin te bezoeken. Je hebt altijd al een zwak gehad voor apen. Bij hun kooi aangekomen herinner je je dat je nog steeds een banaan bij je hebt.

Geef deze aan de apen. Dankbaar gooien de beesten een sleutel en de schil naar je toe. Beide voorwerpen neem je mee. Vervolgens wandel je terug naar het oostelijke deel van het *Low rent district,* de sloppenwijk van de stad. Maak hier een praatje met iemand.



Verwijder het zwaard om een geheime gang te ontdekken

Ten zuiden van deze locatie staat een geldautomaat *(Creditall machine).* Loop erheen en neem al het geld op. Je wordt plotseling bekropen door een onbedwingbaar gevoel om je in het volle leven te storten. Daarom loop je naar het casino *(de Lucky Horseshoe)* en gaat naar binnen.

Wanneer je de bar binnenkomt word je door een animeermeisje aangesproken. Je koopt een drankje voor haar en de corrupte barkeeper vertelt je dat hij ook informatie verkoopt. Pak het drankje op en geef dat aan de vrouw. Koop vervolgens informatie bij de barkeeper.

Ten oosten van de *Front lobby* staat een goktafel. Er wordt een simpel spel gespeeld, dat enigszins lijkt op het beruchte balletje-

balletje spel. Op tafel liggen drie speelkaarten. De bedoeling is nu om een Aas aan te wijzen. Je zet al het geld dat je bij je hebt in. Je had echter al lang in de gaten dat dit een uitermate louche tent is. Gelukkig heb je het Schoppenaas meegenomen van de planeet *BRENON I.* Je besluit vals te spelen (''CHEAT''). Dit bedrag blijft niet lang onopgemerkt doordat Egnad luidkeels verkondigt dat valsspelen op de lange duur niets oplevert. Maak dat je weg komt voordat de uitsmijters je aan je verstand brengen dat een dergelijke handelswijze niet op prijs wordt gesteld. Ren via de *Front lobby* naar buiten. Hier laat je de bananenschil vallen voor het bekende slap-stick effect.



Biedt de dame eens een drankje aan

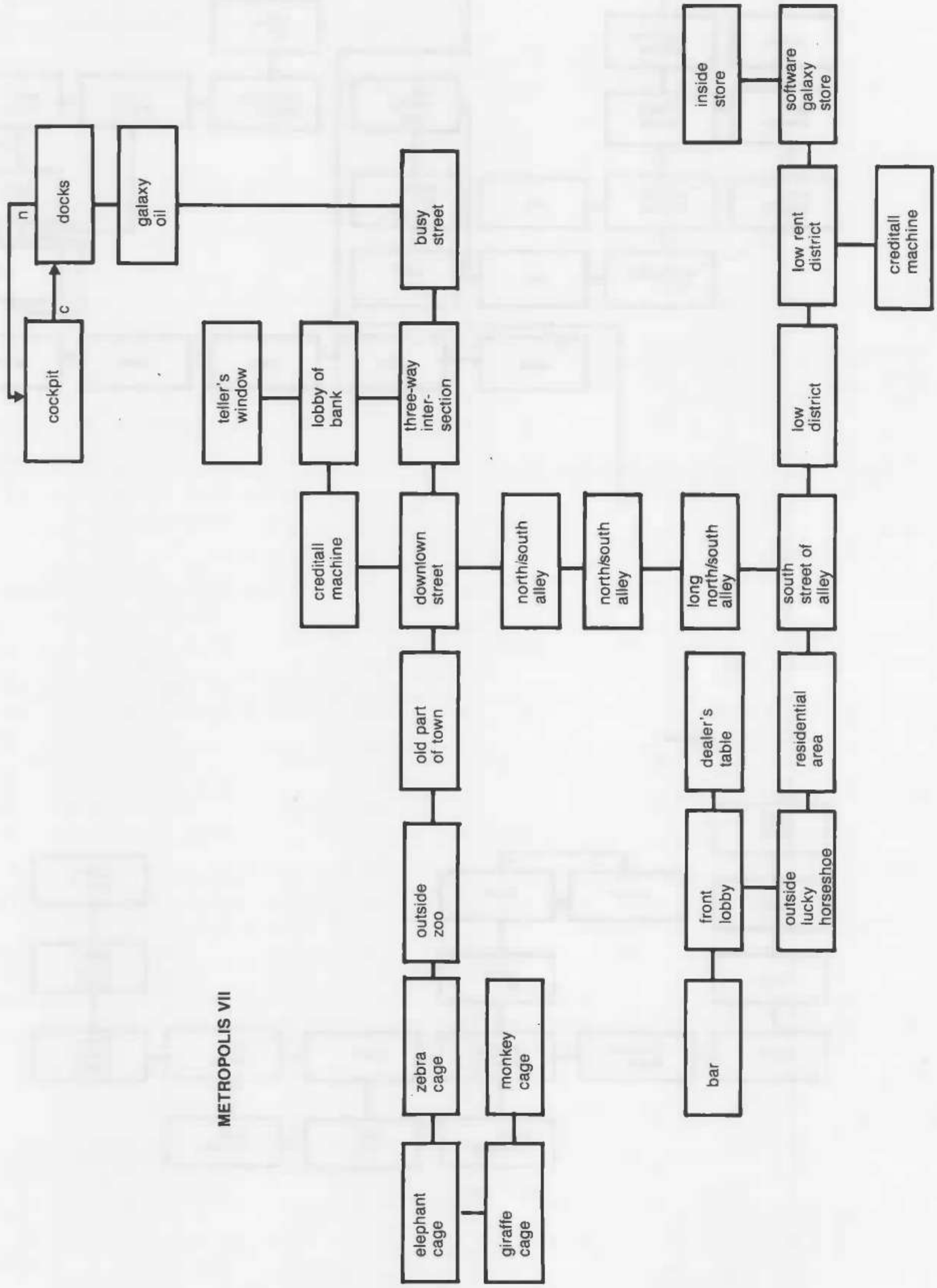
De achtervolgers blijven bewusteloos liggen. Ga nu naar de *Creditall machine* ten zuiden van het *Low rent district.* Stort hier al het geld en loop naar de geldautomaat in de bank. Hier neem je het hele bedrag weer op, waarna je naar het tankstation gaat. Schaf hier 1600 liter brandstof aan en zet koers naar de planeet *KORANTH.* Hier maak je slechts een tussenlanding.

Vertrek onmiddellijk naar *DARTEN.* Ten oosten van de *North-South hallway* kom je voor een gesloten deur te staan. Na het commando ''PUSH BUTTON'' word je om de tuin geleid omdat het programma dit commando zogenaamd niet herkend. Houdt echter vol en volg de instructies die in beeld verschijnen. Uiteindelijk gaat de deur open. Je komt dan in een kleine kamer met nog een gesloten deur.

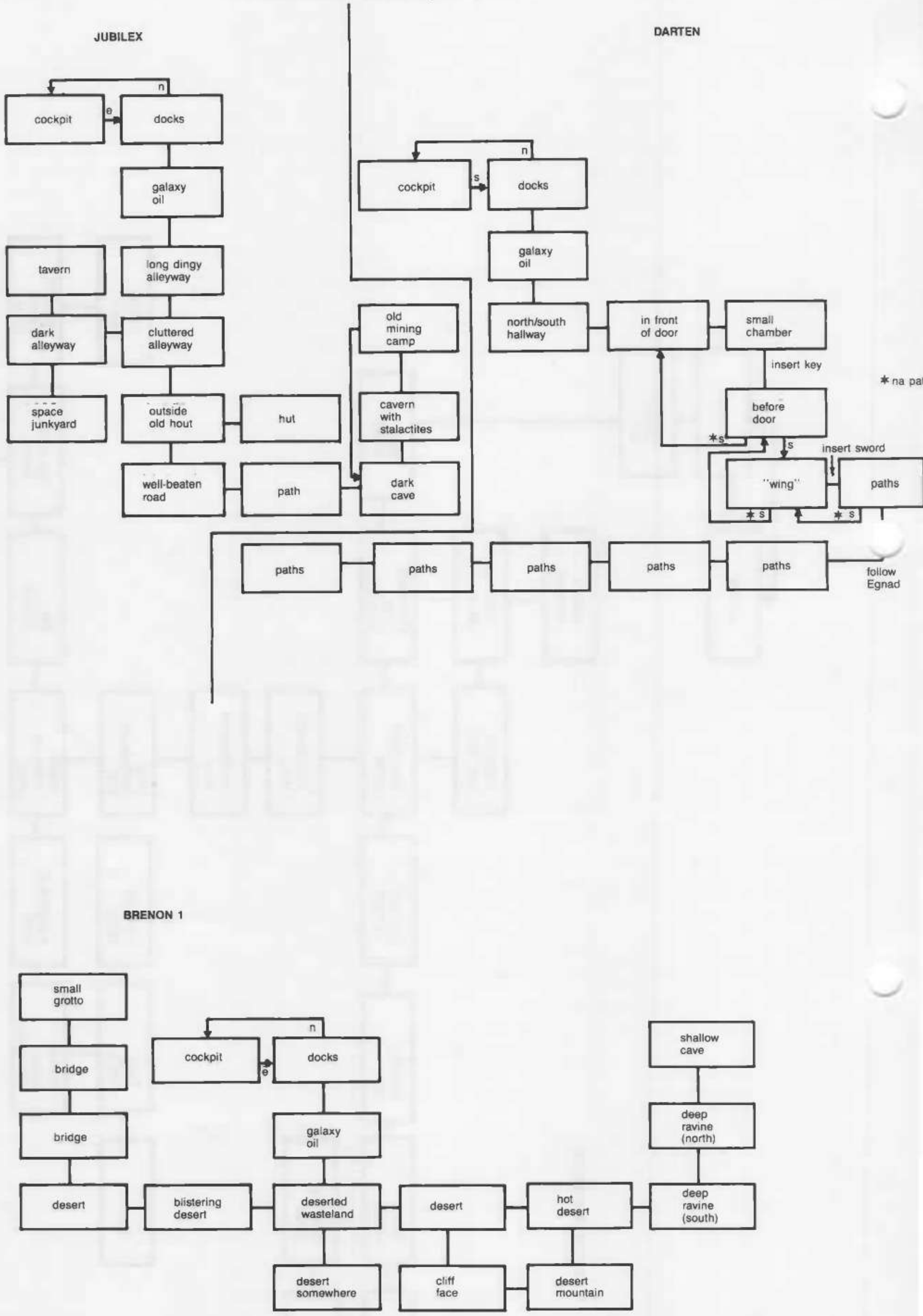
Deze kun je openen met de sleutel die je van de apen hebt gekregen. De laatste deur kun je openen met behulp van het zwaard, zoals de mededeling onderaan de ophaalbrug reeds verteld heeft (''INSERT SWORD IN SLIT'').

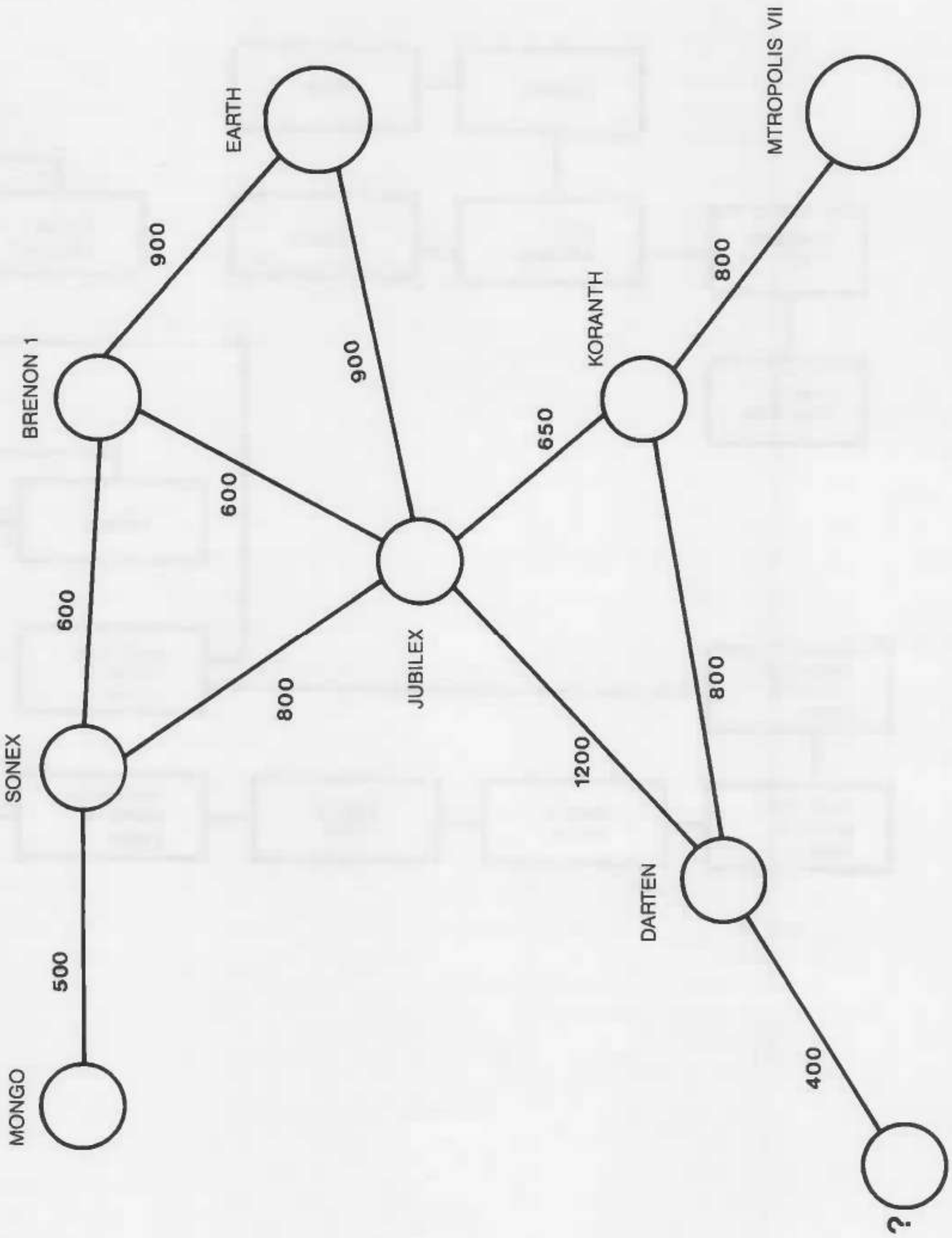
Je ziet dan een wegwijzer met het woord *"WING".* Loop naar het oosten en je komt terecht in een labyrinth. Het is te hopen dat je Egnad nog steeds bij je hebt. Wanneer je met hem praat (''TALK TO EGNAD'') vertelt deze je dat hij een expert is in het vinden van de uitgang van een doolhof. Loop dus maar achter hem aan (''FOLLOW EGNAD'').

Laat hem vervolgens achter en loop naar het westen totdat je *"WING"* hebt gevonden. Spreek met hem en hij zal zich overgeven. Ga terug naar het oosten en raap Egnad op. Spreek Egnad nogmaals toe en volg hem naar de uitgang van het doolhof. Ga weer terug naar *Galaxy oil* en koop 400 liter. Waneer je weer aan boord van het ruimteschip klimt volgt *WING* je. Stel de wijzer van de automatische piloot in op de planeet *VALKYRON* en vertrek. Verlaat het ruimteschip om het spel te beëindigen.


METROPOLIS VII
cockpit
docks
galaxy oil
n
c
busy street
teller's window
lobby of bank
three-way inter-section
creditall machine
downtown street
old part of town
outside zoo
zebra cage
elephant cage
giraffe cage
monkey cage
north/south alley
north/south alley
long north/south alley
south street of alley
residential area
outside lucky horseshoe
front lobby
dealer's table
bar
low district
low rent district
creditall machine
software galaxy store
inside store

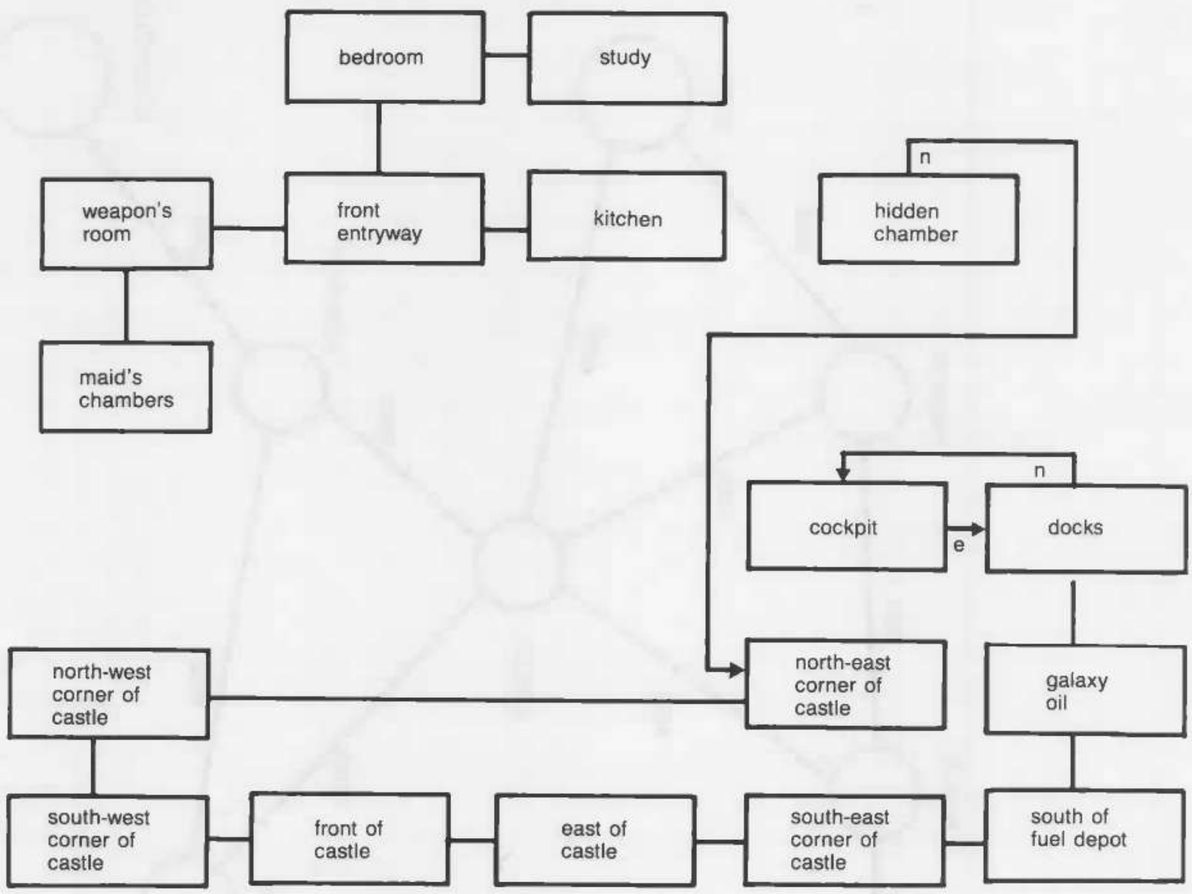
TRACER SANCTION, THE





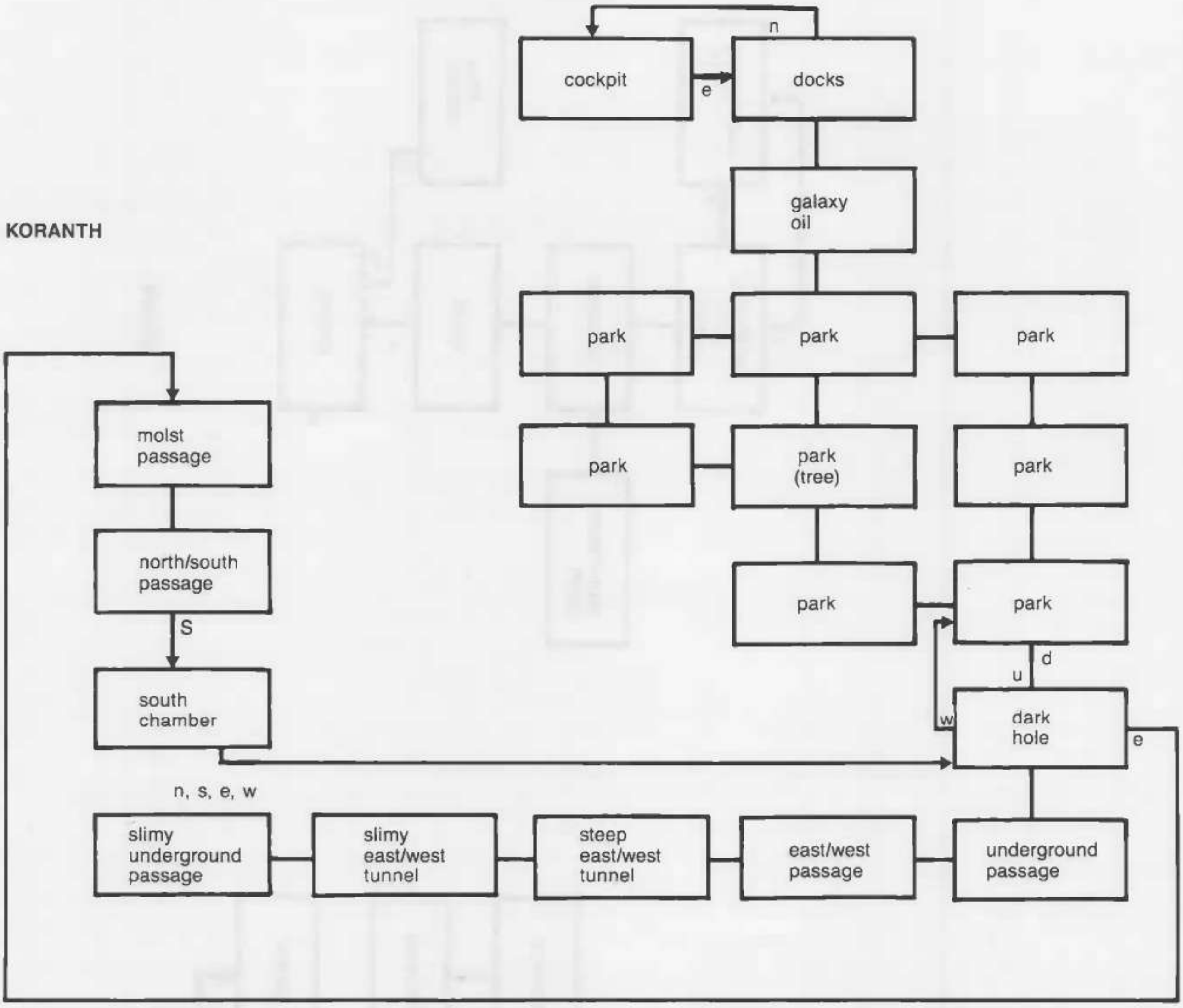
INTERGALACTIC CHART

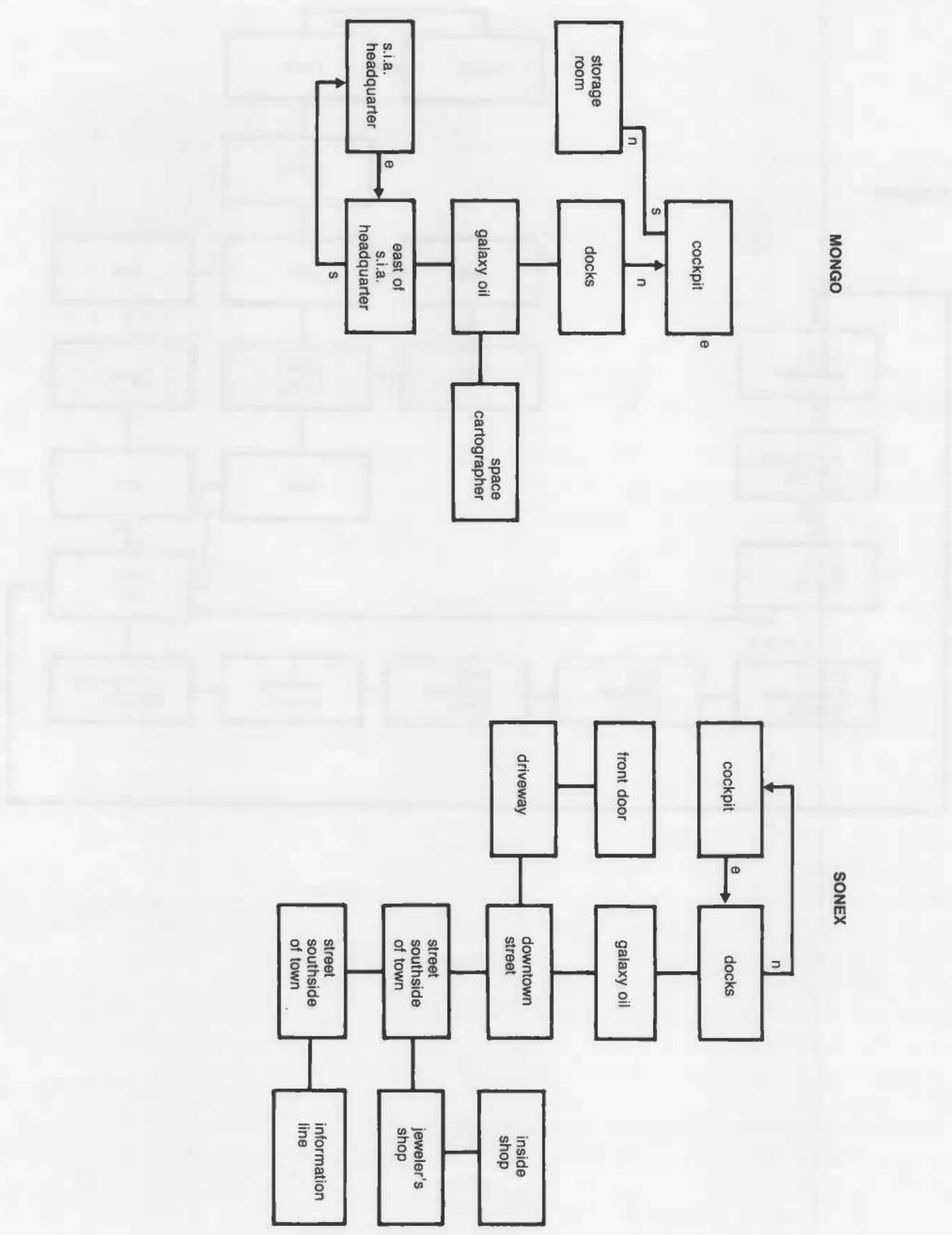
EARTH



bedroom
study
weapon's room
front entryway
kitchen
hidden chamber
n
maid's chambers
cockpit
docks
n
e
north-west corner of castle
north-east corner of castle
galaxy oil
south-west corner of castle
front of castle
east of castle
south-east corner of castle
south of fuel depot

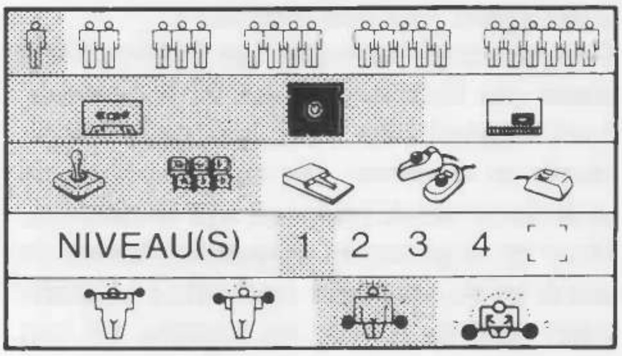
KORANTH


cockpit
e
n
docks
galaxy oil
park
park
park
park
park (tree)
park
park
park
molst passage
north/south passage
S
south chamber
u
d
w
dark hole
e
n, s, e, w
slimy underground passage
slimy east/west tunnel
steep east/west tunnel
east/west passage
underground passage


MONGO
storage room
s.i.a. headquarter
east of s.i.a. headquarter
galaxy oil
docks
cockpit
space cartographer
SONEX
cockpit
docks
front door
driveway
galaxy oil
downtown street
street southside of town
street southside of town
jeweler's shop
inside shop
information line

TRACKER

Rainbird





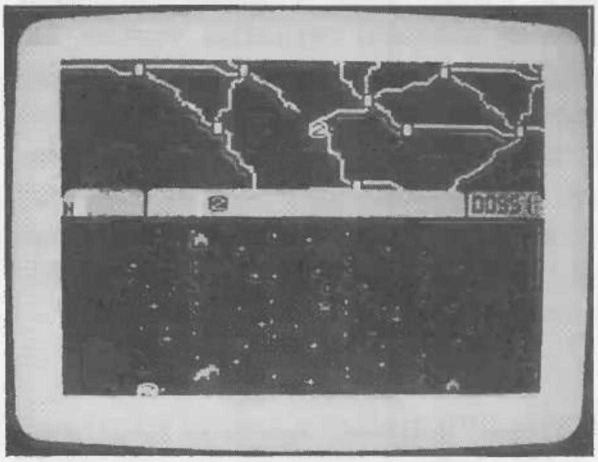
Doel

Op de planeet Zeugma IV is uit economische overwegingen een reusachtig pretpark gebouwd. De besturing van alle faciliteiten en de beveiliging van de planeet werd overgelaten aan een computer.
Voordat de planeet gekoloniseerd kon worden werd deze computer door een vreemde mogendheid gesaboteerd.
Om de planeet alsnog te kunnen koloniseren moet de computer vernietigd worden. De speler die deze taak op zich neemt zal een vloot ruimtevoertuigen moeten besturen om tot het hart van het pretpark door te dringen. Geen gemakkelijke taak als men weet dat de automatische verdedigers van Zeugma IV alles zullen doen om hun levensader, de computer, te beschermen.

Beschrijving

De firma "Rainbird" bouwt zo langzamerhand een solide reputatie op door uitstekende spellen op de makrt te brengen. "Tracker", het laatste geesteskind van de ontwerpers, kan die reputatie alleen maar versterken.
Het spel is in wezen een strategisch spel dat men het best met een oorlogsspel kan vergelijken. Het produkt werd echter zodanig gekruid dat "Tracker" in de smaak zal vallen bij een veel breder publiek. In andere oorlogsspellen wordt de nadruk vooral op de theoretische aspecten van oorlogvoering gelegd.
In dit spel moeten conflicten die uit strategische besluiten voortvloeien daadwerkelijk op het slagveld worden uitgevochten.
De grafische vormgeving laat hier en daar te wensen over, maar die kleine tekortkomingen worden vergoed door het langdurige plezier dat men aan dit spel kan beleven.
Bovendien kunnen spellen als "Tracker" moeiteloos aanspraak maken op de niet te evenaren plaatjes van onze verbeelding.
Bij het spel wordt behalve een uitvoerige handleiding ook een kaart geleverd met de belangrijkste commando's en een poster die een aanblik biedt op de centrale computer, het uiteindelijke doel van de opdracht. Het grootste deel van de handleiding wordt in beslag genomen door een zwak geschreven verhaal.
Men kan de ongetwijfeld goed bedoelde aansporing om de roman te lezen dan ook rustig in de wind slaan. Het doel van de missie wordt na het lezen van de roman alleen maar onduidelijker.
Daarom hebben we de nu volgende samenvatting van dit verhaal zo kort mogelijk gehouden.

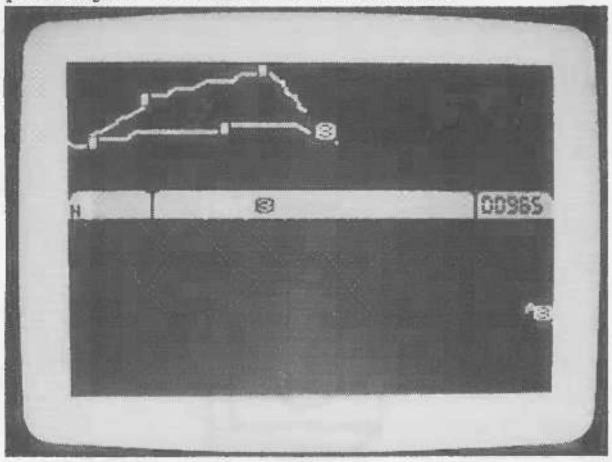
Het verhaal:
De regering van de planeet Calibos trachtte de schatkist te spekken door strenge morele leefregels uit te vaardigen. Zo was het bijvoorbeeld verboden om te gokken, te drinken en in het gezelschap te verkeren van een vrouw waarmee men niet getrouwd was.
Daardoor konden de machthebbers zware belastingen heffen op alle mogelijkheden tot duurbetaald vertier. Het ongenoegen onder het grootste deel van de bevolking nam echter met de dag toe omdat ze zich de recreatieve luxe niet konden veroorloven.
Dankzij de import van *Qualine,* een milde, hallucinogene drug, slaagde regering van Calibos erin om het groeiende verzet tegen de strenge wetten tijdig de kop in te drukken.
Gebruikers van *Qualine* ervoeren een intens gevoel van geluk.
De machthebbers hadden echter geen rekening gehouden met de economische consequenties. De vrije-handelsovereenkomsten met de leveranciers van de drug verhinderen de regering om belasting te heffen op *Qualine.* Bovendien maakte de uitwerking van de drug alle overige, en wat belangrijker was, belastbare levensbehoeften ondergeschikt.
Aangetrokken door de belastinghandicap op *Qualine,* stortte de kapitalistische klasse zich massaal op de handel in deze felbegeerde drug. Met lede ogen moest de regering van Calibos toezien hoe de rijkdom van de handelaren groeide terwijl de schatkist in hetzelfde tempo leegstroomde. Tot overmaat van ramp bleken de rijken ongevoelig te zijn voor de euforische effecten van de drug. En omdat ze hun vroegere projecten van vermaak hadden opgegeven, met het oog op de meer winstgevende handel in *Qualine,* bleven nog maar weinig mogelijkheden over om het makkelijk verdiende fortuin uit te geven.
Een tot dan toe onbekende architect kwam met de oplossing aandraven. Hij stelde voor de planeet Zeugma IV te koloniseren om er een reusachtig pretpark te bouwen. Daar zouden de kapitalisten tenminste een deel van hun onmetelijke rijkdom kunnen spenderen.
Bovendien zou de regering de faciliteiten op Zeugma IV weer als vanouds behoorlijk kunnen belasten.
Het plan werd tot grote vreugde van beide partijen goedgekeurd.
Centrepoint, een reusachtige computer, werd het hart van deze ultieme kermisdroom. Zolang Zeugma IV onbewoond was werd de verdediging van de planeet waargenomen door *Cycloids,* politievoertuigen die door robots bestuurd werden.
Toen de eerste bewoners van Calibos klaar waren om zich op Zeugma IV te vestigen, werd besloten om eerst een verkenningsvlucht uit te voeren. Die opdracht eindigde in de dood van de piloot en zijn bemanning.
Door de uitgezonden gesprekken tussen de piloot en de ontvanger op Calibos te analyseren werd de situatie op Zeugma IV snel duidelijk.
Centrepoint was onklaar gemaakt door een vreemde mogendheid en de *Cycloids* waren gedeserteerd.
Om de planeet te heroveren moest de computer vernietigd worden. Chandos, de vader van de vermoorde piloot bood zich vrijwillig aan.
Op Calibos zal de missie met spanning gevolgd worden door het televisiestation "Network Two".



Een overzicht van het strijdperk

We beginnen deze beschrijving met een samenvatting van alle spelelementen ter verduidelijking van de verschillende hoofdstukken.
Het *Centrepoint* complex bestaat uit 22 sectoren die met elkaar verbonden zijn. De sectoren worden onderverdeeld in drie

hoofdringen.
De centrale ring bestaat uit één sector.
In deze sector bevindt zich de *Centrepoint* computer die men moet vernietigen.
Rond deze sector ligt de tweede ring die gevormd wordt door 6 aangrenzende sectoren.
De overige 15 sectoren vormen de buitenste ring.
De sectoren in de noordwestelijk-, de zuidoostelijke- en de zuidwestelijke hoeken zijn zogenaamde *safe sectors* (veilige sectoren). In het begin van het spel staan de eerste drie *skimmers* in deze sectoren. *Skimmers* zijn laagvliegende ruimtevaartuigen voorzien van laserwapens en een onuitputtelijke voorraad *ion* bommen.

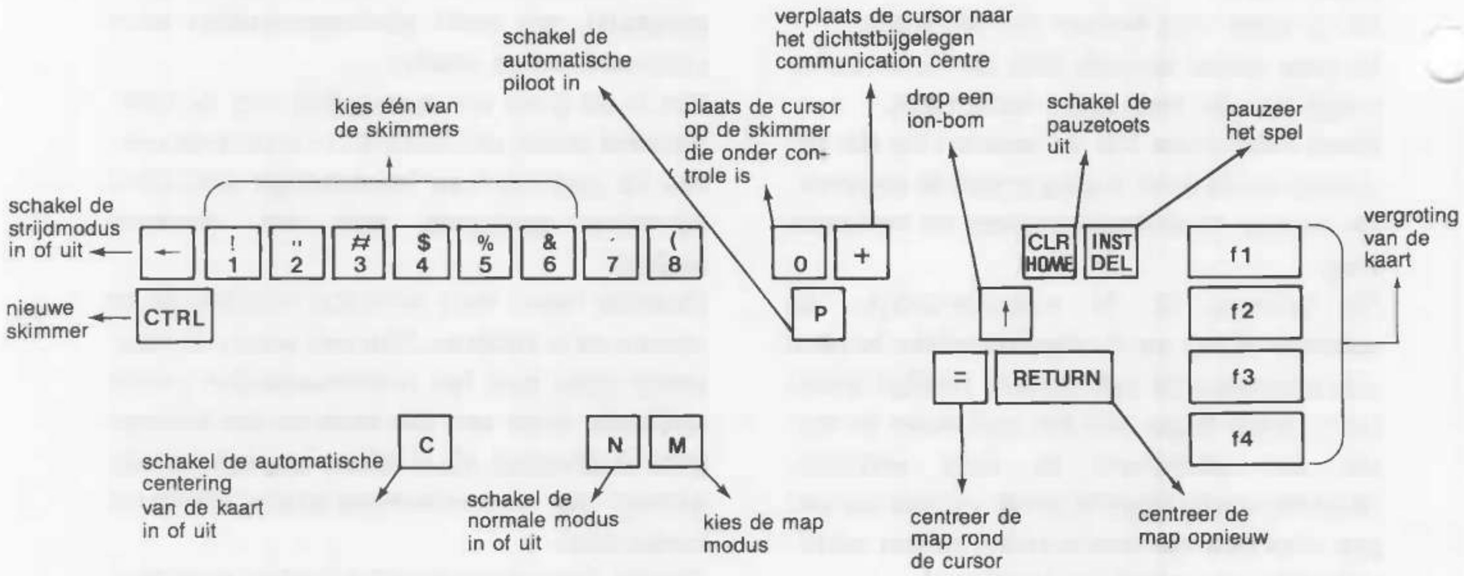


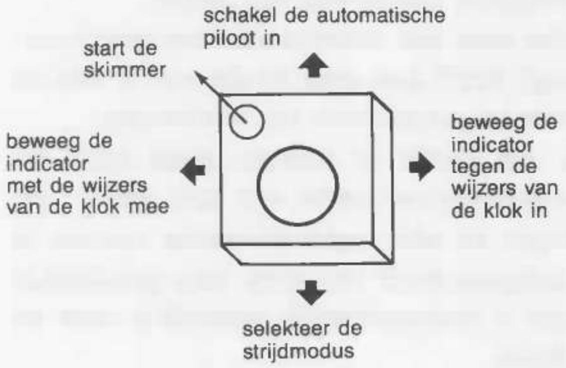
De omgeving van skimmer 3

De *skimmers* herkent men aan hun identificatienummer (1-8).
In de sectoren kunnen de *skimmers* zich verplaatsen via kanalen.
In deze kanalen patrouilleren de *cycloids* die geen mogelijkheid voorbij zullen laten gaan om de opmars van de *trackervloot* te stoppen. De kanalen zijn onderling verbonden door knooppunten.
Skimmers en *cycloids* die zich in een kanaal bevinden kunnen niet omkeren. Ze kunnen alleen van richting veranderen in een knooppunt.
Iedere sector telt ongeveer 100 knooppunten.
Op één van de knooppunten van iedere sector bevindt zich een *communication centre.* Dit communicatie centrum maakt deel uit van het communicatienetwerk dat verbonden is met *Centrepoint.*
De verbinding tussen twee sectoren loopt via *communication links* (communicatie schakels), een soort telefooncentrales voor *communication centres.*
Het is zo goed als onmogelijk om de *Centrepoint* sector rechtstreeks te veroveren omdat de *cycloids* hun boosaardige aanvallen opvoeren naarmate men het centrum nadert.
Daarom moet men sectoren trachten in te nemen en te isoleren. Om een sector te veroveren moet men het *communication centre* opblazen door een *ion* bom in het knooppunt te droppen. Er is echter nog een tweede manier om een *communication centre* te vernietigen.
Omdat de *communication centres* voor hun operationele bestaan afhankelijk zijn van *communication links,* resulteert de vernietiging van alle *communication links* binnen een sector in de uitschakeling van het *communication centre* van die sector.
Zodra men een *communication centre* vernietigd heeft kan men in die sector andere *skimmers* produceren ter versterking.
Om een sector te isoleren moet men het *communication centre* van een sector vernietigen en alle *communication centres* in de aangrenzende sectoren. Een geïsoleerde sector is ontoegankelijk geworden voor de *cycloids.*

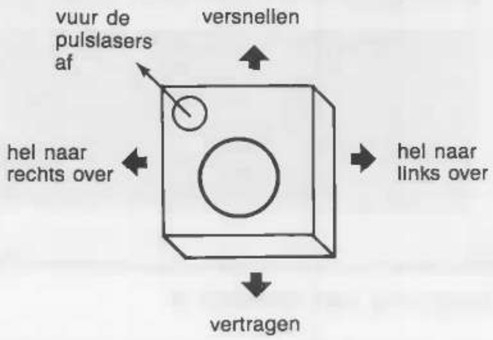
In het volgende hoofdstuk vindt men een overzicht van alle commando's die men nodig heeft om het spel te spelen. Met dit overzicht kunnen lezers die denken voldoende geïnformeerd te zijn door de bovenstaande samenvatting meteen aan de slag.
De overige lezers hoeven zich geen zorgen te maken. De belangrijkste commando's komen in de verschillende hoofdstukken nogmaals aan bod en worden dan nader toegelicht.

Het spel kan in combinatie met een joystick worden gespeeld.
Spelers die nog niet in het bezit zijn van zo'n handige knuppel kunnen kiezen uit twee reeksen commando's ter vervanging van de joystick.

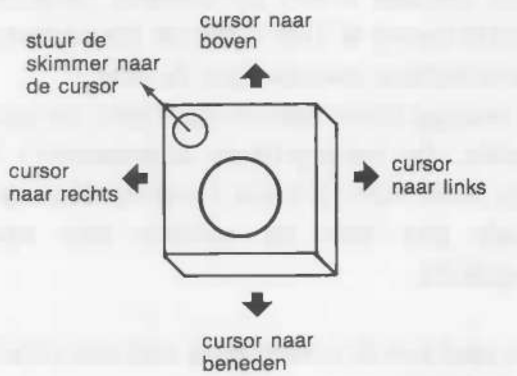




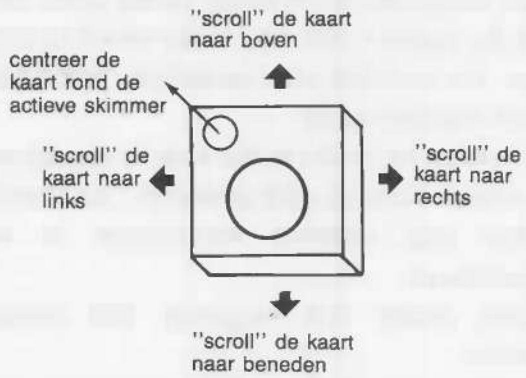
NORMALE MODUS



STRIJDMODUS



AUTOMATISCHE
PILOOT MODUS



KAARTMODUS

	Commando's (A)	Commando's (B)
Links	<Z>	<<>
Rechts	<X>	<>>
Boven	<;>	<A>
Beneden	</>	<Z>
Vuren/kiezen	<SPATIEBALK>	<SPATIEBALK>

Selectie van de controle opties:
<N> *Normal Control Mode:*
Schakel over naar de handbesturing van de *Skimmer.*
<P> *Auto-pilot Control Mode:*
Stel de automatische piloot in werking.
<M> *Map Mode:*
Kies de kaart optie.

De functie van de instructies die men door middel van de toetsen of de joystick invoert zijn afhankelijk van de controle-optie die men gekozen heeft.

Normal Mode:

Links/Rechts — kies de route die de *Skimmer* moet volgen.
Vuurknop — start de *skimmer.*
Boven — schakel over op de automatische piloot.
Beneden — schakel over naar de *Direct Combat Mode,* (strijd modus).

Auto-pilot Mode:
Met de joystick of de richtingstoetsen kan men de cursor over het scherm bewegen.

Vuurknop — Beweeg de *skimmer* in de richting van de cursor. Als men de vuurknop indrukt terwijl de *skimmer* door de automatische piloot bestuurd wordt, schakelt men over naar de *Normal Mode.*

Map Mode:
Met de joystick of de richtingstoetsen kan men de kaart over het scherm bewegen. Als men de vuurknop indrukt verschuift het middelpunt van de kaart naar de plaats van de *skimmer* die men bestuurt.

Direct Combat Mode:
De *Direct Combat Mode* kan vanuit de *Normal Mode* gekozen worden door de joystick naar beneden te bewegen of door de <←> toets in te drukken.

Links/Rechts — overhellen naar links of naar rechts.
Omhoog — accelereren.
Omlaag — vertragen.
Vuurknop — vuur de laser af.
<↑> — drop een *ion* bom in een knooppunt.
<←> — keer terug naar de *Normal Mode.*

De volgende commando's kunnen gebruikt worden vanuit alle controle opties:

<F1> — 1x vergroting van de kaart op de lange-afstands scanner.
<F3> — 2x vergroting.
<F5> — 4x vergroting.
<F7> — 8x vergroting.
<C> — in- en uitschakelen van de optie waardoor de *skimmer* zich automatisch in het middelpunt bevindt van het gebied op de kaart van de lange-afstands scanner.
<O> — verplaatst de cursor van de automatische piloot naar de plaats van de *skimmer* die men bestuurt.
<+> — verplaatst de cursor van de automatische piloot naar het *communication centre* van de sector waar de cursor zich bevindt.
<=> — het middelpunt van de kaart verschuift naar de plaats van de cursor.
<RETURN> — het middelpunt van de kaart verschuift naar de *skimmer* die men bestuurt.
<1>-<8> — neem contact op met één van de *skimmers.*
<CTRL> — teleporteer een nieuwe *skimmer* naar een knooppunt.
<←> — in- en uitschakelen van de *Direct Combat Mode* (strijd modus).
<INST/DEL> — pauzeer het spel.

<CLR/HOME> speel verder.

Opties als het spel gepauzeerd is:

<F1>	kies de instructietoetsen uit de reeks (A).
<F3>	kies de instructietoetsen uit de reeks (B).
<S>	save de spelsituatie.
<L>	laadt een eerder gesavede spelsituatie.
<1><2><3> <4>	verander de kleuren van het korte-afstands scanner scherm.
<5>	indien men een zwart-wit televisie bezit, kan men de kleuren van de lange-afstands scanner accentueren.
<R>	breek het spel af en start opnieuw.

Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door de lange-afstands scanner *(long range scanner).*
Hierop wordt het gebied van het *Centrepoint* complex in kaart gebracht.
In het bovenste deel van het scherm bevindt zich de korte afstand scanner *(short range scanner).* Deze geeft de nabije omgeving van de *skimmer* die men bestuurt, sterk vergroot weer.
Het controlepaneel *(control panel)* scheidt de beide scanners.

Long Range Scanner Lange-Afstands Scanner

Op de lange-afstands scanner verschijnt het gebied van het *Centrepoint* complex.
De ring in de centrale sector is *Centrepoint.*
De posities van de *communication centres* worden op de lange-afstands scanner aangegeven met gele kruisjes.
De locaties van de *communication links* worden aangegeven met gele stippen.
De *skimmers* kan men onderscheiden aan hun identificatienummer.
De *cycloids* verschijnen op deze kaart als roze symbolen.

Short Range Scanner Korte-afstands scanner

De korte-afstands scanner bevindt zich in het bovenste gedeelte van het beeldscherm en toont een sterk vergrootte opname van het gebied waar de *skimmer* die men bestuurt zich bevindt.
Als men het identificatienummer van een andere *skimmer* indrukt, schakelt de korte-afstands scanner meteen over naar het desbetreffende gebied.
Op de korte-afstands scanner kan men de *communication centres, communication links* en *Centrepoint* van de overige knooppunten onderscheiden door hun roze kleur.
De *Skimmers* en de *cycloids* worden op dezelfde wijze gemarkeerd als op de lange-afstands scanner.
Op een knooppunt waar een *skimmer* gestationeerd is, geeft een roze lijn de richting aan van de route die de *skimmer* zal volgen als het toestel het knooppunt verlaat. De roze richtingslijn verdwijnt zodra men overschakelt op de automatische piloot.

De korte afstands scanner kan alleen gebruikt worden in de <N>ormal control modus.
Daarna kan men de route naar het volgende knooppunt selecteren door de roze richtingslijn op het gewenste kanaal te plaatsen.
Deze handeling wordt uitgevoerd door de joystick naar links of naar rechts te bewegen, of door middel van de richtingstoetsen.
Als men de vuurknop indrukt verlaat de *skimmer* het knooppunt.

Control Panel Controle paneel

Het controlepaneel is tussen de beide scanners geplaatst.



1) *Control Mode Indicator* Indicator van de controle modus
Op deze indicator kan men zien in welke controle modus de *skimmer* zich bevindt:
(N) Normale oftewel manuele controle modus.
(P) Automatische piloot modus.
(M) Map oftewel kaartmodus.

2) *Plasma Drive Status* Plasma aandrijving
Deze indicator bevestigt dat de plasma aandrijving van de *skimmer* naar behoren functioneert.
De pijltjes in deze indicator bewegen alleen als de *skimmer* mobiel is.

3) *Damage Indicator* Schade indicator
Dit controle instrument bestaat uit 4 zaagtandlijnen.
Iedere *skimmer* is met een schild uitgerust. De absorberingscapaciteit van dit schild neemt af als de *skimmer* door *cycloids* onder vuur wordt genomen, of indien het toestel tegen de wanden van de kanalen botst.
De zaagtandlijnen verdwijnen naarmate de *skimmer* averij oploopt. Als de schilden verzadigd zijn, zal een volgend schot of een botsing in de vernietiging van de *skimmer* resulteren.

4) *Individual Damage Indicator* Individuele schade indicator
In het middengedeelte van het controlepaneel verschijnen de indentificatienummers van de *skimmers* met daarnaast hun individuele schade indicatoren.
Op deze indicatoren kan men het beschermingsniveau van de schilden van alle *skimmers* in één oogopslag controleren.

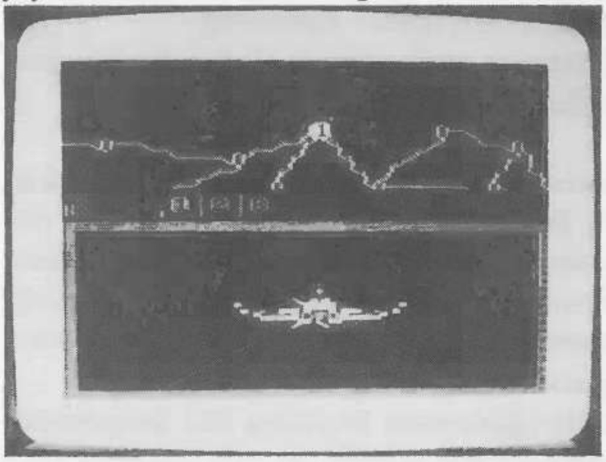
5) *Skimmer Status* Skimmer status
Als men het identificatienummer van een *skimmer* invoert, dan wordt dit nummer zwart. De identificatienummers van alle niet-actieve *skimmers* hebben en lichtgrijze kleur.
Als een *cycloid* een *skimmer* benadert op een afstand van twee knooppunten, dan zal het identificatienummer van de bedreigde *skimmer* afwisselend zwart en grijs oplichten.
Als een *skimmer* zich op een afstand bevindt vanwaar hij door een *cycloid* onder vuur kan worden genomen, wordt het identificatienummer roze.

6) *Performance Rating* Prestatie waardering
De missie op Zeugma IV wordt gefilmd door het televisiestation ''Network Two''.

De puntentelling is afhankelijk van de kijkcijfers die men oogst. Als men succesvolle prestaties levert, wordt men beloond met een toenemend aantal punten. Als men er niet in slaagt om sectoren in te nemen of indien men *skimmers* verliest, wordt dit vertaald in een lagere waardering.
De missie wordt afgelast als de waarderingscijfers tot 0 zakken.

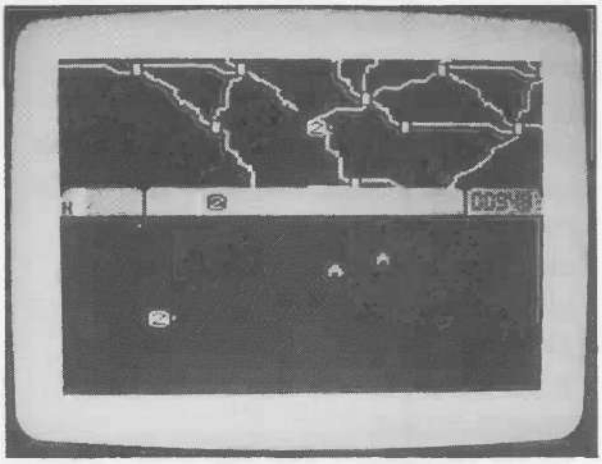
Auto Pilot Control Automatisch piloot
In de *Normal control mode* moet men de *skimmer* van knooppunt naar knooppunt besturen. Als de *skimmer* een knooppunt bereikt heeft moet de richting naar het volgende knooppunt gekozen worden.
Deze tijdrovende besturing kan desgewenst overgenomen worden door de automatische piloot nadat men een eindbestemming gekozen heeft.
Om de automatische piloot in te schakelen moet men de <P> toets indrukken. Vervolgens kan men de gele cursor over het gebied bewegen door middel van de joystick of de richtingstoetsen.
Men kan de gele cursor meteen naast een geselecteerde *skimmer* plaatsen door de <O> toets in te drukken.
Indien men de cursor rechtstreeks op het dichtsbijgelegen *communication centre* van een sector wil plaatsen, dan moet men de <+> toets indrukken. Als men de eindbestemming van een *skimmer* eenmaal gekozen heeft, moet men de vuurknop indrukken.
Men kan alle *skimmers* door de automatische piloot laten besturen, maar dan moet men er wel rekening mee houden dat de *skimmers* veel kwetsbaarder zijn voor de

aanvallen van de *cycloids*.
Daarom moet men de reisweg van de *skimmers* die door de automatische piloot bestuurd worden regelmatig in de gaten houden.
Om de automatische piloot uit te schakelen moet men eerst het identificatienummer van de *skimmer* indrukken. Vervolgens moet men de vuurknop indrukken waardoor de *skimmer* overschakelt naar de *Normal mode,* oftewel de manuele besturing.
Daarna zal de *skimmer* zijn voorgeprogrammeerde reis bij het volgende knooppunt onderbreken. Om de automatische piloot opnieuw in te schakelen met dezelfde bestemming als reisdoel moet men de joystick naar boven bewegen.



Ten aanval!

Direct Combat Mode Strijd modus
Door de <←> toets in te drukken kan men de *Direct Combat Mode* in- en uitschakelen.
Men kan de *Direct Combat Mode* ook selecteren door de joystick naar beneden te bewegen nadat men de <N>ormal mode heeft geselecteerd. Men kan de *Direct Combat Mode* echter uitsluitend verlaten door de <←> toets in te drukken.
Nadat men de *Direct Combat Mode* gekozen heeft, verdwijnt de kaart van de langeafstands scanner om plaats te maken voor een driedimensionaal uitzicht vanuit de cockpit van de *skimmer.*
Men kan zich dan in een knooppunt bevinden of in één van de kanalen.
Om te accelereren moet men de joystick naar boven bewegen.
Door de joystick naar beneden te bewegen, vertreegt men. Om naar links of naar rechts over te hellen moet men de joystick in de respectievelijke richtingen bewegen.
Om de *cycloids* die in de kanalen patrouilleren onder vuur te nemen moet men de vuurknop indrukken.
Op de korte-afstands scanner kan men de *cycloids* waarnemen die zich in de buurt van een *skimmer* bevinden.



Twee tegenstanders zijn onderweg

Als men in een knooppunt terechtkomt moet men snelheid minderen om te voorkomen dat men tegen de muren van het knooppunt te pletter vliegt.
Er zijn vier soorten knooppunten:

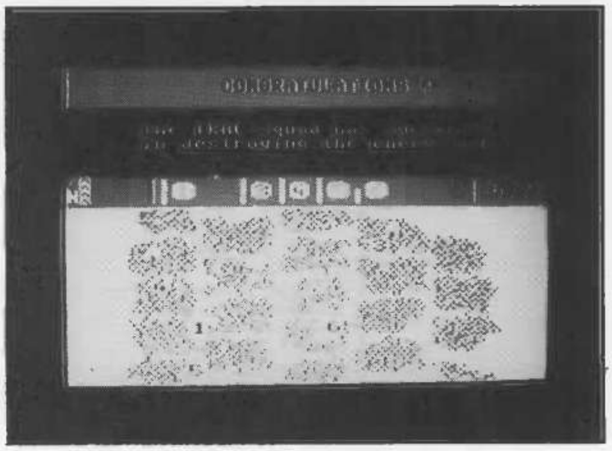
communication links	Geel
communication centres	Blauw
Centrepoint	Grijs
Normale knooppunten	Oranje

De kleur van de knooppunten waar reserve *cycloids* gestationeerd zijn is niet bekend.
Om een *communication link* te vernietigen hoeft men slechts door het knooppunt te vliegen. Het is zelfs niet nodig om de *Direct Combat Mode* in te schakelen. Houdt er echter rekening mee dat een *cycloid* een vernietigde *communication link* weer kan repareren door er doorheen te vliegen.
Om een *communication centre* of *Centrepoint* op te blazen moet men een *ion* bom droppen door de <↑> toets in te drukken.
Na het droppen van een *ion* bom heeft men vijf seconden om het knooppunt te verlaten. Als men het knooppunt niet binnen die tijdspanne kan verlaten, wordt de *skimmer* die men bestuurt, vernietigd in de explosie. Hetzelfde lot treft ook andere *skimmers* die zich in dat knooppunt ophouden.

De bom wordt meteen geneutraliseerd als een *cycloid* tijdens de detonatieperiode van de bom in het knooppunt vliegt.
Een vernietigd *communication centre* kan door de *cycloids* niet meer hersteld worden.
Om een knooppunt te verlaten moet men een uitgang kiezen.
Door de roze richtingslijn van de korte-afstands scanner in de gaten te houden kan men het knooppunt via de gewenste uitgang verlaten.
Bij het verlaten van een knoopunt moet men snelheid minderen en behendig navigeren om de muren te ontwijken.

Nieuwe *skimmers* in het veld brengen:
Nieuwe *skimmers* kunnen geproduceerd worden in een knooppunt van een sector waarvan het *communication centre* vernietigd is en waar reeds een *skimmer* aanwezig is.
Men kan dus ook *skimmers* produceren in de zogenaamde ''veilige hoeken'' van het *Centrepoint* complex daar de *communication centres* in die sectoren ontbreken.
Om een nieuwe *skimmer* te produceren moet men de <CTRL> toets indrukken.
Het identificatienummer van de laatst geproduceerde *skimmer* heeft een groene achtergrond.
Het aantal witte stippen naast een identificatienummer geeft op beide scanners aan hoeveel *skimmers* zich in dezelfde locatie bevinden.
In totaal kan men 8 skimmers tegelijkertijd in het gebied brengen.
Een nieuwe *skimmer* kost 50 waarderingspunten en zolang men over voldoende punten beschikt, kan men nieuwe *skimmers* in het veld brengen.

Saven en laden van een spelsituatie:
Nadat het spel geladen is, kan men meteen een geformateerde diskette in de drive stoppen of een lege cassette in de datarecorder.
Als men het spel wil saven moet men eerst de <INST/DEL> toets indrukken om het spel te pauzeren. Daarna moet men de <S> toets indrukken. Omdat een spelsituatie steeds onder dezelfde archiefnaam wordt gesaved, kan men slechts één spelsituatie op een diskette wegschrijven.
Als men een cassette gebruikt kan men meerdere spelsituaties opslaan.
Het spel wordt gesaved onder de archiefnaam ''TRACKER.POS''.
Om een spelsituatie te laden moet men de <INST/DEL> toets indrukken en vervolgens de <L> toets.



Het is gelukt

Eindscore:
De eindwaardering ziet er op het scherm ongeveer zo uit:

Enemy cycloids destroyed : Aantal *cycloids* dat men vernietigd heeft.
Skimmers lost : Verlies van het aantal *Skimmers.*
Reinforcement Posts destroyed : Aantal vernietigde centra van reserve *cycloids.*
Comms Centres destroyed : Aantal vernietigde *Communicatie centra.*
Sectors isolated : Aantal geïsoleerde sectoren.
Links destroyed : Aantal vernietigde *Communication Links.*
Audience Rating : Waardering van het publiek.

De *Audience rating* wordt bepaald aan de hand van de prestaties die men in de overige onderdelen geleverd heeft.
Naast de toegekende rang verschijnt een letter, ''A'' is uitstekend, ''F'' is abominabel.
Om de score exacter te kunnen evalueren

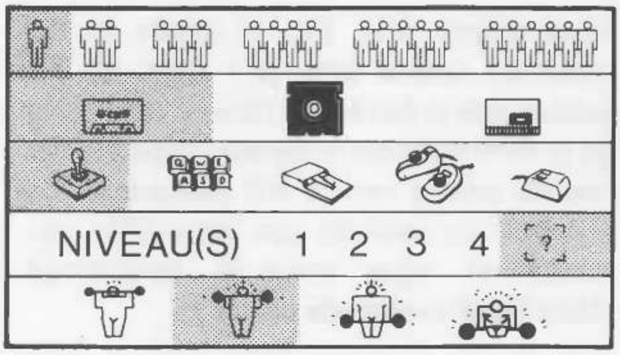
wordt een plus- of minteken aan de waarderingsletter toegevoegd.
Een plusteken geeft een positieve indicatie en een minteken wijst op een negatieve verrichting.

Speeltips

De eerste tip is voorspelbaar; save het spel regelmatig. Je kunt de save optie het best gebruiken alvorens je een *communication centre* probeert te vernietigen. We raden dit aan omdat het niet gemakkelijk is om een *communication centre* veilig op te blazen.
Op het knooppunt van een *communication centre* moet je een redelijke snelheid aanhouden om het toestel engiszins stabiel door de uitgang van het knooppunt te loodsen.
Druk pas op het laatste moment op de toets om de bom te droppen, zodat je nog voldoende tijd overhoudt om het knooppunt te verlaten.
Er is echter nog een manier om de *ion* bom te droppen.
Breng de *skimmer* in het knooppunt van een *communication centre* eerst tot stilstand. Druk dan de <– > toets in om de bom te droppen en meteen daarna de <– > toets om terug te keren naar de kaart. Als je deze handeling snel genoeg uitvoert heb je nog drie seconden om het knooppunt te verlaten door de vuurknop in te drukken. Verspil echter geen tijd om een andere, dan de eerste de beste, route uit te kiezen want dan red je het niet.
In de kanalen kun je de *skimmer* het best tot stilstand brengen als één of meerdere *cycloids* in aantocht zijn. Open het vuur zodra de *cycloids* in de verte zichtbaar worden. Op die wijze wordt de *skimmer* het minst beschadigd door het laservuur van de aanvallers.
Als een *cycloid* zich in een knooppunt bevindt, moet je trachten om hem in het kanaal te lokken door de *skimmer* nog voor het knooppunt tot stilstand te brengen.
Deze list werkt niet altijd maar een confrontatie in een knooppunt loopt meestal fataal af voor de *skimmer.*
Als je meerdere *skimmers* door de automatische piloot laat besturen mag je niet vergeten om hun posities regelmatig te controleren. *Skimmers* die door de automatische piloot bestuurd worden, vormen namelijk een makkelijke prooi voor de patrouillerende *cycloids.*
Het uitschakelen van alle *communication links* in een sector om een *communication centre* te vernietigen is een tijdrovend karwei. Bovendien zijn de *cycloids* slim genoeg om die strategie tijdig te dwarsbomen.
In het begin van het spel kun je het beste één van de drie *skimmers* opofferen. Op die manier kun je snel een aantal sectoren innemen door de *communication centres* te vernietigen met de twee overblijvende *skimmers.* De besturing van drie *skimmers* gaat meestal ten koste van een geplande strategie. De eerste fase van het spel is bovendien de belangrijkste. Tracht zo snel mogelijk één of twee sectoren te isoleren. In die sectoren kun je je dan zo nodig terug trekken om een nieuwe strategie uit te werken.
Produceer geen nieuwe *skimmers* aan de lopende band. De coördinatie wordt dan onoverzichtelijk en bovendien zullen meer *cycloids* ingezet worden om de *skimmer* vloot te vernietigen.
Als je *Centrepoint* rechtstreeks wilt aanvallen zul je van een Siberische kermis thuiskomen. Een trage maar gestage opmars door de sectoren één voor één in te nemen biedt de meeste perspectieven op succes.
Om te winnen hoeft men geen *reinforcement centres* te vernietigen.
Daarom kun je beter niet op zoek gaan naar die lichtgroene knooppunten die op geen van beide scanners worden aangegeven.
Als je toevallig in zo'n knooppunt terechtkomt, kun je wel een *ion* bom als afscheidscadeau droppen. Vergeet in dat geval ook niet om de exacte locatie van het knooppunt te noteren, daar de locaties van deze versterkingscentra onveranderd blijven.
Omdat de *cycloids* door een intelligente opponent bestuurd worden, voeren ze vaak ogenschijnlijk onlogische manoeuvres uit.
Soms negeren ze een *skimmer* die zich in de binnenste ring bevindt terwijl ze elders een onschadelijke *skimmer* aanvallen. Laat je niet in de luren leggen door deze bedrieglijke strategieën.
Cycloids die geen kans maken om te winnen ontpoppen zich vaak als echte kamikaze's door zelfmoordaanvallen op *skimmers* te plegen!

TRAFFIC

Quicksilva | Andromeda | Home Soft Benelux





Doel

In Traffic moet je zien te voorkomen dat in de straten van Londen een verkeerschaos ontstaat. Je neemt op je het verkeer zo snel mogelijk door de stad te loodsen. Het enige hulpmiddel dat je hierbij hebt is het feit dat je de verkeerslichten kunt regelen.

Beschrijving

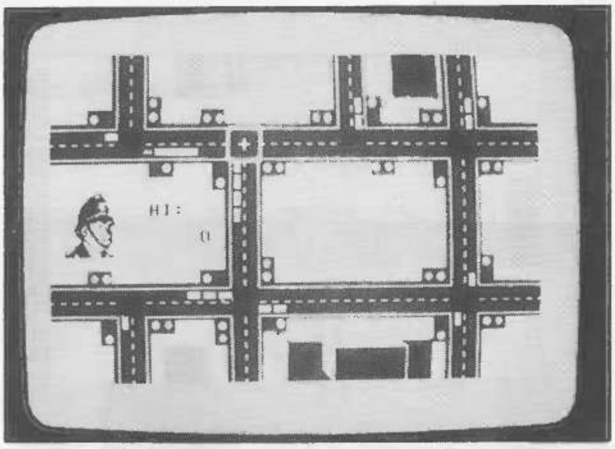
Traffic is het droomprogramma voor een ieder die ooit op het midden van een kruispunt het verkeer heeft willen regelen. In Traffic trek je het stijlvolle kostuum aan van een Engelse 'Bobby' en kun je je organisatorische talenten botvieren op de verkeersstroom van de 'City' van Londen.
Nadat het programma ingeladen is, verschijnt rechts in beeld een knipogende 'Bobby' terwijl links de Big Ben zichtbaar is. Terwijl de bekende klanken van de Big Ben hoorbaar zijn, rijdt een typisch Engelse bus, een zogenaamde dubbeldekker langzaam het beeld in.

Met een druk op de vuurknop (joystick in poort 1) start je het spel.
Op het scherm verschijnt in bovenaanzicht een deel van het stratenplan van Londen.
Het verkeer laat niet lang op zich wachten. Al snel zie je de eerste automobielen en bussen door de straten rijden.

Druk de <RUN/STOP> toets in om het spel te pauzeren. Je kunt nu op je gemak het scherm bestuderen.
Links zie je HI: 0 staan. Hier wordt de hoogste score bijgehouden per spel. Rechts vind je SCORE en Q: 0.
Score geeft uiteraard de in dit spel behaalde score aan.
De Q aanduiding is uitermate belangrijk in het spel. Met Q wordt aangegeven hoeveel files (Engels: queue) zich in de stad aan het vormen zijn door jouw slechte inzicht. Per speelveld is de plaats waar dit aangegeven wordt verschillend.

Met een druk op de <SPATIEBALK> of de vuurknop hef je de pauze op. Het verkeer rijdt zoals je ziet door. Het gedruis van honderden voertuigen is duidelijk hoorbaar.
Op een van de kruispunten zie je een kruisvizier. Hiermede wordt aangegeven dat je op dit kruispunt de verkeerslichten kunt regelen. Druk op de vuurknop of de <SPATIEBALK> en je ziet de verkeerslichten op het kruispunt van kleur veranderen. Het verkeer komt voor het rode licht tot stilstand en het verkeer voor de nu

groene lichten trekt op.



Vlak voor de spits

Op deze wijze moet je het verkeer op gang zien te houden en ervoor zorgen dat geen al te grote files ontstaan. Zodra een file dreigt te ontstaan zie je een 1 bij Q verschijnen. Los je deze file op dan wordt de Q waarde wederom 0. Bij 3 files is de Q waarde natuurlijk 3.
Door het ongeduldig toeteren van de auto's in de file wordt aangegeven of een file te lang wordt. Eveneens verschijnt bij het kruispunt naast de weg waarop de file zich gevormd heeft een getal. Dit geeft aan hoelang de file is op die specifieke weg.

Bereikt een van de files in de stad een bepaalde lengte dan is het spel afgelopen. Vlak voordat deze fatale lengte bereikt wordt gaat het getal naast de file knipperen terwijl een alarmsignaal weerklinkt. De maximale lengte van een file is afhankelijk van het veld waarop je speelt (en de complexiteit van het stratenplan). In de eerste twee velden is de maximale lengte 5.

Voor iedere auto, bus of motor die het speelveld verlaat krijg je 1 punt. Na 200 punten heb je het eerste niveau voltooid en ga je door naar het volgende stadsdeel (het tweede niveau vereist 300 passanten). Op tamelijk sarcastische (en nauwelijks verstaanbare) wijze word je toegevoegd: 'Next level' (volgende niveau).

Wanneer het spel ten einde komt (bij een file langer dan toegestaan) stopt het spel terwijl het getal bij de file welke de oorzaak van het stoppen is, flikkert. Je kunt nu een nieuw spel beginnen door de vuurknop in te drukken.
Je kunt te allen tijde tijdens een spel het programma opnieuw starten door <RESTORE> in te drukken. De hoogste score wordt hierdoor echter gewist uit het geheugen.

Speeltips

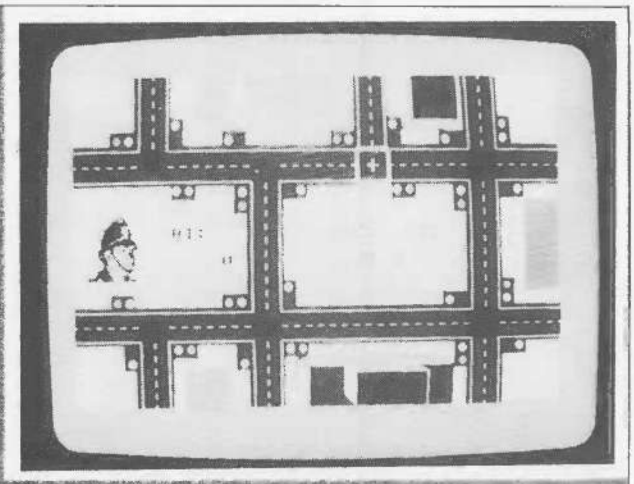
Aangezien het spel zich in Londen afspeelt rijdt men links. Dit is voor Nederlanders een handicap bij het spelen van het spel. Het zal je regelmatig overkomen dat je je afvraagt waarom bepaalde auto's niet doorrijden. Bij nogmaals kijken zal je dan ontdekken dat ze meestal voor een rood stoplicht staan, maar omdat het stoplicht in onze ogen aan de verkeerde kant van de weg staat zie je het over het hoofd.

Oefen op veld 1 totdat je deze fout niet meer maakt voordat je het wereldrecord verkeerslichten regelen probeert te verbeteren.

Je kunt zien of een auto rechtdoor gaat rijden of afslaat. Met zijn rode knipperlichten zal een automobilist aangeven dat hij wil afslaan. Hou hiermee rekening want hij zal tegemoetkomend verkeer uiteraard voor laten gaan. In bepaalde situaties kunnen hierdoor gevaarlijke files ontstaan.

Probeer zoveel mogelijk 'groene golven' te organiseren. Naarmate een stoplicht of reeks stoplichten op groen staat zal het verkeer in die groene golf harder gaan rijden. Hierdoor kun je meer voertuigen door de stad loodsen.

Een nadeel hiervan is dat wanneer je een dreigende file in een dwarsstraat wilt oplossen en je een stoplicht op rood zet er altijd wel een of andere zondagsrijder door rood heen scheurt. En omdat de andere automobilisten op de weg heren in het verkeer zijn wachten ze rustig met optrekken totdat hij voorbij is. Hou hiermede terdege rekening aangezien dit oponthoud bij zeer lange files fataal voor je kan zijn.



Zondagmorgen even rust!

Houdt de bussen (de lange voertuigen) goed in het oog. Buschauffeurs zullen bijna altijd door rood heen rijden wanneer ze vlakbij een stoplicht zijn. Het andere verkeer wacht hier ook weer netjes totdat de bus gepasseerd is.

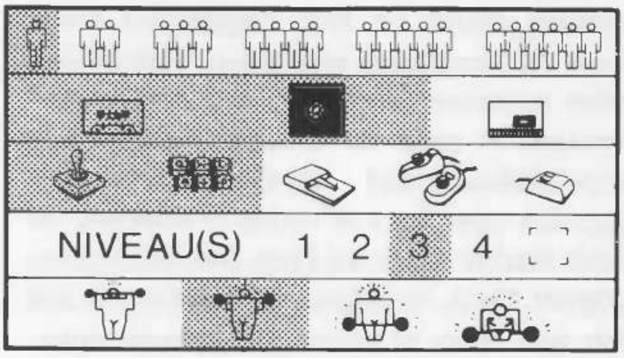
Motorrijders (smalle streepjes) gedragen zich op dezelfde wijze als de andere weggebruikers. Je hoeft niet speciaal op ze te letten.

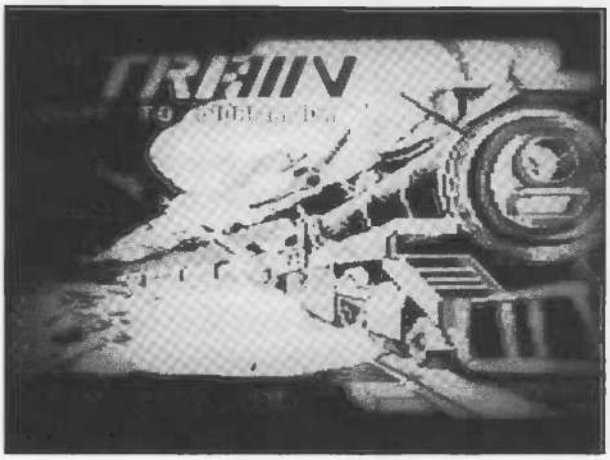
Probeer wanneer slechts 1 voertuig voor een stoplicht staat het stoplicht zo kort mogelijk op groen te zetten. Wanneer het voertuig in beweging gekomen is zet je het stoplicht meteen weer op rood. Het voertuig voegt netjes in in de verkeersstroom en met een beetje ervaring kun je ervoor zorgen dat het andere verkeer geen vertraging ondervindt.

Gebruik de <RUN/STOP> pauze toets regelmatig om complexe situaties te bestuderen. In de praktijk zullen paniekreacties of het blind omzetten van stoplichten de chaos alleen maar vergroten.

TRAIN, THE (ESCAPE TO NORMANDY)

Electronic Arts | Accolade | HomeSoft Benelux





Doel

In dit spel moet je, ten tijde van de Tweede Wereldoorlog, het Franse verzet te hulp komen. Er moet namelijk een kostbare collectie kunstwerken uit het land worden gesmokkeld voordat de Duitsers deze in beslag nemen. De kostbare lading dient onder dekking van de nachtelijke duisternis per trein naar de stad Rivière te worden vervoerd. Je moet er voor zorgen dat je de stad vóór het aanbreken van de morgenstond hebt bereikt, want anders wordt de trein een te gemakkelijk doelwit voor de Duitsers.

Beschrijving

Van het Amerikaanse softwarehuis Accolade hebben we al heel wat fraaie produkten mogen bewonderen. Hun nieuwste telg, *The Train*, is een spel waarvan het verhaal zekere overeenkomsten vertoond met de gelijknamige film uit 1965, met Burt Lancaster en Paul Scofield in de hoofdrollen. In *The Train* proberen de Duitsers namelijk een treinlading met kostbare kunstschatten naar Duitsland over te brengen. De reden hiervoor is dat de invasie in Frankrijk inmiddels goed op gang is gekomen en de Duitsers niet gerust zijn over de afloop van de gevechten. Ze denken dat ze, wanneer ze nagenoeg de complete Franse kunstschatten meenemen, in een betere onderhandelingspositie verkeren bij de gesprekken met betrekking tot hun overgave.

De trein is inmiddels volgeladen met de kunstverzameling en staat klaar voor vertrek naar Duitsland. De Franse ondergrondse wil echter het Franse erfgoed redden en besluit een stokje voor de Duitse plannen te steken door de trein te stelen.

Dit is nu eens precies een opdracht waarvoor jij, in de rol van Pierre LeFeu, in de wieg bent gelegd. Je hebt weliswaar nog nooit eerder een trein bestuurd, maar nood breekt wet, nietwaar. Natuurlijk kun je deze taak niet alleen volbrengen, vandaar dat je wordt bijgestaan door Le Duc. De laatste houdt zich echter alleen bezig met het stelen van kolen en water en het bedienen van de telegraaf in de stationsgebouwen. De besturing en de verdediging van de trein ligt geheel in jouw handen.

Het eerste dat ons opviel bij het spelen van *The Train* was de sterke gelijkenis die dit spel, wat betreft de besturingsmethode, vertoont met twee eerdere produkten van Accolade, te weten *Dambusters* en, van wat recentere datum, *Ace of Aces*. Met enige goede wil zou men *The Train* zelfs kunnen bestempelen als de opvolger van *Ace of*

Aces. Het spel kent namelijk weer een aantal verschillende schermpjes die men door de van *Ace of ces* bekende manier - tweemaal de vuurknop indrukken en de joystick bewegen - kan aanroepen. De graphics in het spel zijn van de bekende *Accolade* kwaliteit, doch helaas nét niet helemaal compleet. Bij het naderen van een station of een brug krijg je deze helaas niet in beeld. Het landschap blijft een saaie zwarte vlakte, met links en rechts van de rails besneeuwde (in Augustus?!?!) bomen. Het oog voor detail in de cabine van de locomotief maakt echter veel goed. Let eens op het bulderende geluid van het vuur wanneer je de ovendeur opent. Tegelijkertijd wordt het interieur van de cabine gehuld in een flikkerend schijnsel van het vuur.

De, licht heen en weer schokkende, beweging van de trein maakt een realistische indruk.



De eerste hindernis

Nadat het spel is geladen, en we de titel pagina en de topscore-lijst hebben verlaten door tweemaal de vuurknop in te drukken, bevinden we ons op het station van Metz. Links zie je de locomotief die je moet gaan stelen. Rechts staat het stationsgebouw. Midden onder in beeld zie je het machinegeweer waarmee je kameraad Le Duc dekking moet geven. Zo nu en dan wordt een raam van het gebouw geel verlicht (nooit van verduistering gehoord, jongens?) en verschijnt daar een Duitse soldaat achter. Schiet deze neer voordat hij jou te pakken heeft genomen. In noodgevallen kun je wegduiken door de <SPATIEBALK> in te drukken. Druk de <SPATIEBALK> nogmaals in om weer overeind te komen. Schaam je niet om te bukken voor de op jou afgevuurde kogels, want één treffer betekent het einde van het spel, zelfs nog voordat dit echt begonnen is.

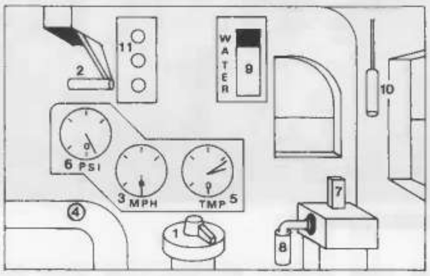
Tijdens het vuurgevecht zie je in de verte een donkere gestalte rennen. Dat is Le Duc, dus schiet niet op hem. Wanneer hij wordt getroffen is het spel ook afgelopen. Het is de bedoeling om de Duitse soldaten neer te maaien zodat Le Duc ongestoord kolen voor de locomotief kan stelen. Halverwege deze ouverture wordt het spel even onderbroken. Je moet nu namelijk de gewenste moeilijkheidsgraad instellen door de joystick naar links of rechts te bewegen. Je kunt hierbij kiezen uit *Easy, Intermediate* en *Expert*. Druk vervolgens de vuurknop in om het spel voort te zetten. De gekozen moeilijkheidsgraad heeft betrekking op de te volgen route naar Rivière.

Zodra je stopt met vuren, zal Le Duc dekking zoeken. Op die manier komt de kolenwagon natuurlijk nooit vol, dus je laat de mitrailleur er lustig op los ratelen. Het zal dan niet al te lang duren voordat je het teken krijgt om aan boord van de trein te stappen. Het volgende gedeelte van het programma wordt van de diskette gelezen en het echte werk kan beginnen. (N.B. Wij bespreken alleen de disketteversie van *The Train*. Gezien het veelvuldige bijladen van nieuwe informatie kunnen wij ons voorstellen dat het spelen van de cassetteversie (die overigens op het moment dat we dit schrijven wel gepland stond, doch nog niet verschenen was) minder gladjes verloopt dan de diskette uitvoering.

Nu de trein op het punt staat om te vertrekken, is het natuurlijk wel raadzaam om te weten hoe je het gevaarte moet besturen. Welnu, wat het sturen betreft hoe je jezelf weinig zorgen te maken. Daar zorgt de rails wel voor. Belangrijker is het om te weten hoe je snelheid maakt en weer tot stilstand komt. Hiervoor is in de cabine een aantal instrumenten aangebracht waarvan we de werking en de bediening nu zullen behandelen, maar laten we het spel eerst even pauzeren

door de <SPATIEBALK> in te drukken. Het spel kan weer worden hervat door de <SPATIEBALK> nogmaals in te drukken.

Het selecteren van een bepaald instrument doet men door het kleine rode driehoekje met behulp van de joystick te verplaatsen. Onderin beeld verschijnt dan de naam van het geselecteerde bedienings instrument.



1. *Brake* - de rem.
Deze hendel kan in twee standen worden gezet, namelijk naar links en naar beneden wijzend. Wanneer de hendel naar links wijst is de rem uitgeschakeld. Om te remmen dient men de vuurknop ingedrukt te houden terwijl de joystick naar beneden wordt getrokken. Houdt de vuurknop ingedrukt en duw de joystick omhoog om de rem weer uit te schakelen. Vooral bij hoge snelheden moet men voorzichtig met de rem omspringen. Men loopt namelijk het risico dat de remmen beschadigd raken bij noodstops.

2. *Throttle* - het "gas".
Deze hendel kan in een aantal verschillende standen worden gezet. Houdt de vuurknop weer ingedrukt terwijl de joystick naar voren wordt geduwd om af te remmen. Snelheid maken doe je door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick naar je toe te trekken.

3. *M.P.H.* - de snelheidsmeter.
Afhankelijk van de hoeveelheid *throttle* en de temperatuur van de ketel, zal de snelheid hoger of lager worden. Nodeloos te zeggen dat deze meter niet met behulp van de joystick kan worden beïnvloedt.

4. *Furnace* - de oven.
Dit luik moet worden geopend wanneer de temperatuur van de ketel te laag dreigt te worden. e opent het luik door de vuurknop ingedrukt te houden en tegelijkertijd de joystick naar beneden te trekken. Laat dan de vuurknop weer los om de kolen op het vuur te gooien. Dit doe je door de joystick naar rechts te bewegen. Elke keer dat je de joystick naar rechts beweegt gooi je één schep kolen op het vuur.
Het luik wordt weer gesloten door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick omhoog te duwen.

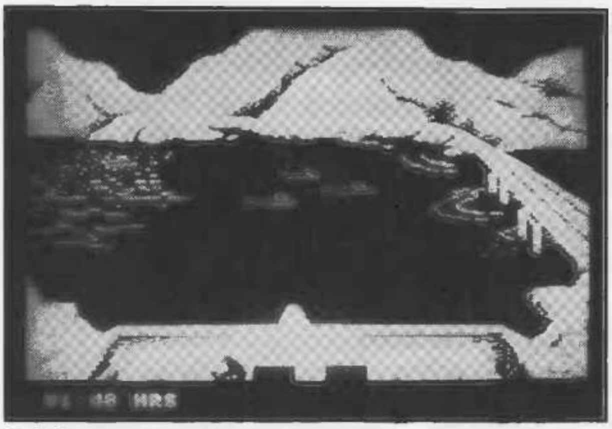
5. *Temp.* - de temperatuur.
Op deze meter wordt de temperatuur van de oven getoond. Wanneer de wijzer recht omhoog wijst, is het verstandig om niet langer te wachten met het opstoken van het vuur onder de ketel.

6. *P.S.I.* - de manometer.
Deze meter geeft de druk binnen de ketel aan in atmosferen (*P*ounds per *S*quare *I*nch). Wanneer de druk binnen de ketel te hoog is, loopt men onaanvaardbare risico's. In het gunstigste geval wordt de ketel beschadigd en als de overdruk te lang aanhoudt, explodeert de ketel.

7. *Steam blowoff* - het ventiel.
Wanneer de druk binnen de ketel te hoog is geworden (het wijzertje in de *P.S.I.* meter staat geheel naar rechts) moet men stoom afblazen om rampen te voorkomen. Dit doet men door de vuurknop ingedrukt te houden en de joystick omlaag te bewegen. Je kunt de joystick dan loslaten, maar het stoom afblazen gaat net zolang door totdat je de vuurknop weer loslaat.

8. *Forward reverse lever* - Voor- of achteruit.
Met deze hendel kun je de trein achteruit laten rijden. Dit kan wel eens handig blijken wanneer je in het heetst van de strijd een station voorbij bent gereden of niet op tijd in de gaten had dat het wissel verkeerd stond.
Houdt de vuurknop ingedrukt en duw de

joystick omhoog om vooruit te rijden. Trek de joystick omlaag om achteruit te gaan rijden. Doe dit echter niet bij te hoge snelheden, want daar is de apparatuur niet op berekend. Wanneer de versnelling beschadigd is, kun je niet meer achteruit rijden.

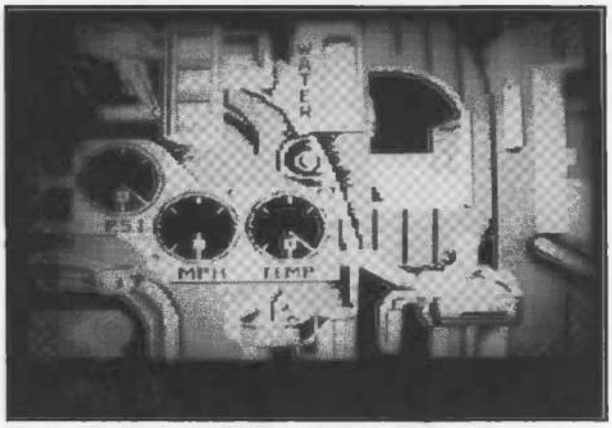


Het innemen van een brug

9. *Water*
Deze meter geeft het waterniveau binnen de ketel aan. Zorg ervoor dat de ketel nooit droogkookt, want anders zul je het einddoel nooit bereiken. Zodra je een station hebt ingenomen wordt de locomotief automatisch vol gegooid met water en worden nieuwe kolen voorraden ingeladen.

10. *Whistle* - de stoomfluit.
Dit is voor de meeste mannen die ooit jongen zijn geweest ongetwijfeld het leukste onderdeel van een stoomlocomotief. Houdt de vuurknop ingedrukt en trek de joystick naar beneden om de stoomfluit te laten klinken.
Behalve voor het waarheid laten worden van vele jongensdromen heeft de stoomfluit in dit spel een zeer belangrijke functie. Met behulp van de geluidssignalen kan men namelijk de leden van het Franse verzet opdracht geven om de wissels in een bepaalde stand te zetten. Het bepalen van de stand van de wissels gebeurt met behulp van de zogenaamde *Cab signal indicators.*

11. *Cab signal indicators* - de wisselstand.
Naast de "gashendel" vindt men drie groene lampen. Zodra men een wissel nadert dat kan worden omgezet zal één van die lampen rood worden. De rode lamp geeft de stand van het eerstvolgende wissel aan. Door de stoomfluit te laten klinken volgens een bepaalde code kan men de leden van de ondergrondse opdracht geven het wissel in de gewenste stand om te zetten.



De bestuurdersplaats

Zodra men een wissel nadert dat kan worden omgezet, verschijnt rechts onder in beeld de melding *Switch at 9 km.* Indien noodzakelijk kan men dan de fluit laten klinken volgens het onderstaande schema:

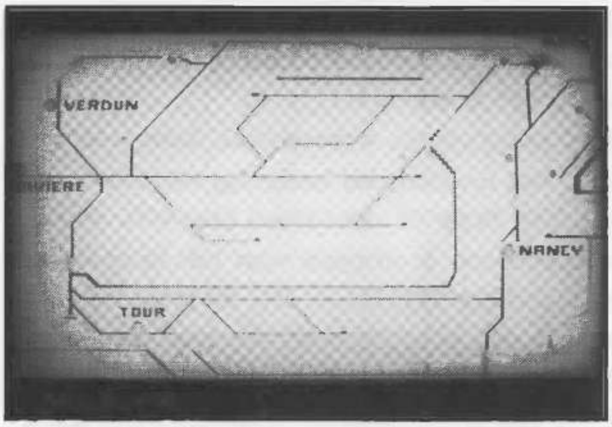
1 X fluiten laat de bovenste lamp branden.
2 X fluiten laat de middelste lamp branden.
3 X fluiten laat de onderste lamp oplichten.

Dit alles heeft de volgende invloed op de stand van de wissels:

Bovenste lamp rood = trein slaat af naar rechts
Middelste lamp rood = trein gaat naar links bij een normale splitsing. Wanneer er echter sprake is
van een kruising, dan neemt de trein middelste baan, oftewel hij gaat rechtdoor.
Onderste lamp rood = Alleen van toepassing bij kruispunten. De trein gaat dan links af.

We hebben al even aangestipt dat er van tijd tot tijd mededelingen onderin beeld (kunnen) verschijnen. Hiervoor zijn twee regels ingeruimd. Linksonder wordt de tijd bijgehouden. Deze is belangrijk, want de trein moet voor het eerste ochtendgloren in Rivière zijn gearriveerd. Overdag is de trein namelijk een al te gemakkelijk doelwit voor de

Duitse Luftwaffe.
Boven deze klok staat normaal gesproken de aanduiding van het instrument dat je op dat moment kunt bedienen. Regelmatig verschijnen op deze plaats echter waarschuwingen. Deze kunnen uiteenlopen van een te lage temperatuur of een te hoge druk in de ketel, tot een aanval door vijandelijke vliegtuigen. Normaliseer de toestand zodra je een dergelijke melding krijgt. Indien de druk in de ketel bijvoorbeeld te lang te hoog blijft, zal de ketel onherroepelijk ontploffen.
Wanneer je wordt aangevallen door Duitse jagers is het natuurlijk van belang om te weten of de aanval van voren (*enemy fighter attacking front*) of van achteren (*enemy fighter attacking rear*) plaatsvindt, zodat je het juiste afweergeschut kunt bemannen.
Je schakelt over naar het geschut door tweemaal de vuurknop in te drukken en vervolgens de joystick omhoog (voorste geschut) of omlaag (achterste geschut) te bewegen. Het is ook mogelijk om hiervoor respectievelijk de toetsen <1> en <2> te gebruiken.
Zodra het geschut is geactiveerd, zie je de omgeving van de trein, met midden in beeld een kruisvizier. Het kruisvizier kan met behulp van de joystick worden bewogen. Druk op de vuurknop om een salvo los te laten. Je keert weer terug naar de cabine door de vuurknop tweemaal snel achter elkaar in te drukken en de joystick naar rechts te bewegen. Indien je liever het toetsenbord gebruikt, bereik je hetzelfde resultaat door toets <3> in te drukken.
Tijdens de treinreis kun je een kaart oproepen door de vuurknop tweemaal in te drukken en de joystick naar links te bewegen. Een alternatief hiervoor is het indrukken van toets <4>. Op de kaart zie je een aantal zwarte lijnen. Dit zijn de spoorlijnen. De rode lijnen stellen wegen voor, en zijn voor het spelverloop niet van belang. Zoals dat gebruikelijk is op landkaarten wordt water in blauw aangegeven.
De stations worden door middel van stippen aangegeven. Door middel van een kleurcodering kun je zien of een station in handen van de Duitsers (blauwe stip) of het Franse verzet (rode stip) is.
Om een rivier over te steken moet je natuurlijk gebruik maken van een brug. Deze worden als lichtgroene streepjes op de kaart getoond. Zolang een brug door de ondergrondse wordt gecontroleerd, wordt deze in geel aangegeven. De positie van de trein wordt in het rood, door middel van een soort kruisvizier, getoond.



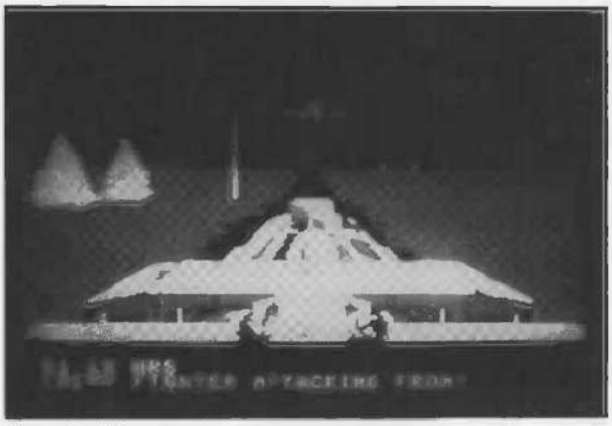
De kaart (onvoltooid)

Op de kaart die je op het beeldscherm kunt oproepen staan alleen de grote stations aangegeven. De handleiding rept weliswaar over een bij het spel gevoegde kaart waarop alle andere plaatsen worden genoemd, doch deze is helaas niet in de verpakking terug te vinden. Dit verschijnsel doet zich helaas wel vaker voor bij spellen van Amerikaanse origine. De redenering die software huizen en distributeurs soms volgen om dit gebrek te verklaren, is dat de prijs van software in de Verenigde Staten veel hoger is dan in bijvoorbeeld Engeland en Nederland. Vandaar dat men wel verplicht is om zoveel mogelijk te bezuinigen op de verpakking van het spel. Persoonlijk vinden wij dit een kwalijke zaak, zeker wanneer men haast essentiële zaken weglaat om op die manier twee kwartjes te bezuinigen. Vooral het Engelse distributiebedrijf van *U.S. Gold* heeft de neiging om dit soort bezuinigingen toe te passen.
In het geval van *The Train* is deze kaart tamelijk belangrijk om de berichten die men zo nu en dan onder ogen krijgt juist te interpreteren. Op basis van die berichten is het namelijk soms noodzakelijk om van de geplande route af te wijken. Vandaar dat wij

bij onze beschrijving van *The Train* een kaart hebben gevoegd waarop alle - bereikbare - stations staan vermeld. De wegen hebben we weggelaten aangezien deze niet belangrijk zijn voor het spel.

Oplettende lezers zullen uit de voorafgaande alinea's hebben begrepen dat het mogelijk is om bruggen en stations op de vijand te veroveren. In beide gevallen kan men hiervoor vertrouwen op eigen kunnen of de hulp van het Franse verzet inroepen. Dit kan men tijdens het spel echter niet vaker dan driemaal doen.
Het programma waarschuwt tijdig (zo'n 9 km. van tevoren) bij nadering van een station, een brug of een wissel (*switch*). Het is verplicht om te stoppen voor een brug die in vijandelijke handen is. Bij de brug ligt namelijk een vlooteenheid, die niet zal aarzelen om de trein op te blazen zodra deze de brug passeert. Stoppen is niet noodzakelijk bij stations of wissels.
Het stoppen doet men door de trein tot stilstand te brengen wanneer de afstand tot de brug of een station 0 km is.
Indien je bent gestopt bij een station zul je dit op de Duitsers moeten veroveren. Dit gebeurt, net als bij het stelen van de trein, door de Duitse soldaten achter de ramen neer te schieten terwijl Le Duc het stationsgebouw binnen rent. Zodra hij hier veilig is aangekomen, krijg je een bericht te zien van de Duitse geheime dienst. Het is verstandig om dit goed te lezen en desnoods een aantekening te maken. De berichten maken bijvoorbeeld melding van beschadigde baanvakken en de tijd waarop deze weer zijn hersteld. Nadat je het bericht hebt bestudeerd, druk je op de vuurknop. Je wordt dan in de gelegenheid gesteld om door middel van de telegraaf contact op te nemen met het verzet. Je kunt ze verzoeken om een volgend station of een brug in te nemen. Indien de trein inmiddels zwaar beschadigd is, kun je ook verzoeken om deze te laten repareren. Het kiezen van het te verzenden bericht gebeurt door de joystick omlaag of omhoog te bewegen, totdat de gewenste boodschap in rood wordt aangegeven. Nadat je de vuurknop hebt ingedrukt, wordt het bericht verzonden. De leden van het Franse verzet antwoorden of ze op het verzoek om bijstand kunnen ingaan. Indien dit het geval is, krijg je te zien hoe laat ze denken klaar te zijn met de gewenste actie. In sommige gevallen, voornamelijk bij verzoeken om reparaties, kan het verzet niet behulpzaam zijn. Dit wordt dan ook gemeld. Het is natuurlijk ook mogelijk om het station te verlaten zonder een bericht te verzenden. Selecteer hiervoor *"no message"* en druk op de vuurknop.
Tijdens het oponthoud in het station heeft Le Duc zichzelf uiterst nuttig gemaakt. Bij terugkeer in de locomotief blijkt hij namelijk de kolenvoorraad weer te hebben aangevuld en de watertank te hebben volgegooid.

Bij het naderen van een wissel (*"Switch at 9 km"*) kun je beslissen welke richting je uit wilt. De manier waarop je de wissels kunt laten omzetten hebben we reeds eerder uitgelegd, dus daar gaan we op deze plaats verder niet in.



Een luchtaanval

Zoals we reeds hebben verteld is het van levensbelang om te stoppen voor een brug. Nadat je de trein tot stilstand hebt gebracht verschijnt, nadat de diskdrive even heeft gedraaid, de brug zichtbaar. In het water liggen vier schepen die onmiddellijk het vuur op de trein openen. Het is nu de bedoeling om de schepen door middel van een voltreffer zo snel mogelijk de grond in te boren. Hiervoor beschik je over een kanon dat je naar links en naar rechts kunt richten. Bovendien kan de hoek waaronder je het pro-

jectiel afschiet worden veranderd. Aan het opspattende water kun je zien of het projectiel te ver weg of te dichtbij neerkomt. Stel dan de hoek bij en vuur opnieuw. Vernietig het schip dat op de trein vuurt voordat het negen schoten heeft gelost. Als dat niet lukt is het spel afgelopen. Zodra het laatste schip is vernietigd, kun je de reis weer voortzetten.
Het is natuurlijk niet nodig om te stoppen bij een brug die door het Franse verzet is ingenomen.

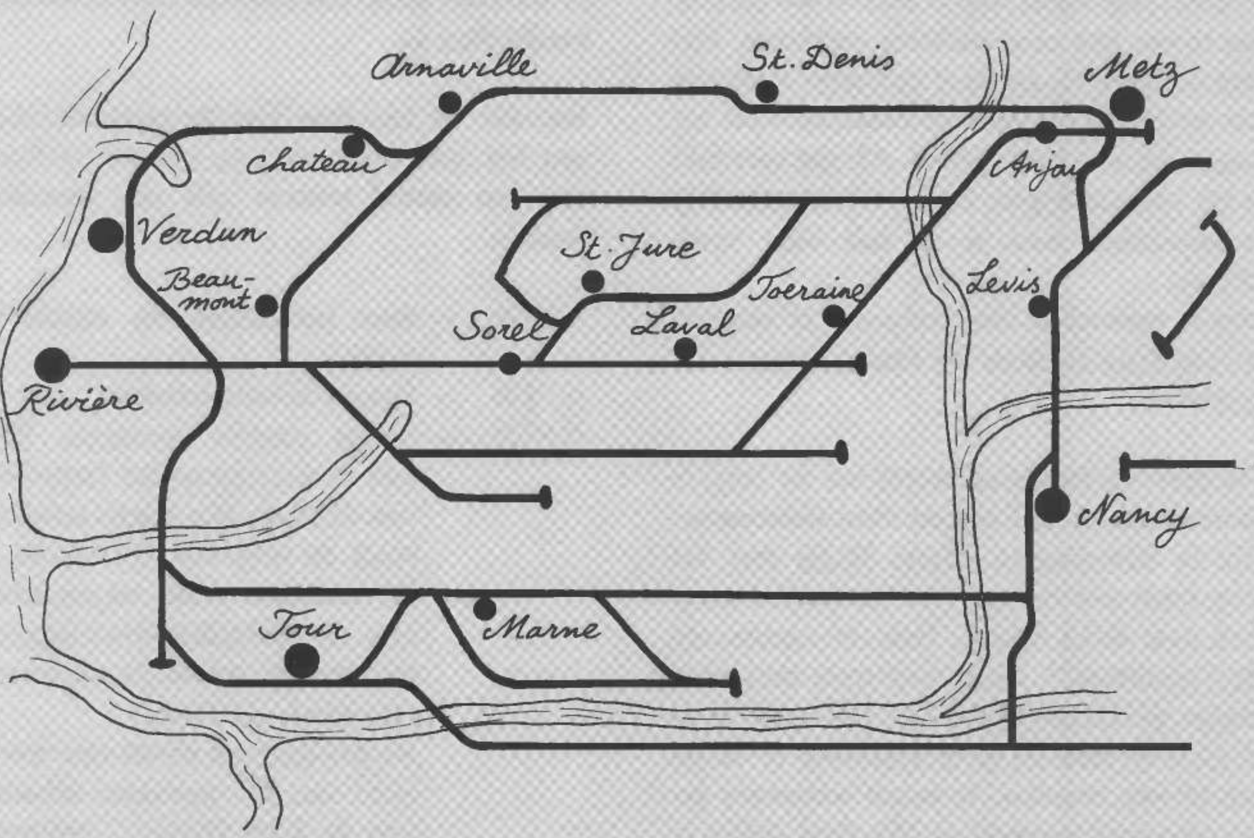
Na deze uiteenzetting wordt het zo langzamerhand eens tijd om de trein daadwerkelijk in beweging te zetten. Begin met het losgooien van de rem. De remhendel moet dan naar links wijzen. Trek vervolgens aan de ''gashendel'', waarna de trein langzaam begint te rijden. Tijdens de reis moet je de druk in de ketel en de temperatuur in de gaten blijven houden. Je wordt weliswaar gewaarschuwd wanneer er iets fout dreigt te lopen, maar het schenkt natuurlijk veel meer voldoening om geheel op eigen benen te staan. Bovendien loop je het risico dat de druk in de ketel te hoog is geworden terwijl je net op dat moment wordt aangevallen door Duitse vliegtuigen. Je zult dan in het uiterste geval moeten kiezen voor schade door het kanonvuur van de vliegtuigen of het risico van een exploderende ketel te nemen. Zoals je ziet is ook hier voorkomen nog altijd beter dan genezen.
Gooi wat extra kolen op het vuur wanneer de temperatuur te laag dreigt te worden. Houdt er overigens rekening mee dat je geen andere handelingen in de cabine kunt uitvoeren zolang de deur van de oven nog niet is gesloten.
Om de trein te laten stoppen is het het beste om tijdig de *throttle* helemaal naar achteren te zetten en pas daarna geleidelijk af te remmen. Wanneer je te hard remt, zullen de remmen beschadigen.
Achteruit rijden met de trein is ook mogelijk. (Zo'n stoomtrein is overigens net een oud Dafje. Achteruit kan hij net zo hard rijden als vooruit.)
Achteruit rijden kan handig zijn wanneer je vergeten bent een wissel om te laten zetten of wanneer blijkt dat een stuk rails verderop beschadigd is.

Voordat we besluiten met de puntentelling van het spel geven we nog een overzichtje van een aantal toetsen met een speciale functie.

<F1> = Spel beëindigen en opnieuw starten
<F3> = Geluid in/uitschakelen
<F7> = Status scherm oproepen. Dit kan alleen tijdens het besturen van de trein. Het status scherm biedt de volgende informatie:
De behaalde score, uitgesplitst naar neergehaalde straaljagers, tot zinken gebrachte schepen en gedode soldaten.
Rechts daarvan wordt een overzicht van de opgelopen schade aan de ketel (*boiler*), remmen (*brake*) en de kunstschatten (*art*) gegeven. Wanneer de trein niet meer achteruit kan rijden staat hier ook nog de vermelding *"Gears stripped".*
Onderin beeld staat de resterende hoeveelheid kolen aan boord, gevolgd door het aantal malen dat je het verzet nog te hulp kunt vragen voor het innemen van een station of brug dan wel voor reparaties aan de trein.

Zolang het statusscherm zichtbaar is, is het spel automatisch gepauzeerd.

Puntentelling
Soldaat doden = 50 punten
Jager neerhalen = 300 punten
Schip laten zinken (afhankelijk van het aantal schoten dat ze hebben gelost)
Minder dan 4 schoten = 250 punten
Minder dan 5 schoten = 200 punten
Minder dan 6 schoten = 150 punten
Minder dan 7 schoten = 100 punten
Minder dan 8 schoten = 50 punten



Speeltips

Raadpleeg de kaart regelmatig om niet voor nare verrassingen te komen staan. Wanneer het verzet bijvoorbeeld heeft beloofd dat een bepaalde brug op een bepaalde tijd is ingenomen, dan klopt dat meestal wel ongeveer. Het kan echter gebeuren dat ze iets te optimistisch waren met hun schatting. Wanneer je er nu klakkeloos vanuit gaat dat om bijvoorbeeld drie uur precies een brug in handen van de ondergrondse is, en je raast daar exact op dat tijdstip overheen, dan sta je vreemd op je neus te kijken wanneer het verzet een minuut te laat was.

Gebruik de *Forward reverse lever* alleen wanneer de trein stil staat. Wanneer de versnelling kapot gaat terwijl de trein achteruit rijdt, is het spel afgelopen.

Als je het spel vóór de eerste keer speelt, is het aan te raden om voor een wissel te stoppen. Hier kun je dan even oefenen met de stoomfluit om te zien hoe de leden van het verzet hierop reageren.

Zorg ervoor dat je tijdens het innemen van stations niet per ongeluk Le Duc neerschiet.

Bruggen en stations die je zelf hebt ingenomen, of die door het verzet zijn veroverd, vallen na twee uur weer in handen van de Duitsers.

Het zal tijdens het innemen van een station regelmatig voorkomen dat de vijanden zich schuilhouden. Le Duc blijft dan ook stilstaan. Stop dan even met schieten totdat de volgende Duitser zich vertoont.

Het is het veiligste om langs de hoofdlijnen te reizen. De Duitsers hebben deze namelijk zelf nodig voor het vervoer van troepen en voorraden. Vandaar dat ze lang zullen aarzelen voordat ze de spoorlijn bombarderen. Het risico dat de minder belangrijke trajecten onklaar worden gemaakt is natuurlijk veel groter.

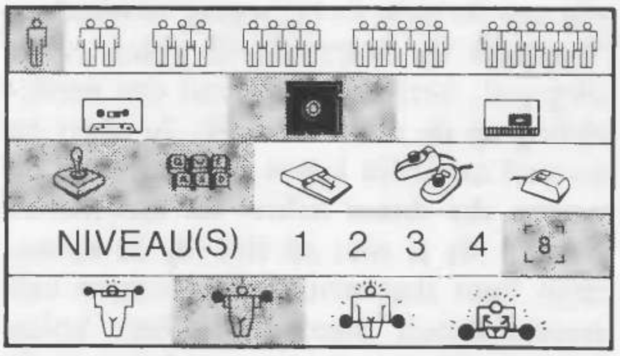
Het is, mede hierom, van belang om de stations onderweg in te nemen. Op deze manier onderschep je informatie van de Duitsers met betrekking tot reparaties aan spoorlijnen of naderende bombardementen daarvan.

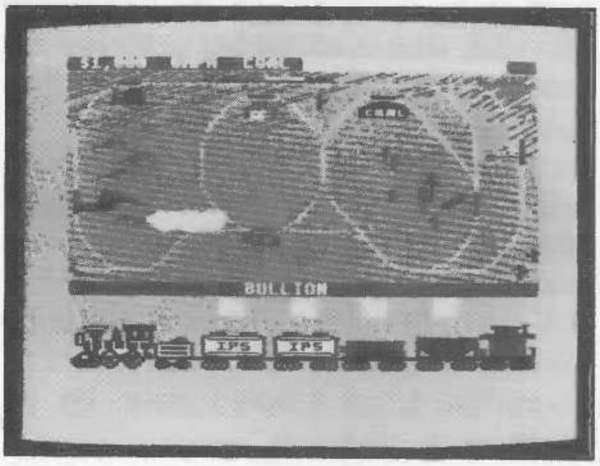
Vliegtuigen vallen meestal in groepjes van twee aan. Mocht je een toestel niet kunnen neerhalen, dan vliegt het over de trein heen. Door nu snel over te schakelen naar het an-

dere geschut kun je de wegvliegende jager alsnog neerhalen. Het vermindert niet de opgelopen schade, maar het verhoogt wel de score.
Wanneer je vlak voor een station of een brug vanuit de lucht wordt aangevallen, dan kun je het beste eerst de *throttle* geheel naar achteren omzetten. Hierdoor mindert de trein automatisch vaart terwijl je probeert de vliegtuigen neer te schieten.
Gooi nooit meer kolen in de oven dan noodzakelijk is. De temperatuur in de ketel gaat toch niet verder omhoog, zodat het alleen maar kostbare kolen kost.
De route die de trein volgt is voor een groot deel afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad. Op het laagste niveau (*Easy*) vertrekt de trein langs de bovenste lijn richting St. Denis.
Het volgende niveau (*Intermediate*) voert de trein via Anjou, terwijl op het moeilijkste niveau (*Expert*) de trein richting Levis rijdt. Het is niet mogelijk om het wissel bij station Metz om te zetten voor het kiezen van een andere route.
Vergeet vooral niet om de trein tot stilstand te brengen wanneer je in Rivière bent aangekomen. Het zou zonde zijn als je daar met de kunstschatten en al het water induikt.
Voor een echte uitdaging moet je eens de volgende route proberen op het laagste niveau. Metz, St. Denis, Arnaville, Beaumont, Rivière. Op het eerste gezicht de makkelijkste (want kortste) route. Het probleem is echter dat de spoorlijn vlak na Beaumont omstreeks 3 uur 's nachts wordt opgeblazen. Als je hier op tijd voorbij wilt zijn, kun je jezelf niet veroorloven om een station in te nemen! Je zult dus zo zuinig mogelijk met de brandstof moeten omspringen, aangezien je alleen bij een station kolen kunt inladen.

TRAINS

Spinnaker





Doel

In dit spel is het de bedoeling om door het leiden van een spoorwegmaatschappij zoveel mogelijk winst te maken. Dit moet gebeuren door een vrachttrein over één van de acht trajecten te laten rijden en goederen in te laden en te verkopen.

Beschrijving

Na het laden van het spel word je getracteerd op een aantrekkelijk plaatje van een ouderwetse stoomtrein die door het woeste landschap van het Wilde Westen rondrijdt. Dit beeld wordt vergezeld door een aardig Country & Western deuntje. Zolang de muziek klinkt kan er een keus worden gemaakt uit één van de acht speelniveaus. Aan het eind van het liedje wordt automatisch een van de acht emplacementen geladen en volgt er een demonstratierondje. Aangezien de verschillende speelniveaus apart worden geladen, dient de diskette in de diskdrive te blijven zitten, en moet de drive aan blijven staan.
Nadat is gekozen voor één van de acht spoorbanen, wordt het betreffende niveau ingeladen. Voordat het eigenlijke spel begint volgt nog een beeldpagina waarop wordt uitgelegd welke goederen moeten worden getransporteerd tussen de respectievelijke produktiegebieden en afzetmarkten.
Het beeldscherm van het spel zelf bestaat uit een overzicht in vogelvlucht van de spoorbaan. De bovenste balk geeft de hoeveelheid geld, de snelheid van de trein en de voorraad kolen. Op de onderste balk is de naam van het gebied waarin de trein rijdt af te lezen. Deze balk wordt ook gebruikt voor belangrijke mededelingen. Deze waarschuwen bijvoorbeeld dat de kolen bijna op zijn, of dat ergens een overschot dan wel te kort is ontstaan. Helemaal onder in het beeld wordt in zijaanzicht de samenstelling van de trein weergegeven. Elke plaats waar goederen moeten worden geladen of gelost is aangegeven door middel van een zwart streepje op de spoorlijn. De juiste wagon moet bij dit laadperron staan om te kunnen laden en lossen.
De trein wordt bestuurd door middel van een joystick. Door het naar voren bewegen van de joystick wordt de trein in beweging gezet. Als hij eenmaal rijdt kan er door de joystick naar achteren te

bewegen worden afgeremd. Wanneer de trein tot stilstand is gekomen kan hij achteruit rijden door de joystick naar achteren te trekken. Remmen wanneer de trein achteruit rijdt werkt op de tegengestelde manier. Om wissels om te zetten moet je de joystick naar links of naar rechts bewegen als de locomotief hier vlak voor is en bij het achteruit rijden moet de achterste wagon vlak bij de wissel zijn.
Het laden en lossen van de wagons gebeurt door het indrukken van de vuurknop als de wagon bij het juiste laadperron staat. Zodra je de vuurknop loslaat wordt het laden of lossen gestaakt. Tijdens het rijden van de trein kan je de stoomfluit laten klinken door op de vuurknop te drukken.
Als de verkeerde wagon voor een laadperron staat word je door het fluitsignaal gewaarschuwd.
De hoeveelheid vracht die in de wagon zit wordt weergegeven door een vierkantje dat boven de betreffende wagon in het zijaanzicht staat. Wit betekent dat de wagon leeg is, en zwart geeft een volle bak aan. Het kan ook gebeuren dat niet voldoende productie is gemaakt om de hele wagon te vullen.
Zowel voor het laden als voor het lossen ontvang je geld.
Zo nu en dan kan er een mededeling verschijnen in de onderste balk waarop moet worden gereageerd. Heeft de houtzagerij bijvoorbeeld een tekort aan hout, dan moet dit zo snel mogelijk worden gebracht. Hoe sneller men zo'n tekort aanvult, des te meer geld wordt er voor de lading betaald.
Door middel van het indrukken van de <SPATIEBALK> kan het zijaanzicht van de trein worden vervangen door een overzicht van de beschikbare en benodigde goederen. De staaf in de diagrammen geeft de voorraad goederen aan. Een lange staaf betekent dat voldoende voorraad aanwezig is. De goederen die in de produktiegebieden liggen worden door een zwarte staaf aangegeven en de hoeveelheid waarover de industrieën beschikken door een rode staaf. Door het nogmaals indrukken van de <SPATIEBALK> verschijnt het schema van de trein en de lading weer in beeld.
Van de inkomsten moeten echter ook diverse onkosten worden betaald. Een belangrijke kostenpost wordt gevormd door de kolen. Deze zijn uiteraard nodig om de trein in beweging te houden. Wanneer de hoeveelheid kolen raakt uitgeput, verschijnt hiervan een mededeling op de onderste balk. Je moet nu zo snel mogelijk kolen gaan laden in de wagon die direct achter de locomotief hangt. Als je niet op tijd bij de kolenmijn bent dan wordt automatisch een noodrantsoen ingeladen. Deze kolen kosten echter wel twee maal zoveel als die uit de mijn. Het laden van dit noodrantsoen kan worden gestopt door de vuurknop in te drukken als je denkt dat er genoeg is geladen om de mijn te bereiken. Ook wanneer het geld op is stopt het laden van kolen.
Ongeveer iedere drie minuten is het betaaldag, en worden de salarissen van $ 200 door de computer uitbetaald aan de machinist en de stoker. Wanneer je te hard de mijn binnen komt rijden botst de trein tegen het stootblok. De noozakelijke reparaties komen op een bedrag van $ 200. Helaas heeft je voorganger zoveel brokken gemaakt dat geen enkele verzekeringsmaatschappij je meer tegen deze schade durft te verzekeren.
Het kolenverbruik is afhankelijk van de snelheid waarmee de trein rijdt en het gewicht van de lading.
Het kiezen van de kortste route is een eerste vereiste om de spoorlijn op een rendabele manier te exploiteren.
Ieder emplacement heeft een stuk rails dat naar de rand van het scherm loopt. Als je hier overheen rijdt, dan ga je terug naar het vorige speelniveau. Om naar het volgende niveau te rijden moet eerst een stuk spoorlijn worden aangelegd. Dit gebeurt automatisch wanneer

de aanwezige voorraad goederen bij een produktieplaats op is en wanneer de betreffende industrie geen tekort heeft aan die grondstof. Wanneer echter niet aan de vraag van de industrie is voldaan zal een stuk spoorlijn worden afgebroken. Zodra de rails is aangelegd verschijnt een mededeling dat er naar het volgende niveau kan worden gereden. Het spel is afgelopen op het moment dat zowel de kolen als het geld op zijn.

Speeltips

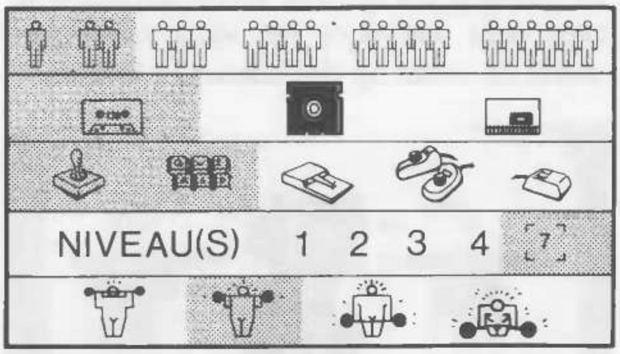
Het spel kan worden gepauzeerd door de toets <F> in te drukken. Door de <SPATIEBALK> aan te slaan wordt het weer hervat.
Hoe eerder je een tekort bij een industrie aanvult, des te meer krijg je voor de lading betaald.

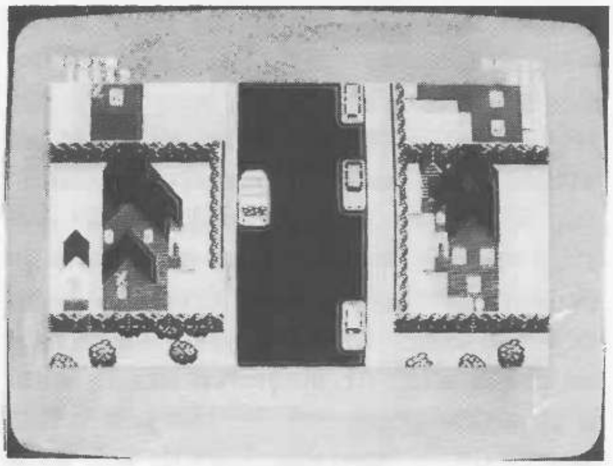
Het is niet noodzakelijk om volledig stil te staan op het moment dat je bij een laadplatform bent. Wanneer de trein een snelheid heeft van niet meer dan 9 mijl per uur stopt hij vanzelf door op het juiste moment de vuurknop in te drukken.

Maak gebruik van de mogelijkheid om de voorraden in de produktiegebieden en bij de fabrieken te bekijken.

TRASHMAN

New Generation — Malcolm Evans — Aackosoft





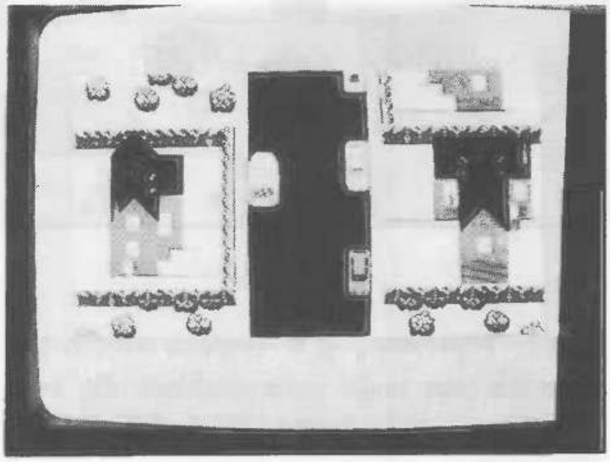
Doel

Het in Trashman na te streven doel is het ophalen van volle vuilnisbakken die vervolgens moeten worden geledigd in de vuilniswagen.

Beschrijving

Dit spel werd oorspronkelijk geschreven voor de Spectrum en was een enorm succes. Gelukkig hebben de Commodore 64 bezitters niet al te lang op de conversie hoeven wachten.
Over het ontstaan van dit nog immer hoogst originele spelidee doen verschillende verhalen de ronde. Volgens het meest geloofwaardige verhaal heeft iemand tegen Malcolm Evans geroepen: "De jeugd van tegenwoordig koopt alleen nog maar troep!"
De schrijver heeft hierop met een typisch Engels gevoel voor humor ingehaakt door het spel Trashman te produceren.
Als vuilnisophaler krijg je een straat toegewezen waar je de vuilnisbakken moet legen.
De bediening van het spel kan geschieden door middel van een joystick of via het toetsenbord. Indien wordt gekozen voor bediening door middel van het toetsenbord kan de speler zelf bepalen welke toetsen voor de besturing moeten worden gebruikt. Dit is één van de dingen waaraan te herkennen is dat dit spel oorspronkelijk voor de Spectrum is geschreven. De meeste Spectrum spellen kennen namelijk de mogelijkheid zelf de te gebruiken toetsen te definiëren.
Nadat de wijze van besturing is gekozen (<1> voor joystick en <2> voor toetsenbord) wordt de naam van de speler gevraagd. Door de joystick naar boven of beneden te duwen selecteer je een letter. Een druk op de vuurknop zet deze letter vast waarna de volgende kan worden gekozen.
Wanneer de naam korter is dan de door het programma geboden ruimte vul je de overgebleven ruimte op met spaties. Als de eerste naam ingevoerd is vraagt de computer of er nog een sollicitant is.
Na deze formaliteiten krijg je een straat toegewezen. Je begint (uiteraard, zouden we haast willen zeggen) in de kortste straat.
In deze straat, *Staunton Road,* staan niet meer dan vijf huizen met evenzovele vuilnisbakken.
Zodra je het tuinpad van het eerste huis op bent gelopen verschijnt de vuilniswagen in de straat.
Rechtsboven in beeld zie je een bo-

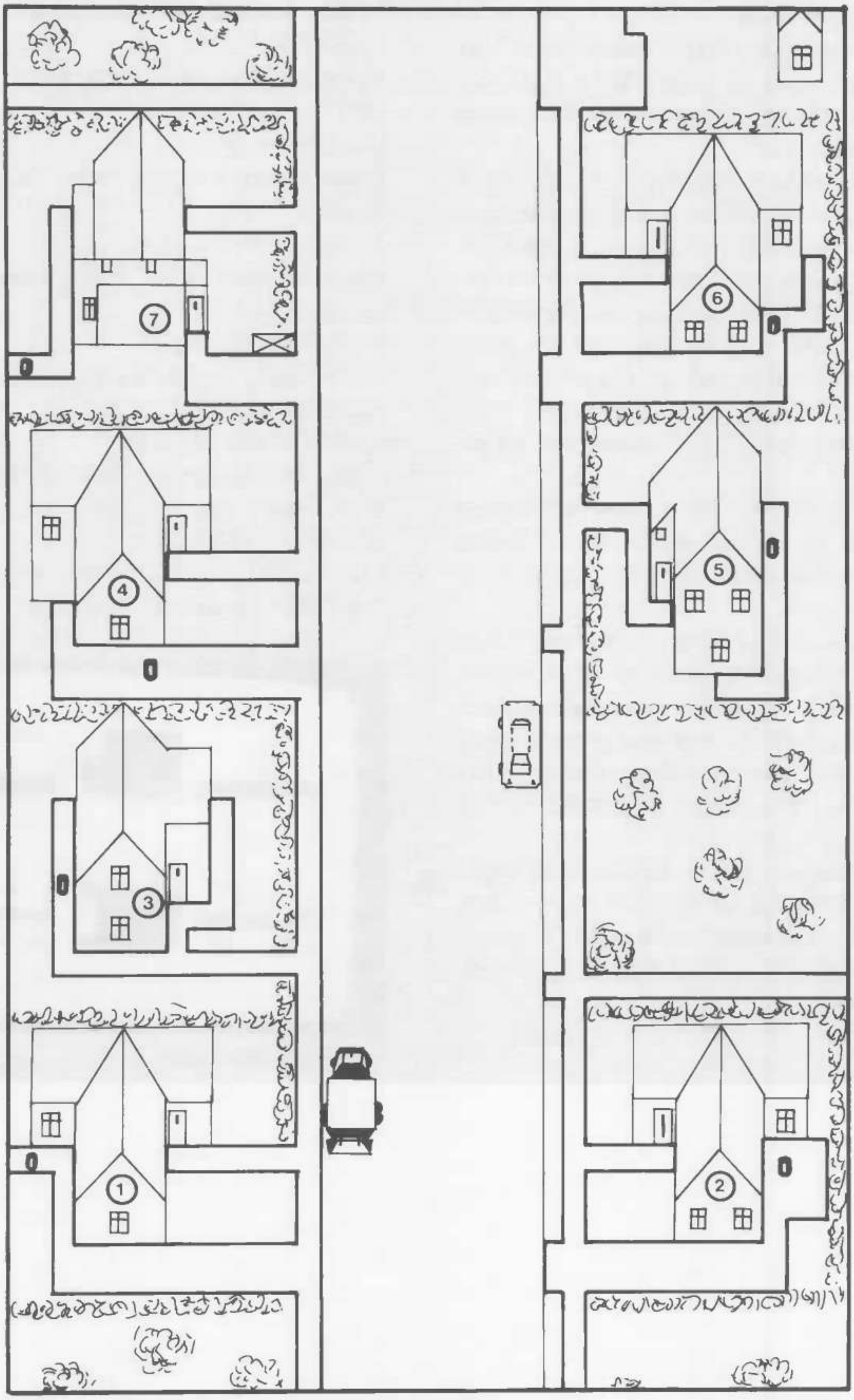
nusklok. Deze loopt snel terug. Het is dus zaak snel te werken wil je worden gepromoveerd naar de volgende straat. Behalve snel werken is netheid en nauwkeurigheid vereist.
Waarschijnlijk weet iedereen wel van de welhaast ziekelijke fixatie van Britten aangaande hun gazonnetjes. Er staan weliswaar nergens bordjes met de tekst "Verboden het gras te betreden", maar als je één stap op het vlekkeloze gazon zet wordt onmiddellijk de hond (het favoriete huisdier van de Brit) op je afgestuurd. Om dit ernstige vergrijp nog extra in te peperen loopt de bonus wel heel erg snel terug. Het is dus zaak om keurig het tuinpad te volgen naar de plaats waar de vuilnisbak staat. Wanneer je deze plaats hebt bereikt pak je hem vanzelf op. Je moet dan dezelfde weg terug volgen naar de stoep. Vandaar moet je naar de vuilniswagen lopen en de bak leeggooien. Nadat de emmer is geleegd moet deze weer worden teruggezet op de plaats waar hij vandaan komt.
Stadsbewoners zijn bij dit spel lichtelijk in het voordeel omdat zij meer ervaring hebben opgedaan in het beoordelen wanneer zij nog net voor een aanstormende auto langs kunnen oversteken.
Nadat de lege vuilnisbak op de oorspronkelijke plaats is teruggezet komt de bewoner van het huis naar de deuropening, echter alleen wanneer je niet over het gras hebt gelopen. Onderin beeld verschijnt dan een verzoek. Om hieraan gevolg te geven moet de vuilnisman snel naar de voordeur lopen en het huis binnengaan. Nadat je weer naar buiten bent gelopen heb je een fooi geïncasseerd.
Deze fooien zijn van levensbelang aangezien ze worden uitgekeerd in extra bonuspunten. De bonuspunten kunnen gelijkgesteld worden aan beschikbare tijd. Zonder deze bonuspunten is het niet mogelijk een straat binnen de beschikbare tijd af te werken.
Het kan voorkomen dat op het eerste gezicht geen enkel pad naar de vuilnisbak in de achtertuin leidt. In dergelijke gevallen moet je achter het huis langs lopen. Zolang je achter het huis loopt ben je onzichtbaar. Wees dus voorzichtig dat je niet te ver doorloopt, anders beland je op het gras.
De waarde van het spreekwoord "Blaffende honden bijten niet" wordt in dit spel op treffende wijze aangetoond. De beesten brengen geen enkel geluid voort, maar ze zien de kuiten van een vuilnisman wel aan voor die van een postbode. Het gevolg van zo'n beet is dat je enige seconden gehandicapt bent waardoor het weer moeilijker wordt de straat op tijd schoon te krijgen.



Haal het computerspel op voor 55 bonuspunten

Nadat alle vuilnisbakken zijn geleegd (en op hun plaats zijn teruggezet) moet je naar het einde van de straat lopen om naar de volgende straat door te kunnen gaan. In de tweede straat moet je meer vuil ophalen. Bovendien is hier het trottoir ook niet meer veilig. De snotjongens uit de buurt crossen hier op hun fietsjes over de stoep. Ieder contact met de belhamels heeft tot gevolg dat je enige seconden kreupel bent.
Vanaf de zesde straat (*Lansdown Road*) kun je voor meer bonuspunten een bezoek aan de pub brengen. Het risico is echter groot dat je dronken naar buiten komt. Door dit gewaggel kun je dan niet meer binnen de tijd jouw route afleggen.
Kortom, laat niemand meer met minachting neerkijken op het beroep van een vuilnisman.

GROVE STREET



Speeltips

Hou er rekening mee dat Trashman een Engels spel is. Met andere woorden het verkeer rijdt links.

Vanaf de tweede straat (*Pultney Road*) kun je het beste aan de uiterst linkerzijde van de weg lopen om de fietsers op het trottoir te ontwijken.

Vanaf de derde straat (*Grove Street*) zijn er tussen de stoep en de rijweg grasperkjes. Hier kun je beter niet doorheen lopen. In veruit de meeste gevallen kun je beter omlopen naar de rijweg om de vuilniswagen te bereiken. Dit kost in bonuspunten gerekend minder tijd. Als je binnen het gezichtsveld van een bewoner door zo'n perkje loopt kun je je fooi ook wel vergeten.

Alleen om een over het trottoir langsrazende puber op zijn crossfiets te ontwijken mag je als laatste redmiddel het perkje instappen.

Neem geen risico bij het oversteken. Als je wordt overreden is jouw carrière afgelopen. Het is verstandiger een reprimande te krijgen wanneer je niet snel genoeg bent. Je krijgt dan maximaal drie kansen om het vuil van de straat binnen de gestelde tijd op te halen.

Het binnengaan van de Pub heeft in ongeveer de helft van de gevallen tot resultaat dat je dronken naar buiten komt. Neem in ieder geval dat risico wanneer je in tijdnood komt.

De aanbevolen route voor de verschillende straten is de volgende:

STAUNTON ROAD:
Links, rechts, links, links, rechts.

PULTNEY STREET:
Rechts, rechts, links, links, links, rechts.

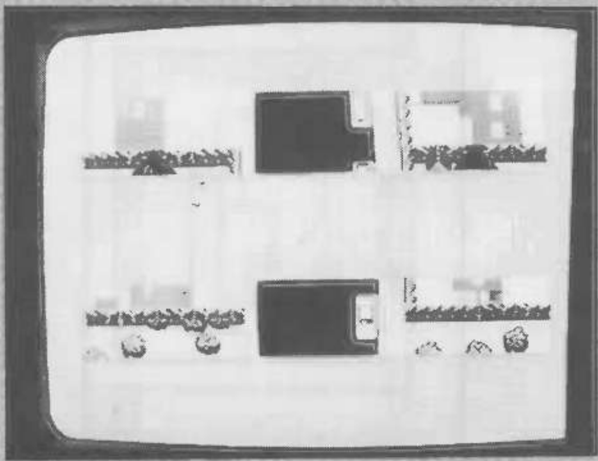
GROVE STREET:
(zie tekening)
Links, rechts, rechts, links, links, links, rechts.

LYNCOMBE VALE:
Links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, links.

WIDCOMBE HILL:
Links, links, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, links, links.

LANSDOWN ROAD:
Links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts.

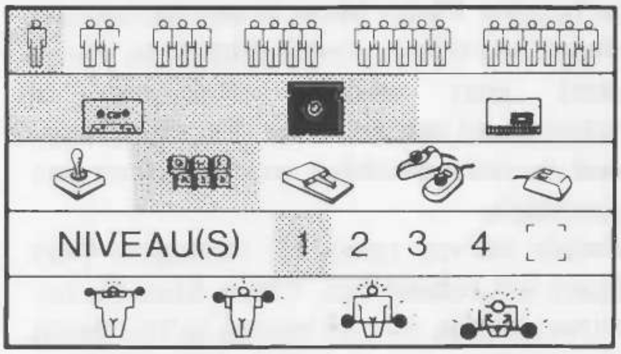
MILSOM STREET:
Links, links, rechts, rechts, rechts, links, links, links, rechts, rechts, rechts, links.



Tijd voor de straatveger

TUBULAR BELLS

CRL Group | Clever Music | Home Software Benelux





Doel

Het doel van een programma als Tubular Bells is niet of nauwelijks te omschrijven. Misschien dat lui achterover zitten en genieten een adequate omschrijving zou zijn.

Beschrijving

Af en toe duikt er een programma op waar je als recensent niet of nauwelijks raad mee weet. Meestal is dat omdat het programma de plat getreden paden (ondertussen min of meer geasfalteerde snelwegen) en patronen verlaat. Tubular Bells van het Engelse software huis CRL is een dergelijk programma.

Tubular Bells is de eerste titel welke verschenen is op het zogenaamde *Nu Wave* label van CRL. Dit label - een woordspeling op New Wave - zal volgens CRL eigenaar Clement Chambers uitsluitend voor eigenzinnige en eigentijdse projecten gebruikt worden. En, volgens hem beantwoordt Tubular Bells uitstekend aan de eisen van het label.
Tubular Bells is gebaseerd op de gelijknamige lp van Mike Oldfield uit 1973. De lp wekte bij verschijnen niet echte oproer, maar was eerder een zogenaamde culthit. Pas na enkele maanden drong de lp door tot het grotere publiek.
Tubular Bells was dé lp welke voor het poppubliek de zogenaamde ''minimal music'' toegankelijk maakte. *''Minimal Music''* werd voornamelijk bedreven door moderne componisten en bestond wat de pop wereld betrof, niet. Het Zwaardere Werk is niet de plaats om een diepgaande analyse van het begrip ''Minimal Music'' te maken, we zullen moeten volstaan met een korte - en als zodanig, impliciet onvolledige - omschrijving.
''Minimal Music'' wordt gekenmerkt door een op het eerste gehoor nadrukkelijk aanwezige eenvoud welke bij beter luisteren vaak patronen van grote complexiteit blijkt te verbergen. Veelal verschuiven ritme patronen en al dan niet aanwezige melodie lijnen dermate langzaam dat pas een directe vergelijkin van het begin, midden en slot van een stuk duidelijk maakt dat ingrijpende wijzigingen in de structuur plaats gevonden hebben.
Minimal Music komt voort uit pogingen van componisten als Penderecki en Ligeti om met zo weinig mogelijk klankmateriaal een zo groot mogelijk effect te bereiken. Dat hierbij niet over geluidseffect gesproken wordt, maar eerder over - al dan niet emotioneel - effect bij de luisteraar zal duidelijk zijn. Ligeti heeft zijn eigen muziek ooit eens omschreven als volgt:

"Je moet het zien als een weerspiegeling op een langzaam rimpelend wateroppervlak. Wanneer het water weer glad geworden is wordt een nieuwe weerspiegeling zichtbaar."
Minimal Music zal door weinig mensen geappreciëerd worden, zeker als we stukken opzetten van György Ligete, Terry Riley, Steve Reich of La Monte Young.
Toch luisteren zeer velen tegenwoordig naar epigonen van deze componisten. Wanneer je luistert naar muziek van Jean-Michel Jarre, Brian Eno (met name zijn Ambient Music) of Tangerine Dream dan luister je in feite naar aan minimal music verwante muziek. De veranderingen in de patronen verlopen echter sneller en vaak is een duidelijk rock ritme de basis voor een melodie.

Minimal Music komt bij veel mensen zweverig over, en is bij uitstek geschikt voor meditatie: dit zal ook wel de reden zijn dat in de zestiger jaren deze muziek in marihuana rokende kringen uiterst populair was. Dit laatste terzijde, de minimal music is wel degelijk van invloed op de pop muziek geweest, waarbij we even de discussie vermijden of je het nu over pop(ulaire) of rock muziek moet hebben.
Dit alles zal niet door Mike Oldfield's hoofd gespeeld hebben toen hij in periode herfst 1972-lente 1973 Tubular Bells opnam.
Oldfield was in die tijd werkzaam als studio assistent in de Manor opname studio's van Virgin. Dat stelde als werk niet veel voor maar gaf hem wel de gelegenheid om 's nachts, als iedereen naar huis was en hij geacht werd de boel op te ruimen, zijn eigen muziek op te nemen op de 16 sporen recorder. Spoor na spoor speelde hij vol met orgel, bas guitaar, percussie etcetera. In de laatse fasen stonden zijn zuster Sally Oldfield (zang) en wat vrienden waaronder Vivian Stanshall (ex-Bonzo Dog Doo Dah Band) hem bij.
De volgende stap was het uitbrengen van de lp. Goed verkocht werd Tubular Bells aanvankelijk niet. Als een soort kruipolie baande de lp zich een weg door de muziekwereld totdat eind 1973 de bom barstte. De verkopen stegen gigantisch en tot op heden wordt de lp nog steeds verkocht. Rijkdom en faam waren het gevolg voor Oldfield die zich heden ten dage uitleeft in weinig verdienstelijke derde rangs popmuziek.

Graham Jarvis en Robert Hartshorne zijn beide Tubular Bells fanaten. Dit alles zou geen gevolgen voor de computersoftware wereld gehad hebben als zij eveneens niet de eigenaren waren geweest van Clever Music in Londen. Clever Music is een muziek productie bedrijf dat muziek schrijft en produceert voor reclame doeleinden of achtergrond muziek voor TV series maar ook muziek ontwikkelt voor computer programma's.
Enkele hiervan zullen bij Zwaardere Werk lezers wel bekend zijn. Clever Music is verantwoordelijk voor de muziek in The Rochy Horror Show (zowel de C64 als de C128 versie), Back to the Future en Wizardry.
Clever Music benaderde CRL met het idee om iets te doen met de Tubular Bells muziek. Zij hadden reeds de volledige lp omgezet voor weergave op een C64. CRL had net de beschikking gekregen over een Amerikaanse ontwikkeling, een lichtsynthesizer. Hiermee konden, analoog aan Jeff Minter's programma Psychedelia, zeer fraaie patronen op het scherm gebracht worden.
De combinatie leek zeer perfect totdat men begon met het eigenlijke programmeerwerk. Als snel bleek dat het C64 geheugen te klein was om zowel de complete muziek van Tubular Bells als de totale lichtsynthesizer met al zijn mogelijkheden te bevatten. Gekozen werd om het aantal mogelijkheden van de lichtsynthesizer te beperken en de muziek onaangetast te laten.
Het eindresultaat was het C64 programma Tubular Bells.

Na het inladen verschijnt de titelpagina. Je kunt nu kiezen uit starten van het programma (<SPATIEBALK>) of instructie (<I>). Het indrukken van toets <I> laat zien welke toetsen gebruikt kunnen worden tijdens het programma. De soundtrack (want dat is het toch eigenlijk) van Tubular Bells is reeds duidelijk hoorbaar.

Start het programma met de <SPATIE-BALK>. Op het scherm verschijnen de patronen van de lichtsynthesizer. De wijzigingen in patronen en van de kleuren voltrekken zich aan de hand van de ten gehore gebrachte muziek.
Uiteraard kun je één en ander beïnvloeden.

Met toets <L> kies je tussen lijnen en laser effect. In laser effect lichten afzonderlijke punten op alsof ze getroffen werden met laser licht. In de lijn-modus worden patronen gevormd bestaande uit lijnen. De lengte van deze lijnen wordt bepaald met de cijfertoetsen <0>-<9>.
<PIJL NAAR LINKS> en <PIJL OMHOOG> wijzigen de symmetrie van de lichtsynthesizer. Je kunt *"geen symmetrie", "X-as symetrie", "Y-as symetrie"* of *"quad symmetrie"* (spiegeling langs de vier diagonalen) toepassen. De effecten spreken voor zich.
Toetsen <Z>, <X>, <C> en <V> bepalen de afstand tussen de gegenereerde lijnen. Bij toets <Z> verschijnen de lijnen dicht op elkaar, toets <V> geeft ver van elkaar verwijderde lijnpatronen.
De kleuren zijn zoals vermeld gekoppeld aan de muziek. Je kunt hier verandering in brengen met de volgende toetsen:
<F1>, <F3>, <F5>: volgende kleur in de geprogrammeerde reeks
<F2>, <F4>, <F6>: vorige kleur in de geprogrammeerde reeks.
Met functietoets <F7> koppel je de geprogrammeerde kleurvolgorde los en wordt deze volledig willekeurig door de computer bepaald.

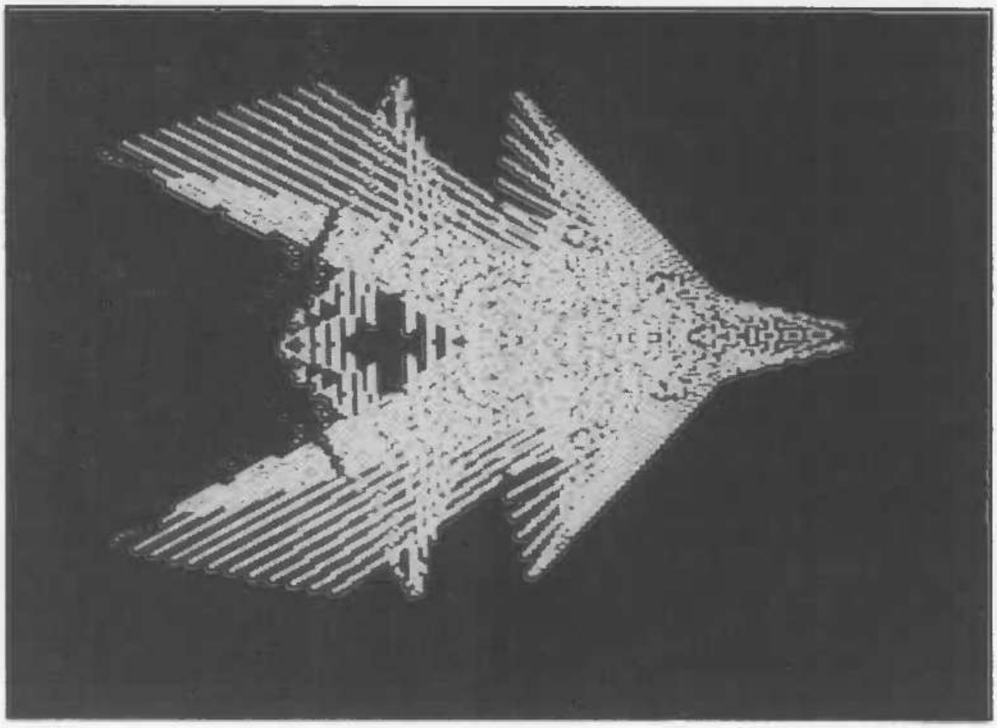
Met toets <*> koppel je muziek en lichtsynthesizer los zodat de patronen en kleuren niet langer door de muziek bepaald worden. Nogmaals <*> aanslaan koppelt licht en muziek weer.

Wil je tenslotte een foto maken van een mooi patroon dan bevriest het indrukken van toets <P> (pauze) het beeld, terwijl de muziek verder gaat.

Heb je genoeg van een bepaald stuk muziek dan doet het indrukken van de <SPATIE-BALK> het volgende muziekstuk starten.

Tenslotte kun je met <RUN/STOP> de titelpagina weer oproepen.

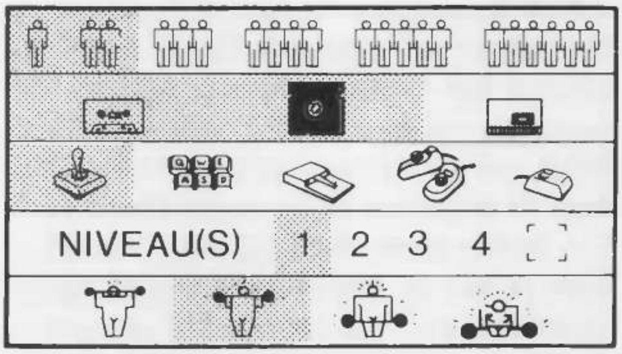
Het is duidelijk dat bij een programma als Tubular Bells geen sprake kan zijn van speeltips. Iedere belevenis is uiterst subjectief en leent zich niet voor beschrijving. Het enige wat we dan ook kunnen zeggen met betrekking tot Tubular Bells is:
"Experimenteer en geniet ervan!"



UCHI MATA

U

Martech | Andy Walker en Paul Hodgson | Home Software Benelux





Doel

Het doel van *Uchi Mata* is uiteraard het bereiken van de hoogst mogelijke graad, de tiende Dan. Dit bereik je door een grote hoeveelheid tegenstanders tegen de mat te werken.

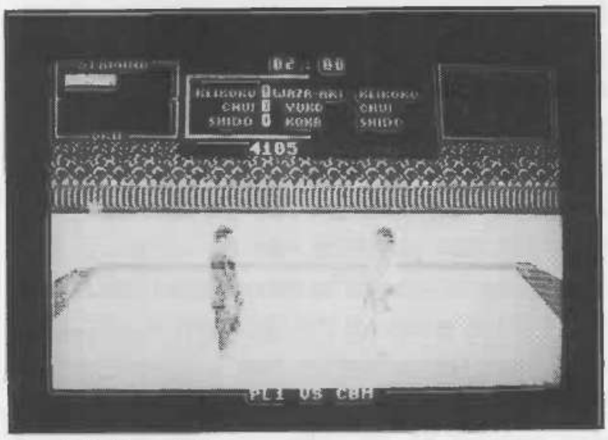
Beschrijving

Na de ware stortvloed van kung-fu en karate spellen besloot Martech het eens over een andere boeg te gooien.
Ze waagden zich weliswaar niet al te ver van het gebaande pad van de oosterse vechtsporten. Ver hoefde men ook niet te kijken, want nog niemand was op het idee gekomen een judo spel op de markt te brengen. De (Engelse) computerpers stond een tijd lang bol van de voorbeschouwingen van het spel. Zo werd gemeld dat de twee ontwerpers van het spel dagenlang naar videobanden van judowedstrijden hebben zitten kijken om de worpen natuurgetrouw in het spel te kunnen weergeven. Ook werd de hulp van Brian Jacks, de Engelse judokampioen, ingeroepen. Volgens dezelfde vroege berichten was Brian zeer onder de indruk van vooral de wijze waarop de voeten moesten worden geplaatst voordat men de tegenstander succesvol tegen de vloer kon smakken. Hij was zelfs dermate enthousiast dat hij het programma zou gebruiken als leermiddel in zijn sportschool.
Ook was in de eerste berichten over Uchi Mata nog sprake van een arsenaal van 16 verschillende worpen. Later werd dat iets afgezwakt tot negen worpen. Vier daarvan staan in de handleiding vermeld. De overige moet de speler door veel oefenen zelf ontdekken.
Nu is het natuurlijk mogelijk dat ons exemplaar van het spel niet helemaal vlekkeloos functioneert, want zelfs na wekenlang trainen is het ons niet gelukt meer dan twee extra worpen te ontdekken. (Eén daarvan leidt dan ook nog eens tot diskwalificatie.)
Ook van het plaatsen van de voeten is niet veel terug te vinden in onze exemplaren. Alleen op het moment dat de worp wordt ingezet verschijnt eventjes een afbeelding van twee paar voeten in beeld. We vragen ons dan ook af of dit echt aan ons exemplaar ligt, of dat de claims die in de voorpublicaties werden gemaakt achteraf voor de programmeurs toch iets te ambitieus zijn gebleken. Iets wat we echter met zekerheid kunnen vaststellen is dat de verpakking van het spel, zoals dat door Micropool op de markt wordt gebracht, in ons geval niet geheel aan de gewekte verwachtingen voldeed. Volgens het hoesje waarin de diskette is ver-

pakt zou het spel vergezeld gaan van een handleiding in negen talen. Thuisgekomen bleken dit er maar drie te zijn. Nu is dat natuurlijk niet zo'n ramp, aangezien niemand er wat aan heeft om in negen verschillende talen te lezen hoe het spel gespeeld moet worden. Helaas echter wordt de Nederlandstalige handleiding op een cruciaal punt abrupt afgebroken. Er wordt met geen woord gerept over de wijzen waarop je jezelf kunt verdedigen.

Aangezien wij het Spaans en het Italiaans niet echt vloeiend spreken waren wij genoodzaakt een ander exemplaar van het spel in Engeland te bestellen, zodat we tenminste de Engelstalige handleiding konden lezen. Behalve het stukje over de verdediging bleken er nog een aantal belangrijke aspecten over het hoofd te zijn gezien in de Nederlandse vertaling. Er wordt bijvoorbeeld nergens vermeld hoe de muziek, die na korte tijd danig op de zenuwen begint te werken, kan worden uitgezet.

Ook wordt in de Nederlandse handleiding met geen woord gerept over de betekenis van de informatie die in het bovenste deel van het beeldscherm te zien is. Maar, genoeg geklaagd nu. Laten we Uchi Mata eens inladen en zien wat voor vlees we in de kuip hebben.



De strijd begint

Nadat het programma is geladen begint automatisch een demonstratie te lopen. Vanuit deze demo kun je een aantal dingen instellen. Wijzelf beginnen altijd met het indrukken van toets <M>. Hierdoor wordt het een stuk rustiger in huis. Verder is het mogelijk om door middel van het indrukken van toets <K> de geluidseffecten uit en aan te zetten. Met toets <N> kun je de vermelding van de uitgevoerde worpen tijdens het spel laten onderdrukken.

Met behulp van de functietoetsen kun je de gewenste spelvariant kiezen. Toets <F7> selecteert een oefen modus. Dit is een uiterst slim idee van de programmeurs. Het vereist namelijk enige oefening voordat je de technieken onder de knie hebt. Afhankelijk van het feit of je de joystick op poort 1 of poort 2 hebt aangesloten, bestuur je de judoka in het rode of het witte pak. Het is aan te raden om met beide judoka's te oefenen. De besturing van de vechters is namelijk afhankelijk van de richting waarin zij kijken. Tijdens de strijd kun je het slachtoffer worden van bijvoorbeeld een heupworp. Hierdoor kom je aan de andere zijde van de tegenstander terecht, waarna de besturing opeens precies gespiegeld werkt. Wanneer je dit niet hebt geoefend, is het overschakelen zeer lastig. Tijdens het oefenen houdt de tegenstander zich uitermate netjes. Hij legt je geen strobreed in de weg terwijl je hem op uiteenlopende manieren omver kegelt. Zodra je denkt voldoende te hebben getraind, kun je aan een echte wedstrijd beginnen. Hiervoor moet je eerst terug naar de demonstratie modus door op toets <RUN/STOP> te drukken.

Vervolgens kun je drie soorten spel kiezen, te weten:

<F1> Speler 1 tegen de computer
<F3> Speler 2 tegen de computer
<F5> Twee spelers tegen elkaar

We hebben al aangestipt dat de bovenste helft van het beeldscherm de nodige informatie verschaft. Informatie die de kopers van de door Micropool gedistribueerde versie node missen.

Linksboven zie je een rechthoek. Langs de bovenzijde ervan staat het woord *Stamina* en langs de onderzijde kun je *grip* lezen.

De bovenste twee balkjes geven voor de beide spelers afzonderlijk aan hoe het met hun *stamina* (uithoudingsvermogen) gesteld is. Hoe beter dit is, des te effectiever kun je de worp inzetten. Na iedere val loopt het uithoudingsvermogen iets terug.

Een andere belangrijke factor voor het slagen van een worp is hoe stevig je de tegenstander in zijn kraag grijpt. Dit wordt door de twee onderste balkjes aangeduid.
Zodra je dicht genoeg bij de tegenstander bent gekomen kun je hem vastpakken door de vuurknop in te drukken.
Wanneer je de vuurknop nogmaals indrukt, en deze ingedrukt houdt, licht links of rechts van de klok een wit of een rood vlakje op. Dit geeft aan welke speler de aanval inzet. Het is dan een kwestie van snel reageren, want de tegenstander zal je niet lang in de gelegenheid laten om hem te vloeren. Onder de klok zie je het scorebord. Links en rechts worden drie lichte overtredingen genoemd, te weten *Keikoku, Yuko* en *Shido.* Het begaan van deze overtredingen kan leiden tot een vermindering van het aantal door de scheidsrechter toegekende punten.
In het midden wordt de score bijgehouden. Afhankelijk van de mate van perfectie waarmee je de worp hebt uitgevoerd krijg je een aantal punten toegekend door de scheidsrechter. Wanneer de tegenstander plat op zijn rug terechtkomt scoor je daarmee de maximale tien punten (een *Ippon*). De partij is daarna meteen afgelopen.
Waneer de tegenstander niet helemaal perfect is neergelegd verdien je zeven punten (een *Waza-Ari*). Twee *Waza-Ari* worpen zijn nodig om de partij te beslissen.
Vijf punten (een *Yuko*) worden toegekend als de worp nog verder van het ideaalbeeld verwijderd was. Het laagst mogelijke aantal punten is drie (een *Koka*).
Deze puntenaantallen staan overigens geheel los van de twee tellers die onder het scorebord worden bijgehouden.
Je kunt namelijk ook punten verdienen door je uit de greep van de tegenstander los te maken en door door te dringen tot bijvoorbeeld de finalepartij.
In het vlak rechtsboven verschijnt, op het moment dat je tot de aanval overgaat, een diagram van twee paar voeten.
Na een geslaagde worp verschijnt de scheidsrechter eventjes in dit venster. Met een handgebaar maakt hij duidelijk hoeveel punten hij voor de worp toekent.

Het is overigens even wennen dat de witte en de rode aanduidingen in de bovenste helft van het beeldscherm precies omgekeerd zijn ten opzichte van de beginpositie van beide spelers. Maar na een aantal keren over een heup te zijn gesmeten merk je dit verschijnsel niet eens meer.

Nu je weet wat je allemaal op het beeldscherm kunt zien, zullen we de techniek voor het toepassen van de worpen eens uiteenzetten.
Om te beginnen loop je in de richting van de tegenstander. Zodra je hem voldoende bent genaderd, druk je op de vuurknop om hem vast te grijpen. Druk daarna snel nogmaals op de vuurknop en houdt deze ingedrukt.
Hoe sneller je de opponent vastgrijpt, des te sterker is de greep. Wanneer jouw greep op de tegenstander steviger is dan dat hij jou vast heeft, verschijnt naast de klok een gekleurd vlak. Dit is het moment waarop je een worp kunt inzetten. Of deze ook lukt hangt af van de snelheid waarmee je reageert. Wacht je te lang, dan heeft de tegenstander de gelegenheid om zich te verdedigen.



De top vijf

Voor het uitvoeren van een worp moet je de joystick in één vloeiende beweging een bepaalde baan laten beschrijven, terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt. Het is daarbij noodzakelijk dat alle relevante contactpunten van de joystick worden aangesloten.
Wanneer je zelf het slachtoffer dreigt te worden van een worp kun je je op twee manieren verdedigen.
Voordat je voeten van de vloer zijn gekomen

kun je de joystick naar links of naar rechts bewegen, in de richting van je eigen rug. Als je deze beweging snel genoeg uitvoert heb je een goede kans om de aanval af te slaan.
Wanneer je iets te laat hebt gereageeerd, kun je nog proberen de zaak te redden door tijdens je vlucht een cirkelende beweging te maken met de joystick. Met een beetje geluk, en een perfecte timing, beland je op beide voeten. De tegenstander krijgt dan geen score toegekend door de scheidsrechter.

De worpen.
Op onderstaande schema's kun je zien welke beweging je met de joystick moet maken voor het uitvoeren van een bepaalde worp. In al deze voorbeelde gaan we ervan uit dat je met je gezicht naar rechts staat. Wanneer je met je gezicht naar links staat, dien je de beweging precies omgekeerd te maken.
We beginnen met de worp waar het spel zijn naam aan ontleent, namelijk de

Uchi Mata.
Tek. 1 Dit is een beenworp. Je draait je daarbij met je rug naar de tegenstander en je trekt hem als het ware over je been heen.



Tomoe Nage
Tek. 2 Dit soort worpen wordt opofferingsworpen genoemd. Hierbij laat je jezelf op je rug vallen, waarna je de ander over je hoofd heen slingert.



O Soto Gare
Tek. 3 Met deze worp laat je de tegenstander zijn evenwicht verliezen door hem achterover te duwen.



De Ashi Barai
Tek. 4 Dit is een voetveeg. Met deze beweging maai je de ander zijn voeten onder het lichaam vandaan.



Tai Otoshi
Tek. 5 Dit is een heupworp. Wanneer je deze toepast, vliegt de tegenstander met een boog over je heen.



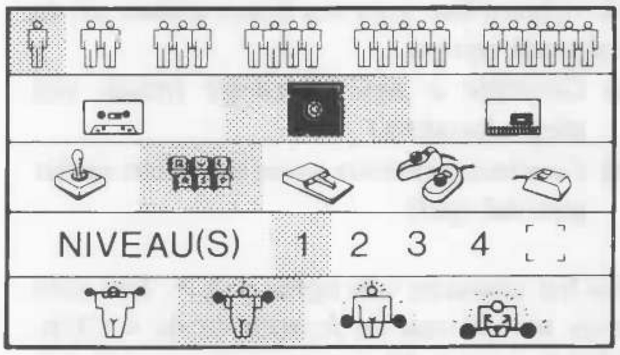
Je moet er bij al deze worpen en technieken wel op letten dat je niet al te enthousiast wordt. Als je namelijk in het wilde weg aan de joystick gaat rukken loop je het risico dat je een *Hansoku Make* scoort.

Dit is een minder prettige ervaring, aangezien dit een ongeoorloofde actie is. Het resultaat is een onmiddellijke diskwalificatie.
Tot slot willen we hier nog een welgemeende waarschuwing doen uitgaan. Druk tijdens het spel absoluut niet op de <RESTORE> toets. Het spel *crasht* dan en moet opnieuw worden geladen.

ULTIMA 1

U

Richard Gariott | Origin Systems | Homesoft





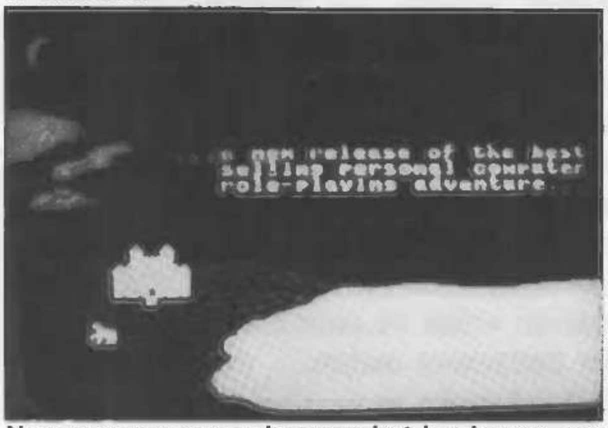
Doel

In Ultima I moet men de schuilplaats van de boze tovenaar Mondain zoeken. Als men deze discipel van de hel gevonden heeft moet men hem verslaan.

Beschrijving

Opgelet en niet gelachen, beste dungeons & dragons liefhebbers; wat nu volgt is een stukje geschiedenis.
De eerste uitgave van de, inmiddels tot vijf delen uitgegroeide, Ultima Saga verscheen in 1980. De ontwerper Richard Gariott, alias Lord British, kon zich tevreden op de borst slaan. De toenmalige recensies, die vooral betrekking hadden op de versie voor de Apple computer, waren laaiend enthousiast. Met de komst van Ultima I had het dungeons & dragons genre een nieuw recreatief gebruiksgebied van de computer veroverd. In de daaropvolgende maanden kon men geen computermagazine opensIaan waarin het Ultima fenomeen niet uitvoerig beschreven werd. En de storm bleef, dankzij de komst van Ultima II, van stilte gevrijwaard. De snel groeiende groep Ultima fans die met spanning naar dit vervolg hadden uitgekeken, werden in hun verwachtingen niet teleurgesteld. Alle sterke punten van Ultima I waren behouden gebleven en de additionele ingrediënten, waaronder de zogenaamde *Moongates* oftewel maangaten, drukten de waarde uit van een vervolg met een eigen bestaansrecht. Deze, naar onze mening, kwalitatief belangrijkste eigenschappen van het Ultima concept, bleven tot nog toe vier delen lang behouden en hebben er toe geleid dat men in alle vertrouwen de nieuwste hersenspinsels van Lord British kan aanschaffen.
En nu horen we de lezers hardop denken: hoe kunnen jullie in vredesnaam een beschrijving aan Ultima I wijden terwijl Ultima V al op de planken ligt?
Welnu, ten eerste zullen we nog ettelijke maanden in het land van het vijfde deel toeven en ten tweede is Ultima I enige maanden geleden opnieuw, met speltechnisch (optioneel gebruik van de joystick(!)) en grafische verbeteringen uitgebracht. De belangrijkste reden was echter het spel zelf. De vertederende eenvoud, de strijd met de oerelementen van de Ultima oorsprong en een gezonde nostalgie hebben ons ettelijke, vaak nachtelijke uren, intense (ont)spanning bezorgd en daarvan willen we onze lezers met alle plezier deelgenoot maken.
En hoe kunnen we daar beter mee beginnen dan met het verhaal dat aan dit inmiddels legendarische spel voorafgaat?

Heil, nobele! Ons land heeft behoefte aan een held wiens waarachtigheid niet onderdoet voor zijn gestalte. Een held die krachtdadig kan optreden om de gevaren die in het verschiet liggen het hoofd te bieden. Een plaag teistert het koninkrijk en de gesel van het noodlot heeft alle bewoners getroffen. De dorpen zijn uitgestorven en bieden een aanblik van reusachtige, roetzwarte monden waaruit de laatste rookpluimen opstijgen. Burgers van Sosaria, eens stout en fier, schuifelen nu onder de ondraaglijke last van de wanhoop met gekromde ruggen over hun eens zo vruchtbare akkers. De monsterlijke wezens, verantwoordelijk voor dit grootschalig verderf, worden bevolen door hem, de doemgeborene, wiens naam de aarde tot rillingen van afschuw dwingt; Mondain de Magiër. Deze discipel van de duivel is verantwoordelijk voor de afschuwelijke wezens die het koninkrijk op dit moment vertrappelen met hun hoeven en met hun klauwen een spoor van bloed achterlaten op ons dierbare land.
Alleen het standvastige vertrouwen van de nog jonge Lord British, dat sterk genoeg is om in het visioen van een vredelievend en voorspoedig Sosaria te blijven geloven, houdt de bevolking op de been. Met hem als geallieerde zal men zich in zijn kasteel en in zijn stad steeds verzekerd weten van hulp en bevoorrading, indien men bereid is zijn leven op te offeren voor het heil van het koninkrijk.
Red ons land van de ondergang en voorkom de uitroeiing van ons volk door Mondain te verslaan en het tij te doen keren alvorens het te laat is...



Nu eens geen vervolg maar het begin van een legende

Alvorens het eigenlijke spel geladen wordt, kan men invoeren welke diskdrive men gebruikt. Ultima I draait niet op alle 1571 disk drives.
De keuze voor de aanpassing geschiedt door het indrukken van de <1> of <2> toets.

Om het spel na het verschijnen van het introductiescherm te laden moet men de <SPATIEBALK> indrukken.
Vervolgens kan men een keuze maken uit de volgende opties:

a) *Generate a new character* (maak een nieuw karakter)
b) *Continue previous game* (laad een eerder gesaved spel)

Na het invoeren van optie <A>, kan men door middel van de joystick of de <CURSOR> toetsen 30 extra punten voor de verschillende eigenschappen aan het karakter toebedelen, met een maximum van 15 punten per eigenschap.
Om het puntental van een eigenschap te vermeerderen of te verminderen, moet men de joystick respectievelijk naar rechts of naar links bewegen. De invloed van de verschillende eigenschappen lichten we nader toe:

STRENGTH Kracht:
Bepaalt de impact van de klappen die men uitdeelt.
AGILITY Vaardigheid:
Oefent invloed uit op het succes van ingezette aanvallen en tevens op de behendigheid waarmee men aanvallen kan ontwijken.
STAMINA Uithoudingsvermogen:
De mate waarin men klappen en verwondingen kan incasseren tijdens de strijd.
CHARISMA Uitstraling:
Beïnvloedt het bod voor de attributen die men in de winkels van Sosaria wil verkopen.
WISDOM Wijsheid:
Bepaalt in belangrijke mate de betrouwbaarheid van de spreuken die men gebruikt en de prijs die men voor de spreuken moet betalen.
INTELLIGENCE Intelligentie:
Beïnvloedt de impact van offensieve spreuken en de vraagprijs van de goederen die

men wil aanschaffen.

Na de verdeling van de punten moet men de <RETURN> toets indrukken. Indien men één en ander nog wil veranderen, moet men de vuurknop of de <SPATIEBALK> indrukken.
Vervolgens moet men het ras van het karakter kiezen: *Human* (menselijk), *Elf* (elf), *Dwarf* (dwerg) of *Bobbit*.
Ieder ras heeft zijn eigen voordelen die in de volgende extra punten tot uitdrukking komen:

<A>	*Human*	+ 5 Intelligentie punten
<B>	*Elf*	+ 5 Vaardigheidspunten
<C>	*Dwarf*	+ 5 Krachtpunten
<D>	*Bobbit*	- 5 Krachtpunten + 10 Wijsheidspunten.

In de volgende toelichting worden de karakteristieken van de verschillende rassen kort toegelicht:
Human: Het mensenras vormt de ruggegraat van de Sosariaanse gemeenschap door haar natuurlijk intellect, dat hoger is dan dat van de overige rassen.
Elf: Elven zijn iets kleiner dan mensen en tenger gebouwd. Dankzij hun superieure behendigheid kunnen ze uitstekende muzikanten of slimme dieven worden.
Dwarf: De dwergen van Sosaria zijn klein van gestalte maar hun vechtlust is er niet minder om. De gedrongenen van Sosaria zijn dan ook voorbestemd om prima krijgers te worden.
Bobbit: Volgens Sosariaanse legenden zijn de *Bobbits* afkomstig van een verre wereld. Open plekken en berggebieden vormen de woonplaatsen van dit kleine, tenger gebouwde en vertederende ras dat uitblinkt in wijsheid.

Nadat men de keuze van het ras heeft ingevoerd moet men het geslacht van het karakter bepalen: <A> mannelijk, <B> vrouwelijk.

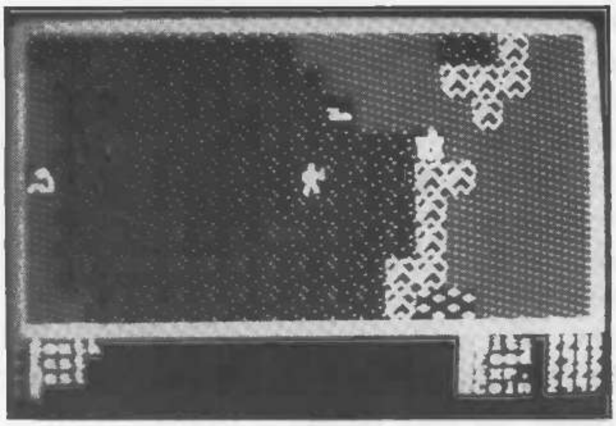
Het beroep dat men voor een karakter selecteert is vooral in het begin van het spel bepalend voor de mogelijkheden van een karakter.
Fighter Krijger:
De rigoreuze training die krijgers moeten ondergaan, maakt hen tot geharde avonturiers. De kennis die ze tijdens hun training hebben opgedaan laat hen toe vrijwel alle wapens die in Sosaria gevonden kunnen worden te dragen en te gebruiken.

Cleric Priester:
Dit beroep is bij uitstek geschikt voor diegenen die over een introspectieve natuur beschikken. Priesterlijke studies vergen veel geduld en resulteren in toename van wijsheid. De sterke concentratie en de ijzige kalmte die priesters kunnen opbrengen, komt tot uitdrukking als ze zonder een zweem van faalangst hun spreuken gebruiken.
Wizard Tovenaar:
Aan het tovenaarsschap gaan jarenlange studies van oude geschriften en bestofte boeken vooraf. De vruchten van die geestelijke arbeid maken het allemaal de moeite waard als men weet dat de tovenaar als enige het recht heeft de noodzakelijke voorraden te kopen voor de machtigste spreuken!
Thief Dief:
Alhoewel dit geen beroep is dat navolging verdient, kan het lonend zijn om in Sosaria als dief door het leven te gaan. De schatkisten die men tijdens de zoektocht kan vinden, zijn vaak voorzien van valstrikken. Dieven zijn meesters in het onschadelijk maken van deze vallen.



De uitverkorenen

Nadat men een avonturier heeft samengesteld, moet men een naam invoeren die niet langer mag zijn dan 13 karakters. Het indrukken van de <RETURN> toets zorgt ervoor dat het karakter in het geboorteregister wordt opgenomen. Op het scherm verschijnt dan de vraag of het karakter al dan niet gesaved moet worden. Indien men niet tevreden is met de pasgeboren avonturier, moet men de <N>o toets indrukken. Door de <Y>es toets in te drukken, roept men het eerste scherm weer op. Vanuit het eerste scherm kan men op de eerder beschreven wijze nog 3 overige avonturiers in het leven roepen. Bedenk daarbij echter wel dat slechts één avonturier tegelijkertijd in Sosaria kan rondwandelen. Als men het avontuur daadwerkelijk wil laten aanvangen moet men de *Continue previous game* optie selecteren door de <B> toets in te drukken. Het karakter dat men op pad wil sturen kan men selecteren door het cijfer voor de naam van de uitverkorene in te drukken. Na deze invoer wordt men in het koninkrijk Sosaria gedropt.



Brittania.... in den beginne

Rechts onderaan het scherm wordt de volgende informatie verstrekt:

Hits : Incasseringspunten

De incasseringspunten geven aan voor hoeveel punten een karakter verwondingen kan oplopen. Een karakter kan maximaal over 9999 incasseringspunten beschikken.

Food : Proviand

Avonturiers moeten eten om in leven te blijven. Als het voedsel op is, sterft het karakter de hongerdood.

Exp. : Ervaringspunten

Voor ieder monster dat men naar de andere wereld helpt, wordt men beloond met een variabel aantal ervaringspunten.

Coin : Muntstukken

Het betalingsverkeer verloopt in Sosaria via koperen stuivers, zilveren muntstukken en de fameuze gouden kronen.

Om het karakter in het koninkrijk te verplaatsen kan men gebruik maken van de joystick of de volgende richtingstoetsen:

- < @ > Naar boven of voorwaarts in de dungeons
- <:> Naar links of halve draai naar links in de dungeons
- <;> Naar rechts of halve draai naar rechts in de dungeons
- </> Naar beneden of volledige draai in de dungeons.

De functie van de joystick is afhankelijk van de plaats waar men zich bevindt. Aan de oppervlakte en in de dungeons van Sosaria kan men de vuurknop indrukken ter vervanging van het aanvalscommando (<A>*ttack*).

In de kastelen en in de dorpen kan men de vuurknop indrukken ter vervanging van het commando om handel te drijven (<T>*ransact*).

Aan boord van futuristische ruimtetuigen kan de vuurknop gebruikt worden in plaats van het vuurcommando (<F>*ire*). Om het ruimtetuig te versnellen of te vertragen moet men de richtingstoetsen gebruiken.

Alle overige instructies kunnen uitsluitend door middel van de toetsen worden ingevoerd.

<A>*ttack* Val aan

Het aanvalscommando moet worden gevolgd door de invoer van de richting waarin men wil aanvallen, behalve in de dungeons.

<B>*oard* Stap aan boord

Met dit commando kan men een edel ros bestijgen of aan boord van een schip of een ander transportmiddel stappen.

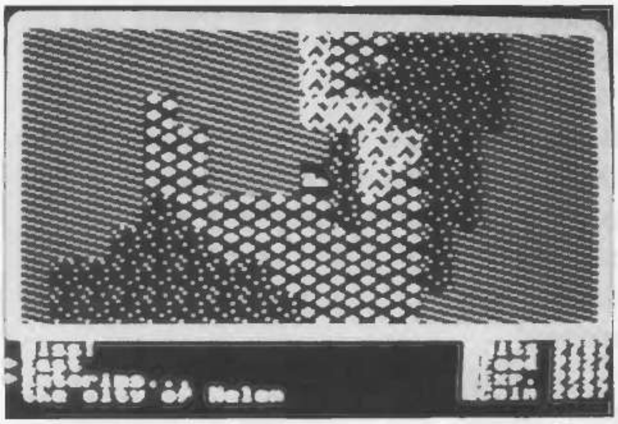
<C>*ast* Gebruik een spreuk

Alvorens men een spreuk kan gebruiken

moet men de spreuk eerst voorbereiden door middel van het <R>*eady* commando.
<D>*rop* Laat een voorwerp achter
Door middel van dit commando kan men zich ontdoen van voorwerpen die men niet langer mee wil dragen. Dit commando is niet omkeerbaar (achtergelaten voorwerpen kunnen niet meer worden opgepikt) en dient dus met de nodige voorzichtigheid gebruikt te worden.
<E>*nter* Treed binnen
Om een kasteel, dorp, dungeon enz. te betreden moet men het karakter op het desbetreffende symbool plaatsen en vervolgens de <E> toets indrukken.
<F>*ire* Vuur
Dit commando wordt gebruikt om vanuit een gevechtstoestel het vuur op de vijand te openen.
<G>*et* Neem
Voorwerpen waar men vlak naast staat in kastelen en overige plaatsen die de moeite van het bezoeken waard zijn, kan men oppikken door middel van deze instructie.
<H>*yper Jump* Hypersprong
De hypersprong maakt het mogelijk om sneller dan het licht te reizen, waardoor men andere sterrenstelsels kan bezoeken; als men over het juiste transportmiddel beschikt natuurlijk...
<I>*nform & Search* Informeer & Zoek
Onthult de naam van de plaats die men bezoekt met het <E>*nter* commando. In de dungeons kan men dit commando gebruiken om geheime deuren en gangen te detecteren. Bevindt men zich aan boord van een ruimtetuig, dan kan men via dit commando de nabije gebieden in beeld brengen.
<K>*limb* Klim
Om op- of van de ladders in de dungeons af te klimmen moet men deze instructie invoeren.
<N>*oise* Geluid
Door middel van dit commando kan men het geluid in- of uitschakelen.
<O>*pen* Open
Openen van kisten in de dungeons.
<Q>*uit* Save het spel
Na het invoeren van dit commando wordt het spel gesaved. Daarna kan men de diskette verwijderen en de computer uitschakelen of verder spelen vanaf het punt waar men gebleven was.
<R>*eady* Bereid je voor
Door middel van dit commando kan men wapenkleding aantrekken, een wapen ter hand nemen of een magische spreuk leren. Deze instructie moet uitgevoerd worden alvorens men het wapen of de spreuk kan gebruiken.
<S>*teal* Steel
In de onbewaakte hoeken van winkels en in de donkere nissen van kastelen kan men pogen te stelen door gebruik te maken van dit commando. Wees echter op je hoede; de bewakers zijn niet gecharmeerd van deze streken!
<T>*ransact* Handelen
Drijf handel met winkeliers of koningen.
<U>*nlock* Open een slot
Door middel van dit commando kan men kerkers in kastelen en schatkisten in de dungeons openen.
<V>*iew change* Wijzig de kijkrichting
Aan boord van ruimtetuigen kan men overschakelen van vooraanzicht op bovenaanzicht en omgekeerd.
<X>*exit* Van boord stappen
Om een transportmiddel te verlaten of achter te laten moet men gebruik maken van dit commando.
<Z>*status* Status
Na het indrukken van de <Z> toets verschijnen alle gegevens over het karakter op het scherm. Dit commando kan ook gebruikt worden om het spel te pauzeren.
<SPATIEBALK> *pass* Tijdsverloop
Om de tijd sneller te laten verstrijken kan men dit commando gebruiken. Bedenk daarbij wel dat de voedselcomsumptie evenredig is aan de tijd die men door middel van dit commando laat verstrijken.

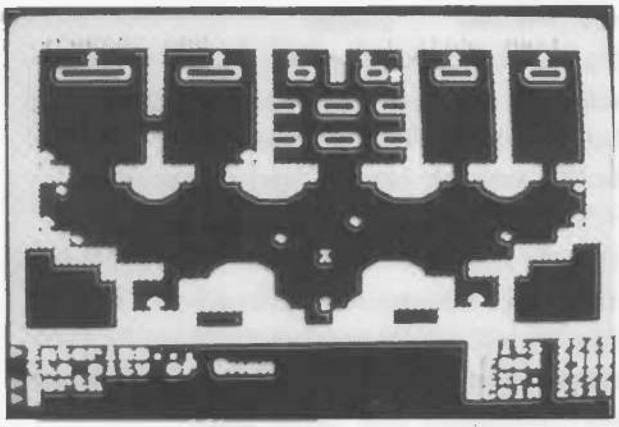
Kastelen en dorpen
De edelen van het Sosariaanse koninkrijk bewonen de kastelen. Ieder kasteel is eigendom van een nobele, koning over een bepaalde regio. Deze regeerders die avonturiers wel één en ander te bieden hebben, moet men met een bezoek vereren om be-

langrijke informatie in te winnen, verder worden de kastelen bevolkt door handelaars, bewakers en gekken. Voor de narren moet men op zijn hoede zijn. Het vermaak dat ze te bieden hebben is soms een masker waarmee ze argeloze bezoekers trachten te misleiden.



Stilte voor de storm...

In de talloze dorpen die her en der verspreid zijn over het koninkrijk kan men proviand inslaan en voorwerpen kopen.
De middenstand vormt de belangrijkste steunpilaar van de Sosariaanse economie. Een avonturier die zijn uitrusting op peil wil houden zal dan ook over voldoende goud moeten beschikken om de artikelen, die in de volgende winkels verhandeld worden, te kunnen aanschaffen.



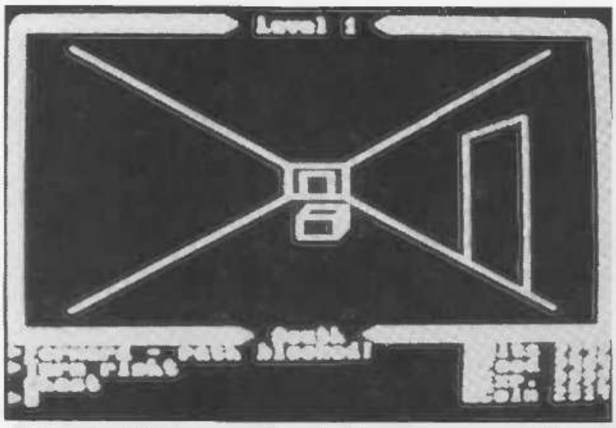
Sla voldoende voorraad in.

Armoury Wapenkleding
De mate van bescherming bepaalt de prijs van de wapenkleding.
Weapons Wapens
Dolken, zwaarden, bogen en wapens die men niet zou verwachten in deze middeleeuws aandoende winkels worden hier verkocht. Sommige wapens die het voorstellingsvermogen te boven gaan zou men volgens wilde verhalen in de verste uithoeken van het koninkrijk kunnen vinden.
Transportation Middelen van vervoer
Natuurlijk kan men te voet door Sosaria reizen maar de alternatieve transportmiddelen zoals paarden en boten zullen de zoektocht aanzienlijk vergemakkelijken als men grote afstanden moet overbruggen.
Magic Magie
Velen hechten geloof aan de bewering dat magie alleen met magie bestreden kan worden. Tovenaars die deze bovennatuurlijke kracht in de strijd tegen Mondain willen gebruiken, kunnen in de magische winkels terecht om de noodzakelijke spreuken te kopen.
Pubs Herbergen
Avonturiers die de herbergen van Sosaria bezoeken om hun dorst te lessen doen er goed aan die zeldzame momenten van ontspanning tevens te benutten om de nieuwste roddels op te vangen...

De dungeons
De talloze ondergrondse labyrinthen die men in Sosaria kan vinden werden in een ver verleden gebouwd door vreemde en wonderlijke wezens met ongekende krachten. Deze onderaardse grotten dienen nu als schuilplaats voor de afgrijselijke monsters die Mondain op het koninkrijk heeft losgelaten. In de diepste regionen van deze duivelsholen, schuilen monsters waar zelfs de meest geharde avonturiers voor terugdeinzen.
De fabelachtige schatten, waarmee men menige expeditie kan financieren, zijn echter voldoende reden om toch af te dalen in de ondergrondse gewelven.

Reizen in de ruimte
Alvorens men de magiër Mondain kan verslaan, zal men eerst in de uithoeken van het hemelgewelf strijd moeten leveren om de ruimtemonsters, waarmee Mondain een alliantie heeft gevormd, te verslaan. De buitenaardse monsters wachten hun kans af om op de Aarde neer te dalen en de bevolking

van Sosaria uit te roeien. In het aanschijn van deze gruwelijke dreiging wordt de noodzaak om de laaghartige tovenaar voorgoed uit te schakelen prangender dan ooit.



Een schatkist, waardevol of levensgevaarlijk....!

Aan de voet van de berg Drash heeft men een manuscript gevonden waarin de instructies voor het gebruik van een geavanceerd transportmiddel werden opgetekend. In de hoop dat de gebruiksaanwijzing nuttig zou zijn voor diegene die de queeste om Sosaria van Mondain te bevrijden, aanvaard, heeft men de inhoud van het manuscript publiekelijk gemaakt.
Het document bevat de volgend informatie:
In de *front view mode* (vooraanzicht modus), kan men het ruimtetuig naar links of naar rechts laten vliegen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Om te stijgen of te dalen moet men de joystick respectievelijk naar boven of naar beneden bewegen.
In de *top view mode* kan men het ruimteschip om zijn as naar links of naar rechts laten roteren door de joystick in de gewenste richten te bewegen. Door de joystick naar boven of naar beneden te bewegen kan men respectievelijk versnellen of vertragen.
Om te wisselen tussen het voor- en bovenaanzicht moet men de <V> toets indrukken.

De sterrenstelsels zijn verdeeld in 49 sectoren op een rooster van 7 X 7. In de *Top view mode* (bovenaanzicht modus) kan men het hele gebied van een sector aanschouwen. Door middel van het <I>*nform* commando kan men een gebied over langere afstand scannen (onderzoeken).

Om naar een aangrenzende sector, in de richting waarin men vliegt, te reizen kan men gebruik maken van de <H>ypersprong optie.

Indien men wil aanleggen bij één van de ongebruikte dokkingspoorten van een ruimtestation, moet men met lage snelheid rechtstreeks in de richting van de dokkingspoort vliegen. Voor iedere dokking moet men tol betalen. Na het dokken moet men door middel van de joystick of de richtingstoetsen het ruimteschip aanwijzen waarmee men verder wil reizen.

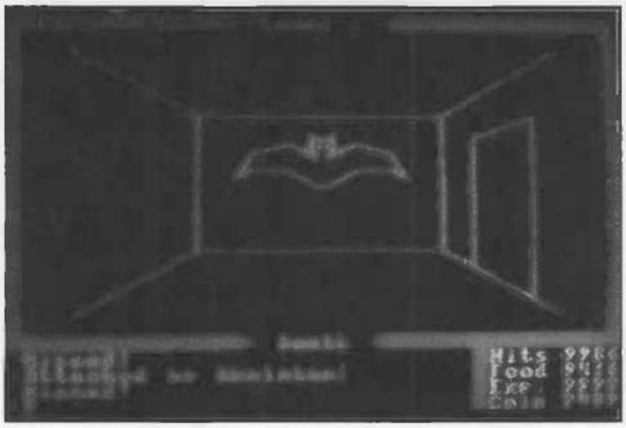
Om terug te keren naar het koninkrijk moet men over Sosaria vliegen. Alleen de *Shuttle craft* beschikt over de noodzakelijke hittebestendige schilden om door de dampkring te dringen.

Zolang men in een ruimtestrijd verwikkeld is, kan men geen gebruik maken van de bovenaanzicht optie totdat alle vijandelijke toestellen vernietigd zijn, of men door middel van de <H>ypersprong naar een aangrenzende sector vlucht.

Tovenaarskunst
De kracht van toverspreuken wordt versterkt door de volgende voorwerpen: *Staff* (staf), *Wand* (toverstokje), *Amulet* (amulet), *Triangle* (triangel).
De triangel is tevens een magisch zwaard dat ook als wapen gebruikt kan worden. Verscheidene, krachtige spreuken die alleen door ervaren en kapitaalkrachtige tovenaars gebruikt mogen worden, kunnen gekocht worden in de magische winkels van Sosaria.
In het volgende overzicht hebben we een korte samenvatting van iedere spreuk opgenomen.
BLINK Verplaats
In de dungeons kan men deze spreuk gebruiken om een korte afstand te overbruggen.
CREATE Bouw
Door middel van deze spreuk kan de tove-

naar een magische omringende muur oproepen waarmee hij zich kan beschermen.
DESTROY Vernietig
Een magische muur die de weg verspert kan met deze spreuk vernietigd worden.
KILL Dood
De impact van deze spreuk kan, indien succesvol, de dood van de tegenstander tot gevolg hebben.
LADDER DOWN Klim naar beneden
Door middel van deze spreuk kan men een ladder oproepen waarmee men naar een lager gelegen verdieping van een dungeon kan afdalen.
LADDER UP Klim naar boven
Roep een ladder op om naar een hoger gelegen verdieping van een dungeon of naar de oppervlakte van Sosaria te klimmen.
MAGIC MISSILE Magisch projectiel
De impact van deze spreuk, waarmee men tegenstanders een magische opdonder kan verkopen, is afhankelijk van de opgedane ervaring en de magische uitrusting waarover men beschikt.
OPEN Open
Deze spreuk maakt valstrikken in *coffins* (kisten) onschadelijk zodat de gebruiker van de spreuk zich de inhoud van de kist zonder gevaar kan toeëigenen.
PRAYER Gebed
Indien men in een hopeloze situatie verkeert, kan men via deze spreuk aan het noodlot trachten te ontsnappen. Deze spreuk mag alleen in uiterste nood gebruikt worden!
UNLOCK Open een slot
Deze spreuk kan gebruikt worden om schatkisten zonder gevaar te openen.

De monsters
Het koninkrijk Sosaria wordt onder de voet gelopen door allerlei soorten monsters waarvan een aantal van buitenaardse afkomst zijn.
In de nu volgende samenvatting hebben we de belangrijkste karakteristieken van ieder monster opgenomen in de hoop de overlevingskansen van onze lezers te vergroten.
Hidden Archer (Sluipboogschutter)
De sluipschutters zijn zo laf dat ze avonturiers niet rechtstreeks durven belagen. In plaats daarvan verschuilen ze zich in de hoogste toppen van de bomen om van daaruit een regen van pijlen af te schieten op onbedachtzame avonturiers.



Een vleermuis

Balron (Balron)
De Balrons zijn waarschijnlijk de meest te vrezen vazallen van Mondain. Met, van weerhaken voorziene, zwepen rijten ze de huid van hun slachtoffers aan flarden. Hun verwoestende, magische vuurballen zijn echter zo mogelijk nog meer te vrezen.
Giant Bat (Reuzevleermuis)
De Sosariaanse reuzevleermuis is van nature dom en dwaas. Desalniettemin vormt dit monster een ernstige bedreiging voor overmoedige avonturiers die dit gevleugelde monster in zijn ondergrondse sluimer storen. De reuzevleermuis leeft op een dieet van dierlijk bloed maar is niet vies van een sappige avonturier!
Bear (Beer)
Tegen de vlijmscherpe klauwen van een bergbeer is geen harnas bestand. Beren kan men overal in het koninkrijk tegen het lijf lopen. Ze hebben een dermate opvliegend temperament dat ze geen provocatie nodig hebben om als beesten te keer te gaan.

Carrion Creeper (Reuzeworm)
Deze walgelijke wormen kruipen meestal door de gangen van de dieper gelegen grotten. Hun talloze poten zijn uitgerust men kleine weerhaken waardoor ze zich snel via de grotwanden kunnen verplaatsen. Reuzewormen moet men dan ook zoveel mogelijk vermijden.

Cyclops (Cycloop)
Dit ras van strijdlustige, één-ogige, reuzen bevolkte Sosaria lang voor de eerste mensen voet aan wal zetten. Jaren geleden werden ze naar de onderaardse grotten verdreven. Sindsdien is hun enige streven er op gericht om terug te keren naar de oppervlakte en de bevolking in de zee te drijven.
Daemon (Duivel)
Vurige, gevleugelde creaturen voorzien van scherpe klauwen en gewapend met drietanden. Het ras der duivels was onbekend in Sosaria totdat Mondain zijn intocht maakte.
Dark Knight (Ridder van de duisternis)
De verdorvenheid van Mondain is dermate sterk dat zelfs sommige van de meest nobele ridders uit het koninkrijk niet bestand waren tegen zijn invloed. Nu leggen deze misleide ridders eenzame reizigers af om hen van hun zuurverdiende goederen te beroven.
Dragon Turtle (Waterdraak)
Vuurspuwende waterdraken bewonen de zeeën die Sosaria omgeven. Hun gepantserde schild, sterker dan het staal van een harnas, biedt hen een uitzonderlijke bescherming waardoor ze tot de meest geduchte tegenstanders in Sosaria behoren.
Ettin (Tweekoppige mutant)
Deze tweekoppige mutanten leven in de wouden van Sosaria. Als *Ettins* de kans krijgen om zich op een avonturier te storten, staken ze zelfs de meest verhitte discussies!
Gelatinous Cube (Gelatine kubus)
Het slijm waaruit deze monsters bestaan, verteert alle soorten wapenkleding. Deze puddingachtige omnivoren kan men uitsluitend in de dungeons tegen het bibberlijf lopen.
Gremlins (Gremlins)
Gremlins zijn eigenlijk misvormde trollen die in leven trachten te blijven door avonturiers van hun proviand te beroven. Menig avonturier heeft deze stelende dwergen onderschat en is daardoor de hongerdood gestorven...
Hood (Struikrover)
Als men weet dat zelfs nobele ridders niet bestand waren tegen Mondain's invloed, dan kan men zich voorstellen hoe sommige burgers van Sosaria zich door het verderfelijke charisma van de zwarte tovenaar hebben laten overhalen om door middel van struikroverij in hun levensonderhoud te voorzien.
Invisible seeker (Onzichtbare zoeker)
Van de monsters die de onderwereld bewonen is de onzichtbare zoeker ongetwijfeld de meest gevreesde. Temeer daar nog niemand de kans heeft gekregen om deze huiveringwekkende slachters naderhand te beschrijven. Hun aanwezigheid openbaart zich meestal door plotseling verschijnende wonden op het lichaam van een slachtoffer. Gelukkig kan men deze entiteiten met de meeste wapens verslaan.
Knight (Ridder)
Net als de ridders van de duisternis die de wouden van Sosaria onveilig maken, hebben deze eens zo trotse ridders aan alle beloften van eer en trouw verzaakt. Gevaarlijke opponenten waarmee men het pad beter niet kan kruisen als men een fatale veldslag wil vermijden.
Lich (Dode magiër)
Door middel van zwarte magie zijn deze dode tovenaars erin geslaagd hun aanwezigheid op aarde te verlengen.
Lizard Man (Hagedisman)
Toen Mondain voor het eerst Sosaria bezocht, voerde hij onvoorstelbare experimenten uit met zijn dienaren en de reptielen die sommige stromen en rivieren in het zuiden van het land bewoonden. Het resultaat hiervan was een monster, half mens, half hagedis voorzien van vlijmscherpe tanden en klauwen.
Mimic (Verraderlijke schatkist)
Hoed je voor de schatkisten die her en der in de dungeons uitnodigend wachten om geopend te worden. De ongelukkige die zijn hang naar fortuin niet kan bedwingen wordt hiervoor genadeloos afgestraft door twee rijen messcherpe tanden!
Mind Whipper (Breinveger)
Het aangezicht van dit wezen dat de gestalte heeft van een man biedt een afschuwelijke aanblik. De onderkant van zijn gelaat is een inktvis. Avonturiers die een ontmoeting met

dit wezen achter de rug hebben zijn zonder uitzondering gek geworden.

Minotaur (Minotaurus)
De minotaurus is een ander verwerpelijk voortbrengsel van Mondain's experimenten, half mens, half stier.

Necromancer (Tovenaar)
Tovenaars die zich door hun morbide belangstelling en kennis over de dood natuurlijk aangetrokken voelen tot hun grote voorbeeld, Mondain.

Ness Creature (Ness monster)
In het water dat Sosaria omringt leven talloze wezens waaronder het Ness monster. Het bestaan van dit reusachtige reptiel werd lang toegeschreven aan de geestelijke uitspattingen van matrozen totdat het schip Pembroke tot zinken werd gebracht...

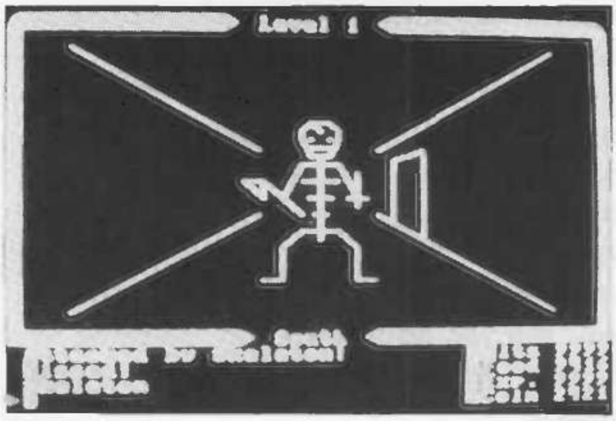
Orc (Orc)
Het belangrijkste kenmerk van dit op een mens gelijkend monster is zijn varkenssnuit. Door hun bestiale natuur mochten deze kannibalen in het begin van Mondain's veldslag deel uitmaken van zijn stoottroepen.

Pirates (Piraten)
Piratenschepen houden zich vooral langs de kustlijn op. Door handelsschepen te enteren en vervolgens te plunderen voorzien ze in hun schandelijke bestaan. Jonge bemanningsleden van geënterde schepen worden vaak tot slavernij gedwongen. Piratenschepen kan men het beste zo vlug mogelijk tot zinken brengen, alvorens ze de tijd hebben om hun kanonnen in stelling te brengen!

Ranger (Spoorzoeker)
Helaas, zelfs de nobele spoorzoeker, beschermer van de bossen heeft niet kunnen weerstaan aan de invloed van Mondain. Na Mondain's machtsovername verlieten velen onder hen het rechte pad om de trawanten van de boze tovenaar te vervoegen.

Giant Rat (Reuzerat)
De ondergrondse gangen van het koninkrijk dienen als verblijfplaats van deze, onder invloed van Mondain, uit hun krachten gegroeide ratten.

Skeleton (Skelet)
Een verzameling rammelende botten is het povere overblijfsel van die wezens die door Mondain's kracht gedwongen werden om uit de dood op te staan.

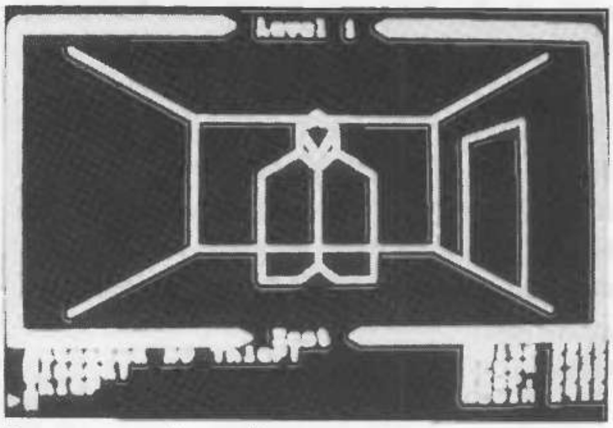


Een skelet

Giant Spider (Reuzespin)
De ogenblikken van terreur die volgen na een ontmoeting met een reuzespin zal men niet licht vergeten. Het gif van dit monster druipt dan ook letterlijk van zijn poten! De reuzespin houdt zich bij voorkeur op in de onderaardse doolhoven van Sosaria.

Giant Squid (Reuzenpijlinktvis)
De tentakels van dit watermonster omstrengelen schepen en bemanningsleden in een dodelijke omhelzing. Strategisch zit er weinig anders op dan dit monster met kanonkogels te doden voor het te laat is!

Tangler (Stronk)
Avonturiers die geen acht slaan op de boomstronk die ze voorbij liepen, hebben hun onbedachtzaamheid vaak met de dood moeten bekopen. De takken die uit de stronk schieten, wurgen de prooi langzaam maar doelmatig totdat alle levenssappen uit het slachtoffer zijn geperst.



Pas op voor je spullen

Thief (Dief)
Lang voordat Mondain het koninkrijk Sosaria met zijn aanwezigheid schandvlekte, vormden de beurzensnijders een ware plaag voor reizigers die onverhoeds werden aangevallen door deze schurken die zich in duistere portieken of achter bomen schuilhouden. Door een dief om het leven te brengen bewijst men de burgers van Sosaria een dienst.

Trent (Monstereik)
De vreemde mutaties van Mondain hebben hun sporen ook achtergelaten in de wouden van Sosaria. Als eiken vermomde monsters slingeren hun takken rond voorbijgangers die eerst verbrijzeld worden om daarna te worden verteerd door de sappen van de boom.

Viper (Reuzeslang)
Reuzeslangen zijn uiterst gemene reptielen die snel en overwachts aanvallen. Het gif uit hun tanden verzekert slachtoffers van een gewisse doch martelende doodstrijd!

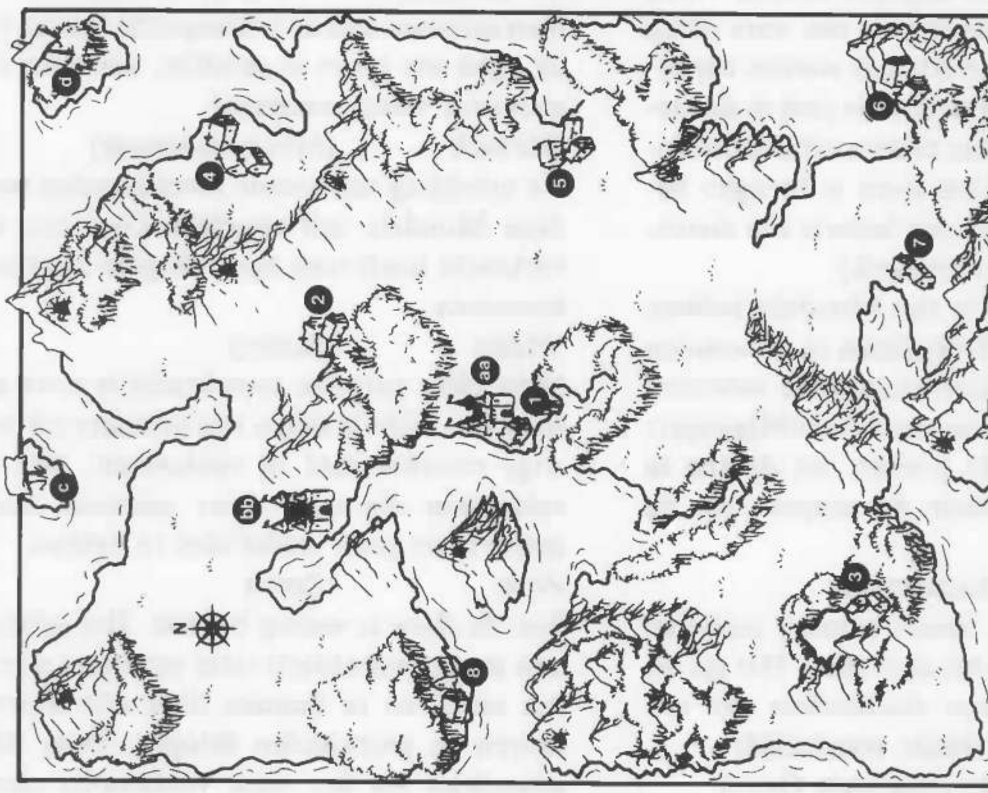
Wandering Eyes (Rondwarende Ogen)
Wie een dungeon bezoekt en begroet wordt door een aantal starende ogen doet er goed aan zo snel mogelijk een andere kant op te kijken alvorens de hypnotische kracht van dit monster hem belet te vertrekken. Als men eenmaal aan de indringende kracht van de ogen ten prooi is gevallen, kan men het avontuur verder vergeten!

Warlock (Meestertovenaar)
De opleiding van kwade tovenaarselite werd door Mondain zelf opgeleid. Over hun toverkracht hoeft men dan ook geen illusies te koesteren...

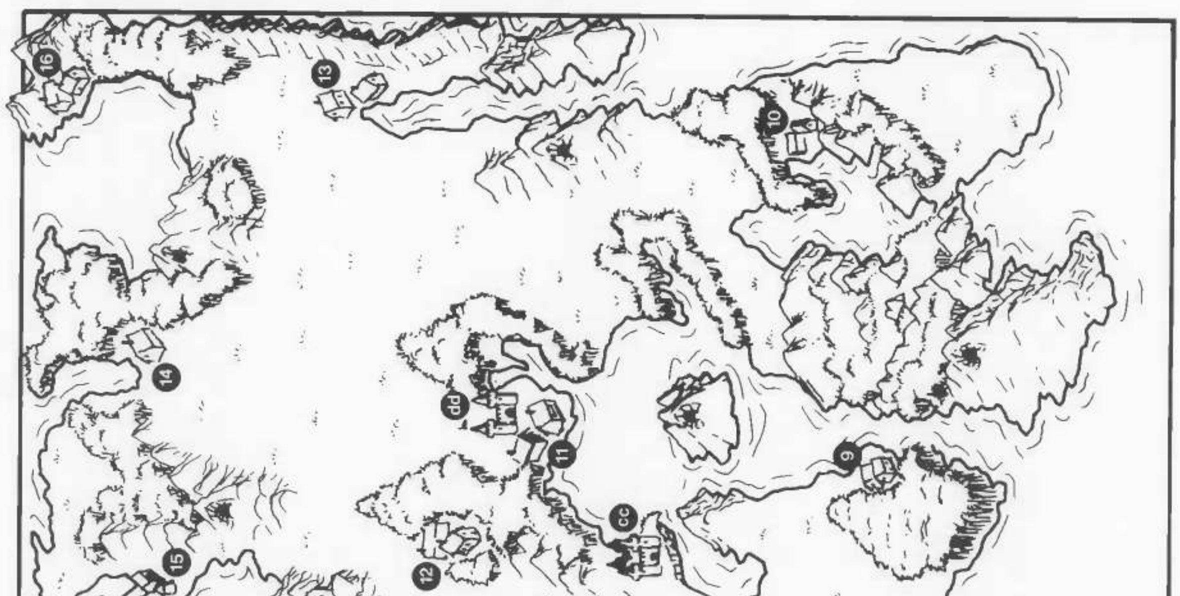
Wraith (Schim)
Mondain's perverse toverkracht is sterk genoeg om zelfs de zielen van priesters tot eeuwige rusteloosheid te verdoemen. Met de schimmen die daar door ontstaan hoeft men echter geen medelijden te hebben!

Zorn (Zorn)
Van de *Zorn* is weinig bekend. Het gebruik van magie intimideert deze monsters niet in het minst en ze kunnen door alle soorten muren en grotwanden dringen. Daar deze griezeltjes als het ware verdampen nadat men hen gedood heeft, beschikt men niet over meer gegevens.

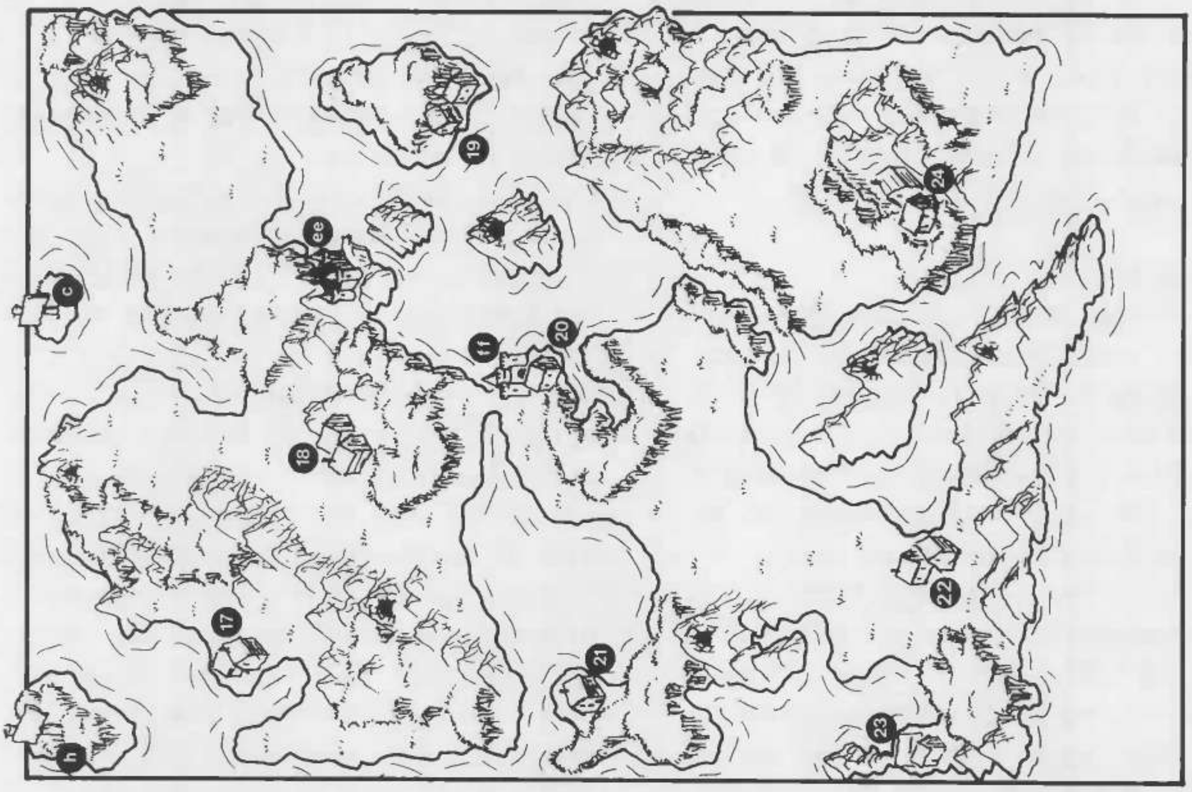
Kaart 1



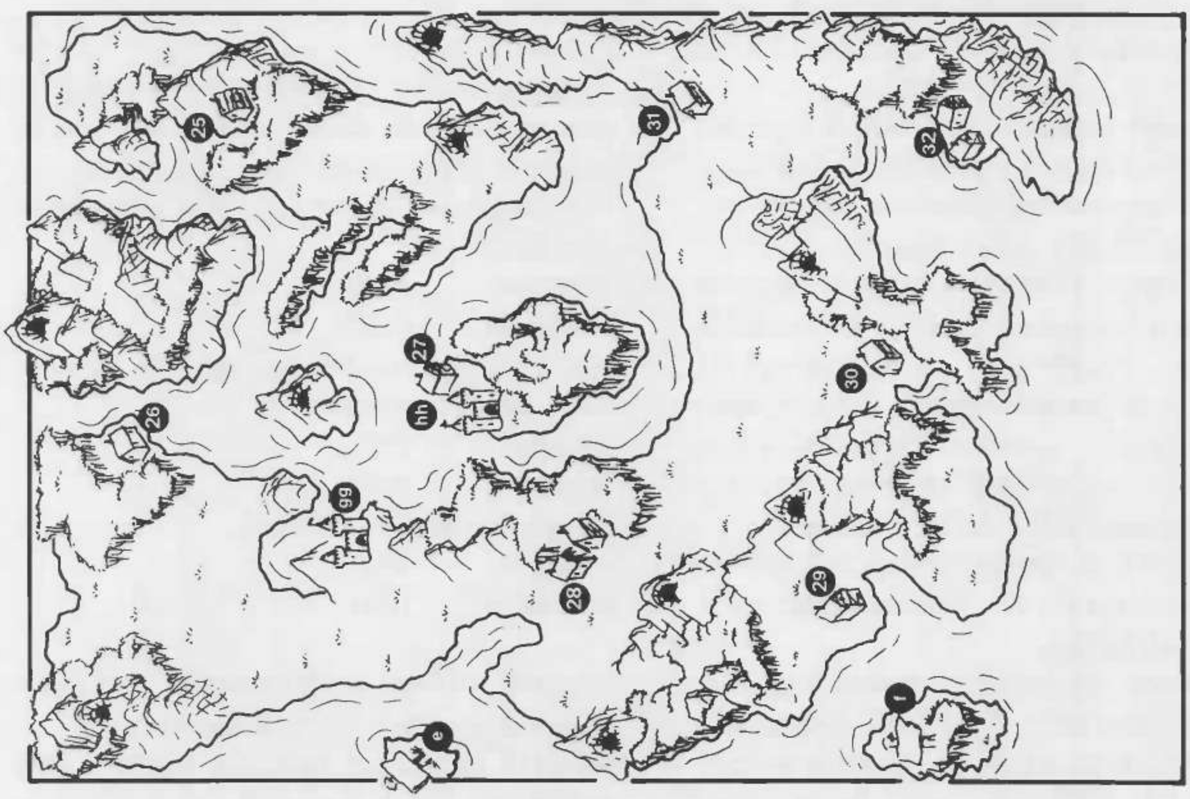
Kaart 2



Kaart 3



Kaart 4



Speeltips

De speeltips hebben we weer in twee delen verdeeld. In het eerste deel de algemene speeltips. Het tweede deel van de speeltips is het *"point of no return"* en bevat alle aanwijzingen die men nodig heeft om het spel in een mum van tijd op te lossen, alhoewel dit ook nog de nodige tijd zal vergen.

Tips deel I:

Het heeft geen zin om alle dungeons, want er zijn er nogal wat, in kaart te brengen. Iedere dungeon heeft bovendien 10 levels zodat dit al gauw een werkje wordt om zelfs een middeleeuwse monnik tot wanhoop te brengen. De dungeons dienen alleen om bepaalde monsters te verslaan die men op bepaalde levels veelvuldig tegenkomt en om geld te verdienen waarmee men de expeditie kan financieren. Zorg wel voor voldoende spreuken om ladders naar boven en naar beneden op te roepen. Ook moet men zorgen voor een flinke hoeveelheid van de zogenaamde *reflect suits* om zich te beschermen. Deze kleding wordt regelmatig vernietigd door het *Gelatinous Cube* monster zodat men vooral op de lagere verdiepingen vaak een nieuw pak moet aantrekken.

Blijf zo kort mogelijk in de laagste regionen van de dungeons. Het geld dat men er vindt is weliswaar mooi meegenomen maar de hitpoint slinken hier zienderogen!

Als men de eerste keer een dungeon betreedt moet men regelmatig naar de oppervlakte terugkeren. Iedere maal als men de oppervlakte bereikt na het verslaan van een groot aantal dungeon monsters, krijgt men een behoorlijke hoeveelheid hitpoints zodat het op- en afdalen zeker de moeite loont!

Tracht de *Mind weeper* zo snel mogelijk te doden alvorens hij een aanslag pleegt op je intelligentiepunten!

In de vijvers van sommige steden kun je je hitpoints aanvullen door voor iedere hitpoint een muntstuk in de vijver te werpen met het <D>*rop* commando. Aan deze optie is echter een nadeel verbonden. Men verliest de amuletten die men bij zich heeft!

Vaar vanaf de sign post (G) ''Go east to go east'' naar het oosten. Als je op de wijze bij post (C) bent aangekomen, de *"Pillars of protection"*, krijg je 7 *agility* punten!

Vaar verder oostwaarts naar post (D), de *"Tower of Knowledge"*, om 8 *intelligence* punten te verdienen.

Vaar dan verder oostwaarts naar sign post (B) om 7 *stamina* te ontvangen. Vaar dan Oostwaarts naar post (H) *"The grave of the lost soul"* om 6 *stamina* punten te ontvangen.

Vaar dan verder naar het oosten tot je weer bij post (C) aankomt, *the Pillars of protection* om daar 6 *agility* punten in ontvangst te nemen. Als men op deze wijze een aantal maal de bovenstaande route heeft gevolgd (niet vergeten om het <E>*nter* commando bij post (G) te gebruiken) wordt nog slechts 1 punt verstrekt. Vaar vanaf dan tussen post (G) en post (E) en (F) om ook de puntenwaarde van deze eigenschap aan te vullen (Van post (G) naar boven en weer naar beneden varen (kortste weg)). Het maximum puntental van alle eigenschappen is 99.

Tussen de sterren:

Zodra je in het eerste sterrenstelsel bent aangekomen met de shuttle, kun je één van de andere schepen in de haven gebruiken.

Het schip met de langwerpige snuit heeft standaard:

schilden : 5000
brandstof : 2500

Het schip met de stompe neus en de volle romp heeft standaard:

schilden : 1000
brandstof : 5000

De shuttle heeft standaard:

schilden : 1000
brandstof : 1000.

Vermijd het om tegen een ster te botsen want dit resulteert in zelfmoord!

Schieten en richten kan niet tegelijk! Dus eerst goed richten, knuppel even loslaten en onmiddellijk de vuurknop indrukken!

Vergeet niet om te kijken of er een haven is

in het gebied waar vijandelijke schepen vernietigd zijn om eventueel bij te tanken of van schip te wisselen.
Vergeet niet om genoeg geld mee te nemen in de ruimte. Iedere maal als men van schip wil veranderen of bijtanken betaalt men 500p. Nog belangrijker is het om ervoor te zorgen dat men 500p overhoudt om met een shuttle terug naar Sosaria te kunnen keren. De shuttle is namelijk het enige schip dat van hittebestendige schilden is voorzien.
Als je 20 vijandelijke schepen vernietigd hebt ben je een "Space Ace!!!".

Kastelen: Ga niet in op het aanbod in het kasteel van Shamino om 9 artikelen te nemen. Met een beetje pech komen de bewakers er achter en wordt het een hele toer om buiten te geraken.

Als je toch moet vechten, moet je het <A>*ttack* commando indrukken (niet door middel van de joystick). Daarna kun je het wapen gebruiken door middel van de richtingstoetsen of de joystick. Om zo weinig mogelijk geraakt te worden moet je zoveel mogelijk om een hoek lopen. Op die wijze kun je een pas voorsprong nemen op de bewakers. Als je dan in het bezit bent van een afstandswapen zoals een *Phazor* of een *Blaster,* kun je hen langzaam maar zeker naar de andere wereld helpen.
Deze strategie is nog belangrijker in de kastelen waar de bewakers je achterna zullen zitten zodra je een *jester* gedood hebt om hem van zijn sleutel te beroven.
Tracht de prinses niet te bevrijden zolang je nog geen krijger van het 8ste niveau *(level)* bent om niet in mootjes gehakt te worden door de bewakers!!

Tips deel II
In het tweede deel van de speeltips hebben we eerst alle steden die men in de verschillende delen van het koninkrijk kan vinden, opgenomen alsmede de winkels die men er aantreft. Na dit overzicht vindt men de stap voor stap oplossingen om de zoektocht tot een goed, maar dan niet helemaal eerlijk, einde te brengen.

Kaart 1:
(1) THE CITY OF BRITAIN
Transport, Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Voedsel, Herberg.
(2) THE CITY OF PAWS
Transport, Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Voedsel, Herberg.
(3) THE CITY OF FAWN
Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Herberg.
(4) THE CITY OF GREY
Transport, Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Voedsel, Herberg.
(5) THE CITY OF MOON
Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Voedsel, Herberg.
(6) THE CITY OF TUNE
Wapens, Voedsel, Herberg.
(7) THE CITY OF MONTOR
Voedsel, Wapens.
(8) THE CITY OF YEW
Transport, Wapenkleding, Wapens, Voedsel, Herberg.

Kaart 2:
(9) THE CITY OF PONDER
Voedsel, Wapenkleding, Transport, Wapens, Herberg.
(10) THE CITY OF STOUT
Wapenkleding, Wapens, Herberg, Spreuken.
(2) THE CITY OF NASSAU
Transport, Wapenkleding, Wapens, Voedsel, Spreuken, Herberg.
(12) THE CITY OF GAUNTLET
Wapens, Wapenkleding, Voedsel, Herberg, Transport, Spreuken.
(13) THE CITY OF IMAGINATION
Voedsel, Wapens.
(14) THE CITY OF CLEAR LAGOON
Wapenkleding, Wapens, Herberg, Spreuken, Voedsel.
(15) THE CITY OF POOR
Wapens, Transport, Herberg, Spreuken, Wapenkleding, Voedsel.
(16) THE CITY OF WEALTH
Voedsel, Wapens, Herberg.

Kaart 3:
(17) THE CITY OF LOST FRIENDS
Wapens, Transport, Herberg, Spreuken, Wapenkleding, Voedsel.
(18) THE CITY OF WHEELER
Wapens, Wapenkleding, Voedsel, Herberg, Transport, Spreuken.
(19) THE CITY OF BROTHER
Voedsel, Herberg, Transport, Wapenkleding, Wapens.
(20) THE CITY OF GORLAB
Transport, Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Voedsel, Herberg.
(21) THE CITY OF DEXTRON
Wapenkleding, Wapens, Herberg, Voedsel X2.
(22) THE CITY OF BULLDOZER
Voedsel, Wapens.
(23) THE CITY OF THE TURTLE
Voedsel, Wapens, Herberg.
(24) THE CITY OF MAGIC
Wapens, Wapenkleding, Herberg, Spreuken.

Kaart 4:
(25) THE CITY OF HELEN
Wapenkleding, Herberg, Spreuken, Wapens.
(26) THE CITY OF GERRY
Voedsel, Herberg, Transport, Wapens, Wapenkleding.
(27) THE CITY OF ARNOLD
Transport, Wapenkleding, Wapens, Voedsel, Spreuken, Herberg.
(28) THE CITY OF OWEN
Wapens, Wapenkleding, Voedsel, Herberg, Transport, Spreuken.
(29) THE CITY OF THE SNAKE
Wapens, Wapenkleding, Transport, Herberg, Spreuken, Voedsel.
(30) THE CITY OF LINDA
Wapenkleding, Wapens, Spreuken, Herberg, Voedsel.
(31) THE CITY OF JOHN
Voedsel, Wapens.
(32) THE CITY OF WOLF
Wapens, Voedsel, Herberg.

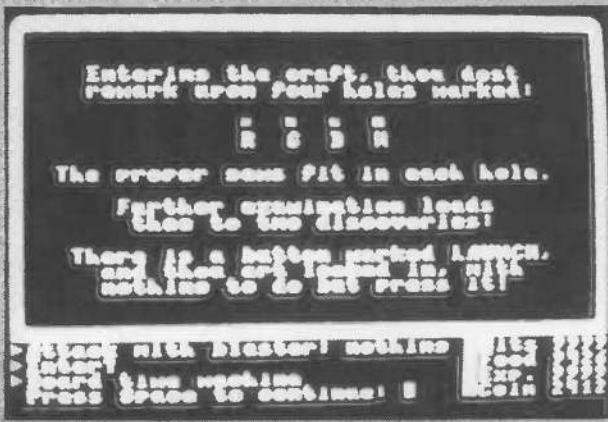
Begin met een bezoek te brengen aan het kasteel van Lord British *(THE CASTLE OF LORD BRITISH)* (zie kaart 1 (AA)). De koning deelt je dan de eerste opdracht mede: "Ga heen en vindt het graf van de verloren ziel *(The Grave Of The Lost Soul)*. Keer niet terug alvorens je die opdracht hebt uitgevoerd".
Het graf van de verloren ziel vindt men door naar richtingwijzer *(sign post)* (H) te varen, het karakter op het symbool van de richtingaanwijzer te plaatsen en vervolgens de <E>*nter* toets in te drukken. Als men deze opdracht heeft uitgevoerd, moet men terug keren naar het kasteel van Lord British en wordt men beloon met 8 krachtpunten *(Strength)*.
Daarna moet men het kasteel van de verloren koning bezoeken *(THE CASTLE OF THE LOST KING)* (zie kaart 1 (BB)). De koning vraagt je om een *Gelatinous Cube* te doden. De *Gelatinous Cube* kan men vinden door af te dalen naar de lager gelegen gangen van de dungeons. Nadat men dit monster gedood heeft, kan met terugkeren naar de verloren koning die dan onthult dat er vier juwelen nodig zijn om de tijdmachine te activeren. De koning geeft je vervolgens een rood juweel *(Red gem)* mee.

Het volgende reisdoel is het kasteel van de zwarte draak *(THE BLACK DRAGON'S CASTLE)* (zie kaart 2 (CC)).
Deze koning verzoekt je om een *Litch* te doden. Het *Litch* monster kan men vinden in de dieper gelegen gangen van de dungeons. Als men na het uitvoeren van de opdracht terugkeert naar de koning verklapt hij dat de prinses een ruimteheld *(Space Ace)* door de tijdsbarrière zal helpen.
Voor je vertrekt schenkt je koning je ook nog een blauw juweel *(Blue gem)*.
Het kasteel van Olympus *(THE CASTLE OF OLYMPUS)* (zie kaart 2 (DD)) is het vierde reisdoel.
De koning vraagt je om de zuil van Ozymandias *(Pillar of Ozymandis)* te vinden. Deze zuil vindt men door naar richtingaanwijzer (F) te varen, het karakter op het sym-

bool van de richtingaanwijzer te plaatsen en vervolgens de <E> toets in te drukken. Nadat men deze opdracht voltooid heeft wordt men door de koning beloond met 7 krachtpunten!

In het kasteel van Shamino *(THE CASTLE OF SHAMINO)* (zie kaart 3 (EE)) verzoekt de koning je om een *Balron* te doden. De *Balron* vindt men al snel door af te dalen in de dungeons. Als men na deze slachting terugkeert naar het kasteel man men 9 voorwerpen uit de voorraadkamer van het kasteel stelen. Wij raden af om deze dubieuze uitnodiging aan te nemen. Het is beter om genoegen te nemen met het witte juweel *(White gem)* dat men van de koning ten geschenke krijgt en het kasteel te verlaten.
Het kasteel van de witte draak *(THE WHITE DRAGON'S CASTLE)* (zie kaart 3 (FF)) is de volgende stap naar Mondain's ondergang. De koning verzoekt je om de toren van wijsheid te vinden *(The Tower Of Knowledge)*.
Deze toren kan men vinden door te varen naar richtingaanwijzer (D), het karakter op het symbool van de richtingaanwijzer te plaatsen en vervolgens de <E> toets in te drukken. Na de terugkeer in het kasteel van de witte draak wordt men beloond met 6 krachtpunten!

In het land van de feodale heersers moet men het kasteel van Rondorlin *(THE CASTLE OF RONDORLIN)* (zie kaart 4 (GG)) met een bezoek vereren. De koning van dit kasteel draag je op om een *Carrion Creeper* te doden. Ook de *Carrion Creeper* houdt zich schuil in de onderaardse gangen van het koninkrijk. Als men dit monster uit zijn bestaan verlost heeft, wordt men door de koning beloond met een groen juweel *(Green gem)*.
Bovendien deelt de koning je mede dat men de tijdmachine moet gebruiken om te kunnen winnen (alsof daar twijfel over kon bestaan).
Het laatste kasteel dat men moet bezoeken is het kasteel Barataria *(THE CASTLE BARATARIA)* (zie kaart 4 (HH)). De koning vraagt je om de richtingaanwijzer *(Sign post)* te vinden. Vaar dan naar richtingaanwijzer (B), plaats het karakter op het symbool van de richtingaanwijzer en druk de <E> toets in. Deze opdracht wordt door de koning beloond met 6 krachtpunten. Daarna kan men in kasteel Barataria de prinses bevrijden.
De prinses beloont je met 500 incasseringspunten, 500 muntstukken en 500 ervaringspunten. Ze deelt je mee dat je nu klaar bent om door de tijd te reizen en dat de tijdmachine te vinden is in het noordwesten van het land waar je je bevindt.



De tijdmachine

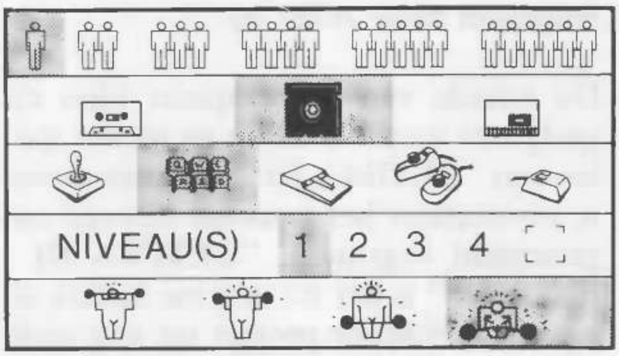
Als je de tijdmachine gevonden hebt in het noordwestelijke deel van het land der feodale heersers kun je het beste het spel saven (voor alle zekerheid!).
Stap vervolgens in de tijdmachine door middel van het <B>*oard* commando. Aan boord van de tijdmachine zie je vier gaten waarin de vier juwelen passen. Bij nader onderzoek zie je een lanceerknop *(Launch)* en er zit weinig anders op dan deze knop in te drukken. Na het indrukken van de <SPATIEBALK> begint het licht over het instrumentenpaneel te dansen. Generatoren treden in werken in de trillingen van het kleine toestel wijzen erop dat je reis door de tijd een aanvang heeft genomen!
<SPATIEBALK>: Na enige ogenblikken voel je een sterke magische kracht die je uit het toestel dwingt.

<SPATIEBALK>: Het daaropvolgende moment sta je oog in oog met Mondain! Mondain.

Als men Mondain een eerste maal verslagen heeft, verandert hij in een uil. Als men deze uil verslagen heeft moet men een tijdlang doorgaan met het afvuren van Magic missiles of de projectielen uit een phazor of een blaster. Daarna moet men naast de steen gaan staan en het <G>et commando gebruiken. De steen wordt dan vernietigd en dat is dan het einde van het avontuur!!
Men kan ook eerst de steen zo snel mogelijk nemen met het <G>et commando voorop-gesteld dat men over voldoende hitpoints beschikt (9999) want het vernietigen van de steen kost meer dan 7000 hitpunten! Daarna is het echter niet al te moeilijk om Mondain te verslaan.

ULTIMA III

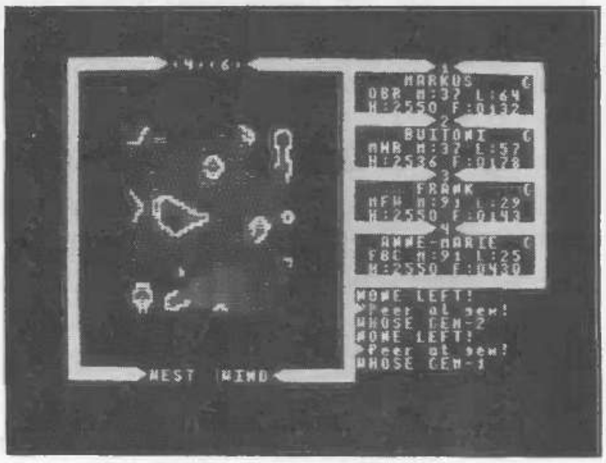
U.S. Gold | Lord British | Home Soft Benelux



Doel

Het doel van dit spel kan in één zin worden samengevat. Van de speler wordt verwacht dat hij het land Sosaria van een duivelse macht bevrijdt. Toch is deze zin nauwelijks voldoende om alle facetten van een der beste spelen op de Commodore 64 weer te geven. Daarom kan het doel van dit spel adequater worden weergegeven door even in de geschiedenis van Ultima te duiken. Bovendien is het voor de speler op die manier een stuk gemakkelijker om de juiste sfeer van het verhaal te proeven zodat de hoofdschotel, het eigenlijke spel, stijlvol kan worden opgediend.

Na de val van Mondain en Minax (zie Ultima 1 & 2) trok de vrede als een warme deken over het Sosariaanse landschap. De vrede hield twintig jaar stand, precies de tijd om een kind tot volwassene te zien opgroeien.
In de ruïnes van het kasteeel van Minax, de jonge leerling van de zwarte magiër Mondain, werden delen van een manuscript gevonden. In de resten van dat manuscript was sprake van een duister verbond tussen Minax en Mondain. Of die alliantie een man, duivel of monster gebaard had wist niemand.



De bange vermoedens van de Sosariaanse burgers werden echter bevestigd toen op zekere dag een eiland met donderend geraas uit het midden van de oceaan oprees. De intense hitte en stoom hielden voorbijvarende onderzoekers op afstand. Enkele dronken, overmoedige zeelieden verklaarden later dat ze temidden van die vuurzee een kasteel hadden gezien. Maar hoeveel waarde kan men hechten aan dronkemanspraat?
Herinneringen aan vroeger dreven de bewoners terug binnen de muren van dorpen en kastelen. Toen het gerucht de ronde deed dat de grote aardslang herrezen was uit de bodem van de oceaan, doemdachten de bewoners van Sosaria dat het einde van de wereld nabij was. Een plotseling opduikende piratenvloot, die alle handel op zee onmogelijk maakte, versterkte de gevoelens van angst en wanhoop onder de bevolking.

Lord British, koning van Sosaria, zond enkele vertrouwelingen op onderzoek uit om de waarheid uit de geruchten te ziften. Enkele weken gingen voorbij tot een man gevonden werd die verslagen

rond het kasteel doolde. De aanblik van een levende verschrikking had zijn verstand aangetast. Steeds weer herhaalde hij dezelfde woorden, "Uit de diepten van de hel... komt HIJ om wraak te nemen". Wat die hij, zij of het was bleef onduidelijk. Nog dezelfde dag deed Lord British een beroep op alle volkshelden om Sosaria andermaal van het kwaad te bevrijden.

Die oproep is meteen het doel van dit spel. Van de speler en zijn gezelschap wordt verwacht dat ze Sosaria van het kwaad zuiveren. Die taak is verre van gemakkelijk en om te overleven zal de groep snel sterker en rijker moeten worden.
Sterker om de monsterlijke creaturen te verslaan en rijker met als doel betere wapenuitrustingen te kunnen kopen om het hoofd te kunnen bieden aan de afschuwelijke wezens die de grotten bevolken. Ondertussen verstrijkt de tijd in het voordeel van de monsters, die zich als een olievlek over het eens zo rustige landschap uitspreiden.

Enige tijd later bracht een handelsschip een mogelijke aanwijzing mee die de identiteit van de verschrikking zou kunnen onthullen. Van de bemanning ontbrak elk spoor, dood of levend. Het dek was besmeurd met één in bloed geschreven woord, *exodus*...

Beschrijving

De ULTIMA-serie wordt door ons gerangschikt onder de avonturenspellen. Niet helemaal terecht overigens. Om te beginnen wordt het spel hoofdzakelijk met één-letterige commando's gespeeld. Bovendien neemt men in tegenstelling tot de meeste avonturenspellen actief deel aan het verhaal en is een zeker strategisch inzicht nodig tijdens de talloze gevechten met monsters en andere creaturen die het land bevolken.

De kwalificatie "Dungeons & Dragons" komt daarom beduidend meer in de goede richting. "Dungeons & Dragons" betekent letterlijk vertaald "Grotten en Draken". In dit soort spellen kruipt men in de huid van magische dwergen, vechtende barbaren, elfen met duistere krachten enz.. Door te strijden tegen de meest uiteenlopende creaturen wordt men sterker en rijker en bouwt men een gekozen karakter langzaam maar zeker op.

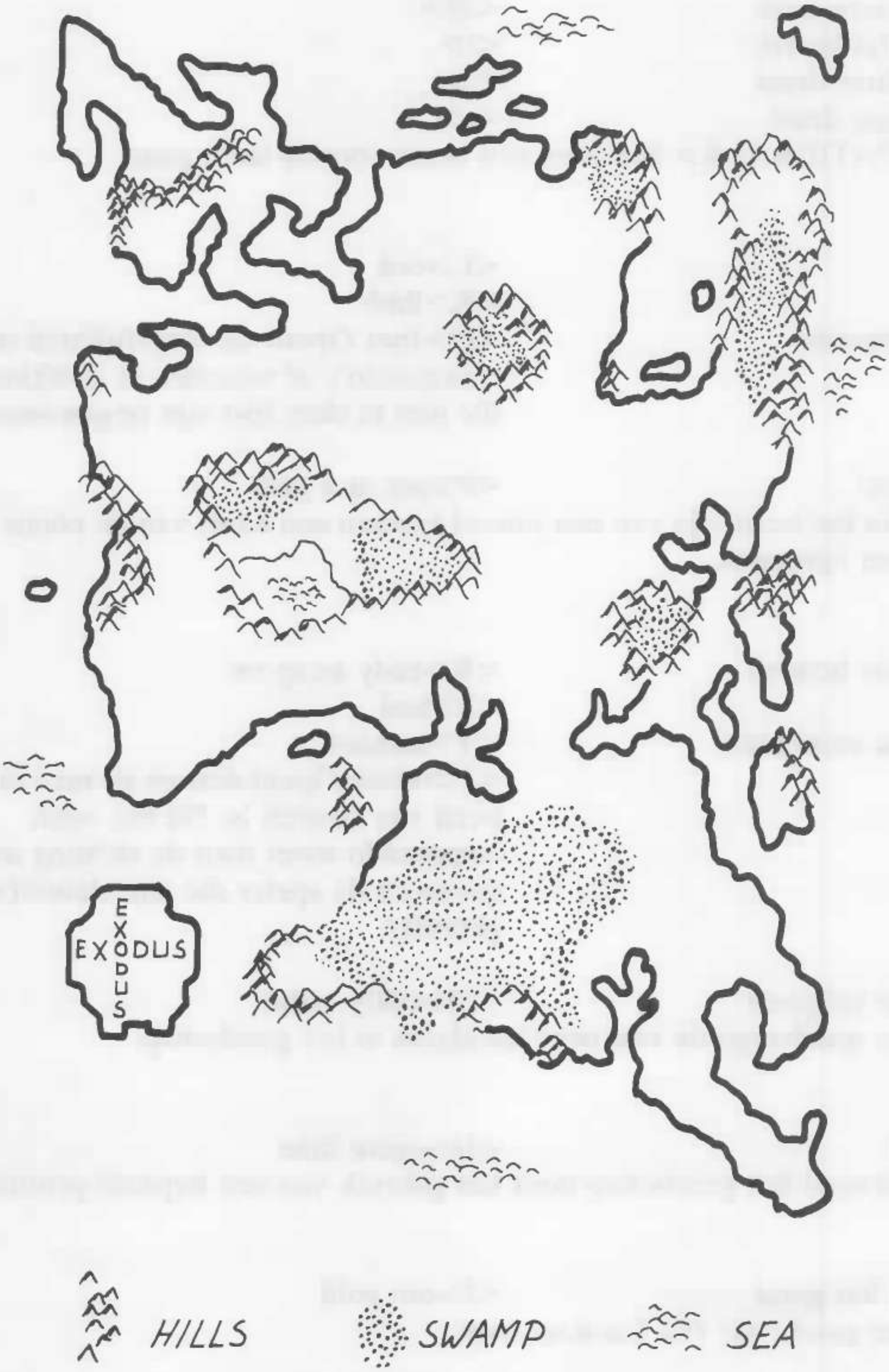
De intrede van de computer blies dit spelgenre nieuw leven in en na het spelen van "ULTIMA III" zullen de meeste avonturiers het waarom hiervan ongetwijfeld begrijpen. "ULTIMA III : EXODUS" is het tot nog toe laatste en meest ambitieuze project uit een serie fantasie- en rollenspellen geschreven door Lord British. Alle aspecten in dit spel, van de schitterende documentatie tot de functionele computergraphics vormen een logische uitbreiding van de "ULTIMA" legende die reeds werd voorafgegaan door de twee eerder geschreven hoofdstukken.

Op één punt echter verschilt "ULTIMA III" fundamenteel van de vorige hoofdstukken. Een karakter hoeft niet langer alle gevaren alleen te trotseren. De speler heeft in tegenstelling tot vroeger vier karakters tot zijn of haar beschikking om te strijden en de raadsels waarmee het avonturenspel doorweven zijn, te doorgronden.

Alvorens het spel te kunnen spelen moet men een kopie van de B-kant maken met als opschrift "PLAYER MASTER". Dit is noodzakelijk om te voorkomen dat een ongelukje met die kant van de diskette onherroepelijke gevolgen heeft voor het verdere verloop van het spel.
Eerst formateert men een diskette op de gebruikelijke wijze, daarna laadt men de Exodus programma diskette.
Druk de <C> toets in zodra het woord

''Exodus'' op het scherm verschijnt en volg de instructies op. Het copiëren van de diskette duurt ongeveer twaalf minuten. De wachttijd kunnen we gebruiken om de inhoud van de doos eens aan een nader onderzoek te onderwerpen.

werd ernstig gewond alvorens hij zijn werk kon afmaken. Van de avonturier wordt verwacht dat hij de kaart verduidelijkt door kleurspeldjes op alle gevonden plaatsen te prikken.
Het crèmekleurige boekje is de handleiding van het spel en bevat tevens wat



Om te beginnen is er de mooi geweven (maar onvolledige) kaart van Sosaria, het land waar het avontuur zich afspeelt. De kaartenmaker Hawkind

informatie over de geschiedenis van Ultima. Verder vindt men in de doos een kaart met alle commando's die tijdens het spel gebruikt worden.

Commando's

Om de muziek af te zetten moet men de <CTRL> en <S> toetsen indrukken. Om het gewenste karakter een actie te laten uitvoeren wanneer daar naar gevraagd wordt, moet men de toetsen <0-4> indrukken. Het cijfer <0> onderbreekt elke actie.

Noord of voorwaarts	<@>
Zuid of achterwaarts	</>
Oost of rechtse draai	<;>
West of linkse draai	<:>

Met de <SPATIEBALK> kan men een beurt voorbij laten gaan.

Kijken	<L>ook
Klimmen	<K>limb
Ander commando	<O>ther Opent de mogelijkheid om commando's of woorden in te tikken die niet in deze lijst zijn opgenomen.

Bekijk juweel <P>eer at a gem

Spelers die in het bezit zijn van een juweel kunnen een kaart van de plaats waar ze zich bevinden oproepen.

Wapens klaar houden	<R>eady weapons
Stelen	<S>teal
Handelingen verrichten	<T>ransact
Open	<U>nlock Opent deuren als men in het bezit van sleutels is. Na het open commando moet men de richting aangeven en de speler die zijn sleutel(s) gebruikt.

Verander de volgorde <M>odify order

Verwissel de speelvolgorde van twee karakters in het gezelschap.

Stop de tijd <N>egate time

Stopt de tijd rond het gezelschap door het gebruik van een bepaald produkt.

Overhandig het goud <J>oin gold

Hevelt al het goud naar één karakter over.

Toorts aansteken	<I>gnite a torch
Overhandigen van uitrusting	<H>and equipment Dit commando wordt gevolgd door de vragen wat moet worden overhandigd, en aan wie.

Neem de kist	<G>et chest

Wordt gevolgd door het nummer van de speler die de kist wil openen.

Kanonnen afvuren	<F>ire a ship's cannons

Nadat men heeft aangemonsterd kan men de kanonnen afvuren in de gewenste richting.

Geluid af en aan zetten	<V>olume
Kledij aantrekken	<W>ear armour Kleed het karakter in de gewenste kledij.
Afstappen of afmonsteren	e<X>it
Roepen	<Y>ell Geeft de mogelijkheid om alles te roepen waar men zin in heeft. Kan nuttig zijn!
Gegevens over karakters	<Z>tatus
Stoppen en saven	<Q>uit Het spel wordt met dit commando automatisch gesaved evenals bij het betreden en verlaten van grotten en steden.
Bezoeken	<E>nter

Bezoek plaatsen zoals grotten, steden en kastelen.

Toverspreuk gebruiken	<C>ast

Dit commando moet gevolgd worden door het nummer van de speler. Afhankelijk van de beroepskeuze kan men kiezen tussen tovenaars- en monniksspreuken. Tenslotte moet de eerste letter van de gewenste spreuk ingetikt worden.

Afdalen van ladders	<D>escend

Magische spreuken

Het blauwe en gele boekje bevatten machtige spreuken voor wijze monniken en intelligente tovenaars. Links staat de naam van de spreuk, in het midden de letter om de spreuk te gebruiken en daarnaast het aantal punten dat men verbruikt. Daaronder volgt een korte uitleg over de werking.

Wizard

Repond A 0 Punten
Kan effectief gebruikt worden tegen Orcs, Goblins en Trolls. Deze spreuk werkt niet altijd maar is afhankelijk van je innerlijke gesteldheid. Als de spreuk de eerste keer niet werkt heeft het geen zin het nogmaals te proberen. De overblijvende Monsters van bovenvermeld type moeten dan op een andere wijze gedood worden.

Mittar B 5 Punten
Een talisman die geworpen wordt en de levenskracht van de aanvaller wegzuigt.

Lorum C 10 Punten
Kortstondige lichtbron. Werkt altijd.

Dor Acron D 15 Punten
Transporteert het gezelschap een verdieping lager in de Dungeons. Faalt nooit.

Sur Acron E 20 Punten
Transporteert het gezelschap een verdieping hoger in de Dungeons. Faalt nooit.

Fulgar F 25 Punten
Een vuurbal die de meeste tegenstanders doodt en sterkere monsters verzwakt.

Dag Acron G 30 Punten
Deze spreuk kan alleen aan de oppervlakte van Sosaria gebruikt worden en brengt de speler en zijn gezelschap naar een andere locatie.
De plaats waar men terecht komt is niet te voorspellen.

Mentar H 35 Punten
Spreuk die zware geestelijke schade toebrengt aan de tegenstander, naargelang het intelligentieniveau van diegene die de spreuk gebruikt.

Dag Lorum I 40 Punten
Langdurige lichtbron. Werkt altijd.

Fal Divi J 45 Punten
Opent de mogelijkheid tot het gebruik van Cleric spreuken. Succes is niet gegarandeerd.

Wizard spreuken voor gevorderden

Noxum K 50 Punten
Verspreidt vuurballen die de tegenstanders zwaar letsel toebrengen.

Decorp L 55 Punten
Blaast onverbiddelijk het levenslicht uit van iedere tegenstander. Faalt nooit.

Altair M 60 Punten
Stopt de tijd rondom het gezelschap, dat dan vrij kan rondlopen.

Dag Mentar H 65 Punten
Deelt een klap uit, evenredig aan de intelligentie van de tegenstander.

Necorp O 70 Punten
Spreuk die sterkere aanvallers zodanig verzwakt dat een volgende klap meestal fataal is.

(   ) P 75 Punten
Deze spreuk heeft geen naam omdat de uitwerking zo afschuwelijk is dat alle woorden te kort schieten om hem te beschrijven...

CLERIC (Monnik)

Pontori A 0 Punten
Spreuk die met wisselend succes tegen Zombies, Skeletten en Ghouls gebruikt kan worden. Indien de spreuk de eerste keer niet werkt, is het zinloos deze nogmaals te proberen.

Appar Unem B 5 Punten
Spreuk om zonder gevaar schatkisten te openen. Deze spreuk moet soms enkele malen herhaald worden.

Sanctu C 10 Punten
Deze spreuk herstelt het incasseringsvermogen (Hitpoints) van het karakter aan wie de spreuk gericht wordt. De graad van herstel varieert, maar oefening baart kunst.

Luminae D 15 Punten
Kortstondige lichtbron. Faalt nooit.

Rec Su E 20 Punten
Transporteert het gezelschap één verdieping hoger in de Dungeons. Faalt nooit.

Recdu F 25 Punten
Transporteert het gezelschap een verdieping lager in de Dungeons. Faalt nooit.

Librec G 30 Punten
Brengt het gezelschap naar een ander gedeelte van de Dungeon. Deze spreuk faalt nooit maar men weet niet waar men terecht komt.

Alcort H 35 Punten
Geneest een eventueel opgelopen vergiftiging.

Sequiti I 40 Punten
Brengt het hele gezelschap vanuit alle verdiepingen in de Dungeons terug naar de oppervlakte van Sosaria.

Sominae J 45 Punten
Langdurige lichtbron. Faalt nooit.

CLERIC (Monnik)
spreuken voor gevorderden

Sanctumani K 50 Punten
Leden van het gezelschap die op het randje van de dood balanceren krijgen na het gebruik van deze spreuk voldoende incasseringsvermogen (Hitpoints) om verder te leven.

Vieda L 55 Punten
Toont een kaart van de onmiddellijke omgeving van Dungeonverdiepingen, steden, kastelen enz.

Exuun M 60 Punten
Spreuk die sterke tegenstanders verslaat.

Surmandum N 65 Punten
Met deze spreuk is het mogelijk iemand te laten herrijzen uit de dood. Mocht de wilskracht van diegene aan wie de spreuk gericht wordt onvoldoende zijn, dan zou het kunnen dat hij door de terugslag in as verandert.

Zxkuqyb O 70 Punten
Zeer sterke spreuk die verschillende sterkere tegenstanders tegelijkertijd uitroeit.

Anjusermani P 75 Punten
Wanneer iemand van het gezelschap tot as is vergaan kan men hem met deze spreuk weer tot leven wekken. Deze spreuk is echter zo sterk dat een monnik er vijf wijsheidspunten voor over moet hebben.

Inmiddels zal de kopie van de "Player Master" diskette wel klaar zijn zodat we het spel eindelijk in alle rust kunnen laden. Het laden van de A-kant kan versneld worden door de <SPATIEBALK> in te drukken zodra het woord EXODUS op het scherm verschijnt. Enige tijd later wordt men verzocht de diskette te verwijderen waarna men de pas gemaakte kopie kan laden. De lange wachttijd wordt verzacht door een schitterende openingsmelodie. Een druk op de <SPATIEBALK> brengt het menu te voorschijn dat er ongeveer als volgt uitziet.

Options:

<R>eturn to the view
(terug naar het uitzicht op SOSARIA)

<O>rganize a party
(stel een gezelschap samen)

<J>ourney onward
(start het avontuur)

De <R> toets brengt je terug naar het openingsscherm.

Na het indrukken van de <O> toets verschijnen de volgende opties:

<C> reate a character
Een karakter samenstellen.

<E>xamine the register

In totaal kunnen 20 verschillende karakters gesaved worden. Het register houdt alle kenmerken van een karakter bij. Vóór iedere naam van een karakter staan 4 letters.
De eerste letter geeft het geslacht van het karakter aan: Male (mannelijk), Female (vrouwelijk), Other (onzijdig).
De tweede letter slaat op het ras. Er zijn 5 verschillende rassen: Human, Elf, Dwarf, Bobbit en Fuzzy.
De derde letter is de afkorting van het beroep dat het karakter uitoefent. Er zijn 11 verschillende beroepen. Elk beroep heeft zijn voor- en nadelen.
De vierde letter geeft de gezondheidstoestand van ieder karakter aan. G= Good (Goed), P= Poisoned (Vergiftigd), D= Dead (Dood), A= Ashes (As).
Een diamantje staat voor ieder karakter dat tot een gezelschap behoort.

Samenstellen van een gezelschap
Alvorens het land te verkennen moet men een gezelschap samenstellen uit verschillende rassen en beroepen. Men kan 50 punten verdelen over ieder lid van het team.
Ieder beroep heeft andere karakteristieken en het spel ontleent zijn flexibiliteit juist aan het experimenteren met verschillende karakters. Spelers die niet vertrouwd zijn met het genre kunnen misschien het beste beginnen met een gezelschap opgebouwd uit een stelende elf, een vechtende dwerg, een bobbit cleric en een fuzzy tovenaar. Het is aanbevelenswaardig zowel een klerk als een tovenaar op te nemen in het gezelschap omdat alleen zij de capaciteiten hebben om geavanceerde spreuken te gebruiken.
Een gezelschap mag ook uit één karakter bestaan en tijdens het avontuur kunnen andere karakters zich bij hem aansluiten. Toch is dit voor beginnende spelers geen al te beste start. Eendracht maakt macht, gedeelde smart is halve smart en tot slot één voor allen, allen voor één...

1) Het karakter moet een nummer van 1 tot 20 hebben alvorens men het kan samenstellen.
2) De naam van het karakter mag maximaal 13 letters lang zijn.
3) Geslacht: Male (mannelijk), Female (vrouwelijk) of Other (onzijdig). Het geslacht wordt met de eerste letter ingevoerd, <M>, <F> of <O>.
4) Ras: maak een keuze uit 5 verschillende rassen. Het volstaat de eerste letter van het ras in te voeren,
   <H>uman, menselijk
   <E>lf
   <D>warf, dwerg
   <B>obbit, een wezen dat iets kleiner dan een dwerg is
   <F>uzzy, harig wezen met dezelfde gestalte als een Bobbit

Maximale puntenaantellen voor de verschillende rassen

	Strength Kracht	*Dexterity* Handigheid	*Intelligence* Intelligentie	*Wisdom* Wijsheid
- Fuzzy	25	99	99	75
- Elf	75	99	75	50
- Dwerg	99	75	50	75
- Bobbit	75	50	75	99
- Mens	75	75	75	75

5) Beroep: zoek voor elk karakter een geschikt beroep uit. Bij het kiezen van een beroep dient men rekening te houden met het ras van het karakter. Om een uitgebalanceerde groep samen te stellen moet men de rassen en beroepen nauwkeurig op elkaar afstemmen.
Ook hier dient men slechts 1 letter te gebruiken.

<F>ighter	Vechter
<C>leric	Geestelijke
<W>izard	Tovenaar
<T>hief	Dief
<P>aladin	Voorvechter, idealist
<B>arbarian	Barbaar
<L>ark	Grapjas
<I>llusionist	Illusionist
<D>ruid	Druide
<A>lchemist	Alchemist
<R>anger	Commando, Jager

	Weapons Wapens	*Armour* Kledij	*Spell Type* Type Spreuk
VECHTER	Alle	Alle	Geen
CLERIC	Strijdknuppel	Malieënkolder	Prayers *
RANGER	+ 2 Zwaarden	+ 2 Plate	Beide
TOVENAAR	Dolk	Kleed	Sorcery *
DIEF	Zwaard	Leder	Geen
PALADIN	Alle	Plate	Prayers *
BARBAAR	Alle	Leder	Geen
DRUÏDE	Strijdknuppel	Kleed	Beide
LARK	Alle	Kleed	Sorcery *
ALCHEMIST	Dolk	Cloth	Sorcery *
ILLUSIONIST	Strijdknuppel	Leder	Prayers *

* Prayers: spreuken voor monniken.
* Sorcery: spreuken voor tovenaars.

Soort spreuk / specialismen
Hieronder volgen de karakteristieken en specialismen van elk beroep.

VECHTER Geen

RANGER Minder dan de helft Wijsheid en Intelligentie en een weinig stelen en onschadelijk maken van vallen.

CLERIC Wijsheid

ALCHEMIST Halve intelligentie, een weinig stelen en onschadelijk maken van vallen.

WIZARD Intelligentie

DRUIDE * Meer dan de helft Wijsheid en Intelligentie

DIEF Stelen en onschadelijk maken van vallen

ILLUSIONIST Helft wijsheid en een weinig stelen en onschadelijk maken van vallen

PALADIN Halve Wijsheid

LARK Halve Intelligentie

BARBAAR Een weinig stelen en onschadelijk maken van vallen

* In vergelijking met de andere beroepenn winnen Druïden hun magische punten sneller terug.

6) Categorieën: Men kan 50 punten verdelen over 4 verschillende karakteristieken. Iedere karakteristiek moet minimaal 5, en mag maximaal 25 punten toebedeeld krijgen. Als men bepaalde waarden fout intikt moet men opnieuw beginnen.

   STRENGTH (Kracht).
   De sterkte van een karakter bepaalt de kracht waarmee slagen worden uitgedeeld en het incasseringsvermogen.
   DEXTERITY (Handigheid).
   Dexterity is een kombinatie van handigheid en sluwheid.
   INTELLIGENCE (Intelligentie).
   Intelligentie speelt voornamelijk een rol bij het gebruik van spreuken door Tovenaars (Wizards).
   WISDOM (Wijsheid).
   Een effectief gebruik van spreuken door een Cleric (monnik) vereist een hoog aantal wijsheidspunten.

7) OK: (Y/N) Als het karakter naar wens is samengesteld drukt men de <Y> toets in, zo niet dan drukt men de <N> toets in.

<F>orm a party
(stel een gezelschap samen).

Ieder karakter heeft een nummer in het register. De plaats van een karakter in het gezelschap is belangrijk in verband met de strategische opstelling. Zwakkere karakters staan veiliger opgesteld in de achterhoede, sterkere karakters nemen bij voorkeur de voorhoede in.
Op het scherm ziet een samengesteld gezelschap er ongeveer zo uit:

Player 1- 3) Johnathan
Player 2- 4) Harold
Player 3- 2) Maximiliaan
Player 4- 1) Nicolas

<D>isperse a party
(ontbindt het gezelschap)

Na het indrukken van de <D> toets is het gezelschap ontbonden. De karakters blijven echter wachten in het register tot ze opnieuw worden opgeroepen.

<T>erminate a character
(verwijder een karakter)

De <T> toets wist een karakter onherroepelijk uit het register. Dit commando wordt gebruikt wanneer een karakter niet naar behoren functioneert en door plaatsgebrek in het register, ruimte moet komen voor een nieuw karakter.

<M>ain Menu
(terug naar het hoofdmenu)

Door de <M> toets in te drukken keert men naar het hoofdmenu terug waar de laatste optie op ons wacht.

<J>ourney onward
(start het avontuur)

Hoofdmenu

Na het indrukken van de <J> toets wordt het scherm in twee hoofdsegmenten verdeeld. De rechterkant van het scherm is in vier rechthoeken verdeeld die onder elkaar geplaatst zijn. Elke rechthoek bevat een aantal gegevens over het karakter. Uitvergroot is dit wat men te zien krijgt.

```
              1             G
           NICOLAS
M H F       M : 0 1      L : 21
H : 2000                 F : 0113
```

Bovenaan in het midden staat het nummer van de speler die het gezelschap leidt en daaronder zijn naam (NICOLAS).
In de rechterbovenhoek kan men Nico-

las' gezondheidstoestand aflezen. Op dit ogenblik is zijn gezondheid opperbest (G)= GOOD.
De letters M, H, F, staan respectievelijk voor Male (Mannelijk), Human (Mens) en Fighter (Vechter). Onder de naam wordt het aantal magische punten vermeld (M : 0 1).

Afhankelijk van de beroepskeuze beschikken karakters wel of niet over magische gaven. Het maximale puntenaantal voor ieder karakter vindt men in de tabel onder Wijsheid en Intelligentie. Een Cleric met 25 wijsheidspunten heeft dus een magisch puntenaantal van 25. Een Ranger met 20 wijsheidspunten en 30 intelligentiepunten heeft slechts 10 punten tot zijn beschikking waarmee hij zowel tovenaars- als monniksspreuken kan gebruiken. Hij kan dus slechts de helft van het laagste aantal magische punten gebruiken.
Deze informatie vindt men in de tabel waarin de karakteristieken van ieder beroep vermeld staan. Iedere spreuk verbruikt één of meerdere magische punten. Aan de oppervlakte herwint men 1 magisch punt per beurt, in de steden 1 punt per 4 beurten en in de Dungeons eveneens 1 punt per 4 beurten.

Naast de magische punten staat de letter L= LEVEL (rang). In het bovenstaande voorbeeld ziet men dat NICOLAS rang 21 bereikt heeft. Als een karakter 100 ervaringspunten verdiend heeft, stijgt hij of zij in rang.
Linksonder worden het aantal Hitpoints aangegeven.
Linksonder naast de letter (H) staan 2000 Hitpoints.
Vrij vertaald geven de Hitpoints het incasseringsvermogen van het karakter weer. Nicolas heeft dus een incasseringsvermogen van 2000 punten. Men begint het spel met 150 Hitpoints.

Rechtsonder vind men de letter F= FOOD (voedsel). De getallen achter deze letter geven de voedselvoorraad aan. Nicolas heeft dus nog 113 voedselpakketten in voorraad.

Aan de oppervlakte van Sosaria verbruikt men 1 voedselpakket per 10 beurten. In de steden en de Dungeons daalt het verbruik tot 1 pakket per 40 beurten. Ieder karakter start met 150 rantsoenen. Als een lid van het gezelschap aan de beurt is licht het cijfer boven de naam op en kan het karakter zijn acties uitvoeren.

De overige drie rechthoeken vertonen soortgelijke informatie. Onder de vier rechthoeken bevindt zich het informatiescherm waarop men het verloop van alle acties kan aflezen.

De linkerkant van het scherm toont een groot vierkant. In het midden bovenaan het vierkant ziet men twee nummers. Dit zijn de maanstanden.

De Moongates (maanpoorten) behoren tot de meest geavanceerde transportvormen in het spel. Bij gebruik van die maanpoorten teleporteert de speler zichzelf en zijn gezelschap naar andere oorden en verborgen krachten. Het verband tussen de verschillende moongates opent de toegang tot oude wetenschappen en lang vergeten waarden.
Het verschijnen en verdwijnen van de moongates is op een of andere manier verbonden met de beide manen, Trammel en Felucca. Bovendien vormen ze een natuurlijke barrière tegen alle monsters die Sosaria bevolken. De moongates kunnen dus ook gebruikt worden om te ontsnappen.
De kaartenmaker Hawkind was erg opgewonden in verband met een ontdekking die de ware natuur van de moongates zou onthullen. De oplossing van het avontuur zou wel eens kunnen afhangen van je inzicht in dit lang vergeten mysterie.

Als men de dungeons bezoekt worden de maanstanden vervangen door een cijfer dat de verdieping in de onderaardse grotten aangeeft.

Voor we de reis daadwerkelijk aanvangen is het nuttig te weten dat het spel automatisch "gesaved" wordt als men een dorp, kasteel of Dungeon bezoekt of verlaat.

Midden onder het grote vierkant wordt de windrichting aangegeven. De windrichting moet tijdens het varen in de gaten worden gehouden daar het onmogelijk is om tegen de wind in te varen.

Het grote vierkant in het midden van het linkersegment toont de onmiddellijke omgeving van de speler en zijn gezelschap. Het vierkant geeft alleen een beeld van de omgeving die het gezelschap kan waarnemen.

Ter verduidelijking van het spel hebben we gelukkig beslag weten te leggen op het (helaas onvolledige) dagboek van vier avonturiers die niet in hun missie geslaagd zijn. Voor aspirant-helden is dit dagboek een nuttige start om de raadsels van Sosaria op te lossen. Hieronder volgen hun gegevens.

	1 JOHNATHAN					
M E T	M : 00	L : 01	STR	DEX	INT	WIS
H:150		F : 150	25	15	5	5
	2					
M D F	HAROLD	L : 01	STR	DEX	INT	WIS
H:150	M : 00	F : 150	25	15	5	5
	3 MAXIMILIAAN					
M H C	M : 25	L : 01	STR	DEX	INT	WIS
H:150		F : 150	10	10	5	25
F F W	ANNA-MARIA	L : 01	STR	DEX	INT	WIS
H:150	M : 25	F : 150	10	10	25	5

Het avontuur van Johnathan en zijn mede avonturiers begon aan de oppervlakte van Sosaria. De morgenstond heeft in Sosaria nog meer goud in de mond dan elders ter wereld en de twee manen, Trammel en Felucca bedekten het landschap met een zilveren gloed. Maar Johnathan, de leider van het gezelschap, liet zich niet paaien door dit vriendelijke aanzicht. Het onderhoud met Lord British, koning van Sosaria, had hem overtuigd van de ernstige situatie waarin het land verkeerde. Met een geroutineerde verkennersblik nam Johnathan het omringende landschap in zich op.
Even verderop dacht hij een stad te bespeuren en een druk op de <L>ook (kijk)toets gevolgd door het aanslaan van de noordelijke richtingstoets <@> bevestigde zijn vermoeden. Anna-Maria, een wollige fuzzy en de enige vrouw in het gezelschap opperde zachtjes het idee om inkopen te doen. Johnathan en de overige leden van de groep waren het helemaal met haar eens daar hun uitrusting behoorlijk te wensen overliet. Gelukkig was de stad niet ver verwijderd en behoedzaam leidde Johnathan zijn gezelschap daar naartoe met de richtingstoetsen, <@>(noord), </>(zuid), <;>(oost) en <:>(west). Daar aangekomen gaf hij het <E>nter kommando en na een korte pauze bevond het gezelschap zich veilig binnen de omringende muren van de stad L.C.B.
L.C.B.-city lag net naast het kasteel van Lord British en behoorde tot de eigendommen van de koning.

Maximiliaan met zijn onlesbare dorst, een kenmerkende eigenschap van de meeste monniken, bewoog Johnathan ertoe eerst de plaatselijke pub op te zoeken. Afgaande op het lawaai en na enig zoeken vonden onze helden de drinkgelegenheid linksboven in de stad. Johnathan besloot het nuttige met het aangename te verenigen door de pubeigenaar ertoe te bewegen wat informatie prijs te geven. Zoals een goede leider betaamt plaatste hij zich met zijn rijzige elfengestalte vlak voor de eigenaar.
Door de <T>ransact (verrichting) toets in te drukken opende hij de mogelijkheid tot een gesprek. Op het informatiescherm verscheen de vraag "*who will transact*?" (wie wil de transactie verrichten ?) die Johnathan logischerwijs beantwoorde door zijn nummer <1> in te drukken. Hierop werd gevraagd in welke richting Johnathan wilde praten, "*Which direction*?". Daar zijn gesprekspartner zich in het noorden bevond drukte Johnathan de noordelijke richtingstoets in <@>. De pubeigenaar, behept met een winstgevende loslippigheid, vroeg aan Johnathan hoeveel hij over had voor wat informatie.

Met tegenzin telde Johnathan 10 goudstukken en drukte de munten onopvallend in de hand van de eigenaar. Geheimzinnig keek de barkeeper eerst om zich heen en fluisterde toen zachtjes, "*Ambrosia, ever heard of it*?" (heb je ooit van Ambrosia gehoord?). Het antwoord zei Johnathan maar weinig en hij vond de informatie lang geen 10 goudstukken waard maar gedane zaken namen nu eenmaal geen keer.

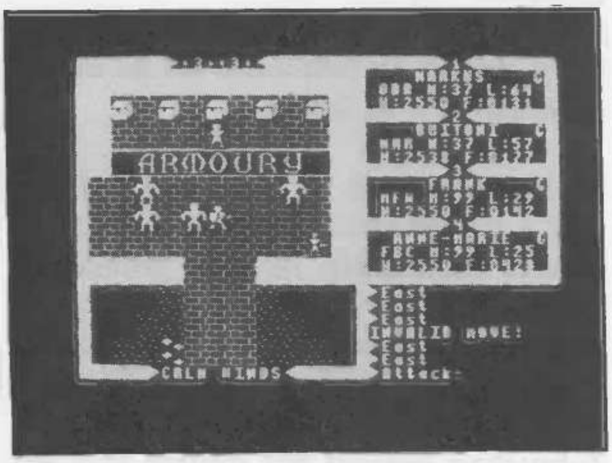
Anna-Maria ergerde zich aan de enigszins lallende conversatie tussen Maximiliaan en Harold de dwerg en overreedde de groep om voedsel in te slaan. Ridderlijkheid was het visitekaartje van de groep en ze hoefde haar vraag dan ook geen tweede maal te herhalen. De Grocer (kruidenier) bevond zich rechtsonder in de stad. De kruidenier viel bij Anna-Maria meteen in de smaak en ze besloot gedreven door haar onverzadigbare honger, als eerste de nodige rantsoenen in te slaan. Nadat zij de gebruikelijke verrichtingstoetsen had ingedrukt, vroeg de kruidenier hoeveel voedsel zij wenste te kopen, ("*how many*?"). De malaise drukte zijn stempel

eveneens op Sosaria want per voedselpakket betaalde Anna-Maria 1 goudstuk. Voorlopig vond zij 50 extra rantsoenen wel voldoende.
Instinctief voelde de kruidenier de hongerangst van het kleine vrouwtje aan en vroeg haar of zij nog meer wenste te kopen, *"anything else? (Y/N?)"*. Alhoewel ze de hele voorraad wel had willen opkopen drukte Anna-Maria toch maar de <N> toets in. Om de beurt herhaalden de overige leden deze procedure. Daarna slenterde het gezelschap naar de wapensmid die zich rechtsboven in de stad bevond.

Hier was het Harold de dwerg die als eerste het woord tot de wapensmid richtte. Na de gebruikelijke inleidingsprocedure vroeg de wapensmid aan Harold of hij een lijst met beschikbare wapens wilde zien (*"list Y/N?"*). Harold die als geboren vechter een zwak voor alle soorten wapens had antwoordde zonder aarzelen <Y>, waarop de wapensmid hem met trots de volgende lijst toonde.

B) DAGGER	5 g.p.	(dolk)
C) MACES	30 g.p.	(strijdknots)
D) SLING	60 g.p.	(katapult)
E) AXES	125 g.p.	(bijlen)
F) BOW	350 g.p.	(boog)
G) SWORD	200 g.p.	(klein zwaard)
H) 2H. SWORD	250 g.p.	(groot zwaard)

De wapensmid die net als alle goede middenstanders winstgevend handel wilde drijven vroeg aan Harold of hij iets wilde kopen of verkopen (*"<B>uy or <S>ell?"*). Gretig drukte Harold de kooptoets in <B>. Maar nadat de verkoper hem naar zijn wensen (*"your interest?"*) had gevraagd en de dwerg de <E>(bijlen) toets had ingedrukt, werd hij er op jammerlijke wijze aan herinnerd dat zijn saldo de aanschaf niet toeliet (*"You don't have the money!"*). De dwerg keek triest naar de prachtige bijlen met hun scherpe snee. Met een bijna smekende blik keek hij Anna-Maria aan die zich door haar kleine gestalte nauw met de dwerg verbonden voelde. Goedgeefs maar voornamelijk vertederd door Harold's woeste dwergenhoofdje besloot zij hem wat goudstukken te lenen en ook Maximiliaan was meteen bereid om over zijn hart te strijken.
Eerst tikte Anna-Maria de <H>*and equipment* (overhandig) toets in. Waarop het informatiescherm vroeg aan wie er wat moest overhandigd worden (*"From player? to player?"*).
Anna-Maria tikte haar eigen nummer <4> in en vervolgens Harolds nummer <2>. Daarna verscheen op het informatiescherm de vraag wat er overhandigd moest worden:
<F>ood, <G>old, <E>xtra's, <W>eapons of <A>rmour, (voedsel, goud, extra's, wapens of beschermende kledij).
Nadat Anna-Maria de <G> toets had ingedrukt werd er gevraagd hoeveel goudstukken zij aan de dwerg wilde overmaken. 50 goudstukken vond Anna-Maria wel voldoende en Maximiliaan boekte daarna op dezelfde wijze eveneens 50 goudstukken naar Harold over. De dwerg herhaalde de koopprocedure en streek even later, met de nodige trots, liefkozend over de bijlsnede. Johnathan schafte een katapult aan en Anna-Maria kocht een strijdknuppel. Van Maximiliaan werd de wapensmid niets wijzer want in zijn hoedanigheid van monnik mocht hij slechts over een dolk beschikken.



Een goede handelsgeest komt van pas bij het aanschaffen van wapens

De overige groepsleden waren allerminst verbaasd toen Anna-Maria zich naar de winkel met beschermende kledij spoedde om een zwart lederen pakje aan te schaffen. De zaak lag even verderop, links naast de wapensmid. Daar aangekomen wachtte haar een bittere teleurstelling. Tovenaars in Sosaria mochten immers geen andere kleding dragen dan een geweven kleed. Nu ze het mooie lederen pak in de rekken zag liggen verwenste ze al haar jeugdige tovenaarsdromen.

Grootmoedig besloten Harold, Maximiliaan en Anna-Maria hun leider het mooie lederen pak kado te doen. Een van de groepsleden droeg al het goud aan Johnathan over door de <J>*oin gold* (overhandig het goud) toets in te drukken. Johnathan besloot om eerst de lijst maar eens door te nemen die de winkelier hem voor legde.

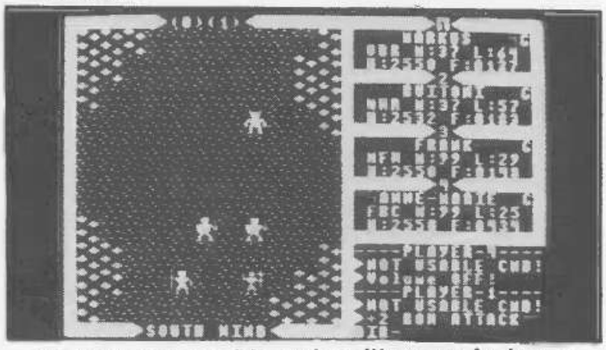
B) CLOTHS	75 g.p.	(geweven kleed)
C) LEATHER	195 g.p.	(lederen pak)
D) CHAIN	575 g.p.	(maliënkolder)
E) PLATE	2500 g.p.	(harnas)

Het schitterende harnas stak zijn ogen uit. Door slechts even de <S>*teal*- (steel) toets in te drukken had hij makkelijk de schatkisten achter de toonbank kunnen bemachtigen. Daarna had hij met het geld van de winkelier het felbegeerde harnas kunnen kopen. Vroeger was hij een meesterdief geweest die landelijke bekendheid genoot door het gebruik van een speciaal poeder dat, éénmaal uitgestrooid, in combinatie met een druk op de <N> toets de tijd stopte. De spiedende ogen van de winkelier brachten hem voorlopig tot andere gedachten. Bovendien had een diefstal op dat moment noodlottige gevolgen kunnen hebben voor de hele groep. Jaren geleden had een oplettende winkelier de bewakers in de stad gealarmeerd met als gevolg dat Johnathan voor jaren van het toneel verdwenen was. Om zijn vrienden niet te kwetsen repte hij met geen woord over het harnas en nam dankbaar genoegen met het aangeboden lederen pak. De transactie verliep op dezelfde wijze als die in de wapenwinkel.

Om zich aan te kleden drukte Johnathan de <W>*ear* toets in en na de vraag "*wear for whom*?" (wie wil zich aankleden?) drukte hij zijn nummer in, <1>. Vervolgens beantwoordde hij de vraag "*which armour*?" (welke kleding?) door de <C> toets in te drukken. Even later sierde het nauwsluitende leder zijn lange lichaam. Zijn vrienden herhaalden achtereenvolgens deze handeling. De <Z> toets toonde Harold's bezittingen en zijn status. Halverwege de lijst drukte hij de <RETURN> toets in om verder te gaan.

<Z>tatus for Harold	
STR 25	Kracht
DEX 15	Handigheid
INT 5	Intelligentie
WIS 5	Wijsheid
H.P. 150	Incasseringspunten
H.M. 150	Maximaal aantal incasseringspunten
EXP. 0	Ervaringspunten
GEMS...	Juwelen
KEYS...	Sleutels
POWD...	Poeders
TRCH...	Toortsen
WEAPONS	Johnathan is op het moment ongewapend
ARMOUR Leather	Johnathan draag op dit ogenblik leder
*** WEAPONS ***	Wapens
01 Sling	Katapult
*** ARMOUR ***	Kledij
01 Leather	(Leder)

Nu alle inkopen achter de rug waren besloot de groep het Sosariaanse landschap te verkennen en het viertal liep rustig naar de uitgang van de stad. Hopend op meer aanwijzingen hield de groep regelmatig voorbijgangers aan om een kort praatje te maken.
Toen ze de buitenmuren van de stad bereikt hadden gaf Johnathan het bevel alle wapens klaar te houden. Harold had met spanning naar dit commando uitgekeken en drukte onmiddelijk op de <R>*eady* toets en na de vraag "*ready for whom*" tikte hij zijn nummer in. Ongeduldig beantwoordde hij uiteindelijk de laatste vraag "*which weapon*?" (welk wapen?) door de <E> toets in te drukken.
De dwerg kon niet nalaten om vervaarlijk met de bijl te zwaaien zodat de overige leden verschrikt achteruit deinsden. In tegenstelling tot Harold namen zij beheerst hun wapens ter hand en samen verlieten zij de stad.
Om geen enkele mogelijke aanwijzing te missen wandelden ze nog even rond de buitenkant van de stad en troffen regelmatig burgers aan die hen soms iets meer vertelden. De manen hadden nu het hoogste punt aan de hemel bereikt en aarzelend keek de groep om zich heen nu de veilige muren van de stad achter hen lagen.
Johnathan besloot het land zuidelijk te verkennen. Na enkele stappen klonk plots een oorverdovend lawaai, waarschijnlijk afkomstig van overmaatse trommels. Bang geworden vluchtte Anna-Maria in de armen van de dwerg, de enige die zijn armen om haar heen kon slaan zonder zich te hoeven bukken. Bijna tegelijkertijd verschenen er vier breedgeschouderde Trollen uit de bossen.
Het scherm bevestigde de confrontatie:
---CONFLICT!---
Trolls



Je hebt nog voldoende pijlen op je boog

Het kleine vrouwtje vermande zich en Johnathan gaf het bevel om strategische posities in te nemen. Johnathan en Harold streden zij aan zij, de achterhoede werd door Maximiliaan en Anna-Maria ingenomen. Boven de naam van de leider flitste het nummer 1 op.

Johnathan laadde zijn katapult en drukte op de <A>*ttack* (val aan) toets. Daar één der trollen zich voor hem bevond beantwoordde hij de vraag "which *direction*?" door een druk op de <@> toets. Suizend vloog de steen door de lucht en belandde met een doffe klap tegen het hoofd van de Troll die levenloos in elkaar zakte. De dood van de Troll leverde Johnathan meteen de eerste 3 ervaringspunten op.

Harold volgde het bevel van de leider op om de Trollen naderbij te laten komen. Tegen zijn zin in liet hij zijn beurt voorbijgaan met een druk op de <RETURN> toets. Toen was de beurt aan Maximiliaan die als vreedzame monnik de onvergeeflijke fout maakte zijn dolk te gooien waardoor deze onherroepelijk verloren was. Gelukkig was het projectiel in het oog van de tweede Troll gedrongen die dodelijk getroffen koers naar de Trollenhel zette. Anna-Maria wachtte geduldig af. Als beginnende tovenares moest ze met haar 25 magische punten zuinig omspringen.
Even later bereikten de twee overblijvende trollen de voorhoede en Harold ving de eerste klap op. De trol had nuchter gereageerd op zijn woeste gezwaai met de bijl en maakte met een forse dreun op het kleine hoofdje een eind aan het overmoedig gedrag. De klap kostte Harold maar liefst 8 Hitpoints (incasseringspunten). De aanblik van de ongelukkige kabouterkop was voor Anna-Maria echter aanleiding om al haar tovenaarskunsten in de strijd te werpen. Rondspringend zoals haar moeder-tovenares het haar geleerd had wierp ze een batterij spreuken in de strijd door de <C>*ast* (werp) toets in te drukken. De vraag die op het scherm verscheen "*Cast which spell*?" (welke spreuk?) beantwoordde zij koelbloedig met een druk op toets <A>. De arena werd plots verlicht door een verblindend licht en de twee trollen stortten als door een bliksemschicht getroffen ter plekke neer.
*** VICTORY !*** (Overwinning) meldde het scherm.

Voor Harold de dwerg was echter nauwelijks sprake van een overwinning. Hij had maar wat graag enkele trollen van hun armen en benen afgeholpen met zijn nieuwe bijl. De drie verloren ervaringspunten waren voor hem van ondergeschikt belang. Nu de eerste tegenstanders het onderspit hadden gedolven groeide het zelfvertrouwen van de hele groep.

De Trollen hadden hun bezittingen achtergelaten in een zware eikehouten schatkist. Om de kist te openen was het Maximiliaan die de honneurs waarnam. Iedere schatkist in Sosaria kon immers een val met dodelijke afloop bevatten en de grootste omzichtigheid was dan ook steeds geboden.
Met een simpele spreuk kon een wijze monnik echter elke kist zonder gevaar openen. Bezwerend hief Maximiliaan de armen boven het hoofd en wierp de *Appar Unem* <B> spreuk naar de schatkist, die bibberend haar geheim prijsgaf. Behalve 56 goudstukken lag er onder in de kist een spiksplinternieuw harnas! Schaamteloos wrong Johnathan zich uit zijn lederen pak, maar al gauw merkte hij teleurgesteld dat het harnas op dwergenformaat gelast was. De groep schaterde het uit en Johnathan moest lijdzaam toezien hoe Harold het stalen kostuum onder de bewonderende blikken van Anna-Maria aantrok. Tevreden zette het kwartet de reis voort en de hele namiddag streden ze tegen de meest uiteenlopende monsters zoals

levende skeletten, reuzen, en andere afzichtelijke creaturen. Hun rijkdom nam evenredig toe met het aantal gewonnen ervaringspunten.

Johnathan hield die punten goed in de gaten en liet Anna-Maria regelmatig de fatale klap uitdelen met haar strijdknuppel. Hierdoor haalde iedereen ongeveer hetzelfde aantal ervaringspunten en hadden ze allen de derde rang behaald.
De koddige aanblik van het dwergvrouwtje dat met een verbeten blik de knuppel hoog boven haar hoofd tilde was steeds een bron van hilariteit onder de mannelijke leden van het gezelschap. Tegen het vallen van de avond kreeg hun strijdlust echter een flinke knauw. Een verdwaalde pincher afkomstig uit een der onderaardse grotten vergiftigde Maximiliaan de monnik.
Meedogenloos had Harold even later de afzichtelijke schedel van het gedrocht in tweeën gespleten. De woede van de groep mocht dan wel bekoeld zijn maar intussen brandde het venijn in de aderen van de monnik. Johnathan steunde zijn goede vriend en Anna-Maria depte regelmatig zijn bezweet gelaat met het koele water uit de Sosariaanse oceaan.
Jammer dat Maximiliaan niet wat meer magische punten bezat om zichzelf te genezen met een sterke "*Alcort*" spreuk. De incasseringspunten van de monnik slonken zienderogen.
De tocht naar het kasteel van Lord British werd een ware lijdensweg. Maar drijvend op hun wilskracht bereikten ze laat in de avond de veilige vesting van het kasteel. Niets te vroeg overigens, want de levenssappen van de monnik verdampten nu onrustbarend snel.

Eenmaal binnen het kasteel sprongen enkele narren als gekken rond de uitgeputte groep, maar Harold's woedende blik was voldoende om hun ongepaste grappenmakerijen te beëindigen. Anna-Maria's sterke geheugen kwam nu goed van pas. Dank zij haar bereikten ze de ziekenzaal langs de kortst mogelijke weg waar enkele zusters zich meteen ontfermden over hun doodzieke metgezel.

Harold drukte achtereenvolgens de <T>*ransact* en richtingstoets in waarna de zuster hem een medisch behandelingsmenu toonde.

1) CURING	(Anti vergif)	100 g.p.
2) HEALING	(Incasseringspunten)	200 g.p.
3) RESSURECTION	(Verrijzenis)	500 g.p.
4) RECALLING	(Terugroepen uit de dood)	900 g.p.
Your needs?	(Wat wenst u?)	

Zonder dralen tikte Johnathan het cijfer <1> in, zich ondertussen ergerend aan de bureaucratische rompslomp. Maar hij werd pas echt kwaad toen de hoofdzuster hem zonder verpinken vroeg om 100 goudstukken aan haar te overhandigen. Het leven van zijn vriend ging echter voor en terwijl hij de 100 munten telde hervond hij zijn kalmte.

In de verte hoorde Maximiliaan een gebed prevelen. Toen de ziekenboeg gevuld werd met een fel zuiverend licht voelde hij hoe zijn lichaam het venijn uitstootte. Iedereen haalde opgelucht adem en Johnathan vergat zelfs het kleine kapitaaltje dat hij had moeten uitgeven om de monnik te redden.

Daar ze toch in het kasteel waren stelde Maximiliaan voor om een bezoek aan Lord British te brengen. Na een korte wandeling bereikten ze de koninklijke vertrekken. Zorgelijke lijnen tekenden het gelaat van de Sosariaanse leider, maar nadat een bewaker het gezelschap had aangekondigd zette hij zijn kroon recht en speelde zelfs een flauwe glimlach om zijn lippen. Plechtig naderden Johnathan en zijn metgezellen de troon. Met een sierlijke buiging drukte Johnathan de transactietoetsen in. Lord British tikte met zijn scepter op Johnathan's schouder en zei "*Welcome my child thou art greater*" (Welkom mijn kind je bent gegroeid).
Daar ieder lid van de groep 300 ervaringspunten bij elkaar had gevochten herhaalde Lort British de zin en de tik met de scepter drie maal. De overige groepsleden viel dezelfde eer te beurt. Naast een pijnlijke schouder hield het gezelschap aan de ceremonie 350 incasseringspunten over. Ze hadden nu allen level 3 (rang 3) bereikt.

Om de ceremonie stijlvol af te ronden nodigde Lord British het gezelschap uit om een tochtje met zijn nieuwe boot te maken. Omringd door bewakers stapte het kwartet even later monter aan boord met het <B>*oard* commando. Eenmaal aan boord werd de groep, tot grote vreugde van Anna-Maria, op een bourgondisch feestmaal vergast.
Harold liep een berisping van Johnathan op omdat hij torentjes van zijn kippeboutjes bouwde. Uiteraard was het Maximiliaan die de wijn proefde maar het oordeel liet wel erg lang op zich wachten. Lord British luisterde aandachtig naar hun ervaringen van de eerste dag en beloofde hen zoveel mogelijk te zullen helpen.
De nacht had zijn schaduw al lang over Sosaria geworpen toen het schip in de grootste haven van Sosaria aanlegde. De loopbrug werd met het *e<X>it* commando neergelaten en voldaan zette iedereen weer voet aan vaste wal.
De vriendelijke vorst schonk Johnathan nog enkele juwelen en de groep nam dankbaar toortsen in ontvangst die door de bewakers werden aangedragen.

Nadat ze afscheid van Lord British hadden genomen bracht de groep nog even een bezoek aan de stad zodat ze hun uitrusting konden uitbreiden. Zonder morren openden de brave middenstanders hun winkels weer en bovendien bedachten ze het gezelschap met forse kortingen.
Johnathan verkocht zijn katapult en met een kleine bijbetaling schafte hij een handgesneden boog aan. Ondertussen deed Anna-Maria nog even boodschappen bij het kruideniertje.

In de plaatselijke herberg waren nog kamers vrij en na een laatste borrel zochten ze hun kamers op en sliepen tevreden in.
Bij het eerste zilveren straaltje van de manen wekte de herbergier het gezelschap. Onder het genot van een stevig ontbijt nam Johnathan de dagorders door en stelde voor de Moongates te

onderzoeken. Harold en Maximiliaan hadden geen bezwaren en Anna-Maria was nog te dulletjes om tegenwerpingen te maken.

Met frisse moed verlieten ze de slapende stad. Na een flinke tocht langs de Sosariaanse kust bereikten ze de bergen. Om energie te sparen had de groep enkele monsters, die al vroeg door de duivel gewekt waren, behendig ontweken. De exacte plek van de Moongates was hen niet bekend en Johnathan maakte van de gelegenheid gebruik om zijn vrienden wat rust te gunnen. Behaaglijk strekte Maximiliaan zich onder een knoestige boom uit. Harold met zijn onvermoeibare dwergennatuur probeerde Anna-Maria de eerste stapjes van een folkloristische kabouterdans bij te brengen.

Johnathan was de eerste die een gerucht meende te horen. Om zijn vrienden niet nodeloos te verontrusten ging hij alleen op onderzoek uit. Halverwege een smal pad zag hij tot zijn ontzetting dat de terugweg versperd werd door een horde monsters die langzaam naderde.
Met zijn lange benen haastte hij zich om zijn vrienden te waarschuwen terwijl hij achterna werd gezeten door een voorhoede van walgelijke creaturen der natuur.
Onder het lopen dacht hij na over een mogelijke vluchtweg voor hem en zijn vrienden. De steile bergwanden vormden een onoverkomelijke hindernis en met hun zware wapenuitrusting zouden ze zeker verdrinken in de oceaan. Bij aankomst op de open plek zag hij hoe zijn metgezellen vol vervoering naar een blauw licht staarden tussen twee bergwanden in. Als eerste liep hij rechtstreeks naar het feeërieke schijnsel en sommeerde de groep hem te volgen. Geschrokken van het lijkbleke gelaat van hun leider gaven ze zonder dralen gevolg aan zijn bevel. In de vorm van een moongate had het lot hen net op tijd de helpende hand gereikt. Eenmaal in het blauwe licht reisden ze door tijd en ruimte en het leek alsof het heelal verschrompelde tot de grootte van een notedop. Iedereen hield een duizelig gevoel over aan de korte trip, behalve Maximiliaan. Kennelijk was er meer voor nodig om de monnik uit balans te brengen.

De plaats waar de moongate hen gedropt had was nu leeg. Het gezelschap werd weer aan alle kanten omringd door zulke puntige bergen als waren de contouren uit de horizon geknipt. Een smal en dichtbegroeid pad vormde een welkome uitdaging voor de kaplust van de dwerg.
Johnathan liet Harold de dwerg voorop lopen door eerst de <M>*odify order* (verander de volgorde) toets in te drukken. Daarna wisselde hij hun positie door achtereenvolgens het nummer <1> en <2> in te tikken.
Dankzij het noeste werk van hun kleine vriend duurde het niet lang voor ze de ingang van een grot vonden. Na het gebruikelijke <E>*nter* commando en een korte pauze ervoeren ze een zo volledige duisternis alsof iemand een blinddoek op hun ogen had gedrukt. Met een *lorum* spreuk verlichtte Anna-Maria de grot. De wanden waren versierd met gotische letters. *Time awaits* (de tijd wacht), las Maximiliaan hardop voor. Stap voor stap onderzochten ze de grot in oostelijke richting. Plotseling slaakte Anna-Maria een ijselijke gil.

Een klein ongevaarlijk spinnetje was tevreden op haar weelderige haardos geland. Van de weeromstuit botste het kleine vrouwtje tegen een wand op. Verbaasd zagen de anderen haar door de muur verdwijnen. Met succes volgden ze haar onvrijwillige voorbeeld waarna hen een tweede verrassing wachtte. Achter de geheime muur zat Anna-Maria comfortabel op een schat-

kist de schok te verwerken. Nadat zij was opgestaan poogde Harold de kist te openen met het <G>*et chest/open chest* (neem de kist/open de kist) commando. Op de vraag welke speler de kist zou openen tikte Harold zijn eigen nummer in <2>. Met een daverende knal ontplofte de kist en haar inhoud. De kracht van de explosie bracht de groep zwaar letsel toe. Nog steeds versuft door de luchtverplaatsing bemerkte Johnathan het verlies aan incasseringspunten van de hele groep. Vermanend richtte hij zich tot de dwerg en beval hem het openen van twijfelachtige kisten in het vervolg aan de monnik over te laten.

Bibberend en geschrokken vervolgden ze hun weg door de kille grotten. Even verdween het licht en nu was het Maximiliaan die een *luminae* spreuk gebruikte om de duisternis te verdrijven. Om een hoek stond een vermolmde ladder. Met het <D>*escend* (dalen) commando klom de groep trede voor trede naar de lager gelegen verdieping. De atmosfeer werd dreigender en koude windhozen verkleumden de groep tot op het bot. Plotsklaps hoorden ze een slokkend geluid. Het duurde even voor Anna-Maria door had dat haar voedselvoorraad flink geslonken was. Nijdig keek ze rond maar er was niets te zien. Verontrust door het gebeurde klemde ze de resterende voedselpakketten stevig in haar armpjes.
Harold's korte beentjes verhinderden hem een grote steen te ontwijken waardoor hij struikelde en zijn bijl met een kletterend, nagalmend geluid op de grond viel. Deze onvoorzichtigheid kwam hem duur te staan. Uit een aan het oog onttrokken nis kropen drie snatchers met opengesperde kaken. De confrontatie was onvermijdelijk. In duikvlucht trachtte de dwerg zijn bijl op te rapen, wat hem een lelijke beet opleverde. Nog nooit hadden de anderen hem zo woest gezien. Hakkend vlogen de scharen en poten in het rond. Ondertussen vuurde Johnathan een pijl af en Anna-Maria gebruikte maar liefst drie *mittar* spreuken achter elkaar met zo'n magische bezetenheid dat ze er zelf van schrok. De strijd was snel in het voordeel van de groep beslecht.

Johnathan nam niet eens de tijd om de kist te openen en nam het wijze besluit de grotten zo snel mogelijk te verlaten. Maximiliaan die de nodige ervaringen had opgedaan met het snelwerkende gif tilde de dwerg op zijn schouders. Ondanks zijn toestand kon Harold het niet nalaten speels aan de haren van de monnik te trekken. Weer was het Anna-Maria's uitmuntende geheugen dat de groep een uitstekende dienst bewees door hen feilloos naar de ladder te brengen. Met gebruik van het <K>*limb* (klim) commando bereikten ze spoedig de eerste verdieping van de onderaardse gewelven. De conditie van de dwerg liep schrikbarend terug. Johnathan die aan zijn criminele verleden uitstekend functionerende oren had overgehouden dacht een zacht sproeiend geluid te horen. Voorzichtig drukte hij zijn hand tegen de wand die zacht als boter leek. Zonder verder onderzoek stapte hij moeiteloos door de schijnmuur, op de voet gevolgd door de anderen. Bronwater van het helderste soort wachtte hen aan de andere kant. Knielend slurpte hij wat water van de oppervlakte. Hij beval de anderen nog even te wachten om eventuele bijwerkingen tot zichzelf te beperken. Tot grote vreugde van iedereen gebeurde er niets. Gretig laafde het gezelschap zich aan het frisse vocht. Zelfs Harold's aandoenlijke gezichtje fleurde op. Niet voor lang echter want even later viel hij in een diepe slaap. Rustig nam de monnik hem in zijn armen. Om de magische punten van de monnik en het tovenaresje te sparen stak Johnathan een toorts aan met het <I>*gnite* comman-

do. Hij wilde geen tijd verliezen met het zoeken naar de uitgang en zocht naar het juweel dat Lord British hem geschonken had. Toen Johnathan het kostbare kleinood gevonden had wreef hij er met zijn hand over en bracht het vlakbij zijn ogen. Een druk op de <P>*eer* toets en de reflectie in de zuivere steen toonde hem een gedetailleerde kaart van de grotten. Nadat ze de gewelven hadden verlaten zochten ze snel de open plek op. Dankzij het eerdere kapwerk van hun zieke metgezel verliep de korte tocht probleemloos.

Moe van alle doorstane avonturen gunde Johnathan iedereen de nodige rust. Intussen dacht hij diep na. Harold moest immers zo snel mogelijk geholpen worden. Na lang wikken en wegen besloot hij te wachten tot de moongate opnieuw zou verschijnen. Bovendien hadden ze geen andere keus. Zelfs een vlieg zou met moeite op de bergwanden kunnen landen. Daarom drukte Johnathan de <SPATIEBALK> snel achter elkaar in zodat de tijd wat sneller voortschreed. De bezorgdheid van de groep om de dwerg hield gelijke tred met het sneller wegtikken der seconden. Johnathan maakte dankbaar gebruik van de maanwijzer die Lord British hem geschonken had. Toen het uurwerk 7-5 aanduidde verscheen de moongate en met een zucht van opluchting stapte de groep in het blauwe schijnsel.

De teleportatie verliep zo mogelijk nog sneller dan voordien en ook het draaierige gevoel bleef uit. Het eindpunt overtrof echter hun stoutste verwachtingen. Een reusachtig kasteel praalde te midden van een hoog oplaaiende vuurzee. Stromen gloeiende lava donderden naar beneden en verspreidden een misselijkmakende damp. De onwezenlijke indruk van het geheel werd nog versterkt door een onbedaarlijk gelach. Achter hen sprong Harold de dwerg vrolijk in het rond. Tussen zijn lachsalvo's in vertelde hij hoe hij iedereen te pakken had genomen door de heilzame invloed van de fontein te verzwijgen. Anna-Maria keek speels bestraffend in zijn richting en Johnathan was allang blij dat de dwerg weer blakend van gezondheid rondhuppelde. Maximiliaan was te uitgeput om in de algemene vreugde te delen. Zijn weliswaar sterke armen herinnerden hem nog teveel aan de slapende dwerg in volle wapenuitrusting.

Hier eindigt het dagboek jammer genoeg. Hopelijk lukt het de spelers om verder te komen en de missie tot een goed einde te brengen...

Monsters in Sosaria

De *experience points* (Ervaringspunten) worden onder de namen van de monster type's aangegeven.

Trolls	*Orcs*	*Goblins*
03	03	03

Deze monsters hebben lang geleden mutaties ondergaan onder invloed van zwarte magie. Dat is de reden waarom een tovenaarsspreuk hen soms onschadelijk kan maken.

Skeletons	*Ghouls*	*Zombies*
04	04	04

Als de ziel van deze levende doden nog niet volledig is opgeslokt door het duister kan een monnik hen met een spreuk doden en hen aldus een rustig plaatsje in de eeuwigheid gunnen.

Thieves	*Cutpurses*	*Brigands*
05	05	05

De ergste soort van het menselijk uitschot. Dieven en beurzensnijders kunnen alle wapens en uitrusting stelen behalve de wapens en de uitrusting die gebruikt en gedragen wordt. De Brigands (piraten) bemannen de piratenschepen en controleren de oceanen.

Giants	*Golems*	*Titans*
06	06	06

Deze monsters hebben niet de beschikking over speciale attributen maar hun reusachtige gestalte maakt hen tot geduchte tegenstanders. De klap van hun strijdhamers kan harder aankomen dan je denkt!

Pinchers	*Bradles*	*Snatchers*
10	10	10

Elke beet van deze afzichtelijke gedrochten met hun grote kaken is giftig. Als een karakter gebeten wordt kan de uitwerking van het gif alleen geneutraliseerd worden door een spreuk van een monnik of een genezer. Zolang het slachtoffer niet genezen is verliest het 1 incasseringspunt aan de oppervlakte van Sosaria.

Gargoyles	*Manes*	*Daemons*
08	08	08

Wees voorzichtig als je oog in oog komt te staan met monsters van dit type! Hun magische aanvallen over grote afstanden kunnen een gezelschap zwaar letsel toebrengen.

Griffins	*Wyverns*	*Dragons*
15	15	15

De magische vuurballen die deze monsters werpen kunnen een gezelschap zware schade toebrengen. Bovendien zijn het de enige creaturen die een gezelschap kunnen raken zonder dat er sprake is van een conflict. Daardoor is het mogelijk dat een gezelschap wordt uitgeroeid zonder dat van een gevecht sprake is geweest.

Devils	*Orcus*	*Balrons*
20	20	20

Om een confrontatie met deze monsters te overleven zal een gezelschap over de beste wapenuitrusting moeten beschikken die te koop is. Het bovengenoemde ras is zo doordrenkt van het kwade dat hun magische vuurballen behalve schadelijk ook giftig zijn!

Pirate Ship
05

Als ergens een piratenschip gesignaleerd wordt dient men uiterst voorzichtig te zijn. Als men slechts drie speelvakken verwijderd is van een piratenschip kunnen de moordende kogels afgevuurd uit de kanonnen een gezelschap al zware schade toebrengen. Zolang het schip op de oceaan dobbert kan men het schip niet aanvallen. Men moet wachten tot het schip de kust raakt.

Sea Serpents
20

Deze zeeslangen zijn neefjes van de grote aardslang. Met hun overweldigende kracht kunnen ze een schip geheel vernietigen.

Man-O-Wars
20

De giftige tentakels van de meest gevreesde oceaanmonsters zijn niet hun enige wapens. Hun verwerpelijke gebruik van magie valt eveneens te duchten. Bovendien hebben ze een uitzonderlijk incasseringsvermogen zodat ze moeilijk te verslaan zijn.

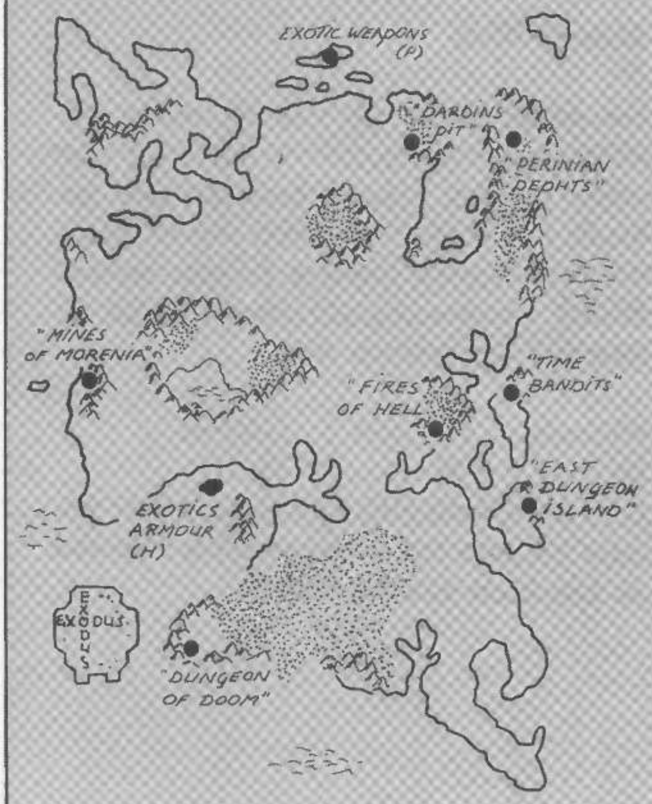
Wizards	*Fighters*	*Guards*
10	08	15

Alle oorspronkelijke bewoners van Sosaria kunnen ten prooi gevallen zijn aan de krachten van het kwade.

Speeltips

De speeltips werden door ons in twee hoofdstukken verdeeld. Het onvolledige dagboek behoort tot het eerste hoofdstuk van de speeltips. Zonder echte geheimen van het spel te verraden wordt de speler wegwijs in Sosaria gemaakt.
Dit tweede hoofdstuk geeft alle oplossingen waardoor men het avontuur in enkele avonden kan uitspelen.
De belangrijkste tip is volgens ons dan ook om het tweede hoofdstuk zo spaarzaam mogelijk te gebruiken teneinde het spel niet nodeloos te verknoeien.
Nog een laatste opmerking over kleine foutjes in het spel.
Als men meer dan 9999 voedselrantsoenen koopt verandert het aantal weer in nul en gebeuren er vreemde dingen met de namen. Als het goud de 9999 overschrijdt komt het in sommige versies voor dat de stand op 0 komt.

DUNGEONS
AND EXOTICS



Nadat men 550 ervaringspunten verdiend heeft weigert Lord British de Hitpoints (incasseringspunten) te verhogen. Vanaf dat ogenblik moet men de "Mark of kings" zoeken in de lava dungeon op de laagste verdieping (8).
De overige drie "marks" kan men in de volgende dungeons vinden.

Mark of Force Lava dungeon verdieping 8.
Mark of Snake Oost eiland dungeon verdieping 8.
Mark of Fire Dungeon "Perinian Depths" level

Hierbij dient opgemerkt te worden dat men een aantal van deze merktekens ook in andere dungeons kan aantreffen.

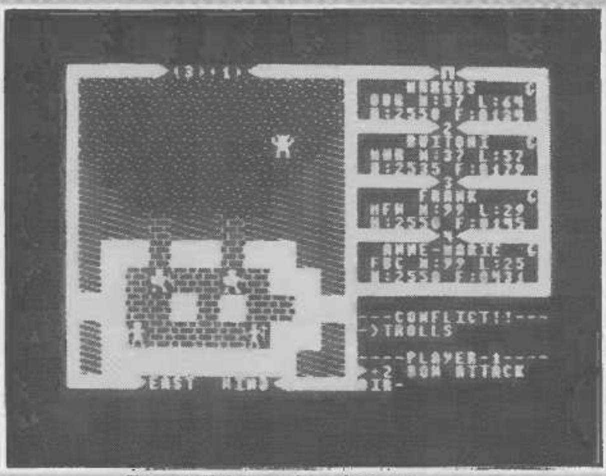
In de dungeons zijn drie soorten fonteinen.
Vergif: *Yuck! Horrible!*
Anti-vergif: *Ah! Thats nice!*
Terugwinnen van Hitpoints: *How wonderfull!*

DAWN, de magische stad, kan men gemakkelijk vinden door het karaktertje op het kasteel te plaatsen en dan 8 passen naar het westen en 35 passen naar het zuiden te lopen. Daar moet men wachten op de maanstand 0-0 waarna de stad verschijnt. DAWN is tevens de enige stad die krachtiger wapens verkoopt.

Wapens		
I + 2	Bijl	400 g.p.
J + 2	Boog	1050 g.p.
K + 2	Zwaard	800 g.p.
L	Handschoenen	1200 g.p.
M + 4	Bijl	2700 g.p.
N + 4	Boog	6550 g.p.
O + 4	Zwaard	4550 g.p.
Uitrusting		
F + 2	Chain	6130 g.p.
G + 2	Plate	8250 g.p.

Om de bewakers in een stad te verwijderen, zodat men deuren kan openen

en schatkisten kan stelen, moet men na het <O>*ther* commando *bribe* intikken. (omkopen)



De strijd kan beginnen

Als men sterk genoeg is kan men een piratenschip aanvallen. Zodra de bemanning overmeesterd is kan men met het schip naar de eilandjes varen waar men na het <O>*ther* commando de zogenaamde *Exotic* wapens en uitrusting kan vinden door "*dig*" (graaf) in te tikken.
Monniken en tovenaars kunnen de *Exotic* uitrusting beter meteen dragen en de *Exotic* wapens gebruiken. De exacte plaats wordt op de kaarten vermeld. Daarna kan men aanmonsteren en moet men de draaikolk zoeken. De draaikolk brengt je naar de verloren stad Ambrosia waar 4 altaren staan. Om de draaikolk snel te vinden kan men een "*Gem*" (juweel) gebruiken.

Alvorens Ambrosia te bezoeken verdient het aanbeveling ervoor te zorgen dat alle karakters zoveel mogelijk goud bij zich hebben om in de altaren punten te kopen waardoor ze hun sterkte, handigheid, intelligentie en wijsheid kunnen opvijzelen.
Linksboven bevinden zich van onder naar boven de altaren van kracht en intelligentie. Rechtsonder is het altaar van handigheid en rechtsboven vinden we het altaar van wijsheid.
Per punt betaalt men 100 goudstukken.

Men moet erop letten het maximale aantal punten per ras niet te overschrijden, daar de goden goudstukken blijven accepteren en men op die manier nodeloos geld verkwist.

In de altaren vindt men ook 4 verschillende kaarten die elke speler nodig heeft. Om die kaarten te bemachtigen moet elke speler na het <O>*ther* commando het woord "*Search*" (zoeken) intikken.
1) De "*Card of love*" vindt men in het altaar van kracht.
2) De "*Card of sol*" vindt men in het altaar van handigheid.
3) De "*Card of moons*" vindt men in het altaar van intelligentie.
4) De "*Card of death*" vindt men in het altaar van wijsheid.
Uiteindelijk moeten de kaarten in deze volgorde in EXODUS gestopt worden door "*insert*" in te tikken na het <O>*ther* commando. Alle andere combinaties falen en hebben de dood tot gevolg.

CITIES



Steden in Sosaria

1 Moon:
Onder links: Voedsel
Boven rechts: Bar
Onder rechts: Genezing

2 Montor East:
Middenonder: Bar
Boven links: Kleding
Boven rechts: Wapens

3 Montor West:
Midden rechts: Wapens en kleding
Middenonder: Voedsel

4 l.c.b.:
Linksboven: Bar
Rechtsboven: Wapens en Harnassen
Rechtsonder: Voedsel

5 Death gulch:
Midden rechts: Boven Bar, Onder Voedsel
Boven: Wapens,
Onder: Harnassen
Onder: Harnassen

6 fawn:
Linksonder: Eten
Rechtsonder: Genezing
Linksboven: Dievengilde
Rechtsboven: Bar

7 grey:
Linksboven: Voedsel
Rechtsboven: Bar
Boven i/h midden: Dievengilde
Onder: Wapens en Harnassen
Rechtsonder: Dievenkisten

8 devil guard:
Rechtsonder: Dievengilde
Rechtsboven: Bar
Linksboven: Stallen
Midden: Genezen en voedsel

9 dawn

Onder	Boven
1 - Genezen	1 - Harnassen
2 - Voedsel	2 - Wapens
3 - Orakel	3 - Dievengilde
4 - Bar	4 - Stallen

In Devil Guard worden behalve de normale wapens en beschermende uitrusting ook de krachtiger wapens en meer beschermende kleding verkocht.

10 yew
Rechtsboven: Genezing
Linksboven: Voedsel
Onder: Circle of Light

11 kasteel l.c.b.
Boven i/h midden: Lord British
Rechtsboven: Genezen
Linksonder: Orakel
Rechtsonder: Folterkamer

MOONGATES



MOONGATES (Alle moongates staan op de kaart aangegeven).

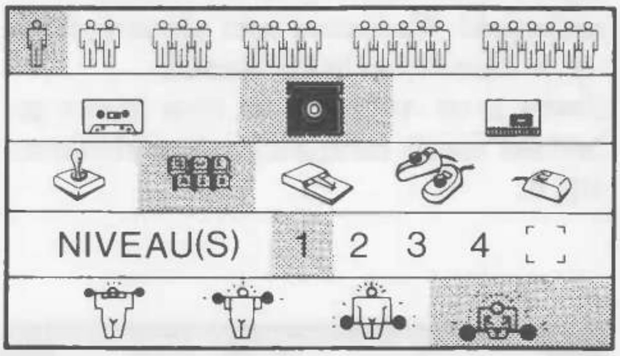
7-7 van A naar A	3-1 van E naar G
7-6 van A naar B	3-2 van E naar D
7-5 van A naar C	2-6 van D naar B
6-2 van B naar D	2-7 van D naar A
6-3 van B naar E	2-0 van D naar F
6-4 van B naar D	1-3 van G naar E
5-0 van C naar F	1-4 van G naar D
5-7 van C naar A	1-5 van G naar C
5-1 van C naar G	0-2 van F naar D
4-5 van D naar C	0-1 van F naar G
4-6 van D naar B	0-0 van F naar F
4-4 van D naar D	

De maanstand verandert om de vier beurten.

ULTIMA IV

U

Origin Systems Inc. Lord British





Doel

Het doel van dit spel is het uitblinken in de volgende acht goede eigenschappen; zelfopoffering, rechtvaardigheid, eerlijkheid, medelijden, trots, nederigheid, geestelijkheid en moed. Daarna kan men op zoek gaan naar het uiteindelijke doel van het spel, een oud handschrift dat inzicht geeft in de zin van ons bestaan.

Beschrijving

Het software huzarenstukje van Richard Gariott alias Lord British slaat alle voorgaande delen van de Ultima legende. Het spel bereikt een dusdanige perfectie dat we ons nu al zorgen maken over Ultima V daar we ons nauwelijks kunnen voorstellen dat het nog beter kan. We vrezen dan ook dat dit het laatste deel van de Ultima legende is.
Lord British rekent echter wel op een ruim aanpassingsvermogen van alle Ultima veteranen. Want in tegenstelling tot vroeger moet men ditmaal niet het kwade uitroeien maar het goede nastreven. En in dit spel wordt de openbaring van alles wat goed is herleid tot acht eigenschappen die in ieder mens latent aanwezig zijn (dat hopen we tenminste!). Tot die eigenschappen behoren zelfopoffering, rechtvaardigheid, eerlijkheid, medelijden, nederigheid, eergevoel, geestelijkheid en moed. Deugden die men gedeeltelijk kan verwerven door inzicht en een juiste handelswijze.
Deze geheel nieuwe doelstelling van de Ultima ontwerper heeft jammer genoeg ook zijn schaduwzijden. Spelers die geen of nauwelijks kennis hebben van de Engelse taal kunnen het spel beter bij de software boer laten liggen. Maar we voelen ons wel verplicht op te merken dat een week oude series bekijken op Sky Channel en een goed woordenboek wonderen kunnen verrichten en gelukkig zijn Ultima discipelen niet voor een kleintje vervaard.
De oorzaak van deze waarschuwing schuilt in de uitgebreide Engelse woordenschat waarop deze filosofische speurtocht grotendeels gebaseerd is.

Uit ervaring weten wij dat het vaak moeilijk is je ongeduld om aan het spel te beginnen te bedwingen. Daarom hebben we het verhaal dusdanig aangepast dat driftige spelers, gezegend met voldoende kennis van de Engelse taal, met het boek op schoot vrijwel meteen van start kunnen en tegelijkertijd toch ongeveer weten waar ze mee bezig zijn. De bij het spel geleverde boekjes zijn echter zeker de moeite van het

lezen waard. Zoals we dat inmiddels gewend zijn van Origin bevat de stevige verpakking een stuk textiel waarop een kaart werd afgedrukt en als toegift een metalen symbool voor het leven, een zogenaamde Ankh.
Op het doek is het koninkrijk van Lord British, Britannia, in kaart gebracht. De bedoeling van de Ankh is ons echter vooralsnog onduidelijk. Zoals gebruikelijk wordt aangeraden een kopie van de scenario diskette te maken. Dit is geen overdreven luxe als men bedenkt dat dit software juweeltje minstens drie maanden zal schitteren alvorens men de oplossing gevonden heeft.
Het laden van de A-kant kan versneld worden door de <SPATIEBALK> in te drukken zodra het openingsscherm, dat een uitzicht over Britannia geeft, verschijnt. Even later kan men een keuze uit een aantal opties maken. Om terug te keren naar het uitzicht moet men de <R> toets in drukken. Daar twee diskettes aan beide zijden gebruikt worden kan men eventueel twee diskdrives gebruiken. De tweede drive wordt ingeschakeld door de <N> toets in te drukken. De draad van een reeds eerder gestarte zoektocht wordt weer opgenomen door de <J> toets in te drukken. En als men het spel voor de eerste keer laadt moet men de <I> toets indrukken.
Na het indrukken van de <I> toets kan men zijn naam intikken (maximaal 15 karakters).
Om duidelijk te maken tot welke sexe men behoort drukt men de <M>ale (mannelijk) of <F>emale (vrouwelijk) toets in.
Het daaropvolgende verhaal wordt door fraaie graphics ondersteund en brengt de speler in een passende stemming.
Om de uitwassen van de twintigste eeuw en de daarmee samenhangende crises te verwerken besluit je een wandeling te maken op het platteland.
Terwijl je onder een boom tracht uit te rusten, rijst uit de nabijgelegen heuvel een lichtgevende poort uit de grond die even later met een doffe klap terug in de aarde verdwijnt. Wat overblijft is een Ankh, een amulet dat het leven en de wedergeboorte symboliseert.
Bij nader onderzoek vind je een groot pakket dat in een doek gewikkeld is. Het doek is een landkaart waarin twee boeken gewikkeld zijn.
Het eerste boek heeft als titel: "De geschiedenis van Britannia".
Het verhaalt hoe het duistere driemanschap, Mondain, Minax en Exodus werd uitgeroeid. We komen later uitvoerig terug op de inhoud van beide boeken.
Zodra je de Ankh oppakt hoor je een geluid dat van de nabijgelegen heuvel afkomstig is.



Je beklimt de heuvel en eenmaal boven zie je in de onderliggende vallei een renaissance kermis. Aan de ingang van de kermis word je staande gehouden door een kaartjesverkoper die geld wil zien. Maar zodra hij de Ankh bemerkt wordt hij vriendelijker en met de woorden: "Welkom vriend, ga in vrede binnen en vind je pad", verleent hij je toegang tot de her en der opgestelde kraampjes. De rondwandelende mensen stralen een innerlijke rust uit die je tot dusverre vreemd was. De aanzwellende muziek drijft je naar de rand van het bos. De muziek is afkomstig uit een zigeunerwagen. Dichterbij komend hoor je de stem van een oude vrouw die zegt: "Treed binnen, oh zoeker". In de wagen zit een bejaarde zigeunerin die een Ankh om haar hals draagt. Zodra ze jouw levenssymbool bemerkt glimlacht ze en waarschuwt je het kleinood nooit te verliezen. "We hebben

zo lang op je moeten wachten maar eindelijk ben je dan toch gekomen. Ga zitten en laat me je levenspad voorspellen".
Het bovenstaande verhaal is een bondige samenvatting van de tekst zoals die op het scherm verschijnt. Zodra de zigeunerin een houten voorwerp in de vorm van een kleine ladder op de tafel plaatst begint de oude vrouw aan de vorming van het karakter van de speler. De zigeunerin schetst een bepaalde situatie met behulp van Tarot kaarten waarna men de keuze heeft tussen twee mogelijkheden. Door de <A> of <B> toets in te drukken maakt men zijn keuze duidelijk. Nadat men op de zeven vragen heeft geantwoord en men zijn karakter aldus gevormd heeft start men op een bepaalde locatie in Britannia.
Het is dus de allerhoogste tijd om een blik op de commando's te werpen.
COMMANDO'S
<@> Noord of Voorwaarts
</> Zuid of Achterwaarts
<;> Oost of Rechtse draai
<:> West of Linkse draai



<A>ttack – Aanvallen
Dit commando wordt gevolgd door de richting waarin men wil aanvallen.
<B>oard – Aanmonsteren
Aan boord van een schip gaan of een paard bestijgen.
<C>ast – Werpen (van spreuken)
Na het indrukken van deze toets moet men het nummer van de speler indrukken die de spreuk wil gebruiken. Dit geldt niet in het strijdperk noch in de kamers van de grotten. Daarna moet men de eerste letter van de gewenste spreuk indrukken. Alle spreuken moeten met de juiste ingrediënten vermengd worden alvorens men ze kan gebruiken.
<D>escend – Dalen
Klim naar een lager gelegen verdieping in grotten of gebouwen.
<E>nter – Treed binnen
Bezoek plaatsen zoals dorpen, steden, kastelen, grotten of altaren.
<F>ire – Vuur
Vuur de kanonnen af vanaf een schip. Dit commando moet gevolgd worden door de richting waarin men wil vuren.
<G>et Chest – Neem kist
Tracht een schatkist te openen en eventuele vallen onschadelijk te maken. Dit commando moet gevolgd worden door het nummer van de speler die de kist wil openen of de val onschadelijk moet maken. Om dit laatste karwei te klaren neemt men bij voorkeur een speler met een hoge 'dexterity' graad omdat de risicofactor van in werking tredende vallen op die manier aanzienlijk verkleind wordt.
<H>ole up and camp – Sla de tent op
Dit commando is bedoeld om uit te rusten na opgelopen verwondingen. Het mag slechts met ruime tussenpozen gebruikt worden.
<I>gnite a torch – Steek een toorts aan
Steek een toorts aan om de onderaardse grotten te verlichten. Om dit commando te kunnen gebruiken moet men over een bepaald voorwerp beschikken.
<J>immy lock – (Jimmy=breekijzer)
Dit commando wordt gebruikt als men een magische sleutel bezit. Het commando moet gevolgd worden door de richting waarin men een deur wil openen.
<K>limb – Klim
Klim naar een hogere verdieping van een grot of gebouw of klim uit de grotten naar de oppervlakte van Britannia.
<L>ocate position – Localiseer je positie
Om dit commando te kunnen gebruiken moet men over een speciaal voorwerp beschikken.

<M>ix reagents – Meng stoffen
Meng de juiste componenten om een bepaalde spreuk later te kunnen gebruiken. Als de vraag op het scherm verschijnt welke "reagents", drukt men de letters in van de ingrediënten die men denkt nodig te hebben.
Om de componenten te mengen drukt men op <RETURN>
<N>ew order – Andere volgorde
Verandert de plaats van spelers in een gezelschap. Dit geldt echter niet voor speler 1 daar die het gezelschap moet leiden.
<O>pen door – Open deur
Open een deur in de aangegeven richting.
<P>eer at a gem – Kijk in het juweel
Dit commando kan slechts met een speciaal voorwerp gebruikt worden.
<Q>uit and save – Stop en save het spel
Dit commando kan alleen aan de oppervlakte van Britannia gebruikt worden en schrijft een bepaalde spelsituatie op diskette weg die later weer kan worden opgeroepen. Men kan na dit commando verder spelen of de computer uitzetten.
<R>eady a weapon – Neem een wapen in de hand
Rust een speler uit met het wapen van zijn keuze.
<S>earch – Zoek
Zoek op de plaats waar je je bevindt naar ongewone voorwerpen.
<U>se – Gebruik
Gebruik een eventueel met het search commando gevonden voorwerp.
<V>olume – Volume
Zet de muziek aan en uit.
<W>ear armour – Draag kleding
Rust een speler met kleding uit om zich tijdens de strijd te beschermen.
<X>it – Verlaat
Verlaat je huidige transportmiddel en ga te voet verder.
<Y>ell – Roep
Roep "giddyup" of "whoa" om je paard meer of minder vaart te geven.
<Z>tats – Status
Toont de status en de voorwerpen van een bepaalde speler. Als men <0> indrukt in plaats van het nummer van de speler verschijnt een lijst met beschikbare wapens, kleding, voorwerpen, ingrediënten en mengsels.
Met de <F5> en <F7> toetsen kan men de lijst verder doorlopen.
Alle andere toetsen brengen je terug naar het eigenlijke spel.



<T>alk – Spreek
Spreek met handelaren en dorpelingen in een bepaalde richting.

Communiceren met alle bewoners in het spel is een der voornaamste aspecten van Ultima IV. Het is zo goed als onmogelijk het avontuur op te lossen zonder met alle bewoners van alle steden en dorpen gepraat te hebben. Men kan een volledige conversatie voeren met iedereen waarmee men praat.
Als men het woord "LOOK"(kijk), intikt verschijnt een visuele beschrijving van het karakter op het scherm. Om te weten met wie men praat tikt men het woord "NAME"(naam), in.
Verder kan men hen vragen wat voor werk, "JOB", ze uitoefenen of hoe het met hun gezondheid, "HEALTH", gesteld is. Met bovenstaande informatie kan men er achter komen of ze nog meer te vertellen hebben. Dit gebeurt door woorden die in een gesprek opduiken juist in te tikken. Stel dat men Geoffrey vraagt wat voor beroep hij bezigt en Geoffrey antwoordt: "Ik jaag op trollen". In zo'n geval kan men Geoffrey verder ondervragen door het woord "HUNT" of het woord "TROLLS"

in te tikken. Alle karakters kunnen op hun beurt eveneens een vraag aan de speler stellen. Denk er aan de vragen eerlijk te beantwoorden. Oneerlijke antwoorden worden onthouden en hebben invloed op het verdere verloop van het spel. Zodra het gesprek beëindigd is tikt men beleefd het woord "BYE"(dag) in.

Het zal regelmatig voorkomen dat een bepaald karakter je naar een andere bewoner verwijst. Mocht men tijdens een conversatie de aandrang voelen om minder gefortuneerden in het spel een aalmoes te geven dan kan dit door middel van het "GIVE" (geef) commando.

Sommige bewoners die men ontmoet kunnen bereid zijn je te vergezellen. Als men iemand in de groep wil opnemen nodigt men hem hiertoe uit door "JOIN" (vergezel) in te tikken.

Tracht het gezelschap zo snel mogelijk te versterken. Om het spel uit te kunnen spelen moet men zeven reisgenoten vinden.

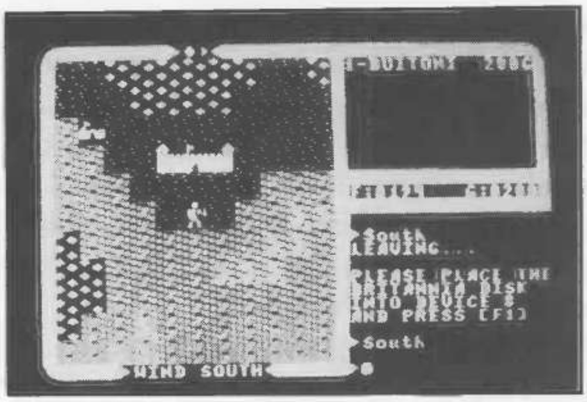
Hou een nauwkeurig dagboek bij van je omzwervingen. Veel hints en tips om het raadsel van Ultima IV te ontsluieren kan men vinden in de talloze gesprekken met verschillende bewoners van het koninkrijk. Het is zo goed als onmogelijk het spel zonder deze aldus verkregen informatie op te lossen.

In tegenstelling tot Ultima III hoeft men ditmaal slechts één karakter te vormen, namelijk dat van jezelf. De overige leden van het gezelschap moet men zoeken in de steden en dorpen van Britannia.

Ook hierover volgt later nog nadere uitleg maar we hebben het even vermeld om teleurgestelde paniekreacties te voorkomen.



Na de vernietiging van Exodus besloot Lord British het vasteland samen met enkele eilanden te verenigen. Dit nieuwe koninkrijk wordt nu door hem geregeerd. Afgezien van een klein aantal niet onderzochte gebieden werd het grootste deel van het land in kaart gebracht.
Door zijn toewijding om het leven van zijn onderdanen te verbeteren verwierf Lord British faam als een goed en rechtvaardig vorst.
Om zijn idealen kracht bij te zetten liet hij drie bolwerken bouwen in ver uit elkaar liggende gebieden van het koninkrijk. Een van die bolwerken is het "Lycaeum" met zijn grote observatorium. "Empath Abbey" is een tweede vesting waar wijze mannen en vrouwen dagelijks mediteren over het verleden. Het kasteel van de "Knight's Order of The Silver Serpent" is het derde bouwwerk. Tot deze orde mochten alleen de beste en moedigste ridders toetreden.
Het overige land werd verdeeld tussen acht hoofdsteden die hun eigen beleid voeren. Tussen de hoofdsteden ligt nog een aantal kleinere steden.
Het kasteel van Lord British bevindt zich in het centrum van dit continent en geeft uitzicht op de baai van Britannia.
Dit kolossale gebouw kenmerkt de architectonische structuur van de nieuwe tijd.
De nabijgelegen stad Britain vormt het kunstcentrum van Britannia.
Daar verstrooien zangers hun publiek met liederen over legendarische helden. Ten noorden van het kasteel van Lord British ligt het hooggebergte, "Serpent's spine" genoemd. Tijdens de zomermaanden kunnen ervaren reizigers veel tijd besparen door een smalle, aan het oog onttrokken, bergpas te gebruiken. Ten noordwesten van de bergen ligt "Deep Forest". Ergens in dit woud kan men de mooie stad "Yew" vinden. Yew is de stad der druïden. Het hooggerechtshof van Yew behandelt alle belangrijke zaken in Britannia. In de omgeving van Yew bevindt zich het spirituele centrum van het koninkrijk het vermaarde "Empath Abbey".



Daar mediteren wijze mannen en vrouwen met monnikengeduld over de geschriften uit het verleden en over de drijvende kracht die het universum regeert. Mediterenden die zich met het nodige geduld op het juiste mantra concentreren worden met waardevolle visioenen beloond. (Een mantra is een met goddelijke kracht geladen spreuk die door veelvuldige herhaling de gebruiker ervan in extase kan brengen.)
Die ervaring heeft een geestverruimende uitwerking. De "High Steppes" van Britannia liggen in het oosten van de "Deep Forest" en het gebied ontleent zijn faam vooral aan de mooie paarden die men er aantreft.
De "High Steppes" grenzen aan een inlands gelegen meer met mysterieuze eigenschappen. Achter de "High Steppes" ligt het beruchte slagveld met de toepasselijke naam "Bloody Plains" (bloedige vlakten).
Ten noorden van de "Bloody plains" ligt "Lost Hope Bay". Aan de oever van deze baai ligt de stad "Minoc" die bewoond wordt door de beste handwerkslieden uit het koninkrijk.
De Thinkers (denkers) van Minoc zijn overal vermaard voor hun vakbekwaamheid. Uitgeputte reizigers vinden hier een verkwikkende rustplaats in de "Wayfarer's Inn".
De noordoostelijke top van Britannia is eerder wild. De verraderlijke moerassen met hun giftige gassen zijn de favoriete broedplaats van grote insecten en ander ongedierte. Als men het kasteel van Lord British verlaat en in zuidelijke richting reist

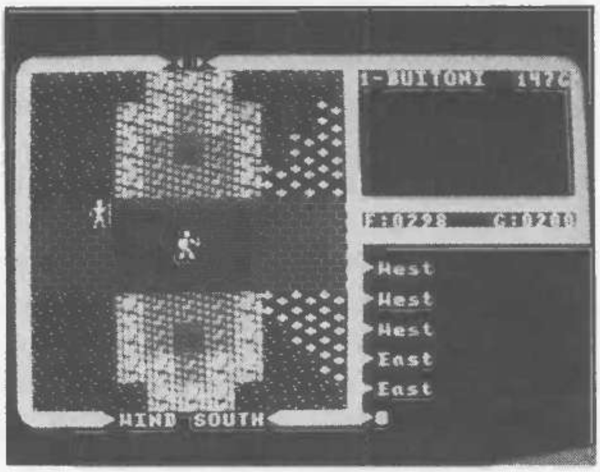
vindt men een grote vlakte, bergen en een dichtbegroeid woud. Aan de zuidelijke rand van het continent ligt de stad "Trinsic". Deze stad is de bakermat der Paladins (voorvechters). De plaatselijke pub tapt uitstekend bier en de barkeeper houdt je op de hoogte van de laatste roddels als men maar genoeg geld laat rollen!
In de vorm van een klauw omsluit het zuiden van Britannia de "Cape of Heroes". Iets naar het westen liggen de "Valarian eilanden".
De best getrainde soldaten komen uit "Jhelom". De herberg van "Jhelom" is de grootste en comfortabelste uit het koninkrijk, de service is uitstekend. Het hoofdkwartier van de "Order of the Silver Serpent" bevindt zich op een eiland ten zuiden van de "Cape of Heroes".
Lord British bedacht de leden van de orde met een houten fort uit dank voor bewezen diensten. Het eiland gezien vanaf de westelijke oever van Britannia is de thuishaven van de Rangers (commando's).
"Skara Brae" is een mooie, grote stad. Ernstig zieken en gewonden kunnen terecht bij een magische genezer die onderscheid tussen arm en rijk maakt en een honorarium berekent dat afgesteld is op de financiële draagkracht van de hulpbehoevende.
In het noordoostelijke deel van Britannia ligt "Verity Island". Daar vindt men het befaamde Lycaeum. In het Lycaeum sherpt men de geesten van de grootste denkers uit het koninkrijk. Daardoor kan met het Lycaeum als het centrum der kennis in Britannia beschouwen. Het eveneens in het Lycaeum gelegen observatorium voorziet Lord British van waardevolle informatie over de beweging der planeten.
Op het zuidelijke eind van Verity Island ligt de fabelachtige stad "Moonglow". De magiers van Moonglow verbeteren voortdurend hun vaardigheid door hun kennis van de magische kunst steeds verder uit te breiden. In Moonglow kan men zich dan ook de fijnste magische ingrediënten aanschaffen die men nodig heeft om spreuken te bereiden.



Dit alles behoort tot het bekende gebied van Britannia. Er zijn nog een aantal kleinere steden die echter niet in kaart werden gebracht. Verder stippen we nog wat eilanden aan die vlak voor de kustlijn liggen en een variabele bezoekswaarde hebben daar de meeste van deze eilanden dor en onbewoond zijn.
Maar we mogen het groepje eilanden die men kent als de "Fens of the Dead" niet vergeten te vermelden. Deze mogen slechts met de grootste voorzichtigheid geëxploreerd worden. Bestaande kaarten zijn geenszins volledig. Er is sprake van nooit bezochte eilanden die bewoond worden door vuurspuwende draken, Lava hagedissen, gehoornde duivels en men zou er zelfs de immer gevreesde Balrons kunnen ontmoeten.
Dan is er ook nog de legende van "Magencia". Een stad die in een ruïne veranderde doordat de bewoners met hun onuitstaanbare trots de toorn der goden opwekte. De marmeren paleizen werden verwoest en de rijke, hooghartige bewoners slijten hun dagen nu als rondwarende spoken.
Niemand heeft de legende echter op haar juistheid gecontroleerd en misschien is het alleen maar een sprookje om zwakke karakters af te schrikken en nederigheid te brengen in diegenen die hun eigen waarde overschatten.

Het hoofdstuk dat volgt kan men in principe overslaan maar gezien de complexiteit van het spel raden we de spelers toch aan de filosofie van de speurtocht in een verlo-

ren uurtje rustig door te nemen.
Na de uitroeiing van het duistere trio Mondain, Minax en Exodus regeerde Lord British zijn koninkrijk op voorbeeldige wijze. De nieuwe tijd was aangebroken en stabiliteit was de basis voor voorspoed en vrede. Maar voor hoe lang? Als men de vrede niet langer als basis gebruikt om een nieuwe oorlog voor te bereiden maar als een vruchtbare bodem om hogere menselijke waarden te cultiveren dan heeft het leven nog meer zin dan de grootste optimist zou durven vermoeden. Blijft natuurlijk de vraag hoe men die menselijke waarden kan ontginnen.
Lord British heeft de grootste filosofen van het koninkrijk alvast opdracht gegeven die vraagstukken te onderzoeken.
Is beschaving alleen mogelijk door een gedeeld normbesef, steunend op deugden die in elk mens aanwezig zijn, of kan men evengoed in vrede leven zonder hogere waarden waarin ieder individu desnoods over lijken gaat om zijn doel te bereiken? Hoe kunnen we vrede voor een langere periode handhaven? Welke wetten en ethiek kunnen een blijvend geluk garanderen? Waarom lijdt de wereld nog onder het kwade, zal het slechte ooit voorgoed verdwijnen? Misschien ligt het antwoord op al deze vragen niet in verklaringen maar eerder in de manier waarop we die vragen formuleren.
In het spel gaat men uit van het evenwicht tussen de mens en zijn omgeving. Onze omgeving kennen we allemaal of denken we te kennen...
Maar hoe zit het met ons innerlijk? Volgens de Britanniaanse filosofen is meditatie de sleutel die toegang geeft tot onze ziel. Meditatie zou, volgens de programmaontwerpers, leiden tot een bredere kijk op het leven en een grotere verbondenheid met het geheel, het universum. Maar meditatie is alleen zinvol als we de resultaten van die bezinning ook daadwerkelijk in praktijk brengen. Dit betekent dat we eerst het kwaad in onszelf zullen moeten uitroeien door in alle voorkomende levensituaties de juiste handelswijze te betrachten.
De oude regel: "Doe niets dat ge niet wilt dat een ander U doet", kunnen we misschien positiever veranderen door: "doe dat met een ander waarvan je wil dat een ander het met jou doet".
In de oude regel was het een gebod, de nieuwe regel is een wens die we allemaal koesteren en die uit ons innerlijk voortkomt. Laten we daarom levende voorbeelden van ons individueel geloof worden!
Alleen verlichte mensen blijven onder alle omstandigheden even rustig. Is verlichting voor ieder mens weggelegd, rekening houdend met onze menselijke zwakheden? Waarschijnlijk is het pad dat ons naar de eventuele verlichting voert leerzamer dan de uiteindelijke bestemming. De wandelaars die over het pad lopen vertonen gelukkig meer overeenkomsten dan de levenswegen die voor ieder van ons verschillend zijn. De levenskunstenaar die zich voorgenomen heeft dit pad te onderzoeken kan zijn speurtocht misschien het beste bij Lord British beginnen.

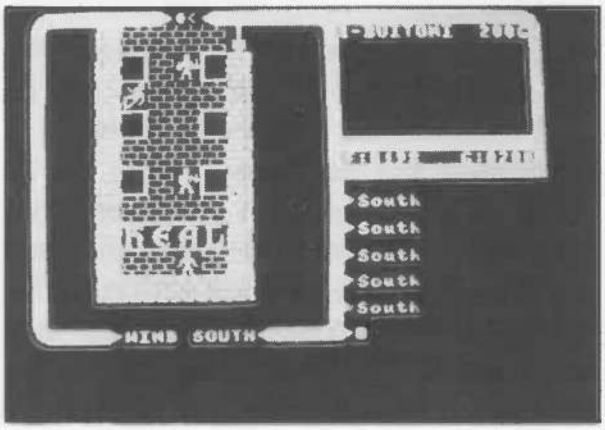


Misschien kan de vorst je het centrum van de deugden aanwijzen die naar de openbaring leiden. Een aantal filosofen gelooft dat het levenspad in wezen een verzameling van kleinere weggetjes is. Ieder nieuw pad leidt tot verdere vervolmaking van een van onze menselijke deugden. In het verleden hebben sommigen hun leven aan de vervolmaking van een enkele deugd gewijd. Velen hebben gediscussieerd over welke deugd de belangrijkste was. Maar is

het geheel niet groter dan de som van zijn onderdelen? Neem de uitdaging aan en volg niet één, maar alle deugdzame paden. Dat is een mogelijke weg die naar het grote pad leidt. De speurtocht naar de openbaring wacht op je.

We kunnen ons levendig voorstellen dat heel wat spelers de nodige moeite hebben om het doel van deze speurtocht te begrijpen. Daarom zullen we de handelingen die nodig zijn om het avontuur op te lossen bondig samenvatten.
Naast het stelselmatig verhogen van eigenschappen als intelligentie, handigheid en kracht moet men eveneens de menselijke deugden als eerlijkheid, medelijden, moed enzovoorts ontwikkelen. De vorderingen in laatstgenoemde eigenschappen worden niet op het scherm weergegeven. Om te weten in hoeverre men deze deugden ontwikkeld heeft moet men regelmatig de ziener Hawkind bezoeken die je zal vertellen of je op de goede of slechte weg bent.
Na verloop van tijd zal hij je geschikt vinden om een heilige plaats, de *"SHRINE"*, te bezoeken. Toegang tot de heilige plaats verkrijgt men door de juiste rune. De gepaste mantra geeft je uiteindelijk een gedeeltelijke openbaring in een van de acht verschillende deugden. Uiteindelijk geeft gedeeltelijke verlichting in de acht verschillende deugden toegang tot de "Codex" waar men een volledige openbaring ondergaat die tot verlichting leidt.
De overige zeven karakters die men nodig heeft om het spel uit te spelen houden zich in verschillende steden op en zullen je volgen, als je aan bepaalde eisen voldoet. Ieder beroep van die zeven karakters jaagt een eerzame eigenschap individueel na.
Dit is, heel in het kort, de bedoeling van het spel. Rekening houdend met de diepgang van het avontuur hebben we er voor gekozen de oplossing in de volgende aanvulling onder te brengen. We vragen onze trouwe lezers dan ook duizendmaal excuses voor het feit dat we ditmaal de oplossingen niet in deze aanvulling konden onder brengen. Lay-out technisch bleek dit een onmogelijke opgave. Ach, hoe komen we erbij om een beschrijving van een speurtocht naar de waarheid te besluiten met zo'n doorzichtige leugen. Even opnieuw. Het avontuur heeft ons allen voldoende verlicht om te weten hoe snel de lezers van "Het Zwaardere Werk" in de grijze pagina's met oplossingen duiken, met alle desastreuze gevolgen van dien. Bovendien moeten we eerlijk bekennen dat we er zelf nog niet helemaal uit zijn. We kunnen echter niet genoeg benadrukken dat het hier een uitzonderingsgeval betreft en we beloven plechtig hiervan geen goede gewoonte te maken!
Om deze bittere pil te verzachten en, rekening houdend met de complexiteit van het spel, geven we toch een aantal algemene aanwijzingen.
In het begin van het spel kan men zich het best concentreren op het vinden van de kruiden Mandrake Root en Nightshade.
Het vinden van de juiste formule om de "gate" spreuk te mengen is eveneens een goede start. Want met die spreuk kan men de moongates naar believen activeren. Na een gedeeltelijke openbaring krijgt men een visioen. Deze visioenen moet men nauwkeurig opschrijven om problemen aan het eind van het spel te vermijden. Noteer eveneens de namen en adressen van alle bewoners waar je mee praat. Vaak verwijzen bewoners onderling naar elkaar zonder de woonplaats te vermelden van het karakter dat het antwoord op een bepaalde vraag weet.
Zolang men niet sterk genoeg is om de dungeons te betreden verdient het aanbeveling niet meer dan twee of drie nieuwe karakters in het gezelschap op te nemen. Het aantal leden van een gezelschap beïnvloedt de getalsterkte der monsters waardoor men vaker en langer moet vechten.
Mocht je niet tevreden zijn met het karakter dat de zigeunerin voor je heeft samengesteld, begin dan gewoon opnieuw. Door steeds te kiezen voor de meest eervolle optie start men als Paladin, het sterkst en best uitgeruste karakter onder de beroepen.
Lord British heelt je wonden en vult je hit-

points aan als je het woord "HEALTH" intikt.
Onderzoek de steden en dorpen zo grondig mogelijk. Het is verstandig alle informatie in een bepaalde stad te vergaren alvorens een volgende stad te bezoeken.
De volgende hoofdstukken bevatten meer algemene informatie over de terreinsoorten, de wijze waarop men kan strijden, de talloze winkeltjes, het gebruik van spreuken en transportmiddelen en een overzicht van de monsters die zich in en onder Britannia ophouden. We wensen onze trouwe lezers alvast succes met hun speurtocht die hopelijk de nodige verlichting tot gevolg heeft!



Leden van het gezelschap
Onder het bewind van Lord British werden de hoofdsteden tot culturele centra ontwikkeld. Op die manier kwam een geordende maatschappij tot stand zonder wrijving tussen de verschillende inwoners. Alle beroepen hebben hun mogelijkheden en beperkingen. Magische krachten zijn gerelateerd aan het beroep en de intelligentiepunten van jezelf en je kameraden.

Mage	Magier
Kleding	Cloth armour
Wapens	Sling en mindere wapens
Magie	Maximum 99
Stad	Moonglow

Bard	Zanger
Kleding	Leather en mindere kleding
Wapens	Crossbow en mindere wapens
Magie	Maximum 50
Stad	Britain

Fighter	Strijder
Kleding	alle kleding
Wapens	alle wapens
Magie	geen
Stad	Jhelom

Druïds	Druïden
Kleding	Leather en mindere kleding
Wapens	Bows en mindere wapens
Magie	Maximum 75
Stad	Yew

Thinker	Denker
Kleding	alle, niet magische, kleding
Wapens	alle wapens
Magie	Maximum 25
Stad	Minoc

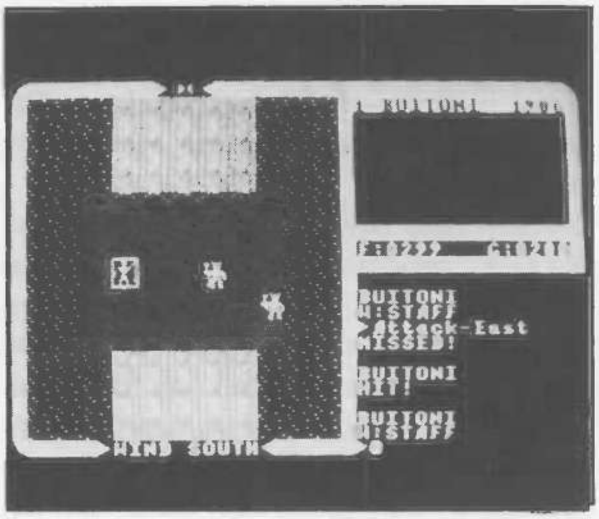
Paladin	Voorvechter
Kleding	alle kleding
Wapens	alle wapens
Magie	Maximum 50
Stad	Trinsic

Ranger	Commando
Kleding	Leather en mindere kleding
Wapens	alle wapens
Magie	Maximum 50
Stad	Skara Brae

Shepherd	Herder
Kleding	Cloth armour
Wapens	Sling en mindere wapens
Magie	geen
Stad	onbekend

Strijden
Een goede uitrusting is noodzakelijk alvorens men ten strijde trekt. Dit betekent dat men in het bezit moet zijn van het juiste wapen en de nodige bescherming. Als men een wapen ter hand wil nemen, verschijnt op het scherm een lijst met alle beschikbare wapens waaruit men een selectie kan

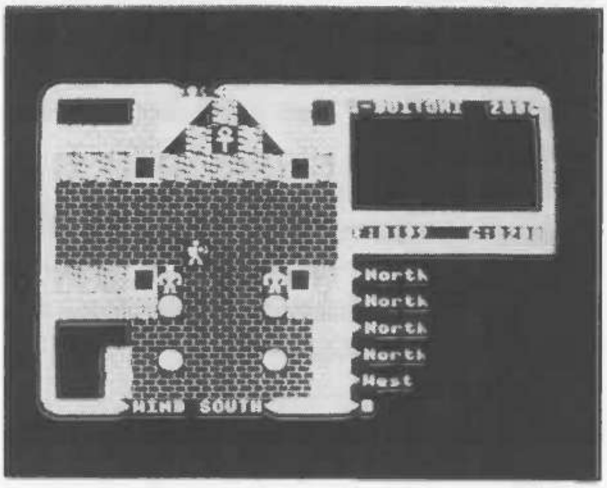
maken. Ditzelfde geldt eveneens voor beschermende kledij.
Als men een wapen kiest dat niet in overeenstemming is met de keuzemogelijkheden die een bepaald beroep toelaten moet men een ander wapen kiezen. Zodra men naast een monster staat kan men de aanval inzetten door middel van de richtingstoetsen en het aanvalscommando <A>. Het strijdperk wordt op het beeldscherm vergroot weergegeven. Alle vechters en gebruikers van magie krijgen de kans beurtelings te vechten. Men kan alleen in een van de vier hoofdinrichtingen aanvallen, dus niet diagonaal.
Handwapens kan men gebruiken indien de tegenstander zich op een aangrenzend vak bevindt.
Projectielen afkomstig van lange-afstands wapens kunnen over het hele strijdperk doel treffen. Gebruikers van magie kunnen spreuken werpen zodra ze aan de beurt zijn. Eerst selecteert men de gewenste spreuk die daarna in de gewenste richting gebruikt kan worden. We vestigen nogmaals de aandacht op het feit dat men alleen spreuken kan gebruiken die men eerder gemixt heeft.
De meeste strijdspreuken kan men op dezelfde manier als lange-afstands wapens gebruiken. Energievelden kan men alleen op aangrenzende vlakken oproepen.
Na het verslaan of het op de vlucht jagen van alle monsters toont het beeldscherm opnieuw het omringende landschap. Schatkisten die door monsters worden achtergelaten staan na een gevecht ter beschikking van de spelers.
Schatkisten moet men voorzichtig openen om de vallen die als beveiliging van de kostbaarheden dienen te omzeilen.
Als de overmacht te groot is kan het noodzakelijk zijn om het slagveld vroegtijdig te verlaten, een optie die in Ultima III jammer genoeg niet voorhanden was.
Enig inzicht in de terreinsoort waar strijd geleverd wordt is geen overbodige luxe. In een strategische positie, bijvoorbeeld tussen twee rotsen, kan een strijder een leger afslachten!



Britannia kent zes verschillende terreinsoorten, elk met hun eigen karakteristieke eigenschappen.

GRASS-Gras
Het malse gras van Britannia wordt gebruikt om de kudde vet te mesten.
Ongehinderd kan men over deze terreinsoort reizen.
BRUSH-Kreupelhout
Laag groeiend onkruid en kreupelhout hinderen de reiziger die door deze gebieden trekt en waar de normale loopsnelheid met een derde verminderd wordt.
FOREST-Bos
In het woud wordt de snelheid tot de helft teruggebracht en is het zicht beperkt.
HILLS-Heuvels
Heuvelachtig terrein dat door schaapherders ten zeerste wordt gewaardeerd vertraagt de reiziger aanzienlijk. Meer dan een slakkegang zit er in de heuvelachtige gebieden niet in.
MARSH-Moeras
De moerassen zijn uitermate verraderlijk en moeten te allen prijze vermeden worden. De drassige bodem brengt de loopsnelheid niet alleen tot de helft terug maar bovendien verspreidt de modder kwalijk riekende gassen die een gezelschap kunnen vergiftigen.
MOUNTAINS-Bergen
Voor normale reizigers vormen de bergen ontoegankelijk gebied. Het zicht is zeer beperkt .

Transportmiddelen
Door de eeuwen heen werden de meeste reizen in Britannia te voet afgelegd. Gelukkig is daar langzamerhand verandering in gekomen.
Dankzij Lord British is men de *"MOONGATES"* nauwkeuriger gaan onderzoeken. Moongates of maangaten zijn een vorm van transport waarbij de bestemming afhankelijk is van de stand van de manen Trammel en Felucca. Op de kaart van het koninkrijk worden de plaatsen van de moongates aangegeven door maanstanden. Een maangat wordt geactiveerd door de maanstand van Trammel. De bestemming wordt door de maanstand van Felucca beïnvloedt. Er zijn 8 maanstanden.



Stuurmanskunst is onontbeerlijk om op zee te overleven. Schepen hebben krachtige kanonnen aan boord die men aan beide zijden van het schip kan gebruiken. De oceaan kent drie dieptegraden. Grote golven wijzen op diep water, kleine golven wijzen op ondiep water en kleine rimpelingen verraden zandbanken waar men niet over heen kan varen.
Veranderingen in de golfslag waarschuwen voor naderend vasteland.
De wind volgt in Britannia een bepaalde richting om na enige tijd weer voor langere periode in een andere richting te blazen. Dit feit geeft schippers de mogelijkheid om strategisch te zeilen.
Als het schip recht tegen de wind in vaart, bijvoorbeeld oostwaarts tegen een oostelijke wind in, dan wordt de snelheid gereduceerd tot 1/4 van de maximum snelheid.
Als het schip met de wind mee vaart, bijvoorbeeld een oostelijke wind terwijl men in westelijke richting vaart, haalt het schip 3/4 van zijn topsnelheid.
De maximumsnelheid wordt alleen gehaald wanneer de wind langs de zijkanten in het zeil blaast, bijvoorbeeld noord of zuid varen tegen een oostelijke wind. Zolang men langs de kust vaart is alles redelijk veilig. Wel kan men door piraten geënterd worden. Denk er om dat zij geen gevangenen maken! Verder in zee treft men mythische wezens aan. Onder deze wezens bevinden zich giftige slangen en magische zeepaarden. Draaikolken en waterhozen maken het varen op zee tot een hachelijke onderneming. Tracht de kanonnen aan weerszijden van het schip op tijd in de richting van monsters en piraten te draaien om te voorkomen dat ze je insluiten. Ieder schip heeft een beschermingsfactor van 50 punten die, eenmaal gereduceerd tot 0 het schip en zijn bemanning tot zinken brengt. Een buitgemaakt piratenschip kan als vervanging dienen voor een boot die zware averij heeft opgelopen. Oefen langs de kusten, waar men relatief veilig kan varen, om echte zeemansbenen te ontwikkelen. De kanonnen kunnen eveneens gebruikt worden om monsters aan land te vernietigen. Maar vergeet niet dat sommige landmonsters vleugels hebben waarmee ze je over water kunnen achtervolgen.

Op het vasteland kan men paarden gebruiken waarmee men aanzienlijk sneller kan reizen.
In het Lycaeum werd verder ook een soort luchtballon ontwikkeld. Jammer genoeg werd die uitvinding enkele maanden geleden gestolen en niet meer terug gevonden.

Handelen
Het monetaire systeem in Britannia is gebaseerd op een gouden munt versierd met een zilveren slang. De munt wordt door alle handelaars in Britannia als wettig betaalmiddel erkend.

Weapons shop -	Wapenwinkel
Staff	Staf
Dagger	Dolk
Sling	Katapult
Mace	Scepter
Axe	Bijl
Sword	Zwaard
Bow	Boog
Crossbow	Kruisboog
Flaming oil	Brandende olie
Halberd	Hellebaard

Tevens bestaat de mogelijkheid om wapens terug te verkopen, zij het met aanzienlijk verlies. Niet elke wapenwinkel voert het hele assortiment.

Armoury -	Kledingwinkel
Cloth	Kleed
Leather	Lederen pak
Chain	Maliënkolder
Plate	Harnas

Eveneens mogelijkheid tot het inruilen van gedragen kleding. Ook hier geldt dat niet iedere kledingwinkel het hele assortiment voert.

PUB-Kroeg
"Als ik het wel heb zijn er vijf redenen om te drinken: het bezoek van een vriend, dorst van het ogenblik en van de toekomst, goede wijn, en alle mogelijke andere redenen", luidt een citaat van Pere Sirmond. In dit spel is het bezoek aan een pub echter vooral bedoeld om de nieuwste roddels te horen waarvoor men weliswaar diep in de buidel moet tasten.

GROCERY-Kruidenier
Wie zijn buik vol eet; graaft zijn graf met zijn tanden. Toch is er niets ergers dan je metgezellen tijdens de reis te zien verhongeren omdat men niet voldoende proviand heeft ingeslagen.

THE HEALER-Genezer
Binnen de muren van sommige steden resideren de volgelingen van Hipocrates. Bedreven lappen ze allen op die aan hun zware verwondingen dreigen te bezwijken.

INN-Herberg
De talloze herbergen van Britannia vormen oorden van rust en ontspanning. Na een gezonde nachtrust kan men de morgenstond verkwikt tegemoet treden. Dit bezoek heeft een variabele toename van hitpoints tot gevolg.

HERB SHOP-Kruidenwinkels
Allen die de magische kunst onder de knie trachten te krijgen zullen verbeten zoeken naar deze zeldzame winkeltjes. Daar kan men de ingrediënten vinden die men nodig heeft om spreuken succesvol te mengen.
Op Mandrake Root en Nightshade na kan men alle kruiden in de kruidenwinkels kopen. Dit zijn:
Sulphurous Ash, Blood Moss,
Ginseng, Black pearl,
Garlic en Spider Silk

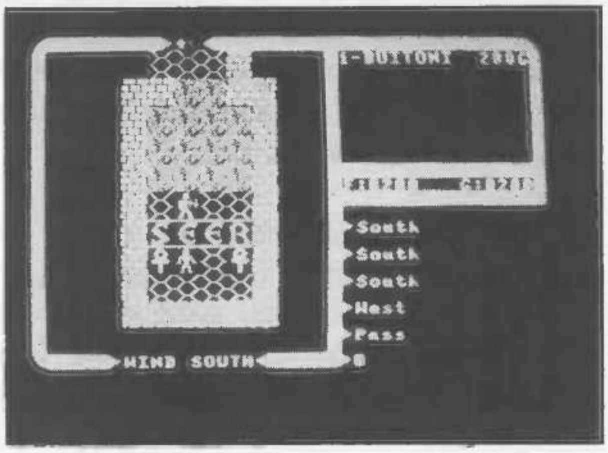
Alle ingrediënten moeten zorgvuldig gemixt worden om te voorkomen dat de waardevolle bestanddelen verkwist worden.

GUILD SHOP-Dievengilde
Het dievengilde werd ooit uit Britannia verdreven. Toch doen geruchten de ronde dat ze hun handel ergens op de oceaan voort zetten. Op een of andere manier houden ze nog contact met het vasteland, waarschijnlijk door piraten. De goederen die eens door de leden van het gilde werden aangeboden waren vrij duur, maar onmisbaar voor de reiziger die onbekende gebieden wenste te exploreren op zoek naar nieuwe ervaringen.

Torches	– toortsen voor de dungeons
Gems	– juwelen waardoor men weet waar men zich bevindt
Keys	– sleutels om deuren te openen
Sextants	– sextant om positie op land of zee te bepalen.

Men gebruikt het sextant als volgt: eerst bepaalt men de lengte- en breedtegraad van een bepaalde plaats door middel van

het sextant, dit noteert men waardoor men daarna eveneens met behulp van het sextant makkelijk deze plek terug kan vinden.



Spreuken

Magie kan in Ultima IV alleen gebruikt worden als men de juiste ingrediënten in gepaste hoeveelheden mixt. Iedere spreuk heeft een andere samenstelling. De bestanddelen kan men in de kruidenwinkels kopen met uitzondering van 'Nightshade' en 'Mandrake Root'. Het vinden van deze ingrediënten is een onderdeel van het avontuur.

In de commandolijst staat vermeld hoe men de spreuken moet gebruiken.

De volgorde waarin men de ingrediënten mengt is niet belangrijk.

Iedere spreuk kost een aantal magische punten.

<A>waken (ontwaken)

Indien de speler of iemand anders uit het gezelschap onder invloed van een slaapspreuk ongewenst in dromenland terechtkomt dan kan men hem wekken met deze spreuk.

Ingrediënten: 1 Garlic, 1 Ginseng.

<B>link (knipogen)

Als men snel moet vluchten en er is geen transportmiddel voorhanden kan deze spreuk uitkomst bieden door de speler en zijn gezelschap op een andere plaats te laten verschijnen. Kan niet in de dungeons of op zee gebruikt worden! De afstand die men overbrugt blijft steeds dezelfde.

Ingrediënten: 1 Spider Silk, 1 Blood Moss.

<C>ure (genezen)

Mocht men vergiftigd worden door moerasgassen of giftige wezens dan kan men het venijn met deze spreuk uitdrijven.

Ingrediënten: 1 Garlic, 1 Ginseng.

<D>ispel (opheffen)

Tovenaars kunnen energievelden oproepen met verschillende uitwerking. Met deze spreuk kan men het effect neutraliseren.

Ingrediënten: 1 Black Pearl, 1 Sulphurous Ash, 1 Garlic.

<E>nergy field (energieveld)

Er zijn vier verschillende energievelden: sleep, poison, fire en lightning. De energievelden hebben een verschillende uitwerking maar de samenstelling om ze te gebruiken is steeds dezelfde.

Sleep (slaap)

Een groen veld met een slaapverwekkende uitwerking voor iedereen die het veld betreedt.

Lightning (bliksem)

Een blauw veld dat resulteert in een ondoordringbare barrière en verwondingen toebrengt aan diegenen die stoutmoedig trachten er toch doorheen te dringen.

Flame (vuur)

Een oranje veld waardoor roekelozen die toch proberen het veld te kruisen verbrand worden.

Poison (gif)

Een paars gekleurd veld met giftige uitwerking voor allen die hun adem niet lang genoeg kunnen inhouden.

Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Spider Silk, 1 Black Pearl.

<F>ireball (vuurbal)

Wanneer een onmiddellijke aktie vereist is kan een vuurbal uitkomst bieden door de tegenstander zwaar letsel toe te brengen.

Ingrediënten: 1 Black Pearl, 1 Sulphurous Ash.

<G>ate travel (naar Moongates reizen)

Om een bepaalde moongate snel te bereiken kan men een beroep op deze spreuk doen.

Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Black Pearl, 1 Mandrake Root.

<H>eal (genezen)

Verwondingen toegebracht door het geweld van zwaarden en knuppels kunnen

met deze spreuk geheeld worden.
Ingrediënten: 1 Ginseng, 1 Spider Silk.

<I>ceball (ijsbal)
In tegenstelling tot de vuurbal lanceert deze spreuk een kille maar evenzo dodelijke ijsbal naar mogelijke aanvallers die het bloed in hun aderen zullen voelen stollen.
Ingrediënten: 1 Mandrake Root, 1 Black Paerl.

<J>inx (beheksen)
Om een horde kwaadaardige opponenten te verslaan is de jinx spreuk uitermate geschikt.
Ingrediënten: 1 Black Pearl, 1 Nightshade, 1 Mandrake Root.

<K>ill (doden)
De sterkste onder de projectiel spreuken is ongetwijfeld de 'kill' spreuk. Alle inwendige organen van het slachtoffer sterven onmiddellijk af, met de dood als onvermijdelijk gevolg. Slechts weinig wezens zijn hard genoeg om de uitwerking van deze spreuk te trotseren.
Ingrediënten: 1 Nightshade, 1 Black pearl.

<L>ight (licht)
Bij gebrek aan toortsen kan men onderaardse grotten door deze spreuk toch verlichten.
Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash.

<M>agic missile (magisch projectiel)
De vertoning die het gebruik van deze spreuk tot gevolg heeft is jammer genoeg aanzienlijk spectaculairder dan zijn effect. Weliswaar brengt men zijn slachtoffer inwendig letsel toe maar dodelijk is de spreuk zelden.
Ingrediënten: 2 Sulphurous Ash, 1 Black Pearl.

<N>egate (omkering)
Deze spreuk stopt de tijd voor een korte periode.
Ingrediënten: 1 Garlic, 1 Mandrake Root, 1 Sulphurous Ash.

<O>pen (open)
Deze spreuk maakt eventuele vallen die schatkisten beveiligen onklaar.
Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Blood Moss.

<P>rotection (bescherming)
Verdediging is soms de beste aanval. Het effect van deze spreuk kan men vergelijken met een onzichtbare ballon die de speler beschermt tegen de pijlen en andere projectielen van aanvallers.
Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Ginseng, 1 Garlic.

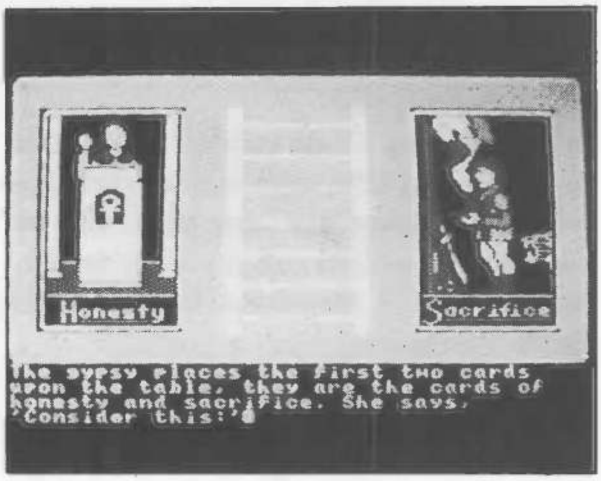
<Q>uickness (snelheid)
De 'quickness' spreuk is een van de minst voorspelbare maar tevens een van de krachtigste spreuken uit het magische arsenaal.
Leden van het gezelschap die de invloed van deze spreuk ondergaan kunnen tweemaal zo snel bewegen. Het onvoorspelbare van deze spreuk schuilt in de mogelijkheid die zich van tijd tot tijd aandient om de vijand dubbel te treffen.
Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Ginseng, 1 Blood Moss.

<R>esurrect (wederopstanding)
"De dood verrast de wijze niet; hij is altijd klaar voor het vertrek." Is een citaat van Jean de la Fontaine. Maar door deze spreuk kan een gesneuveld lid van het gezelschap weer terugkeren tot het land der levenden. Men begrijpt dat het gebruik van deze spreuk slechts aan vergevorderde tovenaars is voorbehouden.
Ingrediënten: De ingrediënten om deze spreuk te gebruiken zijn voor iedere tovenaar verschillend, de ingrediënten moeten door de magiër zelf gezocht worden.

<S>leep (slapen)
Omdat niet alle wezens een kwaadaardige inborst hebben zal een wijze magier soms kiezen voor een discrete spreuk om op die manier een bloedige en onnodige slachtpartij te vermijden. Mocht zo'n situatie zich voordoen dan kan men een beroep doen op deze slaapspreuk die geen blijvende schade aanricht. Bovendien kan deze spreuk over grotere afstanden gebruikt worden.
Ingrediënten: 2 Spider Silk, 1 Ginseng.

<T>remor (beving)
Na het werpen van deze spreuk met een gruwelijk krachtige uitwerking blijft de magiër meestal uitgeput achter. Daarom mag men met de 'tremor' spreuk niet al te lichtzinnig omspringen.

Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Blood Moss, 1 Mandrake Root.
<U>ndead (zombies)
Alle niet levende wezens die de strijd als zombies verder zetten kunnen men deze spreuk onschadelijk worden gemaakt.
Ingrediënten: Men heeft twee ingrediënten nodig die voor elke tovenaar verschillend zijn.
<V>iew (kijk)
De 'View' spreuk wordt gebruikt om de positie van een gezelschap in Britannia te bepalen.
Ingrediënten: 1 Nightshade, 1 Mandrake Root.
<W>ind Change (verander de windrichting)
Eenmaal op zee is de wind een belangrijke factor om naar een bepaald doel te reizen. Met deze spreuk kan men de windrichting in de gewenste richting laten draaien.
Ingrediënten: 1 Sulphurous Ash, 1 Blood Moss.
<X>it (vertrek)
Deze spreuk behoort tot de teleportatie spreuken en maakt het mogelijk de oppervlakte van Britannia te bereiken vanuit de dungeons.
Ingrediënten: 1 Blood Moss, 1 Spider Silk, 1 Sulphurous Ash.
<Y>up (omhoog)
Eveneens een teleportatiespreuk waardoor men een hoger gelegen verdieping van een dungeon snel kan bereiken.
Ingrediënten: 2 Blood Moss, 2 Spider Silk.
<Z>down (omlaag)
Deze spreuk teleporteert het gezelschap naar een lager gelegen verdieping in de dungeons.
Ingrediënten: 1 Blood Moss, 1 Spider Silk.



Monsters
De basis filosofie van Ultima IV kunnen we samenvatten als een speurtocht naar het goede. Daarom is het niet de bedoeling zoveel mogelijk wezens genadeloos af te slachten. Het onderscheid tussen kwaadaardige en niet kwaadaardige wezens kan het makkelijkst gemaakt worden door zelf niet aan te vallen maar te wachten tot men aangevallen wordt. Om een indruk te krijgen van de wezens die Britannia bevolken hebben we hieronder een kleine beschrijving van de meest voorkomende creaturen opgenomen.
CYCLOPS
Kwaadaardige reuzen die van grote hoogten rotsblokken naar beneden laten donderen. Ze houden zich vooral op in de buurt van Serpent's Spine.
DRAGON
Draken hebben een kwaadaardige natuur. Deze slangachtigen scheren over het water en spuwen grote vuurballen naar voorbijvarende schepen. Slechts weinig schepen zijn lang bestand tegen het geweld van deze monsters.
BAT
Een niet kwaadaardig wezen dat men in de diepste grotten kan aantreffen. Ze drinken bij voorkeur dierlijk bloed en vallen alleen aan als hun rust wordt verstoord.
GAZER
Een gazer lijkt op een kwal met een groot oog in het midden en vijf kleinere ogen op evenzovele tentakels. Het zal dan ook niemand verwonderen dat 'gazers' hypnose als voornaamste aanvalwapen gebruiken.

De 'Deep Forest' is de woonplaats van deze slaapverwekkende wezens.

GHOST

Daar geesten moeiteloos door muren kunnen dringen moet men op zijn hoede zijn zodra men in hun nabijheid verkeert. Kwaadaardige spoken vindt men meestal in ruïnen, slagvelden en crypten.

HEADLESS

Dit duivelse monster lijkt op een sterk behaarde reus zonder hoofd.

GREMLIN

Kleine immer hongerige wezentjes die de dungeons bevolken en een bedreiging voor ieders voedselvoorraad vormen.

ETTIN

Tweekoppige mutanten die net als cyclopen plezier scheppen in het naar beneden werpen van grote stenen. Men kan deze kwaadaardige entiteiten het best met lange-afstands projectielen en spreuken bestrijden. Volgens sommige geruchten zou een grote groep 'ettins' zich in de buurt van Serpents Spine ophouden.

HYDRA

De 'hydra' lijkt op een driekoppige draak. En het ene hoofd doet niet onder voor het andere als het er om gaat verwoestende vuurballen uit te braken die een gezelschap sneller roosteren als een magnetronoven.

LICH

De ziel van een dode tovenaar huist nu in dit monster dat zich kenbaar maakt in de gedaante van een zwevende schedel. De 'lich' behoort tot de sterkste tegenstanders in Britannia. Zelfs in de meest gunstige omstandigheden heeft men al zijn strijdkunst nodig om dit monster, dat zich van verschrikkelijke spreuken bedient, te verslaan.

INSECTS

Zolang men insecten niet voor de voeten loopt is er niets aan de hand. Ze houden zich bij voorkeur op in moerassen en dungeons.

Insecten hebben vleugels waardoor ze je over het water kunnen achtervolgen.

NIXIE

Watermonsters die hun drietanden naar de bemanning van schepen werpen en aldus grote schade kunnen aanrichten.

MIMIC

Tot de top van het duivelse gebroed behoren ongetwijfeld de 'Mimics', wezens die iedere gewenste vorm kunnen aannemen. Gelukkig veranderen ze zichzelf het liefst in de gedaante van schatkisten zodat men ze toch nog redelijk kan herkennen. Zodra de reiziger zo'n schatkist dicht genoeg genaderd is verspreiden ze een bedwelmend gif.

LAVA LIZARD

Reptielen die men vooral bij vulkanen aantreft. Schaamteloos spuwen ze vuur naar hun tegenstanders. Men kan deze kwaadaardige monsters dus het beste mijden.

ORC

Dankzij hun voortplantingsdrift werden niet alle 'orcs' vernietigd tijdens de val van het duistere driemanschap. Gelukkig is hun aantal sterk verminderd.

PHANTOM

Als eeuwige gijzelaars van het kwade, worden deze zielen gedwongen hun strijd eeuwig voort te zetten. Ze verraden hun aanwezigheid alleen door een zwevend zwaard en schild. Omdat de dood geen enkele betekenis voor hen heeft moet men ze als uitermate gevaarlijke tegenstanders beschouwen.

PIRATES

Piraten mogen zich tot hun schande rekenen tot het uitschot van Britannia. De meesten van hen hangt een losprijs boven het hoofd.

Houdt er rekening mee dat piraten geen gevangenen maken! Piratenschepen kan men het beste zo vlug mogelijk enteren zodat ze geen tijd hebben om hun kanonnen in stelling te brengen.

PYTHON

Het gif van de Britanniaanse python is uitermate giftig. Gelukkig hebben pythons in wezen een vreedzame natuur. Men dient dit dier dan ook met het nodige respect te benaderen.

RAT
De gewone reuzerat heeft, net zoals de python, een vreedzame natuur maar is desondanks, vooral 's nachts, op zoek naar voedsel in kampen die door mensen worden opgezet. Ze vormen een serieuze bedreiging voor dungeonbewoners die het in hun hoofd halen hen te sarren.

REAPER
Sprookjesfiguren in de gedaante van boomstronken. De kwaadaardige reaper tracht zijn prooi in zijn takvormige tentakels te verstrengelen. Verder kunnen zij energievelden oproepen. Jammer genoeg zijn ze ongevoelig voor zure regen.

ROGUE
Schurken die men in alle delen van Britannia kan ontmoetten. Vaak zijn het ontsnapte gevangenen die hun dagelijkse brood nu als struikrovers verdienen.

SEAHORSE
Zeepaardjes zijn niet kwaadaardig en bezitten magische gaven waarvan ze gebruik maken zodra men hen beledigt. Als het eenmaal zover is, kunnen ze driftig uithalen en een gezelschap door middel van magie zwaar verwonden.

SERPENT
De zeeslang is nauw verwant aan de op het land levende draak. De kracht van een vuurbal, uitgespuwd door een zeeslang, kan een schip tot zinken brengen. Daarom moet men het dier zo snel mogelijk naderen en het monster tot een lijf aan lijf gevecht dwingen.

SKELETON
Als een verzameling wandelende botten manifesteren skeletten zich als een pover overblijfsel van uiteenlopende wezens. Gelukkig kan men hen vernietigen door middel van een juist gekozen spreuk.

SLIME
Bovengronds verroert het slijm geen vin, de ondergrondse en kwaadaardige variant komt je plakkerig achterna!

SPIDER
Spinnen zijn vreedzame insecten zolang men hun web niet beschadigt. De ongelukkige die toch het pad van een spin kruist loopt het gevaar vergiftigd te worden.

SQUID
De tentakels van deze reuzenpijlinktvis omstrengelen schepen en bemanningen. Strategisch zit er weinig anders op dan dit monster met kanonkogels te doden voor het te laat is.

TROLL
Trollen dragen steeds een flinke voorraad bijlen bij zich die ze, met gruwelijke precisie, naar hun tegenstanders werpen. Hun kwaadaardige natuur maakt hen ongevoelig voor verzoenende handelingen.

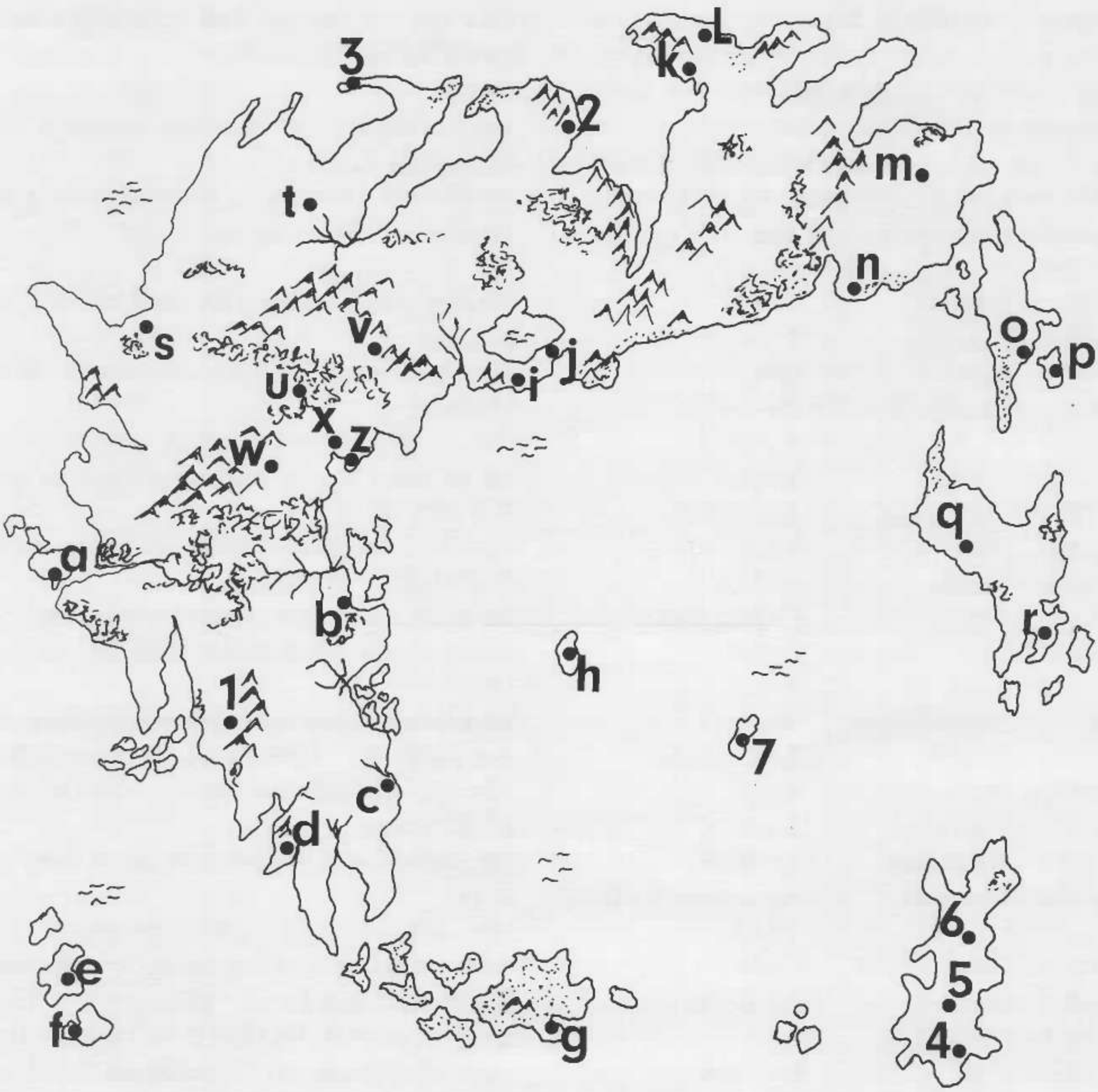
WISP
Een wisp lijkt op een dwaallicht dat van teleportatie gebruikt maakt.
Dit betekent dat het fluorescerende wezen je makkelijk in de rug kan aanvallen!

WIZARD
Jammer genoeg geloven niet alle tovenaars in de kracht van het goede.
Tovenaars in loondienst van de duivel, zijn zeer gevaarlijke tegenstanders.

ZORN
Het gebruik van magie intimideert deze monstertjes niet in het minst. Bovendien dringen ze door alle muren en grotwanden heen. Een gevecht met een kwaadaardige zorn kent meestal een dodelijke afloop!

DEVIL
Evenals balrons, bezitten duivels vleugels waarmee ze hun slachtoffer over water kunnen nazitten. Ze beschikken over magische gaven. Als de gelegenheid zich voordoet schromen ze er niet voor terug hun slachtoffers langdurig te martelen. Devils en Balrons behoren tot de elite van het kwaad en dienen daarom angstvallig vermeden te worden.

BALRON
Iedereen die Ultima III heeft gespeeld zal zich de balrons nog levendig herinneren. Volgens sommige geruchten zou dit verwerpelijke ras zijn uitgegroeid tijdens de val van het duistere trio. Mocht dit niet het geval zijn dan is elke beschijving ondermaats om het geweld van deze monsterlijke wezens nader toe te lichten!



- *a Scara Brae/Town*
- *b Paws/Village*
- *c Trinsic/Town*
- *d Shrine of Honor*
- *e Jhelom/Town*
- *f Shrine of Valor*
- *g Serpants Hold/Castle*

- *h Buccaneers Den/Town*
- *i Shrine of Compassion*
- *j Cove/Village*
- *k Covetous/Dungeon*
- *k Minoc/Town*
- *m Shrine of Sacrifice*
- *n Vesper/Village*

- *o Shrine of Honesty*
- *p Deceit/Dungeon*
- *q Lycaeum/Castle*
- *r Moonglow/Town*
- *s Empath Abbey/Castle*
- *t Yew/Town*
- *u Shrine of Spirituality*
- *v Despice/Dungeon*
- *w Shame/Dungeon*
- *x Britain/Town*
- *z Britannia/Castle*

- *1 Destart/Dungeon*
- *2 Wrong/Dungeon*
- *3 Shrine of Justice*
- *4 Hylothe/Dungeon*
- *5 ABYSS*
- *6 Shrine of Humility*
- *7 Magnicia/Town Ruins*

Speeltips ULTIMA IV

Het gebruiken van de juiste spreuken is ongetwijfeld één van de belangrijkste onderdelen van het avontuur.

Door gebruik te maken van de volgende lijst kan men in één oogopslag zien welke ingrediënten men nodig heeft om een bepaalde spreuk succesvol te mengen.

<A>	Awaken	B+C
<B>	Blink	D+E
<C>	Cure	B+C
<D>	Dispel	A+C+F
<E>	Energy field	A+D+F
<F>	Fireball	A+F
<G>	Gate travel	A+F+MA
<H>	Heal	B+D
<I>	Iceball	F+MA
<J>	Jink	F+NI+MA
<K>	Kill	F+NI
<L>	Light	A
<M>	Magic missile	A+F
<N>	Negate	A+C+MA
<O>	Open	A+E
<P>	Protection	A+B+C
<Q>	Quickness	A+B+E
<R>	Ressurect	A+B+C+D+E-+MA
<S>	Sleep	B+D
<T>	Tremor	A+E+MA
<U>	Undead	A+C
<V>	View	NI+MA
<W>	Wind change	A+E
<X>	Exit	A+D+E
<Y>	Up	D+E
<Z>	Down	D+E

Het is niet nodig om dure harnassen aan te schaffen. Alle karakters zijn voldoende uitgerust met een *sling* of een *bow*. Men moet wel zorgen voor een grote voorraad van *awake*, *cure* en *heal* spreuken.

Mandrake root kan men vinden op lat: D G long: L G

Nightshade kan men vinden op lat: J F long; C D

Tracht eerst op een eerlijke manier 900 goudstukken te verdienen en besteed dit bedrag aan een sextant. Het sextant kan men kopen bij de Dievengilden van *Buganeer's Den* en *Vesper*.

Met het sextant kan men zijn positie in het koninkrijk bepalen.

Vesper kan men alleen per boot bereiken. Buganeer's Den vindt men op lat: J D long: II.

Daarna kan men op zoek naar *the bell of courage*.

Deze bijzondere bel vindt men op lat: N A long:L A.

Om de *skull* te vinden moet men wachten tot de beide manen verduisterd zijn op lat: P F long M F.

Als het eenmaal zover is moet men ''SEARCH'' intikken.

De *skull* moet men alleen bij zich hebben om de kamer van de *codex* in de *abyss* te betreden.

Men mag de *skull* nooit gebruiken. Gebruik dus nooit het ''USE SKULL'' commando.

Als men dit wel doet verliest men al zijn *avatar parts!*

Het *wheel* kan men vinden op lat: N H long: G H.

Het *wheel* kan men gebruiken om de beschermingsfactor van het schip te verhogen. Zodra men aan boord van een schip stapt moet men ''USE WHEEL'' intikken. De beschermingsfactor van het schip zal dan 99 in plaats van 50 punten bedragen!

Het *book of truth* vindt men in het *lycaeum* op lat:G L long: N K.

De *silver horn* vindt men op lat: K N long: C N.

De *candle of love* kan men vinden in *the cove*, een geheime plaats (secret place) in *Lock Lake*.

Lock Lake is alleen te bereiken als men in de draaikolk terechtkomt.

In het kasteel van Lord British vindt men de ingang van een dungeon en daar alle dungeons met elkaar verbonden zijn ook naar de overige dungeons. De verborgen ingang van deze dungeon herkent men aan een schildje in de muur van de noordoostelijke toren op de eerste verdieping. Als men een schildje in

een muur ontwaart betreft dit steeds een geheime doorgang.
In de dungeons vindt men de gekleurde stenen die nodig zijn in de *Altar rooms* (altaar kamers).
De *green stone* vindt men in dungeon *wrong* op level 8.
De *blue stone* vindt men in dungeon *deceit* op level 7.
De *yellow stone* vindt men in dungeon *despise* op level 5.
De *red stone* vindt men in dungeon *dastard* op level 7.
De *purple stone* vindt men in dungeon *shame* op level 1.
De *orange stone* vindt men in dungeon *covetous* op level 7.
De *black stone* kan men vinden door op de plek van de *Black Moons* te staan. Als de manen verschijnen moet men het woord "SEARCH" intikken.
De *white stone* kan men vinden op lat: F A en long: E A.
Deze plek is alleen per ballon te bereiken. De ballon vindt men bij het verlaten van de dungeon *hylothe.*

Bedelaars kan men vinden in de volgende steden.
Minoc, Moonglow, Buccaneer's Den, Cove, Skara Brae, Jhelom, Britain.
Om de zo begerenswaardige staat van verlichting te bereiken moet men aan **alle** bedelaars een aalmoes geven. Eén goudstuk per bedelaar is voldoende. Men dient tevens alle *healers* met een bezoek te vereren.
In het onderstaande schema vindt men de coördinaten van de verschillende steden en de karakters die men er aantreft en genegen zijn om zich bij het gezelschap te voegen.
Moonglow
lat: I H long: O I karakter: Maria the mage.
Britain
lat: G K long: F C karakter: Iolo the bard.
Yew
lat: C L long: D K karakter: Jaana the druid.
Minoc
lat: B E long: J P karakter: Julia the thinker.
Trinsic
lat: L I long: G K karakter: Dupre the paladin.
Skara Brae
lat: I A long: B G karakter: Shamiro the ranger.
Magencia
lat: K J long: L L karakter: Katrina the shepherd.
Jhelo
lat: N O long: C E karakter: Geoffrey the fighter.

De mystic weapons en de mystic arms kan men vinden in *Serpants Hold,* lat: P B en long: J C, en in *Empath Abbey,* lat D C en long: B M.
Men kan de mystic arms en weapons alleen vinden als men een *eight part avatar* is in de verschillende deugden.
Tracht zo snel mogelijk een groot aantal *experience points* te verzamelen door kwaadaardige monsters te verslaan. Als men regelmatig vlucht is het onmogelijk een gedeeltelijk staat van verlichting te bereiken in *Valor* (moed).
Daarna moet men op zoek gaan naar de verschillende *runes.*
Rune of sacrifice: Mynoc.
Rune of humility: Mountains of Paws. In de oostelijke hoek van de stad.
Rune of compassion: Britain. Aan het eind van de smalle gang.
Rune of honor: Trinsic. In de westelijke hoek.
Rune of valor: Jhelom. In de oostelijk gelegen toren van de stad, (rechtsonder).
Rune of justice: Yew. In de bovenste cel moet men "SEARCH" intikken
Rune of honesty: Moonglow. Ga linksboven op de schatkist van de mace Maria staan en tik vervolgens "SEARCH" in.
Rune of spirituality: In de schatkamer van het Kasteel.
Met de *runes* verkrijgt men toegang tot de *shrines.*

In de *shrines* moet men door middel van meditatie verlicht raken in de verschillende deugden. De *mantra's* moeten steeds in een driedelige cyclus gebruikt worden.
De *mantra's* die men moet gebruiken worden in het schema vermeld, evenals de locaties van de *shrines.*

Honesty	: lat: E C long: O J	Mantra: A H M
Compassion	: lat: F M long: I A	Mantra: M V
Valor	: lat: O F long: C E	Mantra: R A
Justice	: lat: A L long: E J	Mantra: B E H
Sacrifice	: lat: C N long: M N	Mantra: C A H
Honor	: lat: M P long: F B	Mantra: S V M M
Humility	: lat: N I long: O A	Mantra: L V M
Spirituality	: gate of full moons	Mantra: O M

Door de ronde stenen in de dungeons aan te raken verhoogt men het puntental van de eigenschappen; *dexterity, intelligence* en *strenght.*
Als men deze stenen aanraakt verliest het karakter een aantal *hitpoints.*

Shame:
Strenght + 5.
Intelligence + 5
Verlies van 400 *hitpoints.*

Hylothe:
Dexterity + 5
Intelligence + 5
Strenght + 5
Verlies van 600 *hitpoints.*

Covetous:
Strenght + 5
Dexterity + 5
Verlies van 400 *hitpoints.*

Dastard:
Strenght + 5
Verlies van 200 *hitpoints.*

Despise:
Dexterity + 5
Verlies van 200 *hitpoints*

Deceit:
Intelligence + 5
Verlies van 200 *hitpoints.*

Wrong:
Dexterity + 5
Intelligence + 5
Verlies van 400 *hitpoints.*

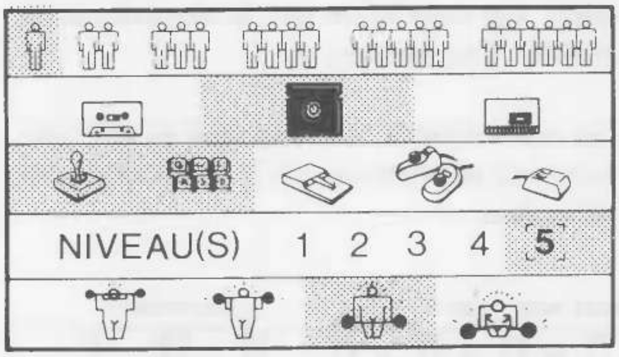
Na het verhogen van de verschillende eigenschappen moet men op zoek naar de *three part key.*
Door de gekleurde stenen op de juiste wijze te combineren in de *altar rooms* vindt men deze sleutel.
Altar room of *love:* yellow, green, orange en white.
Altar room of *courage:* red, white, purple en orange.
Altar room of *truth:* purple, white, blue en green.
Een altar room staat steeds in vebinding met vier verschillende dungeons.
Altar room of *Love:* Noord- *despise,* Oost- *wrong,* Zuid- *hylothe,* West- *covetous.*
Altar room of courage: Noord- *dastard,* Oost- *covetous,* Zuid- *hylothe,* West- *shame.*
Altar room of *truth:* Noord- *deceit,* Oost- *shame.* Zuid- *hylothe,* West- *wrong.*
Alvorens de *Abyss* te betreden moet men een achtste deel van de verlichting bereikt hebben (*eight part avatar*).
Tevens moet men in het bezit zijn van de volgende voorwerpen; *three part key, bell, book* en *candle.*
Om de Abyss te betreden moet men achtereenvolgens "USE BELL", "USE BOOK" en "USE CANDLE" intikken. Vervolgens moet men in het eerste level van de *Abyss* dungeon aan het altaar "USE STONE" intikken. Het daaropvolgende antwoord luidt *honesty en blue.*
Level 2: *compassion en yellow.*
Level 3: *valor en red.*
Level 4: *justice en green.*
Level 5: *sacrifice en orange.*
Level 6: *honor en purple.*
Level 7: *spirituallity en white.*
Level 8: *humility en black.*
Daarna moet men *the word of passage* intikken "VERAMOCOR".
Tot slot moet men de raadsels oplossen door de volgende antwoorden in te tikken in deze volgorde:
"HONESTY", "COMPASSION", "VALOR", "JUSTICE", "SACRIFICE", "HONOR", "SPIRITUALITY", "HUMILITY", "TRUTH", "LOVE", "COURAGE" en "INFINITY".
Men hoeft niet in het bezit te zijn van de *mystic weapons* en *armour,* maar het is een stuk handiger als men deze wapens wel bezit.

Succes!

UP PERISCOPE!

U

Actionsoft | John Patten | HomeSoft Benelux





Doel

In deze onderzeeboot-simulatie kan de speler kiezen uit een vijftal opdrachten verdeeld over dertien spellen, die zowel een historische alsook een gesimuleerde waarde hebben.
De speler neemt dienst als Luitenant-ter-zee bij de Amerikaanse marine en heeft zodoende de Japanners als directe tegenstander. De bekendste zeeslagen in Zuid-oost Azië, zoals de slag om het eiland *Midway* en *Guadalcanal*, kunnen in UP PERISCOPE! opnieuw tactisch en vanuit de visie van een onderzeebootcommandant nagebootst worden. Jij bent nu de commandant van die Amerikaanse onderzeeër.

Beschrijving

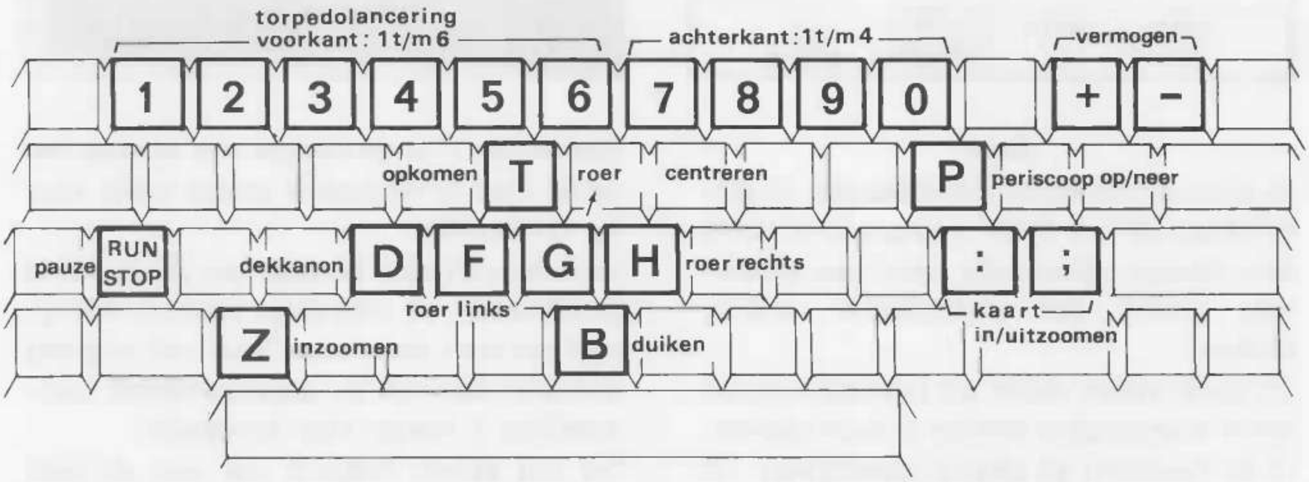
UP PERISCOPE! kun je de rest van je leven spelen en dan kom je waarschijnlijk nog honderd jaar te kort. Iedere opdracht kun je namelijk op verschillende manieren spelen en bovendien ook nog in "real-time".
De auteurs hebben dit probleem enigszins voorzien en daarom een "tijdversnelling" aan het spel toegevoegd. Maar zelfs dan nog, en al woon je op een onbewoond eiland, ben je de komende jaren zoet.
Zodra je de verpakking opent, vind je twee boekwerken, een referentiekaart met alle commando's en de diskette met daarop een versie voor de 64 familie en een versie voor de 128 familie.
Deze beschrijving bestaat, net als de beide handboeken, uit twee delen zodat je redelijk snel van start kunt, maar later ook nog wat tactische tips van de gepensioneerde commandant J. Patten kunt toepassen.
Na een kleine honderd uur aan dit spel besteed te hebben, moeten wij vooraf twee waarschuwingen kwijt. Zodra je dit spel een paar keer gespeeld hebt, krijgt het vervelings-verschijnselen. Dit komt door het gekozen niveau, waardoor de opdracht en de tegenstand niet boeiend blijft. Het tweede probleem ontstaat door de ontoegankelijkheid van de zwaardere opdrachten. Beide problemen zullen we in deze beschrijving proberen op te lossen, zodat je binnenkort echt naar Zuid-oost Azië kunt vertrekken. Ze hebben daar tenslotte zat onbewoonde eilanden.

LET OP. De laad-tijd van UP PERISCOPE! verschilt per computer. Gebruik je de 128 met ingebouwde drive dan heb je de kortste wachttijd en met een standaard Commodore 64 de langste (gemiddeld vijf minuten). Bovendien hebben wij de ervaring, dat het spel vooral nadat het net uit de

verpakking komt, moeilijk laadt. De fabrikant had hier geen verklaring voor.
Zodra het openingsbeeld verdwijnt, verschijnt het eerste menu in beeld.
Vijf opties zijn ter introductie van een nieuw spel en een optie laadt een reeds gespeeld spel. De eerste optie heeft voor ''Space invaders'' spelers de meeste attractie, maar wordt door ervaren simulatiespelers na een paar keer overgeslagen. De andere vier opties bespreken we in detail.
Zoals je inmiddels wel gewend bent, bespreken we alle spellen zodanig, dat je van achter de computer praktische ervaring kunt opdoen, zonder dat alle details van het spel bekend hoeven te zijn.

keuzes over en drukken we de <C> toets in. In de volgende aanvulling zullen we dit menu uitgebreid bespreken.
We zien nu onderin beeld de controle-toren van de onderzeeër en bovenin beeld werpen we vanaf de brug een blik over een uitgestrekt wateroppervlak. De onderzeeër ligt stil en is klaar voor actie.
Je zult in deze oefening geen tegenstand ondervinden, zodat je rustig je gang kunt gaan. Op deze wijze leer je de onderzeeër snel het best kennen.

Op onderstaande tekening vind je een overzicht van alle toetsen, die je in dit spel kunt gebruiken.



Alle opties worden gekozen door een corresponderend cijfer in te toetsen.
Zonder de nodige tekst en uitleg omtrent besturing, instrumenten en achtergrondinformatie over de opdrachten kom je niet ver in de scenario's en zal het duidelijk zijn dat we, door de uitgebreide mogelijkheden, ook niet in een keer alle scenario's kunnen bespreken. Daarvoor zouden we een volledige aanvulling moeten reserveren.
We doen de beschrijving dus stap voor stap en beginnen eerst met de besturing van de onderzeeër en de bespreking van alle instrumenten.

Zodra je een scenario-keus gemaakt hebt (in dit geval kiezen we voor een oefening bij New London, keus 1), kun je het basismenu nog op verschillende moeilijkheidsfactoren aanpassen. Voor dit moment slaan we deze

Met de toetsen <+> en <-> bepaal je de snelheid van de onderzeeër:

Astern	=	achteruit
All stop	=	alle motoren af
AHEAD 1/3	=	Vooruit 1/3e kracht
AHEAD 2/3	=	Vooruit 2/3e kracht
AHEAD FULL	=	Vooruit vol gas
AHEAD FLANK	=	Vooruit vol gas (turbo!!!)

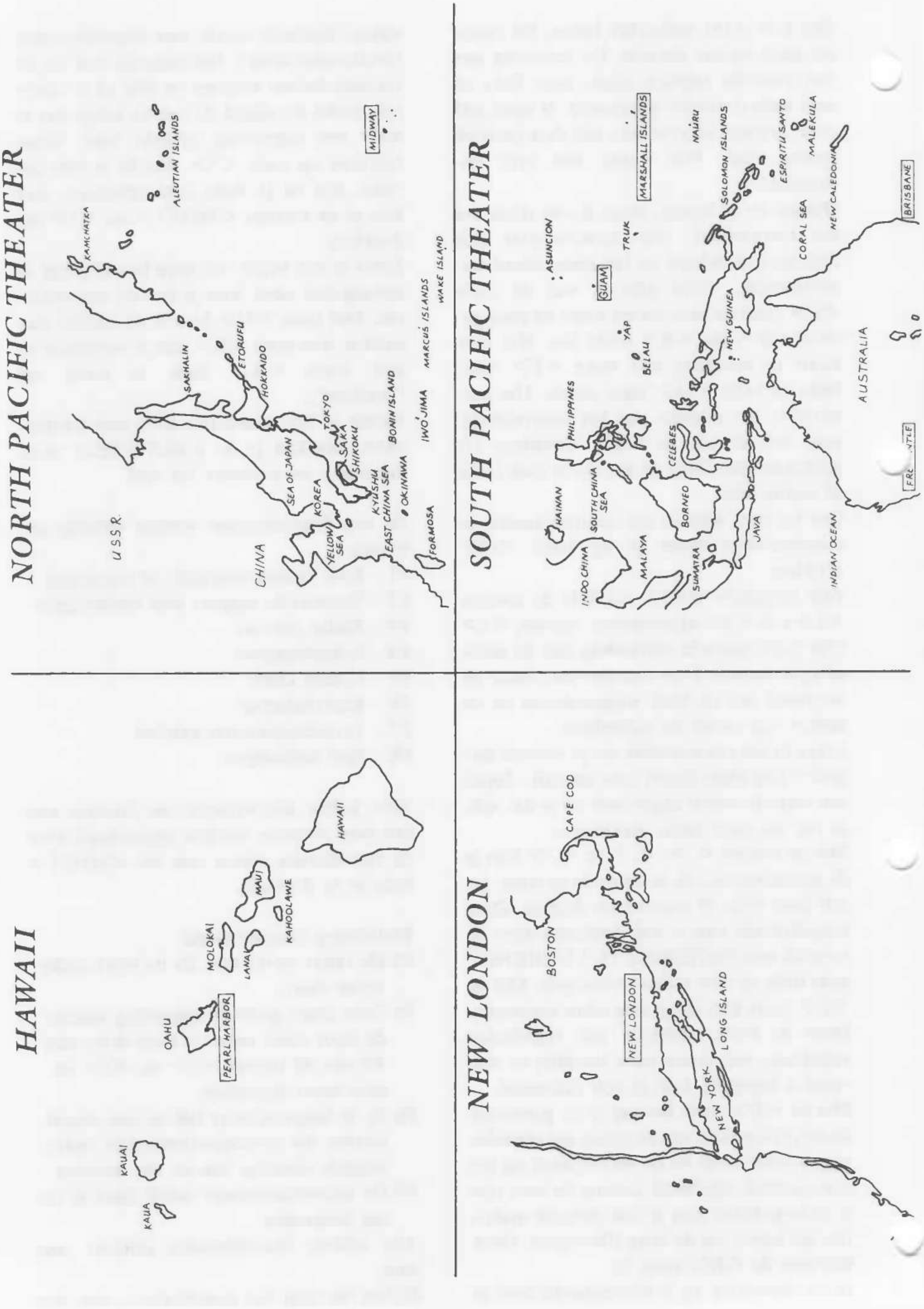
Boven water gebruikt de onderzeeër diesel en onder water de accu's. De wisseling gebeurt tijdens het duiken en opkomen automatisch en wordt ook (rechtsonder) in beeld aangegeven.
Met een joystick in poort 2 kun je snelheid vermeerderen en verminderen door de stick naar boven of naar beneden te duwen. Rechtsboven in het controleblok zie je de snelheid van de boot aangegeven. Boven-

dien kun je het natuurlijk horen. De motoren gaan harder draaien. De besturing kan met dezelfde joystick (stick naar links of naar rechts) worden uitgevoerd. Je moet zelf maar bepalen of je werken met deze joystick prettig vind. Wij waren niet echt enthousiast.
Duiken en opkomen moet je wel doen via het toetsenbord. Alle stuurfuncties zijn daarom in een blok op het toetsenbord ondergebracht. Door gebruik van de toets <T> komt de boot boven water en door gebruik van toets <B> duikt het. Het roer komt in beweging met toets <F> naar links en toets <H> naar rechts. Het metertje in het midden van het controleblok (o.a. bekend van de Flight Simulator II) geeft aan hoe scherp je een bocht naar links of rechts inzet.
Om het roer weer in een neutrale positie te manoeuvreren moet je op toets <G> drukken.
Alle torpedo's worden middels de toetsen <1> t/m <0> afgeschoten. Toetsen <1> t/m <6> staan in verbinding met de neusgelegen buizen. Deze worden dus vanaf de voorkant van de boot weggeschoten en de andere vier vanaf de achterkant.
Links in het controleblok zie je hoeveel torpedo's nog klaar liggen voor gebruik. Zodra een torpedo wordt afgevuurd zie je dat vakje van wit naar zwart verkleuren.
Met de toetsen <,>, <.> en </> kun je de periscoop en, als je op de brug staat, jezelf naar links of naar rechts draaien. Deze mogelijkheid kun je ook bedienen door de joystick met INGEDRUKTE VUURKNOP naar links of naar rechts te bewegen. Met de <Z> toets kun je op een schip inzoemen. Door de stick, wederom met ingedrukte vuurknop, van boven naar beneden of visa versa te bewegen, kun je ook inzoemen.
Met de <P> toets beweeg je de periscoop en zie je de positie van de scoop ten opzichte van de onderzeeër en de waterspiegel op het controleblok afgebeeld. Zolang de boot niet is ondergedoken kun je ook gebruik maken van het kanon op de brug (Deckgun). Druk hiervoor de <D> toets in.
In noodsituaties, als je bijvoorbeeld door de vijand bestookt wordt met dieptebommen (onderwater dus) is het mogelijk om via de torpedo-buizen rommel en olie af te schieten, zodat de vijand de indruk krijgt dat je door een dieptebom geraakt bent. Druk hiervoor op toets <*>. Mocht je echt geraakt zijn en je moet snel opkomen, dan kun je de toetsen <SHIFT> en <!> indrukken.
Zoals in het begin van deze beschrijving al aangegeven werd, kun je de tijd manipuleren. Met toets <Q> kun je de reistijd versnellen, met toets <S> kun je vertragen en met toets <A> kom je terug op ''realtime''.
Mocht je het tussentijds toch niet kunnen laten, dan kun je de <RESTORE> toets indrukken en pauzeert het spel.

De vier functietoetsen worden volledig gebruikt:
F1 : Keus tussen brugzicht of periscoop
F2 : Tussentijds rapport met vorderingen
F3 : Radar aan/uit
F4 : Schaderapport
F5 : Lokale kaart
F6 : Kaartenkamer
F7 : Torpedocomputer aan/uit
F8 : Spel beëindigen.

Voor iedere nieuwkomer: de functies met een even nummer worden opgevraagd door de functietoets samen met de <SHIFT> toets in te drukken.

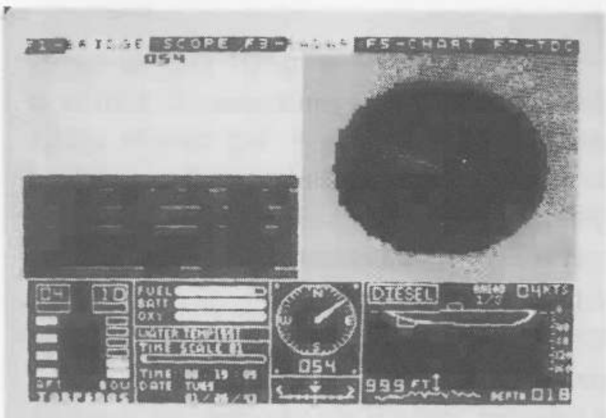
Toelichting functietoetsen:
F3. De radar werkt niet als de boot onder water vaart.
F5. Deze kaart geeft de omgeving waarin de boot vaart weer. Je kunt door middel van de toetsen <:> en <;> op deze kaart inzoemen.
F6. In de kaartenkamer heb je een viertal keuzes, die corresponderen met onderstaande tekening van de vier kaarten.
F7. De torpedocomputer wordt later in detail besproken.
Alle andere functietoetsen spreken voor zich.
Kijken we naar het controleblok, dan zien


NORTH PACIFIC THEATER
KAMCHATKA
ALEUTIAN ISLANDS
MIDWAY
SAKHALIN
ETOROFU
HOKKAIDO
U S S R
CHINA
SEA OF JAPAN
KOREA
YELLOW SEA
TOKYO
OSAKA
SHIKOKU
KYUSHU
EAST CHINA SEA
OKINAWA
FORMOSA
BONIN ISLAND
IWO JIMA
MARCUS ISLANDS
WAKE ISLAND
SOUTH PACIFIC THEATER
ASUNCION
GUAM
TRUK
MARSHALL ISLANDS
NAURU
SOLOMON ISLANDS
ESPIRITU SANTO
MALEKULA
NEW CALEDONIA
CORAL SEA
BRISBANE
AUSTRALIA
YAP
BELAU
NEW GUINEA
PHILIPPINES
CELEBES
HAINAN
SOUTH CHINA SEA
BORNEO
INDO CHINA
MALAYA
SUMATRA
JAVA
INDIAN OCEAN
HAWAII
OAHU
PEARL HARBOR
MOLOKAI
LANAI
MAUI
KAHOOLAWE
KAUAI
NEW LONDON
CAPE COD
BOSTON
LONG ISLAND
NEW YORK

we dat het paneel in vier delen valt te onderscheiden. In deel 1 (links) vinden we alle gegevens over torpedo's. In deel 2 kun je belangrijke gegevens, zoals brandstofverbruik, accu-status, zuurstofverbruik en watertemperatuur aflezen, alsook de tijd en datum instellen en aanpassen. In deel 3 zie je de richting waarin je vaart met een kompaskoers en de stand van het roer. In het laatste deel zie je of de onderzeeër boven of onder de waterspiegel ligt, of je op diesel of op de accu's vaart en of je wel of geen periscoop hebt uitstaan.

Bovenin het beeld zie je bovendien de kompasrichting waarin de periscoop staat gedraaid.
Belangrijk. Deze positie kan en zal heel vaak afwijken van de daadwerkelijke positie van de boot. Zodra je besluit om aan te vallen is het dus nodig om de neus van de onderzeeër in gelijke richting te plaatsen met de kompasrichting van de periscoop.
Alhoewel alle commando's nu in vogelvlucht aan je voorbij zijn gegaan, zullen we ze allemaal tijdens de komende spellen bespreken. Om dit eerste deel af te sluiten gaan we een historische opdracht naspelen.

Je hebt nu wat kunnen experimenteren in New London en dus wordt het tijd om eens serieus aan de slag te gaan.



Het radarscherm

Optie 2: Historische situaties
Zodra je deze optie kiest, krijg je een tweede menu in beeld, waaruit je een historische reis kunt kiezen. In totaal zeven fameuze reizen van beroemde onderzeeërs worden uitgebreid in het bijgeleverde handboek vanaf pagina 17 beschreven. Hieronder volgt een compacte beschrijving.

1. USS WAHOO onder commandant Morton.

Deze eerste opdracht is eenvoudig en geeft iedere beginner ruimschoots de gelegenheid om een eerste succesvolle opdracht af te sluiten. Je stapt voor deze opdracht in de schoenen van commandant Morton.
Voordien had deze boot, de USS WAHOO, weinig successen geboekt. In een heel jaar bleek de Wahoo niet in staat om meer dan één schip te torpederen. Dit zou in de beginmaanden van 1943 drastisch veranderen.

Klaarblijkelijk kon men in januari al afrekenen met een torpedojager. De jager lag in een kleine Japanse haven en werd dermate beschadigd, dat hij niet uit kon varen of tot tegenactie kon overgaan. Twee dagen later liep men tegen een konvooi van vier schepen aan. Nu komen wij in actie.

Nadat wij de eerste opdracht hebben gekozen, druk op toets <1>, volgt het menu waarin we de situatie nog verder kunnen aanpassen. Dit menu slaan we over, druk <C> toets in, waarna dit spel wordt geladen.
Als de drive stopt varen we op 1/3 kracht in Japanse wateren. We kijken nu eerst rond. Dit eerste beeld komt vanaf de brug. Dit kun je bovenin het scherm lezen. Het Engelse woord Bridge is wit opgelicht. Bovendien zie je een vizier in beeld. Druk de <F3> toets in en zie of je schepen op de radar kunt ontdekken. Geen dus. Druk vervolgens op <F5>. Je krijgt nu een kaart in beeld met een omvang van pakweg vijftien kilometer. Hierop zie je een drietal schepen varen. Door het witte puntje, voorop de schepen, weet je in welke richting ze varen. Ze zullen jouw pad dus kruisen, want ze komen op de onderzeeër af. Geef nu vol gas door op de <+> toets te drukken. Op het controleblok moet je de melding "AHEAD FLANK" lezen.

Na ongeveer een kilometer krijg je het voorste schip in het vizier. Druk nu op <F7> en schakel de torpedo-datacomputer in. Het beeld splitst zich nu, zodat je links het vijandelijke schip kunt volgen en rechts de gegevens van de computer kunt lezen. Deze gegevens komen alleen in beeld als je zorgt dat de vijand in het vizier blijft.
Van boven naar beneden zie je een grafische voorstelling van het vijandelijke schip (target = doel), gevolgd door de snelheid, in knopen weergegeven. Vervolgens krijg je in yards (bijna een meter) de globale afstand tussen de onderzeeër en het schip aangegeven en zie je direct, dat dit schip naderbij komt. Bearing wilt zeggen: de ligging van het schip ten opzichte van de onderzeeër en heading wil zeggen: de richting waarin het schip vaart.
Tenslotte geeft de computer het tonnage (het gewicht) en het type schip op, zodat je daar naar kunt handelen. Een vrachtschip kun je wat nonchalanter benaderen dan een torpedobootjager.
We nemen aan dat je juist hebt ingezoemd op het eerste schip uit dit convooi van drie. Je ziet op de computer dus dat je te maken hebt met een vrachtschip van ongeveer 4500 ton. Zodra je nog pakweg 10.000 yards afstand hebt, is het verstandig te duiken. De vijand is nu ook op het radar te volgen. Druk op toets <F3>. Je ziet vervolgens ook de andere twee schepen, die dit eerste schip achtervolgen.
Neem snelheid terug door op de <-> toets te drukken. Uit ervaring blijken torpedo's een goed resultaat te geven als je op 1/3 kracht vaart. Het is namelijk mogelijk, dat een torpedo, ondanks de hulp van de computer, toch zijn doel mist. Vooral op hogere niveau's komt dit regelmatig voor. Het is daarom verstandig om de omstandigheden nu alvast zo ideaal mogelijk te maken.
Druk nu de <B> toets in. De toeter raast, de computer valt uit, het vizier wordt blauw en het geluid van de motoren verandert. De motor wordt nu gevoed door de accu's en op het controleblok verandert de melding van de motorconditie van DIESEL in BATTERIES.
Zodra de boot op een diepte van 35 yards belandt, moet je de <T> toets indrukken, zodat de onderzeeër weer recht onder het wateroppervlak komt te liggen. Druk nu op toets <P>. De periscoop komt omhoog. Dit zie je op het controleblok. Druk nu op <F1> en let op de verandering van de opgelichte tekst bovenin het beeld. Je krijgt weer beeld, maar nu via de periscoop. De tekst is van Bridge naar Scope veranderd. Je zit dus onder water.
De torpedo-datacomputer geeft weer alle gegevens. De computer geeft aan dat het schip binnen schootsafstand is gekomen. Wij adviseren met torpederen te wachten tot het schip zo'n 6000 yards weg ligt.
Torpedo's vuur je af door één van de toetsen <1> t/m <0> in te drukken. Het corresponderende vakje links op het controleblok verandert van wit naar grijs. Zorg wel dat je torpedo's afvuurt, zodra de onderzeeër of met boeg of met zijn steven in lijn ligt met het doel. De graden, die boven het vizier staan aangegeven, moeten globaal corresponderen met de koers, dus de graden, die op het controleblok van de onderzeeër staan geregistreerd. Blijkt de afwijking tussen de richting van de boeg en de richting aangegeven boven het vizier te groot, dan kun je een slecht resultaat verwachten. Dit soort missers kun je je nu nog wel veroorloven, maar zijn fataal op hogere niveau's als ook torpedojagers in beeld verschijnen.
Zodra de computer aangeeft dat het eerste vijandelijke schip is getorpedeerd, kun je je aandacht verleggen naar het tweede schip. Dit is een vrachtschip met een tonnage van 1900 ton. De koers en snelheid zijn ongewijzigd gebleven, waardoor het een eenvoudig doelwit wordt.
Tenslotte moet je nog afrekenen met een transportschip van 5400 ton.
Je begrijpt, dat het nu nog niet erg moeilijk is om een schip te vinden, te volgen en te torpederen, maar dit komt omdat alles in scène is gezet. Ondertussen blijkt uit het verhaal van commandant Morton, dat zij nog een vierde schip hadden getorpedeerd. Weliswaar bleek een verkenningsvliegtuig

van de Amerikaanse luchtmacht niet in staat het zinken van deze tanker te kunnen registreren en moest Morton het doen met een nieuw record voor de USS WAHOO van drie gezonken schepen. Wij kunnen nu de geschiedenis recht zetten door deze tanker wel te torpederen.

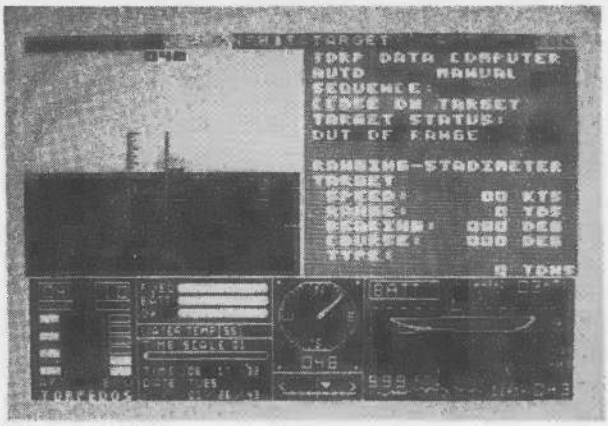
Afhankelijk van de tijd, die je nodig had om de andere drie schepen te torpederen, is deze tanker inmiddels achter langs gevaren. Ben je snel genoeg geweest, dan krijg je de tanker onmiddellijk in beeld, als je de periscoop 180 graden draait. Lukt dit niet, dan moet je de achtervolging inzetten. Je weet in ieder geval, dat de tanker in dezelfde richting vaart als de andere drie schepen.

Laat de onderzeeër opkomen door op de <T> toets te drukken. Draai nu naar een koers van 125 graden en verhoog de snelheid. Zet de achtervolging in en maak het karwei af.

Mocht je om de één of andere reden schade oplopen tijdens deze aanval, dan moet je ieder schaderapport goed volgen. Het zou vreemd zijn als je tijdens deze eenvoudige opdracht tot zinken wordt gebracht. Lees de schaderapporten door op de <F4> toets te drukken.

Als je klaar bent met jouw opdracht, dan kun je een beoordelingsrapport opvragen door toets <F8> in te drukken. Je kunt nu een score opvragen, waarbij je tevens ziet hoeveel ton en hoeveel schepen je tot zinken hebt gebracht. Bovendien zie je op dit scherm of je promotie hebt gemaakt.

Dit menu geeft je bovendien de mogelijkheid om het spel te saven, opnieuw te starten of helemaal te beëindigen.



Een voltreffer

Speeltips

Strategieën en gevechtstaktieken van onderzeeërs

De opdracht in de tweede wereldoorlog was voor onderzeeërs simpel: verbreek de convooi-routes van de Japanners en bestook zoveel mogelijk Japanse oorlogsbodems.
In iedere historische simulatie speelt de bevoorrading van troepen een grote rol. Er zijn talloze voorbeelden van veld- of zeeslagen, die geen succesvol einde kenden, omdat men te weinig voorraad had en de bevoorradingsroutes slecht beschermd waren. Zo verloor Napoleon de slag om Rusland, Hannibal de slag om Zuid-Europa, Hitler de slag bij Allamein en de Amerikanen de oorlog in Vietnam.
Napoleon had zich verkeken op de inmense afstanden van Frankrijk naar Rusland en vooral het verlies van veel transporten door zware winterstormen en aanvallen van partizanen. Hannibal verloor veel goederen, die op zee werden buitgemaakt. Hitler ging ook ten onder omdat de Britten de Middellandse Zee beheersten en Amerika bleef in de jungle-modder van Vietnam steken en moest soms waardevolle helicopters inzetten om de goederen op tijd bij de troepen te krijgen.
Grote veld- en zeeslagen vallen of staan bij het succesvol transporteren van proviand en goederen.
De Amerikaanse onderzeeërs concentreerden zich dan ook op konvooien van meerdere, vijandelijke schepen en hielpen maar zijdelings bij bijvoorbeeld reddingsakties van vliegeniers of het aan land brengen van geheime agenten en commando's.
Om de principes van de onderzeeërtaktieken gedurende de 2e Wereldoorlog te kunnen begrijpen, moet je eerst de mogelijkheden en de beperkingen van onderzeeërs leren inzien.

Onderzeeboten waren eigenlijk oppervlakteschepen, die incidenteel en voor een korte periode onder water konden varen. Automatisch bracht dit een forse beperking van snelheid en wendbaarheid met zich mee.
Voor de periode van ontwikkeling in nucleaire voortstuwing gebruikten alle onderzeeboten lucht van buiten het schip om de motoren te laten draaien. De accu's moesten dan ook na een operatie van enkele uren onder water aan de oppervlakte worden opgeladen.
De gebruiksduur van accu's was afhankelijk van de ladingstoestand direct voor het duiken en de snelheid van het schip onder water. Bij hogere snelheden waren de accu's binnen enkele uren leeg.
Het verblijf onder water werd eveneens beperkt door de hoeveelheid zuurstof aan boord. Al snel veranderde zuurstof, ingeademd door de bemanning, in kooldioxide. Als het kooldioxidegehalte te hoog werd, moest de onderzeeër opkomen en de lucht aan de oppervlakte verversen.
De meeste Amerikaanse onderzeeboten uit de Tweede Wereldoorlog waren zogenaamde vlootschepen. Ze konden met de grotere schepen opstomen en kregen ook beveiligingstaken binnen de vloot. Uiteindelijk waren ze oorspronkelijk ook bedoeld als directe ondersteuning van de hoofdvloot: ze voeren als verkenners voor de vliegdekschepen, kruisers en jagers uit.
Ze hadden als opdracht vijandelijke schepen op te sporen en de positie van deze schepen door te geven aan de hoofdvloot.
Deze verkenningspositie werd wat gewijzigd na de aanval op Pearl Harbor in december 1941. Vanaf dit moment vielen de onderzeeërs onder het directe bevel van de opperbevelhebber van de Stille Zuidzeevloot: CINCPAC. (CINCPAC is de militaire afkorting voor Commander in chief Pacific.)
Voor de Tweede Wereldoorlog was het ondenkbaar dat de VS ooit een totale duikbootoorlog zou voeren, maar na de lafhartige aanval op Pearl Harbor dacht men daar al snel anders over. Vanaf dat moment werden dit soort ''gentlemen'' principes letterlijk overboord gegooid en gingen

de onderzeeërs alleen op jacht. Men kreeg nu de taak om alle Japanse zeeverkeer stil te leggen.
Behalve aan opdrachten waren alle onderzeeboten ook onderhevig aan doctrines (dit is een duur woord voor regels), die door het CINCPAC werden voorgeschreven. Voor spelend Nederland zijn alleen de aanvalsdoctrines belangrijk en moeten dan ook als zodanig worden uitgevoerd.
Aanvallen werden in drie fasen uitgevoerd:
1. De contactfase
2. De benaderingsfase
3. De aanvalsfase
Zodra een onderzeeër een schip ontdekte, probeerde men eerst de identiteit van het schip te bepalen. Meestal kon men dit aan het geluid van de motoren afleiden.
Anders kon men van een afstand de contouren van het schip herkennen. Later zou men van deze standaard procedure ook gebruik gaan maken. Men liet bijvoorbeeld passagiersschepen ombouwen tot dodelijke jagers. Deze werden dan door vijandelijke schepen nonchalant benaderd en sloegen vervolgens dodelijk toe.
Aan het begin van de Tweede Wereldoorlog was dit nog geen probleem van de onderzeeërs.
Had men dus geconstateerd dat het schip vijandelijk was, dan dook de onderzeeër en probeerde men het schip zo dicht mogelijk te benaderen. Soms sloop men zelfs tussen twee schepen in en torpedeerde beide schepen met torpedo's vanuit de boeg en de steven. Een soortgelijke actie kun je in de eerste opdracht van de historische reizen in UP PERISCOPE! nabootsen.
De verschillende fases lopen natuurlijk in elkaar over en kunnen door wijzigingen van bijvoorbeeld de koers van een vijandelijk schip beïnvloed worden. De bemanning van een onderzeeboot moest dus tijdens een aanval altijd klaar staan om zich snel aan de wisselende omstandigheden aan te passen.
De drie fasen zullen we in een van de komende aanvullingen uitgebreid bespreken.
In de Tweede Wereldoorlog kende men twee aanvalsbegrippen: de periscoopaanval en de oppervlakte-aanval. Vaak werd de aanvalstaktiek bepaald door dag en nacht. De periscoopaanval was vaak minder accuraat dan een oppervlakte-aanval en in het donker kon men dus rustig boven water, schepen dicht benaderen, om vervolgens een doeltreffende aanval in te zetten. Beide aanvalsmogelijkheden kun je in UP PERISCOPE! beoefenen.

Om echter een duidelijk beeld te kunnen vormen van de mogelijkheden van een duikboot tijdens zo'n aanval moeten we eerst ingaan op de eigenschappen van de onderzeeër.

Eigenschappen van een onderzeeboot

Een boot uit de Tweede Wereldoorlog van het vloottype was een klein en wendbaar oppervlakteschip, dat in staat was gedurende een beperkte periode onder het zeeoppervlak te opereren. Zo'n boot had een afmeting van 90 meter lang en was maximaal acht-en-een halve meter breed met een waterverplaatsing van gemiddeld 1500 ton. De schepen waren uitgerust met vier 1600 pk dieselmotoren. Elke motor dreef een gelijkstroomgenerator aan, die in staat was een vermogen van 110 kW en een spanning van 415 V te leveren. De generatoren konden gekoppeld worden aan de hoofdmotoren, welke de schroeven aandreven, of ze konden worden aangesloten op de accu's om deze op te laden. De hoofdmotoren waren gekoppeld aan de schroefassen door middel van een vertragingsbak. De dieselmotoren konden niet direct met de schroefassen gekoppeld worden; alleen de hoofdmotoren dreven de schroeven aan.

Elke onderzeeër had twee oplaadbare (loodzuur) accu's met elk 126 cellen en een nominaal voltage van 250 V. De capaciteit van de onderzeeër-accu werd - net als bij een autoaccu - gemeten door de bepaling van het soortelijk gewicht van het accuzuur. Een ge-

heel opgeladen accu had een soortelijk gewicht van 1.250 en kon een uur lang 5320 Amp. leveren. De ontladingssnelheid werd uitgedrukt in uren; een uursnelheid van zes betekende dat een volledig opgeladen accu deze ontladingssnelheid zes uur lang kon onderhouden. Na die periode was de accu nog niet uitgeput, maar moest de stroomlevering gereduceerd worden.
De volgende tabel vat het uithoudingsvermogen van een volledig opgeladen accu onder water samen:

Snelheid: (in knopen)	Tijd: (in uren)	Afstand: (in mijlen)
2.1	48	101
3.1	24	74
4.9	10	49
5.9	6	35
6.8	3	20
8.0	1	8
9.0	0.5	4.5

Onder water was de wendbaarheid van een vlootonderzeeër sterk beperkt. De romp was niet ontworpen voor optimale onderwateroperaties, zoals bij moderne atoomonderzeeërs. Het wenden en versnellen verliep veel trager dan aan de oppervlakte. De tactische diameter was 467 yards, maar het schip draaide langzaam. Bij een snelheid van 4 knopen wendde het 0.45° per seconde. De draaisnelheid nam af bij hogere snelheid van de onderzeeër en bedroeg ongeveer 1.0°/sec bij een snelheid van 8 knopen. De wendbaarheidseigenschappen onder water zijn heel belangrijk bij het benaderen van een doel.

UITRUSTING

Informatie over het doelwit wordt verzameld door 'sensoren'. Hiertoe behoren de visuele sensoren, zoals de periscopen en de electronische sensoren, zoals radar en sonar. Ze worden ingezet bij de initiële opsporing van doelen en voor het verzamelen van gegevens tijdens de benaderings- en aanvalsfase. Deze gegevens worden gebruikt voor het vaststellen van de positie, koers en snelheid van het doelwit en voor het richten van de af te vuren torpedo's. De positie van een doelwit wordt aangegeven door zijn afstand en richting. De afstand is simpelweg de horizontale afstand tussen onderzeeër en doelwit. De richting is een positie op de omtrek van een cirkel, die de onderzeeër als middelpunt heeft.
Een cirkel omvat 360° en de richting van het doelwit is gewoon het aantal graden met de klok mee gemeten, ten opzichte van een vast referentiepunt op die cirkel. Gebruikt men het 'ware Noorden' als referentiepunt (en niet het Magnetische Noorden) dan wordt de richting de 'ware richting' genoemd. Men spreekt van een 'relatieve richting', indien de boeg van de onderzeeër als referentiepunt wordt gebruikt. Bij een benadering en aanval wordt, indien enigszins mogelijk, altijd de 'ware richting' gebruikt.
Als zowel afstand als richting van het doel zeer nauwkeurig gemeten zijn, is de positie van het doel precies bekend en kan men het beschouwen als een punt op een cirkel met de onderzeeër als middelpunt en een straal, die gelijk is aan de afstand tussen onderzeeër en doelwit.

PERISCOPEN.

De vlootonderzeeërs uit WO II waren uitgerust met twee periscopen. De ene werd de zoekperiscoop genoemd, omdat hij een langere tubus en een hogere lichtsterkte had. De andere werd de aanvalsperiscoop genoemd, had een kleinere diameter en werd dus minder snel ontdekt. Met de zoekperiscoop konden doelwitten op grotere afstanden gemakkelijker worden opgespoord, omdat deze een hogere lichtsterkte had. Beide periscopen waren monoculair, d.w.z. dat ze maar één kijker hadden, in tegenstelling tot een verrekijker.
Beide periscopen waren voorzien van een grote (6.0 x) en een kleine (1.5 x) vergroting. Degene, die de periscopen bediende, kon gemakkelijk tussen kleine en grote vergroting

heen en weer schakelen.
De relatieve richting van het doelwit kon men direct aflezen op een schaalverdeling op de tubus van het periscoop. De aflezing werd tevens electronisch doorgegeven aan de afvuurcontrole apparatuur, waar deze gegevens gecombineerd werden met de gegevens over de koers van de onderzeeër, teneinde de 'ware richting' te berekenen. Wanneer de kruisdraden van de periscoop gericht waren op het doelwit, kon men de "ware richting" aflezen op meters in de commandotoren of in het vuurleidingscentrum.
De afstand tot het doel kon ook via het periscoop bepaald worden, maar de meetresultaten waren minder nauwkeurig dan de bepaling van de richting.
Een methode voor het bepalen van de afstand werd aangeduid met 'telemetering' en kon met elke periscoop worden uitgevoerd. Een andere methode maakte gebruik van een stadimeter, die in de aanvalsperiscoop was ingebouwd.

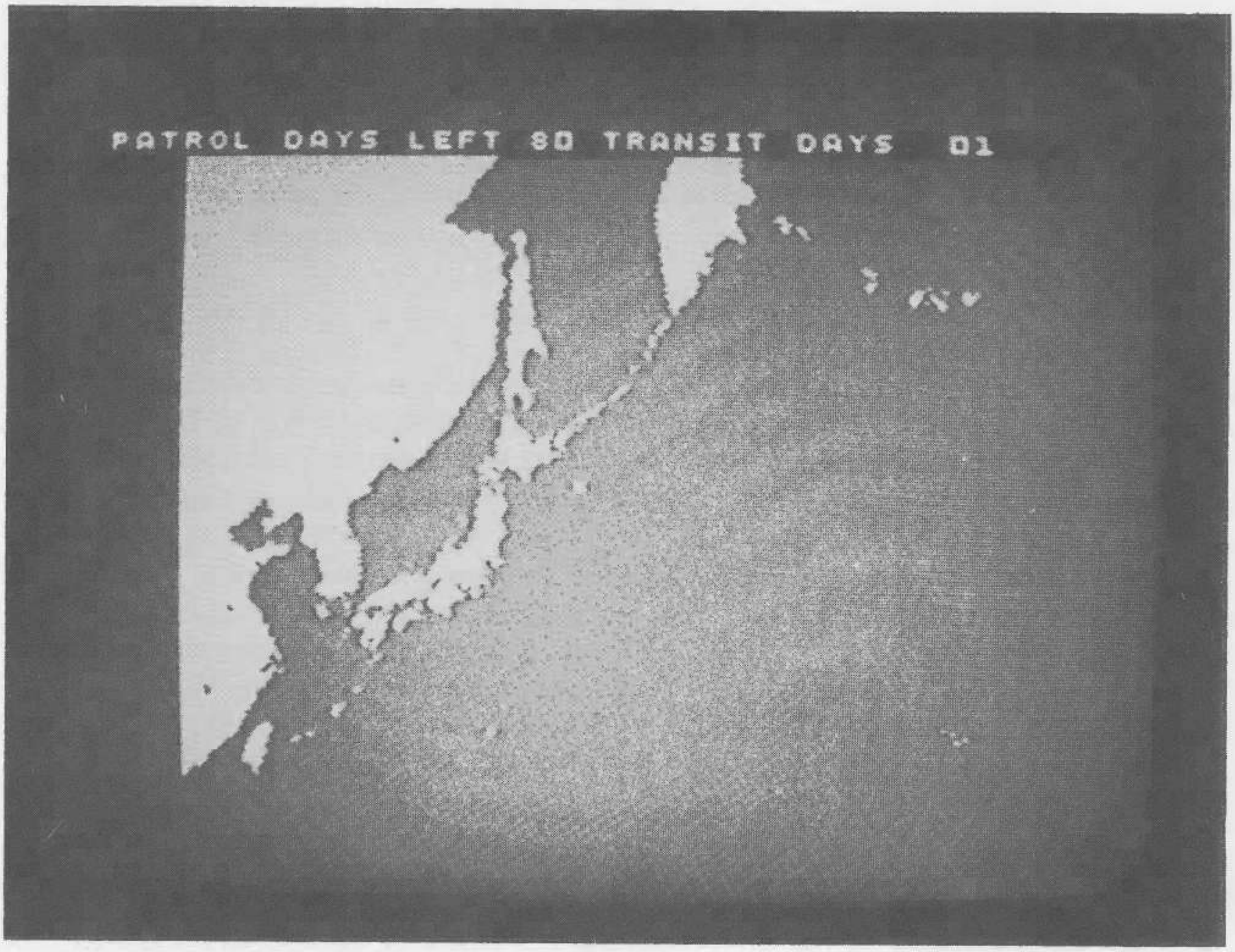
DOELPOSITIE ZENDER.

Uitkijkposten aan boord van Amerikaanse marineschepen en onderzeeërs gebruikten (en gebruiken nog steeds) standaard 7 x 50-verrekijkers voor visuele opsporing. Deze zeer goede instrumenten zijn uitstekend geschikt voor de opsporing van doelen in eerste instantie. Echter, indien de onderzeeërcommandant een doel vanaf het zeeoppervlak wilde benaderen en aanvallen, kon hij geen gebruik maken van een verrekijker om de afstand tot het doel te bepalen. Aan het begin van de oorlog werd aan boord van de onderzeeërs een toestel geïnstalleerd, dat bekend stond als 'target-bearing transmitter', TBT, (doelpositie zender). Dit toestel beschikte over een speciale verrekijker, waarvan de lenzen voorzien waren van kruisdraden, die gebruikt werden om op het doel te richten. Deze TBT kon zeer nauwkeurig informatie over de positie van het doel electronisch doorgeven aan het afvuurcontrole systeem, op dezelfde wijze als bij de periscoop. De TBT was een betrekkelijk eenvoudige toevoeging, maar betekende een enorme steun bij het uitvoeren van een aanval vanaf het zeeoppervlak.

RADAR.

Tegenwoordig vinden we radar heel gewoon en wordt deze gebruikt bij de luchtverkeersleiding en de snelheidscontrole op auto's door opsporings-ambtenaren. Echter in 1942 was radar nog gloednieuw en was het een zeer goed bewaard geheim. Japanse escorte-vaartuigen maakten pas later in de oorlog gebruik van radar, maar de Amerikaanse onderzeeërs hadden al in 1942 een primitief model aan boord, dat bekend stond als SD-radar. Het was ontworpen om vliegtuigen op te sporen, maar was niet bijzonder efficiënt bij de opsporing van vijandelijke doelen. In de zomer van 1942 werd, zo snel als de fabricage dat toeliet, een nieuw model - de SJ - aan boord van de onderzeeërs geïnstalleerd. Het was speciaal ontworpen om schepen op te sporen en betekende tactisch een grote vooruitgang. Het gaf dag en nacht en onder alle weersomstandigheden nauwkeurige informatie over de afstand, maar minder precieze gegevens over richting. De aanvankelijke signalering van schepen vond plaats op een afstand van ruwweg 5 tot 10 mijl, soms op nog grotere afstanden.
In 1943 en gedurende een groot deel van 1944 was de voornaamste beperking van dit model, dat het alleen gebruikt kon worden als het schip aan het zeeoppervlak voer.
Later kwam daar nog een beperking bij: de Japanners waren n.l. soms in staat de uitgezonden radarsignalen op te vangen en daardoor verdacht op de aanwezigheid van een onderzeeër.

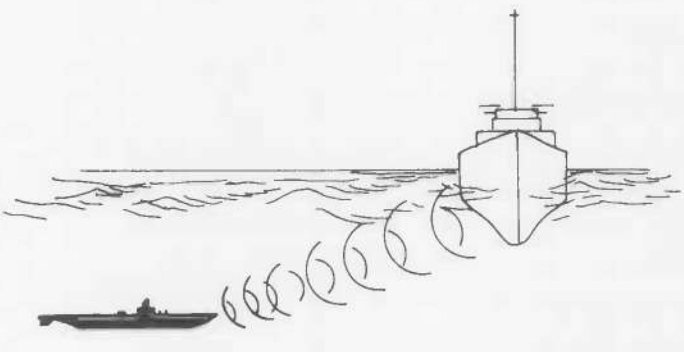
In de volgende aanvulling meer.


PATROL DAYS LEFT 80 TRANSIT DAYS 01

SONAR

Sonar staat voor 'sound navigation and ranging' (navigatie en richtingsbepaling met geluidsgolven). De sonar was de enige sensor die beschikbaar was, als het schip beneden periscoopdiepte voer. Er zijn twee basismanieren om met sonar te opereren: een actieve en een passieve.

Bij de actieve methode, die echo-afstandsbepaling genoemd wordt, zendt de sonarinstallatie een puls geluidsenergie van hoge frequentie uit en luistert men naar de echo. Dat wil zeggen, naar het door het doel teruggekaatste geluid, laat zien. Door het tijdsinterval te meten, dat een geluidssignaal nodig heeft om zich van de onderzeeër naar het doel en weer terug voort te planten, kan de sonarinstallatie de afstand tot het doel berekenen. Tevens kan dit instrument vrij nauwkeurig de positie van het doel bepalen.



In WO II had de actieve sonar-methode twee nadelen: (1) deze kon door een vijandelijk schip ontdekt worden, waardoor het gewaarschuwd was voor de aanwezigheid van een onderzeeër en (2) in de regel was deze niet effectief over grotere afstand. Zelden kon een echo worden opgevangen van een doelwit dat 2 tot 3 duizend meter verwijderd was. Zo de actieve sonarmethode überhaupt al werd gebruikt, pasten de meeste duikbootcommandanten haar alleen toe, als een laatste controle op de doelafstand tijdens een periscoopaanval.

Bij de passieve methode wordt de sonarinstallatie gebruikt om naar verschillende geluiden onder water te luisteren. Degenen, die het apparaat bedienden, waren getraind in het herkennen van scheepsgeluiden, in het onderscheiden van geluiden van vissen, het weer en diepzeevegetatie.

Door de hydrofoon in verschillende richtingen te richten kan de sonarspecialist nauwkeurig de ligging van het doel vaststellen. Door te luisteren naar de geluiden van een doel is een bekwame operateur in staat het scheepstype vast te stellen, haar snelheid te bepalen en veranderingen in koers en snelheid te bespeuren.

De afvuurcontrole apparatuur

De afvuurcontrole gegevens omvatten: de bepaling van de positie, de koers en de afstand tot het doel en de koersberekening van de te lanceren torpedo's om het doel te raken. Onder de term "afvuurcontrole apparatuur" valt zowel de met de hand bediende als de electronische apparatuur, die gebruikt wordt om de onderlinge positie van doelwit en onderzeeër te plotten en om de gegevens over de posities van het doel, welke gebaseerd waren op vermoedelijke koers en snelheid daarvan, bij te stellen om zo de exacte koers van de torpedo's te kunnen berekenen.

De MARK 4 torpedo datacomputer vormde het belangrijkste onderdeel van de afvuurcontrole-apparatuur. In vergelijking met de huidige digitale apparatuur was het een hele eenvoudige analoogcomputer, maar in zijn tijd was het een kunstwerk, een uitgekiend apparaat. Het liet continu de positie van het doel zien en kon zonodig worden bijgesteld om de afvuurcontrole gegevens te verbeteren, bij te werken of om een nieuwe situatie te plotten zodra een koers- of snelheidswijziging van het doel was opgetreden.

De TDC berekende eveneens de koers, die de torpedo's moesten volgen om de koerslijn van het doel te snijden, waarbij rekening werd gehouden met de eigenschappen van de te lanceren torpedo's en gaf een gyrohoek door aan de torpedokamers, waar deze werd ingesteld op het gyrokompas van de torpedo's.

Na de lancering ging de torpedo direct over op de van te voren ingestelde koers en bewoog zich rechtlijnig voort, waarbij de snel-draaiende gyroscoop als referentie richting

werd gebruikt.
Gewoonlijk deden er twee officieren dienst op de TDC. De ene was verantwoordelijk voor het toevoegen van informatie over het doel en het analyseren van de juistheid van de afvuurgegevens; de andere was verantwoordelijk voor het bijstellen, zodat de parameters correct waren ingesteld en de torpedo's op ieder moment konden worden afgevuurd. Het afvuurpaneel van de torpedo's was eveneens een onderdeel van het afvuurcontrole systeem en bevond zich in de commandotoren. De gekozen torpedobuis werd afgevuurd door middel van een electrisch signaal, dat uitgezonden werd door het afvuurpaneel.
Voor de lancering van torpedo's uit een lanceerbuis werd samengeperste lucht gebruikt. Op het moment, dat de torpedo de lanceerbuis verliet, schoot een pal op de torpedo los, waarop deze zich in beweging zette.

Vizierlijndiagrammen en terminologie
De tactische situatie tussen een onderzeeër en zijn doel kan men het beste weergeven op een vizierlijn-diagram. Op een stuk papier wordt een verticale lijn getrokken en aan beide uiteinden worden pijlen getekend die de koers en snelheid van onderzeeër en zijn doel voorstellen. Marine officieren gebruikten vizierlijndiagrammen in de regel om een tactische situatie te analyseren en verwierven daarin grote vaardigheid. In feite konden de meeste officieren zich een realistisch beeld vormen uit zo'n diagram en maakten razendsnel berekeningen en benaderingen. Tekening 2 laat een vizierlijn-diagram zien.

De taakverdeling op een onderzeeër tijdens de aanval
De bemanning van een onderzeeër was verdeeld in drie groepen, die wachtsecties werden genoemd. Elke sectie bevatte alle manschappen, die nodig waren om het schip onder normale vaaromstandigheden te laten opereren, zowel boven als onder water. Een sectie had gewoonlijk vier uur wacht en was daarna acht uur vrij van dienst, terwijl andere secties wacht hadden.
Een officier werd aangewezen als dienstdoend officier en bevond zich op de brug als het schip boven water was en in de commandotoren als het schip onder water was. De dienstdoende officier gaf orders t.a.v. de koers en snelheid en regelde de diensten van al het personeel dat dienst had. De bemanning van een wacht deed dienst aan de apparatuur in de verschillende compartimenten en bij het uitvoeren van speciale taken, zoals op uitkijk staan.
Wanneer er een doelwit werd gesignaleerd en de benadering en aanval een aanvang namen, werd de hele bemanning bevolen naar hun actiepost of naar het algemene verblijf te gaan. Op de actieposten had ieder bemanningslid een taak; enkele leden werden daar geplaatst waar hun speciale vaardigheden het hardst nodig waren.
De commandant was tevens benaderingsofficier. Hij moest ervoor zorgen, dat het schip in de gewenste aanvalspositie werd gebracht en was verantwoordelijk voor ieder facet van de aanval. Ander personeel was ingedeeld bij de afvuurcontrole afdeling. Een organisatie, die verantwoordelijk was voor het opsporen van doelen en het oplossen van afvuurcontrolevraagstukken. Met andere woorden: voor de identificatie van het doel, haar koers, snelheid en afstand, met adviseren van de benaderingsofficier over de beste handelswijze en de bediening van de afvuurcontrole apparatuur.
De afvuurcontrolecoördinator, veelal de plaatsvervangend commandant, was de officier, die de leiding had over de andere leden van de afvuurcontrole-afdeling. Hij coördineerde de pogingen om de afvuurcontrolevraagstukken op te lossen en assisteerde in het algemeen de commandant. Hij moest de benaderingsofficier inlichten, zodra hij de juiste informatie had over koers, snelheid en afstand van het doelwit. Tevens moest hij waarschuwen als het doelwit binnen het bereik van de wapens kwam, d.w.z. als de afstand die de torpedo moest afleggen om het doel te raken kleiner was dan de maximale actieradius van de torpedo.

Classificatie fase
De classificatie fase is meestal de kortste pe-

riode van een benadering en aanval. Deze vangt aan op het moment dat een doelwit gesignaleerd wordt en eindigt wanneer is vastgesteld welke koers het doelwit vaart.
De koers van het doelwit is belangrijk, omdat de onderzeeër het doelwit moet volgen om in de juiste positie te komen voor het afvuren van de torpedo's. Als het doelwit goed zichtbaar is, kan men door een simpele waarneming vaststellen, welke koerslijn het doel volgt. Vaak is het doel te ver weg om het scherp waar te nemen of is het zicht slecht door slechte weersomstandigheden. Ook 's nachts is het erg moeilijk om visueel de bewegingen van het doelwit vast te stellen. In deze gevallen is het het gemakkelijkst om een "point the target" uit te voeren, d.w.z. het schip recht op het doel af te laten koersen.
Elke verandering in de ware richting van het doel geeft nauwkeurige aanwijzingen over de koerslijn van het doel. De verandering in ware richting wordt richtingsdrift genoemd. (tek.3). Indien er geen richtingsdrift is, of als het doel een constante richting blijft houden, zegt men dat de onderzeeër en het doel op aanvaringskoers varen; d.w.z. dat wanneer noch het schip noch het doel van koers veranderen een aanvaring onvermijdelijk zal zijn.
Als de onderzeeër niet gericht is op het doel, kan de ware voortbewegingsrichting van het doel tegengesteld zijn aan de schijnbare voortbeweging, omdat de "snelheid-dwars-op-devizierlijn" van je eigen schip (afgekort: Soalos = Speed own ship across line of Sight) groter kan zijn dan "de-snelheid-dwars-opde-vizierlijn" van je doel (afgekort: Stalos = Speed target across line of sight).

De benaderingsfase

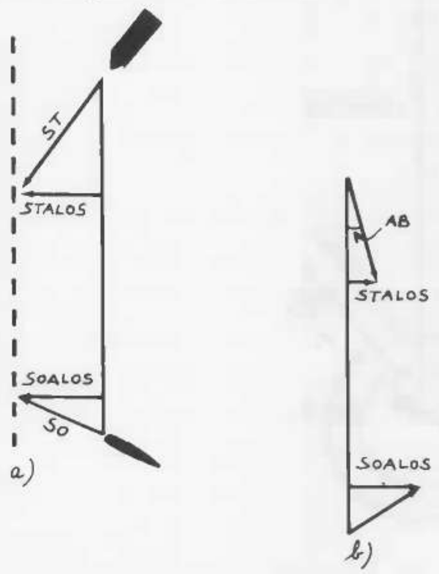
Zodra de voortbewegingsrichting van het doel is vastgesteld, begint de benaderingsfase. Het einddoel van deze fase is het doelwit te benaderen op een afstand waarop de torpedo's effectief kunnen worden ingezet, terwijl de onderzeeër onopgemerkt blijft. Voor een benadering onder water geldt de vuistregel, dat je het doel volgt onder een voorgeefhoek, die tweemaal de boeghoek is (zie tekening 4) tot een maximum van 70° (Neem je een voorgeefhoek groter dan 70°, dan koers je in wezen ongeveer parallel met het doel en kun je haar koerslijn niet snijden).
Er zullen zich situaties voordoen, waarbij de afstand tot het doel en de boeghoek zo groot zijn, dat je niet in staat bent de koerslijn van het doel te naderen zonder verhoging van je snelheid. In deze gevallen zijn er twee mogelijkheden: (1) aan de oppervlakte komen en een "end around" proberen, of (2) met hogere onderwatersnelheid te trachten de koerslijn van het doel te snijden. Beide hebben voordelen en beperkingen.
Een "end around"-manoeuvre boven water heeft duidelijke voordelen, omdat hierbij de accu's niet uitgeput raken en omdat deze je in een positie brengt schuin voor het doel, waar je een optimale lanceerpositie kunt innemen.
Nog een voordeel is dat je het doelwit bij goede weersgesteldheid visueel en op de Radar kunt volgen, zodat je nauwkeurige gegevens over koers, snelheid en afstand van het doel krijgt.
Het grootste nadeel van een benadering boven water is het grote risico om vanuit de lucht of door een escortevaartuig ontdekt te worden.
In de Tweede Wereldoorlog werd deze tactiek 's nachts heel veel gebruikt door onderzeeërkapiteins. Benaderingen aan het zeeoppervlak zijn overdag veel gewaagder, vooral wanneer het doelwit zwaar geëscorteerd wordt of de mogelijkheid bestaat, dat het vanuit de lucht wordt gedekt. (Tot in de laatste maanden van de oorlog werden bijna alle duikbootpatrouilles uitgevoerd in wateren die onder controle van de vijand stonden.)
Het uitvoeren van een benadering onder water is de meest klassieke methode. In vele opzichten is het ook de moeilijkste methode, door de grote beperkingen in snelheid en wendbaarheid onder water. Bij hoge snelheid onder water opereren put de accu's zeer snel uit en dat betekent dat je minder flexibel bent wanneer je een aanval met

dieptebommen moet ontwijken. Ook ontstaat er bij opereren op periscoopdiepte bij kalme zee en bij een snelheid van 3 tot 4 knopen een ''hanestaart'' achter het periscoop, die heel gemakkelijk ontdekt kan worden. Je kunt met hogere snelheid op periscoopdiepte opereren als de zee wat ruwer is; een goede vuistregel is: 2 knopen plus de windkracht; bijvoorbeeld bij windkracht 4 kun je op periscoopdiepte opereren met een snelheid van 6 knopen, zonder dat de hanestaart zich van de schuimkoppen onderscheidt.

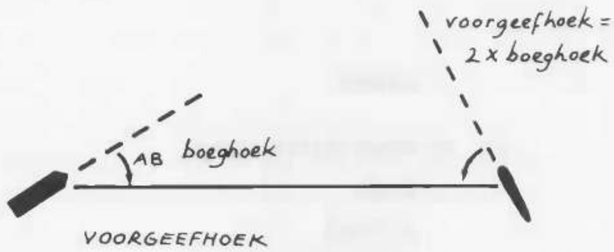
Tijdens de ontwikkeling van de benaderingsfase moet de kapitein constant berekenen hoe ver hij van de gewenste lanceerpositie verwijderd is en becijferen of hij in staat is deze positie in te nemen voordat het doelwit daar voorbij is. Een uitstekende aanwijzing voor een goed verloop van de benadering is de mate waarin de huidige positie van het doel afwijkt van zijn oorspronkelijke positie. Een veel gestelde vraag tijdens een benadering onder water is: ''hoeveel (graden) ware richting heb ik verloren?''.

Nog een vuistregel is, dat indien je niet binnen lanceerafstand bent tegen de tijd dat de relatieve richting 60° is veranderd, je het doelwit waarschijnlijk niet zult verschalken. Dergelijke gevallen duidt men aan met 'TGB' (het doelwit is ontkomen). Als dit gebeurt, zijn je enige alternatieven: (1) het doelwit voorbij laten gaan en hopen dat een andere onderzeeër het signaleert en meer succes heeft; (2) hopen dat het doel van koers verandert in jouw richting; (3) aan de oppervlakte komen en een ''end around'' proberen. Heel vaak lieten commandanten in WO II als een konvooi of één enkel doel overdag opgespoord was en geen goede lanceerpositie bereikt kon worden het doelwit passeren, om dan in het donker boven water te komen, het doelwit in te halen en hetzij een nachtaanval aan zeeoppervlak uit te voeren, hetzij tot zonsopgang te wachten op periscoopdiepte.

Vroeg in de benaderingsfase moet de benaderingsofficier besluiten hoeveel torpedo's hij wil lanceren, welke lanceerbuizen hij wil gebruiken en op welke diepte hij de torpedo's wil laten voortbewegen. Hij dient ook noodplannen te ontwerpen voor het geval dat de situatie zich wijzigt. Idealiter zullen alle tien lanceerbuizen - zes voor en vier achter - geladen worden met torpedo's die gereed zijn om gelanceerd te worden. Natuurlijk zal hij in een laat stadium van de patrouille niet langer over voldoende torpedo's beschikken om alle lanceerbuizen te laden. Elke buis, die mogelijk gebruikt gaat worden, moet onder water gezet worden en de druk daarin moet gelijk aan de waterdruk gemaakt worden.



BEARING DRIFT AND STEADY BEARING



Richtingsdrift en stabiele richting.

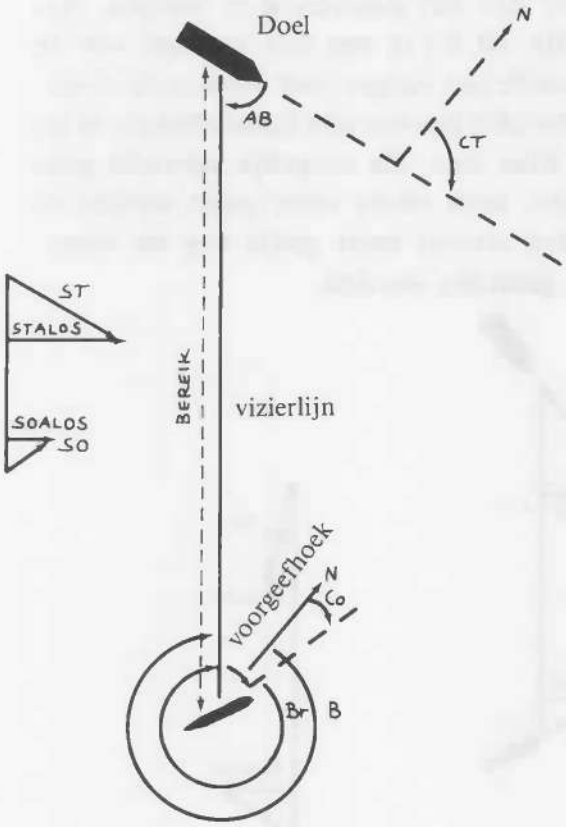
a.) geen drift in richting

Een vizierlijndiagram, dat een ''drift in richting'' toont, die gelijk is aan nul, omdat Stalos-Soalos. Een situatie met een stabiele richting. Indien geen van beide schepen van koers of snelheid veranderen, zullen zij in aanvaring komen.

b.) richtingsdrift naar links.

Een vizierlijndiagram, dat een doel met boeghoek naar stuurboord, maar een ''drift in richting'' naar links in beeld brengt. Soalos is groter dan Stalos.

Voorgeefhoek.



afstand

60 32 Vizier-(LOS)diagram
Doel
Afstand
Vizierlijn
Voorgeefhoek

Symbool:	Naam:	Definitie:
Ab	koers van	De hoek tussen hoofdas van doelwit en vizierlijn. Deze wordt gemeten tussen bak- en stuurboordboeg en vizierlijn (LOS) en kan nooit groter zijn dan 180°.
B	ware richting van doelwit	De hoek, met de klok mee gemeten, tussen ware Noorden en vizierlijn.
Br	relatieve richting van doel	De hoek, met de klok mee gemeten, tussen de boeg van de onderzeeër en de vizierlijn.
Co	Koers eigen schip	De hoek, met de klok mee gemeten, tussen het ware Noorden en de boeg van de onderzeeër.
Ct	koers van doel	De hoek, met de klok mee gemeten, tussen het ware Noorden en de boeg van het doelwit.
R	Afstand tot doel	De horizontale afstand van de onderzeeër tot het doel. Wordt gewoonlijk in yards gemeten, soms echter ook in zeemijlen.
St	snelheid van doel	Snelheid van doelwit, in knopen.
Stalos	Snelheid van doel dwars op de vizier-lijn	De component van de snelheid van het doel die loodrecht op de vizierlijn staat.
Soalos	Eigen snel-heid dwars op de vizier-lijn	De component van de snelheid van de onderzeeër die loodrecht op de vizier-lijn staat.

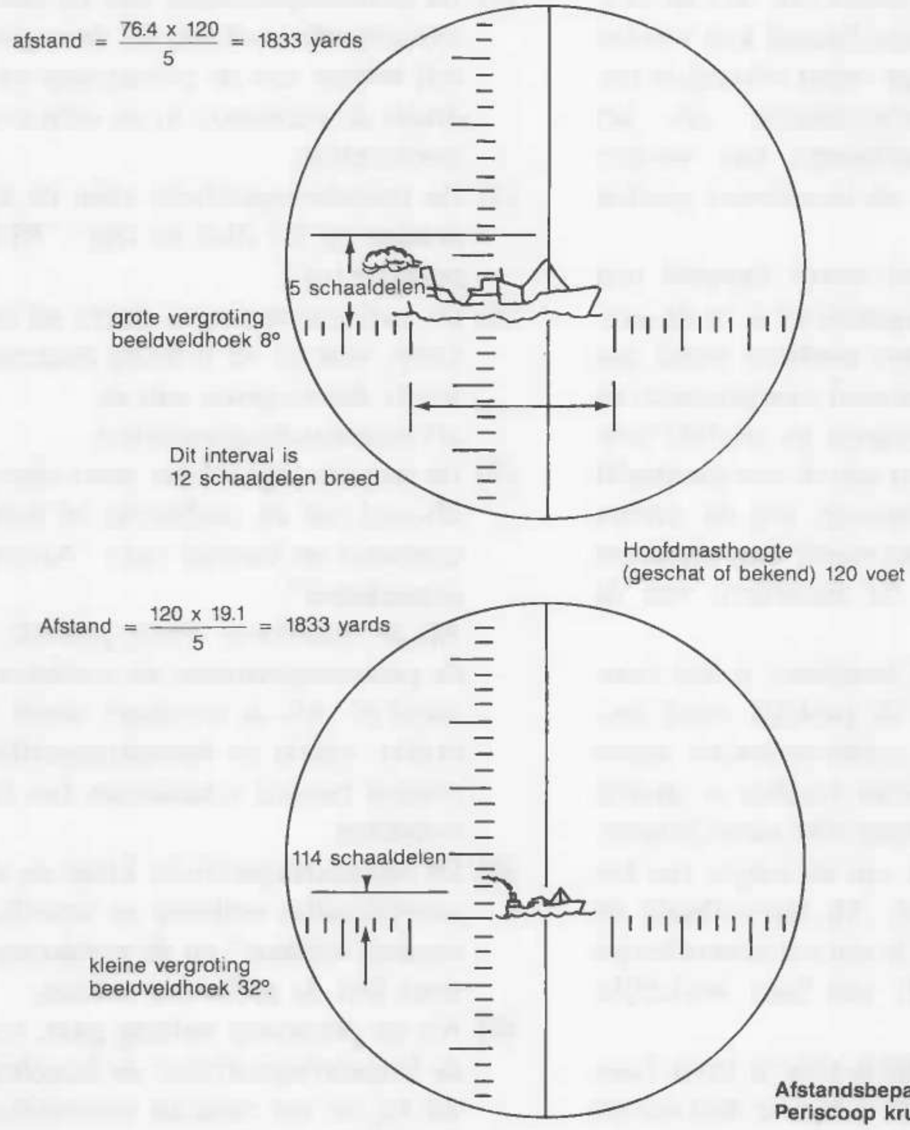
De buiten- of voordeuren van de aangewezen lanceerbuizen moeten geopend worden voordat de lanceerpositie is bereikt; liefst nog voordat de aanvalsfase is aangebroken.

OPSPORING VAN DOELWIT(TEN)

Tijdens de benaderingsfase is het doelwit opgespoord en er zijn gegevens gebruikt om de koers, snelheid en afstand ervan vast te stellen.

Deze vormen de nauwkeurige afvuurcontrole gegevens. Bij gebruik van Radar kunnen zeer exacte gegevens verkregen worden. Met het periscoop is dit probleem veel ingewikkelder. Het gebruik van een periscoop is een kunst. De beste kapiteins vergaren daarmee in ongeveer 6 tot 8 seconden een zeer grote hoeveelheid informatie. Uit elke periscoopobservatie moeten tenminste drie gegevens aan de afvuurcontrole afdeling worden doorgegeven: ware richting, afstand en boeghoek. Het meten van een nauwkeurige richting is eenvoudig als de kruisdraden op de juiste wijze op het doelwit gericht worden. Het meten van de afstand en het bepalen van de boeghoek is wat moeilijker.

De boeghoek stelt de benaderingsofficier vast op grond van zijn jarenlange ervaring. De afstand wordt met behulp van een telemeter of een stadimeter bepaald.



Afstandsbepaling met de telemeter.
Periscoop kruisdraden.

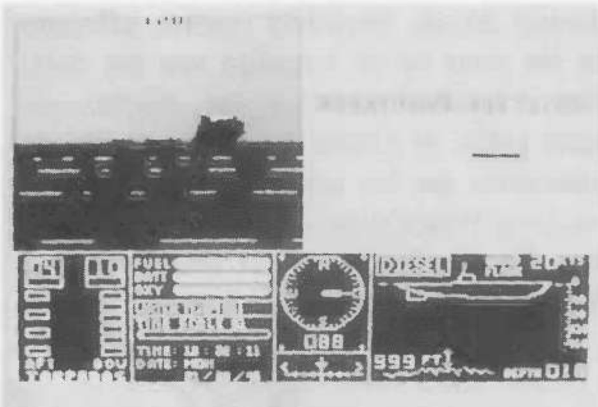
In fig. 1 staan de kruisdraden van de periscoop afgebeeld. De telemeterafstand wordt verkregen door het aantal schaaldelen langs de verticale kruisdraad te tellen, die het doelwit bedekken. Om de afstand te kunnen berekenen, moet de hoogte van de hoofdmast van het doel bekend zijn. De afstand wordt dan met behulp van de volgende formule berekend: hor. afst. = (76.4 x de hoogte van het doel) / (aantal schaaldelen van de verticale kruisdraad). Uit bovenstaande formule blijkt, dat wordt aangenomen dat de periscoop op de grote vergroting staat. Als de waarneming met de kleine vergroting was gedaan, neem je 19.1 in plaats van 76.4.
De meeste marinemensen gebruiken in de praktijk 80 en 20 in plaats van 76.4 en 19.1. Als het doelwit geïdentificeerd kan worden is de hoofdmasthoogte veelal bekend uit militaire inlichtingsdocumentatie. Als het doelwit niet geïdentificeerd kan worden moet de hoogte van de hoofdmast geschat worden.
De Stadimeterafstand wordt bepaald met een stadimeter, die ingebouwd is in de aanvalsperiscoop. Bij deze methode wordt een gesplitst beeld van het doel waargenomen en beide beeldhelften kunnen zo versteld worden, dat de bovenkant van de ene beeldhelft op de waterlijn samenvalt met de andere beeldhelft. De afstand wordt dan afgelezen op een wijzer aan de onderkant van de kijker.
Het schatten van de boeghoek is een vaardigheid, die men in de praktijk moet ontwikkelen. Sommige commandanten waren er erg goed in, anderen hadden er moeite mee. Er zijn enkele practische aanwijzingen, zoals kijken hoeveel van de lengte van het doel je werkelijk ziet. Als bijvoorbeeld de boeghoek 30° is, zul je een schijnbare lengte zien, die de helft is van haar werkelijke lengte.
Een ander hulpmiddel is erop te letten hoeveel van het voorste of achterste deel van de bovenbouw zichtbaar is. De enige manier om echt goed te worden in het schatten van de boeghoek is praktijkervaring. Commandanten uit WO II (en de duikbootofficieren van nu) oefenen voortdurend zowel op zee als in de haven.
Bij de Amerikaanse marine is een routine ontwikkeld voor het verkrijgen van informatie via de periscoop, die sedert de tweede wereldoorlog niet is veranderd. Deze verloopt volgens een bekende en zeer strikte vorm:

(1) De benaderingsofficier kondigt aan: ''Waarneming, periscoop no.1 (2), periscoop op''.
(2) De periscoopassistent bedient een hydraulische hefboom, die ervoor zorgt dat de gekozen periscoop uit het periscoopgat omhoog rijst.
(3) De TDC-programmeur kondigt de berekende relatieve doelrichting aan.
(4) De periscoopassistent laat de periscoophandles zakken als deze goed vrij komen van de periscooop en draait de periscoop in de relatieve doelrichting.
(5) De benaderingsofficier richt de kruisdraden op het doel en zegt: ''Richting, gemarkeerd''.
(6) De periscoopassistent drukt op een knop, waarop de richting electronisch wordt doorgegeven aan de afvuurcontrole-apparatuur.
(7) De benaderingsofficier meet daarna de afstand met de stadimeter of met de telemeter en kondigt aan: ''Afstand, gemarkeerd''.
    Als de stadimeter wordt gebruikt roept de periscoopassistent de stadimeter afstand af. Als de telemeter wordt gebruikt, maakt de benaderingsofficier bekend hoeveel schaaldelen het doel bedekken.
(8) De benaderingsofficier klapt de periscoophandles omhoog en beveelt: ''Periscoop omlaag'' en de periscoopassistent laat de periscoop zakken.
(9) Als de periscoop omlaag gaat, roept de benaderingsofficier de boeghoek, die hij uit een mentale voorstelling tijdens de waarneming heeft afgeleid.
    Hij kan ook nog andere informatie vermelden, die hij waarnam, zoals de aanwezigheid van vliegtuigen, een

koersverandering van het doel, ongewone lading, enz.
Deze routine wordt door een goed getrainde afvuurcontrole-eenheid efficiënt, rustig en zonder overbodige beweging uitgevoerd. De periscoop moet gedurende ongeveer 6 tot 8 seconden boven water zijn. Als de periscoop gedurende een langere tijd zichtbaar is, loop je vooral overdag, een veel groter risico om door de vijand ontdekt te worden. Onderzeeërs die door het doel, escortevaartuigen of vliegtuigen zijn ontdekt worden prooi in plaats van jagers.

HET OPLOSSEN VAN HET AFVUURCONTROLE PROBLEEM.

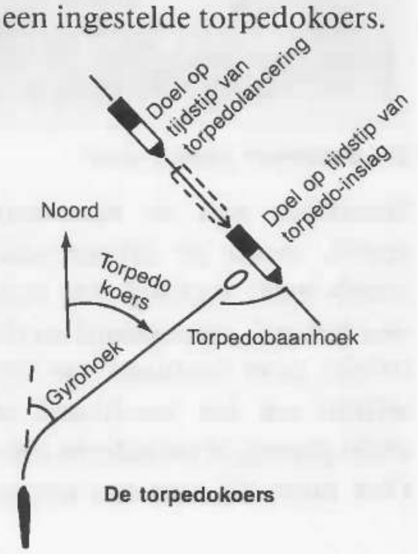
Als de gegevens over het doelwit verzameld zijn met behulp van de periscoop of de radar, worden deze gebruikt om het afvuurcontroleprobleem op te lossen.
Dit gebeurt op twee manieren tegelijk: met behulp van de TDC en door met de hand getekende figuren. De afvuurcontrolecoördinator vergelijkt de oplossingen, bepaalt de waarde van de gegevens en beslist welke oplossing de beste is. Deze wordt ingevoerd in de TDC en als basis gebruikt voor het afvuren van de torpedo's.
Kort nadat de actieposten bemand zijn, doet de benaderingsofficier een eerste waarneming en kondigt de beginwaarden van afstand en richting aan, als hij een radaraanval leidt. Deze waarden worden tezamen met de boeghoek en de snelheid van het doel in de TDC ingevoerd. Als het doel onzichtbaar is, wordt de boeghoek op 0 graden ingesteld. De TDC verstrekt voortdurend de laatst bijgewerkte versie van afstand- en richtingswaarden. Als de oplossing fout is, kloppen de computerwaarden niet met de gemeten waarden van het periscoop en van de radar. De TDC-operateur stelt in samenwerking met de afvuurcontrole-coördinator de koers, snelheid en afstand van het doel steeds bij, totdat de oplossing in overeenstemming is met de waargenomen richtings- en snelheidswaarden. Dit wordt een ''opsporingsoplossing'' genoemd. Indien een opsporingsoplossing verkregen is waarmee de opsporing faalt, is dat een goede aanwijzing voor een koers- of een snelheidsverandering van het doel of van beide. Het proces voor het vinden van een opsporingsoplossing begint dan weer van voren af aan.
Er zijn twee soorten met de hand getekende plots. De ene wordt getekend op een manoevreerbord; een stuk papier dat gebruikt wordt om de Radargegevens op uit te zetten en om koers en snelheid van het doel te berekenen met behulp van vectoranalyse. Het is een beproefde methode, die nog steeds gebruikt wordt. Bij de andere methode wordt de koers van het eigen schip automatisch of met de hand uitgezet. Elke periscoopwaarneming wordt geplot en zo ontwikkelt zich een geografische voorstelling van de bewegingen van beide schepen. De Radargegevens worden ook uitgezet. De navigatieplot is erg handig, omdat deze het verloop van de benadering in beeld brengt en omdat deze gebruikt wordt om er achter te komen of het doel een zigzag-koers vaart. De navigatieplot kan eveneens gebruikt worden om beperkingen in navigatie te markeren, zoals b.v. ondiepten, mijnenvelden of operatiegebieden van een andere onderzeeër. De benaderingsofficier dient zijn taktiek zo te plannen, dat hij deze beperkingen omzeilt.



De destroyer nadert snel

Naarmate zich de benadering verder afspeelt, wordt de afvuurcontrole oplossing steeds meer verfijnd. De escortevaartuigen worden ook opgespoord en de benaderingsoficier moet beslissen hoe hij deze zal ontwijken om het hoofddoel of-doelen toch dicht genoeg te benaderen om te torpederen. Ook moet hij over een alternatief plan be-

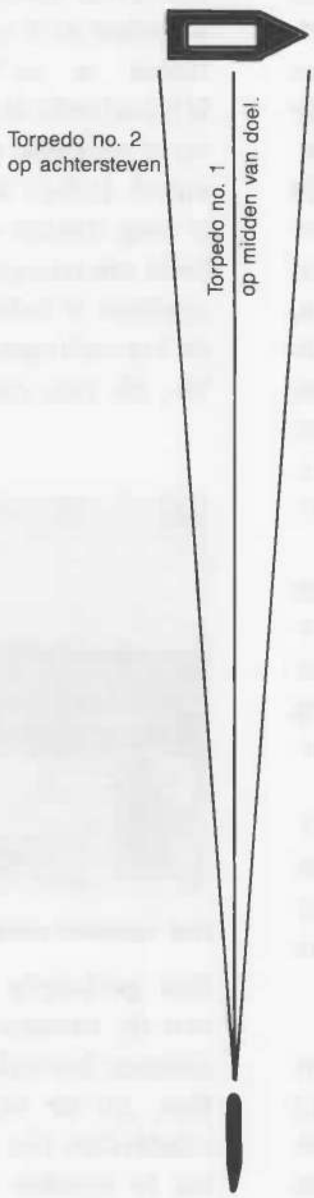
schikken hoe te handelen in geval hij ontdekt en aangevallen wordt door een escortevaartuig.
Als het doel een konvooi is, is de afvuurcontrolegroep constant bezig met het vastleggen van gegevens en tracht de samenstelling, de formatie en de gemiddelde koers en snelheid ervan te bepalen. De benaderingsofficier en alle andere leden van de afvuurcontrolegroep moeten zich steeds bewust zijn waar zich de schepen bevinden, omdat een onderzeeër op periscoopdiepte erg kwetsbaar is. Bovendien, hoe groot is de waterdiepte? De kapitein en de navigator moeten zich voortdurend bewust zijn hoe groot de waterdiepte is die ter beschikking staat, voor het geval dat er gedoken moet worden om een contact te vermijden of om een tegenaanval van een escortevaartuig te ontwijken. Een onderzeeër kan vastlopen op de zeebodem als de waterdiepte 100 meter is en het bevel luidt om tot 300 meter te duiken. De bodem raken kan net zo fataal zijn als een dieptebom.
Terwijl de benadering voortgaat, berekent de TDC continue de koers die de torpedo's moeten volgen om het doel te treffen. Men kan deze koers opvatten als de richting, die de torpedo's moeten volgen om in aanvaring met het doel te komen. Tevens berekent de TDC voortdurend de torpedo-run; dat is de afstand die de torpedo's moeten afleggen tot het punt op de koerslijn van het doel, waar ze het doel moeten trefen. Als deze afstand gelijk of kleiner is aan de maximale actieradius van het gebruikte type torpedo, ben je op vuurafstand en begint de aanvalsfase. Fig. 3 illustreert een onderzeeër op vuurafstand en een ingestelde torpedokoers.



De torpedokoers

DE AANVALSFASE.
Binnen vuurafstand zal de benaderingsofficier zo manoeuvreren, dat hij in een optimale afvuurpositie geraakt. In de regel zal deze positie iets voor het midden van het doel zijn en op zodanige koers, dat de gyrohoek van de torpedo heel klein is, bij voorkeur nul graden. Kleine gyrohoeken zijn heel belangrijk, als de afstand tot het doelwit niet heel betrouwbaar is. Zoals uit fig. 3 blijkt, hebben grote gyrohoeken en eenzelfde afstandsfout toch in een treffer kunnen resulteren. De torpedobaanhoek, die gemeten wordt tussen de boeg van het doel en de torpedobaan, moet in een bereik van 90 tot 100 graden liggen. Dit noemt men een ''wijde baanhoek''. Ze vergroot de kans op een treffer, omdat de torpedo meer van het doel ''ziet''. Neem bijvoorbeeld een schip met een lengte van 500 voet en een grootste breedte van 50 voet. Als de baanhoek 0° is probeer je een doel van 50 voet te raken, maar als deze 90° is, schiet je op een doel van 500 voet. (een baanhoek van 0° wordt ''door de strot'' genoemd; één van 180° ''onder het schotse rokje''). Het wordt gemakkelijker de brede kant van een schuur te raken, als de schuur groot is!
De ontsteker van de torpedo, dat is het onderdeel dat het exploderen bewerkstelligt, staat op het moment van lanceren niet op scherp. Dit is noodzakelijk voor de bescherming van het schip, daar de schok, die de torpedo bij het verlaten van de lanceerbuis ondervindt, haar op zeer korte en waarschijnlijk fatale afstand zou laten ontploffen. Als de torpedo onderweg is draait een schoepwiel de explosieven in het gelid en de ontsteker staat op scherp nadat deze een afstand van 400 meter heeft afgelegd. Als het doelwit te dicht bij is, ligt het voor de hand dat de torpedo niet ontploft, zelfs indien deze het doel midscheeps raakt. In het algemeen ligt de optimale lanceerafstand op 800 tot 1000 meter van de koerslijn van het doel. Dit resulteert gewoonlijk in een torpedobaan, die lang genoeg is om de torpedo op scherp te stellen, maar kort genoeg om een grote trefkans te garanderen.
Tijdens de hele aanvalsfase moeten de aan-

gewezen lanceerbuizen gereed zijn om afgevuurd te worden: d.w.z., dat de buizen onder water gezet zijn, de lanceerbuisluiken geopend zijn en alle torpedo's afgesteld en gecontroleerd zijn. Dit is belangrijk, omdat de situatie zich zeer snel kan wijzigen, b.v. als het doelwit van koers verandert of als een escortevaartuig de onderzeeër ontdekt en een tegenaanval inzet. In vele gevallen is de beste manier om een tegenaanval te pareren de aanvaller buitengevecht te stellen. Maar je bent daartoe niet in staat als je torpedo's niet gereed zijn en als je afvuurcontrolegroep niet in staat is om in een oogwenk van doel te veranderen.
De benaderingsofficier moet beslissen hoeveel torpedo's hij op een doel wil afvuren. In de regel wordt er een "spreiding" afgevuurd om met iedere mogelijke fout in de afvuurcontroleberekening rekening te houden en de kans op een treffer te vergroten (zie fig. 4). Meestal is een spreiding van drie voldoende voor een vrachtschip of een tanker, waarbij de eerste midscheeps, de tweede op het achtersteven en de derde op het voorsteven gericht is.



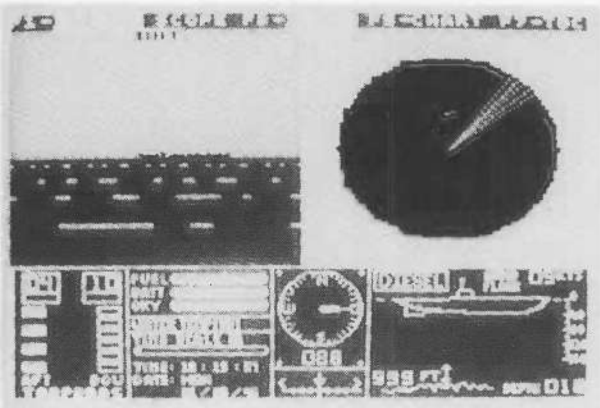
Lanceren van een 'spreiding' van torpedo's

Dit type spreiding wordt aangeduid met MOT-AFT-FORWARD. (MOT staat voor ''middle of target'' - midden van het doel - ''AFT'' - achtersteven -; ''FOR'' - voorsteven)!
Het tijdstip van afvuren en de ogenblikken, die daaraan vooraf gaan, vormen de meest kritische momenten van de hele benadering. De situatie kan zich zeer snel wijzigen als het doel dichtbij is. Dit is de periode, waarin een goedgetrainde en gedisciplineerde bemanning uitmunt en waarin het gemis aan kundigheid van een slecht getrainde bemanning duidelijk wordt.
Ongeveer een minuut voor het doelwit het gewenste afvuurpunt bereikt heeft, beveelt de benaderingsofficier: ''Laatste richting en Vuren''. Tevens wijst hij een richtingsbron aan, hetzij een periscoop of de TBT en de lanceerbuizen, die afgevuurd zullen worden. Als een periscoop de richtbron is zal zijn commando zijn: ''Laatste richting, Periscoop nummer 1 (2), periscoop op''. Wanneer de kruisdraden op het doel gericht zijn, zal hij zeggen: ''Richting, Markeer''. De TDC-bemanning voert de richting in en zegt: ''Staat''. Als de tactische situatie en de afvuurcontroleoplossing in orde zijn bevonden, beveelt de afvuurcontrolecoördinator: ''Vuur''.
De operateur van het afvuurpaneel drukt op de afstandbedieningsknop en de eerste torpedo is onderweg. De benaderingsofficier kan de periscoop laten zakken of omhoog laten, om andere doelen of escortevaartuigen te observeren.
Als meer dan één torpedo moet worden afgevuurd, herhaalt de TDCoperateur het commando ''Staat'' en de afvuurcontrolecoördinator beveelt: ''Vuur''. voor iedere volgende torpedo.

De aanvalsfase en vooral het vuurpunt wordt nogal hectisch als er meerdere doelen zijn. De afvuurcontrolegroep moet in staat zijn snel van doel te wisselen en in te stellen op het volgende doel. Zodra het eerste doel is geraakt, zullen de explosies die hierop volgen de andere schepen, de escorteschepen incluis, alarmeren. De benaderingsofficier en de afvuurcontrolegroep moeten bedacht zijn op grote koersveranderingen en daarvoor klaar zijn. De escorteschepen zullen zich naar de meest waarschijnlijke positie van de onderzeeër begeven en zullen dieptebommen lanceren.
Het succes van een onderzeeërcommandant hangt af van hoe goed hij het overzicht kan bewaren, torpedo's kan afvuren en aanvallende escorteschepen kan ontwijken.

HET TERUGTREKKEN

Wanneer alle mogelijke aanvallen naar tevredenheid zijn uitgevoerd of wanneer escorteschepen tegenaanvallen doen en dichterbij komen, zal een verstandige commandant zich terugtrekken. In sommige gevallen is zo'n beslissing gemakkelijk, bijvoorbeeld als er geen doelen over zijn om op te schieten, of als je torpedo's zijn afgevuurd. Indien alle lanceerbuizen leeg zijn en er nog doelen over zijn, is het gewoonlijk beter om terug te trekken, de lanceeerbuizen opnieuw te laden en dan terug te komen om de kreupelingen af te maken of andere doelen, die nog varen te achtervolgen.



Het konvooi wordt beslopen

Een geslaagde ontwijkbeweging hangt af van de wetenschap, waar zich de escorteschepen bevinden. Tijdens de benaderingsfase, zal de benaderingsofficier vaak veel rondkijken om de escorteschepen in de gaten te houden en informatie te verkrijgen over de posities van alle andere schepen in de formatie van het konvooi.
Een goede commandant zal altijd een ontsnappingsroute in zijn achterhoofd hebben

voor het geval het nodig is om er vandoor te gaan. Boven water is het bijna altijd het beste om terug te trekken met hoge snelheid; - er snel tussenuit te knijpen, zodat je weer terug kunt komen op jouw voorwaarden en wanneer je daar gereed voor bent. Boven water terugtrekken is 's nachts een uitstekende tactiek, aangezien onderzeeërs zelfs bij goed weer moeilijk te zien zijn.
Terugtrekken als je op periscoopdiepte bent, vraagt om een besluit op periscoopdiepte te blijven of om diep te duiken. Op periscoopdiepte blijven, stelt je in staat in de gaten te houden wat er aan het zeeoppervlak gebeurd, maar maakt je tevens kwetsbaarder en het beperkt je snelheid. Duiken maakt het varen met hogere snelheid mogelijk, mits de capaciteit van de accu's hoog genoeg is, maar betekent, dat het veel moeilijker wordt om de escorteschepen in de gaten te houden en na te gaan hoe de overgebleven schepen van het konvooi het gebied verlaten. Nog een voordeel om naar grote diepte te gaan is, dat er misschien een thermokliene aanwezig is; dat wil zeggen, dat er een sterke daling van de watertemperatuur optreedt, die het voor de sonar van het escorteschip moeilijk maakt de onderzeeër op te sporen. Een thermische waterlaag of thermokliene weerkaatst in principe de ping van het escorteschip terug naar zeeoppervlak en bereikt daarom nooit de diepgelegen onderzeeër.

Behalve de positie van de escorteschepen moet de kapitein van de onderzeeër ook de navigatiefactoren in acht nemen bij de planning van zijn terugtrekken. Vastlopen op de bodem, terwijl nijdige escorteschepen op je jagen is vragen om een bijna zekere vernietiging.

Al met al aardig wat theorie, die je vooral op de hogere speelniveaus nodig hebt. Je kunt weliswaar op beginnersniveau aardig uit de voeten, maar nu komt het echte werk. De theoretische ondergrond moet je er voorlopig maar bijhouden. Door de pauzeknop in te drukken geef je jezelf bovendien wat tijd om relevante informatie na te slaan. Het lijkt wel een naslagwerk!!!
Veel succes met de komende opdrachten.

Met de theoretische ondergrond kunnen we nu aan een tweede opdracht beginnen. Kies de historische scenario's en druk op toets <4>. We belanden nu in het menu waarbinnen je de opdracht zwaarder kunt maken.
Door op toets <1> te drukken, kun je jezelf bevorderen. Hoe hoger jouw rang is, des te moeilijker wordt de opdracht. Dit moet je pas gebruiken als je vele uren aan het spel besteedt hebt en je in al die tijd door de computer tot een bepaalde positie bent bevorderd.
Met toets <2> kun je een aantal dagen ingeven, die de onderzeeër inmiddels op zee verblijft. In ons geval is dat nu 90 dagen. Je kunt dit echter wijzigen, waardoor ook nu weer de opdracht zwaarder kan worden gemaakt.
Als je toets <3> indrukt, dan wijzigt het torpedotype. Je kunt uit drie modellen kiezen:
MARK 10.
Dit is een oud model, wordt aangedreven op stoom, was erg klein maar zeer betrouwbaar en werd alleen in de eerste paar maanden van de oorlog nog ingezet.
MARK 14.
Opnieuw een op stoom aangedreven torpedo, die vooral aan snelheid won boven de Mark 10. Dit model bleek vooral in het begin van de oorlog onbetrouwbaar.
MARK 18.
Aan het eind van de tweede wereldoorlog kwam dit model voor het eerst in actie. Het werd elektronisch aangedreven, maar was niet zo snel als de Mark 14. Dit was echter ook voordelig. De Mark 14 zwabberde nogal door het water en gaf daardoor de positie van de onderzeeboot weg. De Mark 18 bewoog in een rechte lijn.

Vervolgens kun je met toets <4> de betrouwbaarheid van de onderzeeboot aanpassen. Tijdens een opdracht zullen dan metertjes uitvallen en kun je ook op andere manieren in de problemen komen.

Dit is best een realistische wijziging. In UP PERISCOPE! gebeurt er altijd wel wat, als je het percentage van 100 naar een lagere factor wijzigt.
De TDC kun je instellen op automatisch of handmatig. Bij het uitvoeren van de volgende opdracht bespreken we de TDC uitgebreid. Druk op toets <5>.
De buitenkant van de onderzeeboot kun je aanpassen: dik of dun.
Druk hiervoor op toets <6>. De dikte is vooral belangrijk bij het duiken. Een ''dikke'' onderzeeër kan tot 400 voet duiken en een ''dunne'' tot maximaal 300 voet.
Vervolgens komen we bij het tactische gedeelte van dit menu.
Hierin kunnen we een aantal wijzigingen op de vijand loslaten.
''Arming run'' vertelt iets over de afstelling van de torpedo's. Als je ''no'' ingeeft, dan explodeert de torpedo zodra het een hard voorwerp raakt. Geef je ''yes'' in, dan wordt het afstelmechaniek pas na 450 meter (yards) ingeschakeld. Druk op de <7> toets om van ''no'' naar ''yes'' te veranderen.
De kwaliteit van de vijand wordt bepaald door de computer een percentage mee te geven. Hoe lager dit percentage, hoe eenvoudiger de opdracht. Druk op toets <8> om dit percentage aan te passen.
Door met toets <9> ''yes'' in te geven, zal de vijand een constante zig-zag beweging maken. Dit bemoeilijkt het afvuren van torpedo's en het bepalen van een juiste vaarroute. In werkelijkheid deed zo'n konvooi niet anders, dus ....
Met toets <A> bepaal je tot hoever je kunt kijken. Als verrassende bijkomstigheid zul je merken, dat de computer andere getallen in kan geven dan jij!!!!!!!
Met toets <B> tenslotte kun je aangeven of de onderzeebootbemanning in staat is zelfstandig reparaties op zee uit te voeren, of dat de onderzeeër naar de haven terug moet keren.
Tenslotte kun je de tijd en datum nog wijzigen. Voor deze opdracht, een historische, mag dat natuurlijk niet.
Voor alle opdrachten in dit spel heb je een korte beschrijving nodig en in ieder geval een kaart.
Je hebt nu de vierde opdracht ingeladen en als je op <F5> drukt, zie je de vijand al in beeld. Torpedeer alle schepen en je volbrengt ook deze opdracht.

Alle andere opdrachten zullen we nu kort beschrijven. In de eerste opdracht heb je met hulp en advies van de toenmalige commandant Morton drie transportschepen en een tanker getorpedeerd. De tweede opdracht in de serie van zeven uit het historisch menu is de slachting, die de USS Flasher in de Chinese zee aanrichtte.

OPDRACHT 2: de USS Flasher in de Zuidchinese zee.

Het is rond 8 uur in de morgen en het is mistig buiten. Op de kaart (functietoets <F 5>) zien we een konvooi op ons afkomen. Aan de rechterkant van dit konvooi varen twee torpedobootjagers. Je moet dus aan de linkerkant van de vijand proberen te komen, zodat je eerst de transportschepen en dan pas de twee torpedobootjagers kunt beschieten. Een niet al te eenvoudige opdracht. Het zicht is namelijk zeer slecht en je ziet de schepen pas als ze al zeer dichtbij varen. Hierdoor maak je geen enkele kans, als je eerst de jagers aanvalt.
Vergeet niet, dat de richting van jouw onderzeeboot aangegeven wordt door het gele puntje aan de voorzijde op het zwarte vlakje. De gele stippen of streepjes zijn de vijandelijke schepen. Zodra deze dicht in de buurt van jouw onderzeeer varen, kun je overschakelen naar de radar. Hier zie je ze in de vorm van stippen. Zoals je op onderstaande tekening ziet, zijn het er vijf.
Kaart 1: Datum: 12/4/1944, Tijd: 7.50, Lengtegraad 13 graden, breedtegraad 116 graden.
Wil je de informatie omtrent de schepen niet gebruiken, dan kun je ze eerst onderzoeken door de TDC in te schakelen. Nadat je ieder schip afzonderlijk bestudeerd hebt, kun je alsnog besluiten om uit taktische overwegingen eerst de transportschepen aan te vallen. Zo heb je dus zelf de nodige infor-

matie vergaard.

Opdracht 3: USS FLASHER langs de Indische kust.

Vier tankers worden in de nacht van 22 december 1944 door een torpedobootjager begeleid. Als je iets naar het Noord-westen afdraait, kom je vanzelf in lijn met dit konvooi. Dit is ook een ideale opdracht om de TDC op manual te zetten. Je moet nu dus peilingen gaan verrichten om zodoende de juiste afstand en richting van de af te schieten torpedo's te kunnen bepalen. Dit gebeurt nu niet automatisch meer.

De TDC schakel je in het tweede menu (al eerder besproken) over van Aut. naar Man. Op kaart 2 zie je hoe het konvooi is samengesteld. Kaart 2: Datum 22/12/1944, Tijd: 1 uur 's nachts. Lengtegraad: 12 graden, breedtegraad: 109 graden.

Probeer allereerst deze schepen tot op pakweg 7000 meter (yards) te naderen. De afstand kun je van de TDC aflezen, zodra je een eerste peiling hebt gemaakt. Doe hiervoor het volgende:

1. Bepaal op welke wijze je een peiling wilt verrichten: Sonar, Radar of met de stadimeter. In de theoretische beschrijving heb je daar al het een en ander over gelezen.
   Je kunt een keus maken door de <X> toets in te drukken.
2. Zorg dat je het doel precies in het vizier pijlt. Draai eventueel met de periscoop nog wat bij.
3. Druk nu op de <M> toets om de eerste positie te markeren. De TDC geeft vervolgens aan: Tracking target.
4. Doe dit na een minuut nogmaals en voor alle zekerheid nog voor een derde keer.
5. Zodra de TDC aangeeft: locked on target, kun je een torpedo afvuren. Vaar niet sneller dan op 1/3 vermogen.
6. Om een tweede schip te peilen, moet je eerst de TDC "schoonmaken". Druk hiervoor tweemaal op de <F 7> toets en vervolgens op de <R> toets. De computer is weer schoon en kan een tweede schip gaan peilen.

Mocht je geen klok bij de hand hebben, dan is dat geen ramp. Achter de opmerking "elapsed time" zie je exact hoeveel tijd je hebt verbruikt. Soms geeft de TDC aan, dat je moet wachten. Het gepeilde schip verandert dan van richting: Changing course.

Opdracht 4: USS BARB in de straat van Formosa.

Nadat je de overzichtskaart hebt gekozen, zie je de kust van China en het eiland Formosa. Het konvooi vaart in de Zuidelijke richting onderweg naar Takao, waar het zijn vracht kan droppen. Behalve tankers, vrachtschepen en een transportschip, vaart er ook een torpedobootjager mee.

Als je in staat bent om voor het konvooi uit te varen, dan kun je de onderzeeer 45 graden in Westelijke richting draaien en de transport- en vrachtschepen als eerste en op rij torpederen. De jager komt dan als laatste. Behalve als je wordt ontdekt natuurlijk. Kaart 4: Datum: 8/8/1945, Tijd: 13.00, Lengtegraad: 25 graden, Breedtegraad: 120 graden.

Blijf in deze opdracht goed rondkijken. Het is ons overkomen, dat wij na een "echodetectie" doken, maar toch nog geramd werden door de jager. Dit was voor ons de eerste opdracht, die wij goed volbrachten en waarbij wij onmiddellijk in rang werden gepromoveerd.

Opdracht 5: USS SPADEFISH als schip van de wacht bij het eiland Formosa.

Om 10.00 uur 's ochtends zagen we kolommen rook over de horizon uitspreiden. De achtervolging werd ingezet. Het aantal schepen konden we niet tellen, dus bedachten we een hopelijk succesvolle techniek. De Spadefish keerde terug. Nu wij nog.

Doordat de computer niet alle schepen op radar kan aangeven, moet je zelf alle schepen natellen.

Bij deze opdrachten heb je geen kaart nodig. Het konvooi ligt zo dicht in de buurt, dat je ze niet kunt missen.

Met veel geduld krijg je ze allemaal te pakken. En vergeet niet, dat als ook jij van koers wijzigt, de TDC dit aangeeft. Je moet dan opnieuw met peilen beginnen.

Ook bij de laatste twee opdrachten heb je geen verdere gegevens nodig. De beschrijving van het logboek vind je weer in het bijgesloten boekje "submarine action in het South Pacific", maar helpt je niet om ook deze opdrachten tot een goed einde te brengen.
Voor de patrouille opdrachten in de Stille Oceaan, moet je nog wel het een en ander weten. Deze opdrachten duren veel langer. Je moet dus regelmatig de tijdversneliing toepassen.

Opdracht 1: USS Wahoo's tweede missie onder commandant Morton.
Nu vertrek je vanuit Pearl Harbour in de richting van de Japanse zee. Alle zwarte diamanten-figuren zijn ontmoetingen met convooien.
Uiteindelijk dring je dus diep door in vijandelijk gebied en wordt de weg terug steeds beroerder. Commandant Morton zag echter kans om negen schepen in tien dagen te torpederen.
Kaart 6: Datum: maart 1943, Plaats: De Gele zee.
Ons record is 13 dagen !!!

Opdracht 2: De laatste (zesde) reis van de USS WAHOO.
Op 8 augustus 1943 vertrok de Wahoo onder escorte van de USS Plunger. Aangekomen in de Japanse zee, sowieso al een levensgevaarlijke onderneming, kwam de Wahoo in aanvaring met een viertal schepen, die allen naar de bodem werden uitgewuifd.
Na de oorlog ontdekte men nog, dat de Wahoo op 5 en 26 oktober wederom de slag met een tweetal konvooien was aangegaan.
Kaart 7: Datum: september/oktober 1943. Plaats: de Japanse zee.
De laatste slag op 26 oktober 1943 werd het schip fataal.
De drie patrouilles van de USS Tang werden alleen onder leiding van Commandant O'Kane in 1944 uitgevoerd. De opdrachten zijn duidelijk op de onderstaande kaarten in beeld gebracht.
Kaart 7,8 en 9.

Tijdens de laatste opdracht werd de onderzeeër getorpedeerd. 23 bemanningsleden overleefden de ramp. Zij werden na de oorlog onderscheiden. Deze laatste reis bleek de spectaculairste uit de hele geschiedenis van de tweede wereldoorlog. Kijk eens wat jij ervan terecht brengt.

Opdracht 6: De eerste missie van de USS GUARDFISH.
Nadat je de <F6> toets hebt gebruikt, kies je wederom voor de kaart van Hawaii.
En vergeet de motoren niet te starten !!!
Verplaats het kruisje naar de linkerkant van het scherm en na twee dagen beland je weer in het Noordelijk deel van de Indische oceaan. Druk op de vuurknop en druk de <C> toets in. Kies nu voor "North Pacific Theatre" en je ziet dat je in de buurt van Japan bent beland. Beweeg opnieuw het kruisje en ga op zoek naar de vijand. Zodra je die gevonden hebt, druk je op de vuurknop en de strijd kan beginnen. Op 24 augustus torpedeerde de Guardfish een passagiersvrachtschip. Ruim een week later kreeg men een ontmoeting met een vrachtschip. Ook dit bootje zonk in de golven. En nauwelijks twee dagen later maakte de Guardfish korte metten met een drietal vrachtschepen.
Kaart 10: Datum: Augustus en september 1943, Plaats: de kust van Japan.
Volgens het logboek vertrok de Guardfish trouwens *zonder* radar. Het is dus wat vreemd, dat wij die wel volop konden gebruiken.

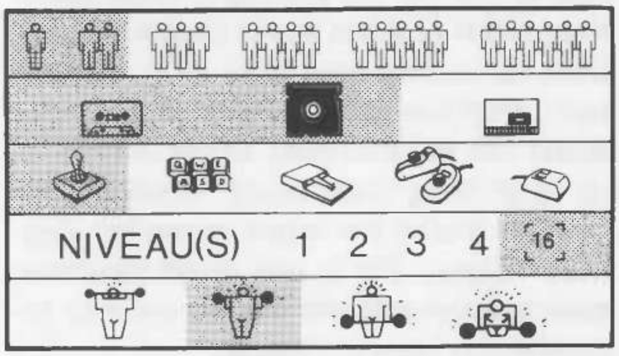
Opdracht 7: De tweede missie van de USS Harder voor de kust van Japan.
Op 24 augustus 1943 vertrok de USS HARDER uit Pearl Harbour op zoek naar vijandelijke konvooien in de Japanse zee. Nadat de onderzeeër op het eiland Midway had bijgetankt, kon het zijn weg naar de kust van Japan vervolgen.
Tussen 9 en 24 september torpedeerde de Harder 4 vrachtschepen en een tanker.
Kaart 11: Datum september 1943, Plaats: De kust van Japan.
Wij zijn nog steeds op zoek naar een vrachtschip.

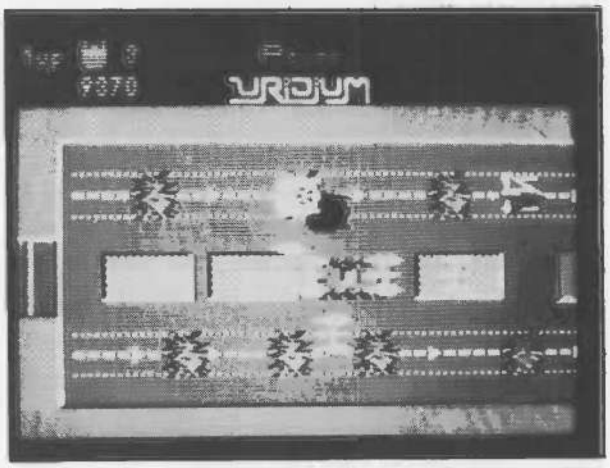
Up periscope! is een lang verhaal geworden. Je hoeft het niet allemaal in een keer te lezen en je ziet vanzelf wel, wanneer je meer informatie nodig hebt om een opdracht succesvol uit te voeren.
Toch zul je misschien nog op veel problemen stuiten als je de originele versie eerst hebt gelezen. De gebruiksaanwijzing is wat warrig geschreven. Je vindt niet alle opdrachten in een logische volgorde en sommige opdrachten zijn ook niet logisch.
In ons verhaal zijn wij daarom ook behoorlijk van het origineel afgeweken en geloven we dat je op onze manier stapsgewijs deze simulatie gaat waarderen. Zodra je het gevoel hebt, dat Up Periscope! gaat vervelen, dan moet je de moeilijkheid wat verhogen in het tweede menu. Je kunt jaren genieten van een goed doordacht spel met voldoende afwisseling en bijzondere graphics.

URIDIUM

U

Hewson Consultants Ltd. | Andrew Baybrook | Aackosoft





Doel

Vijftien planeten in deze Galactische sector worden door gigantische ruimteslagschepen aangevallen. Jouw taak is het om met je supersnelle Manta ruimtejager deze schepen te vernietigen.

Beschrijving

Uridium is het tweede kunstwerk dat onder de nijvere vingers van Andrew Braybrook vandaan getrokken werd door de heren van Hewson Consultants.
Het woord kunstwerk is volledig terecht gezien de werkelijk zeer fraaie graphics en geluiden/muziek (muziek geschreven en geprogrammeerd door Steve Turner). Toen Braybrooks vorige programma Paradroid op de niets vermoedende computerwereld werd losgelaten was het gesteun en gekreun niet van de lucht. Dat gekreun werd voornamelijk voortgebracht door naijverige collega-programmeurs die opeens een meester zagen opstaan. En weer minder kans op eigen roem en rijkdom vermoedden.
Paradroid is een actie annex doolhofspel met strategische inslag, dat zich afspeelt in een volledig geautomatiseerd ruimteschip. Het voornoemde gesteun kwam dan ook van de horden spelers die na maanden nog steeds bezig waren hun weg door het enorme ruimteschip te zoeken. In een van de aanvullingen van het Zwaardere Werk zal dit programma uitgebreid aan bod komen.

Met Uridium keert Braybrook terug naar het simpelere schietwerk. Maar dan op een wijze die Uridium tot verplichte kost maken voor iedereen die gevoelig is voor razendsnelle schietactie.

15 schepen moeten vernietigd worden. Deze schepen cirkelen rond 15 ertsplaneten en delven bepaalde grondstoffen. Ieder schip is op zoek naar een specifiek metaal. Op deze manier worden de verschillende niveaus in het spel ook benoemd. Zo is niveau 1 *Iron* (ijzer), volgende niveaus dragen namen als *Zinc* (zink), *Copper* (koper) en *Lead* (lood).

Nadat het spel ingeladen is kunnen met de functietoetsen een aantal opties gekozen worden:

<F1>: 1 speler, joystick in poort 1 of 2
<F2>: 2 spelers, welke dezelfde joystick in poort 1 of 2 gebruiken
<F3>: 2 spelers, 2 joysticks
<F5>: Muziek harder
<F6>: Muziek zachter

<F7>: Instelling voor zwart/wit tv of monitor
<F8>: Instelling voor kleuren tv of monitor
Midden boven in beeld boven de naam Uridium wordt weergegeven wat je kiest. Het aantal spelers en joysticks wordt weergegeven door halve mannetjes en hele joysticks.
Deze opties zijn overigens alleen in te stellen terwijl de titelpagina zichtbaar is.

Je merkt dat Uridium een van de weinige spelen is die je de mogelijkheid bieden aan te geven of je met een zwart/wit of een kleuren toestel werkt. Het is een voordeel dat hieraan gedacht is. De aktie is razendsnel en op een zwart/wit toestel zijn sommige contrasten van het kleurenbeeld nauwelijks te zien. Dit kan betekenen dat je of een tegenstander niet opmerkt of tegen een plots opduikend uitsteeksel van het slagschip vliegt.

Je kunt tijdens het spelen pauzeren door de <RUN/STOP> toets in te drukken. Je speelt vervolgens verder door nogmaals de <RUN/STOP> toets of de vuurknop van dee joystick in te drukken.
Tijdens het pauzeren de <CLR/HOME> toets indrukken brengt je terug op de titelpagina.

Na enige tijd zal de titelpagina verdwijnen (wanneer je het spel niet start met een druk op de vuurknop) en verschijnt een magnifiek uitzicht op het heelal in beeld. In de verte twinkelen felle sterren. Langzaam drijft een metalig object rechts het beeld in. Dit blijkt de letter U te zijn. Statig zweeft de titel van het spel over het scherm gevolgd door de Hoogste Score aanduiding: 12000 AEB. AEB zijn uiteraard de initialen van Braybrook. Vervolgens wordt de Top 8 getoond waarin met enig hard werken ook straks jouw naam kan prijken. Na een superkorte demo verschijnt de titelpagina weer.

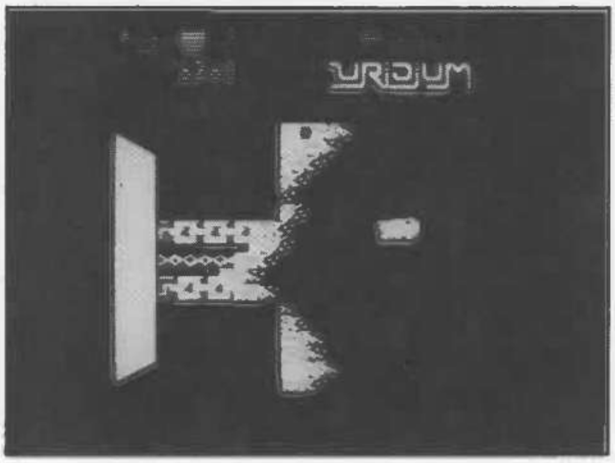
Druk op de vuurknop om het spel te starten. Een vrachtschuit komt in beeld, lost jouw Manta jager en verdwijnt snel uit de nabijheid van het slagschip. Vlieg naar rechts en je komt boven het slagschip.
De besturing van de Manta is eenvoudig. Je bekijkt jouw toestel in bovenaanzicht terwijl het van links naar rechts vliegt.
Druk de joystick van je af om het toestel (op het scherm) omhoog te laten gaan, naar je toe om het omlaag te laten gaan. Naar rechts drukken laat je sneller vliegen. Druk de joystick naar links en je mindert vaart. Blijf naar links drukken en de Manta maakt een halve looping, draait om zijn as en vliegt terug (naar links). Tegelijkertijd gaat het toestel iets hoger boven het slagschip vliegen. Dit is niet direct zichtbaar maar kan wel gebruikt worden om over tegenstanders heen te vliegen.
Een aardige bijkomstigheid is dat je de jager ook 'op zijn kant' kunt leggen. Druk hiertoe de vuurknop in en trek de joystick naar je toe of beweeg hem van je af. Je kunt nu op eenvoudige wijze door kleine doorgangen vliegen.

Nu je dit allemaal weet kan het echte werk beginnen!
Jouw taak is zoveel mogelijk te vernietigen. Om je tegen te houden zet de tegenstander verdedigers in. Deze kleine snelle jagers patrouilleren in groepjes over het schip. Probeer de hele groep op te blazen voordat ze hulp kunnen halen.
Daarnaast kun je op het schip geparkeerde jagers, antennes en luchtsluizen opblazen. Dit levert uiteraard extra punten op.
Af en toe zie je rood/groen oplichtende poorten verschijnen. Pas hier op! Hieruit schieten razendsnel venijnige doelzoekende projectielen. Je enige redding is dan je zo snel mogelijk uit de voeten maken en proberen het projectiel af te schudden.

Nadat je het merendeel van de vijandelijke verdediging en grote stukken van het schip aan flarden geschoten hebt verschijnt bovenin beeld de mededeling *'Land Now'*. Ga zo snel mogelijk naar de landingsbaan uiterst rechts op het schip. Vlieg deze van

links naar rechts aan en blijf exact midden boven de baan. Jouw Manta jager wordt door automatische landingsstralen vast gegrepen en zachtjes land je op het slagschip.

Op het scherm verschijnt een paneel in de reactor kamer. Bovenin wordt terug geteld vanaf 9. Bij 0 zal de kernreactor ontploffen en je vernietigen. Je ziet dat het onderste gedeelte van het paneel oplicht. Beurtelings zie je een getal en het woord *'Quit'* oplichten. Wanneer je de vuurknop indrukt terijl het getal oplicht krijg je de getoonde waarde als bonuspunten uitgekeerd.
Vervolgens licht het volgende deel van het paneel op. Je moet deze kamer verlaten voordat de teller bovenin op 0 staat. Druk hiertoe de vuurknop in terwijl *Quit* oplicht. Je verlaat daarna de reactorkamer.
Je schip stijgt op van de landingsbaan en onder je desintegreert het schip. Je kunt nu terwijl je achter het in het niets oplossende schip aanvliegt nog even snel wat achtergebleven doelen opblazen.



Langzaam lost het schip in het niets op

Maar je taak is nog niet ten einde. Al snel verschijnt het vrachtschip weer dat jou met jouw jager dropt bij een volgend slagschip.

Mocht je onverhoopt het spel niet overleven en een Hoogste score gehaald hebben dan kun je met behulp van de joystick jouw initialen invoeren. Beweeg de joystick van je af of naar je toe tot je de gewenste letter gevonden hebt. Druk de vuurknop in om deze letter in te voeren. Op deze wijze kun je maximaal drie initialen invoeren.

Puntentelling

Opblazen van:

klein voorwerp op het oppervlak	10
groot voorwerp op het oppervlak	25
vijandelijk schip aan dek	100
vijandelijk schip in volle vlucht	100/1000

Vernietigen van een complete patrouille 100 bonuspunten.

Voor iedere 10.000 gescoorde punten krijg je een extra Manta jager toegewezen.

Speeltips

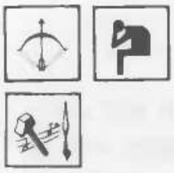
Speeltips zijn moeilijk te geven voor Uridium. Alles is in feite afhankelijk van razendsnelle reflexen en goed uitkijken.
Een van de moeilijkste dingen is herkennen wat je aan dek van het slagschip wel en niet op kunt blazen en wat voor jou gevaarlijk kan zijn.
Alles wat een schaduw werpt op het dek is een uitsteeksel. Dit betekent dat je daar niet overheen vliegen kunt. Probeer je dit wel dan kost het je uiteraard een leven.
Voor de rest kun je de meeste uitsteeksels die geen schaduw werpen vernietigen.

Probeer altijd een patrouille in zijn geheel (dat wil zeggen: alle deelnemende jagers) te vernietigen. Doe je dit niet dan komen ze al snel weer terug en zullen je blijven achtervolgen en bestoken.

De doelzoekende projectielen kun je niet vernietigen. Hooguit zo snel mogelijk wegvluchten en hopen dat je het projectiel kwijt raakt.

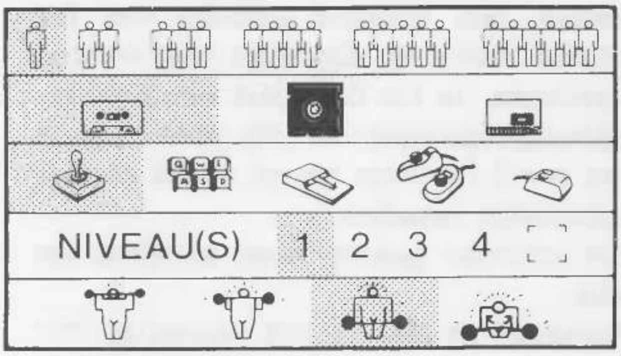
De schepen verschillen per niveau wat betreft opbouw. Daarentegen zal een schip op een bepaald niveau noon qua uiterlijk gewijzigd worden. Probeer dus exact te onthouden welke de veiligste weg over een schip is. Maak desnoods een kaart van ieder schip.

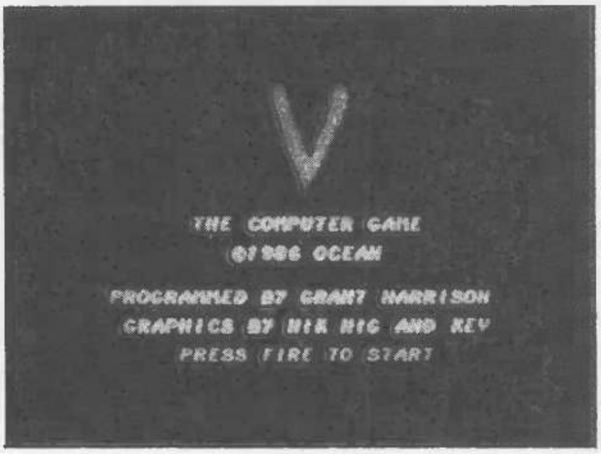
Wanneer je alle doelen op het schip zelf vernietigd hebt kun je het beste zover mogelijk naar rechts vliegen. Hier blijf je hangen en schiet passerende patrouilles overhoop. Je voorkomt hiermee dat paniek reacties boven het schip je te pletter laten slaan tegen uitsteeksels. Vooral op hogere niveaus zijn de landingsbanen namelijk volledig ingebouwd tussen hoge uitsteeksels.



V

Ocean Software Ltd. Grant Harrison en Tony Knight





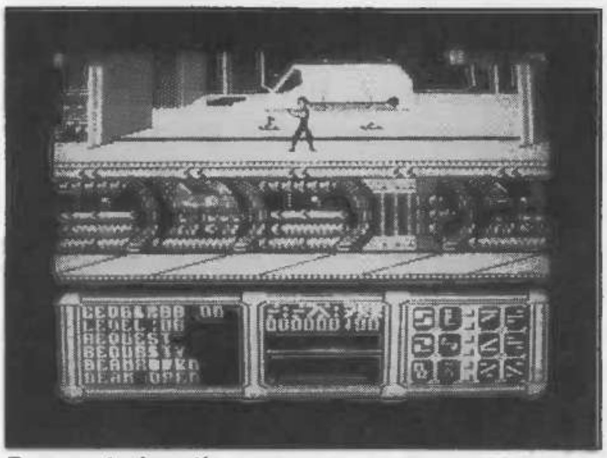
Doel

In het spel *"V"* moet je proberen het ruimteschip van de buitenaardse bezetters van onze planeet op te blazen.
Hiervoor moet je vijf springladingen op strategische punten plaatsen. Nadat de laatste lading is geplaatst, moet je zorgen dat je op tijd de uitgang bereikt hebt, anders blaas je jezelf ook op.

Beschrijving

Omstreeks half 1984 werd ook in Nederland de serie *"V"* op televisie vertoond. Het scenario van deze serie wilde dat een buitenaardse beschaving, die uit reptiel-achtigen bestond, de Aarde had bezet. Zij waren gekomen in vriendschap, althans zo deden zij het voorkomen. In werkelijkheid waren het echter reptielen die zich, door middel van bedrieglijk echte rubberen maskers hadden vermomd als mensen.
De eerste groep bezoekers was op Aarde aangekomen onder het mom van een, met de Aardbewoners gezamenlijk uit te voeren, wetenschappelijk project. Zij sloten vriendschap met onze politici en de bevolking.
In werkelijkheid waren de reptiel-achtigen echter naar de Aarde gekomen omdat de voedselvoorraden op hun eigen planeet bijna waren uitgeput. Ook aan water bestond in hun wereld een groot gebrek.
De reptielen gingen gebukt onder een welhaast legendarische vraatzucht. Iedereen die de serie heeft gezien, zal zich waarschijnlijk nog wel de scene herinneren waarin de reptielen een levende hamster naar binnen werkten, ongeveer op dezelfde wijze als wij een haring in het keelgat laten glijden. De reptielen hadden dus besloten om eens luxueus uit eten te gaan. Wie had echter kunnen vermoeden dat de mensheid als hoofdgerecht op het menu stond.
Hun activiteiten bleven lang, te lang, onopgemerkt. Op een gegeven moment kwam een kleine groep mensen toch achter de ware bedoelingen van de bezoekers. Helaas wilden de leiders van de Aarde niet naar hen luisteren, bedwelmd als zij waren door de charmes van de lieftallige Diana en Lydia.
Daarom werd een verzetsgroep opgericht, met als leider Mike Donovan. Aangezien de buitenaardsen de teugels reeds stevig in handen hadden genomen, bleef het bestaan van deze groep niet onopgemerkt. Dit werd het begin van een klopjacht op de leden van het verzet.
Om voor eens en voor altijd met de reptielen af te rekenen werd een plan beraamd om het moederschip van de bezetters op te blazen. Mike Donovan was de aangewezen man om

dit karwei op te knappen.
Op dit moment van het verhaal kom jij in beeld. Je had waarschijnlijk reeds geraden dat jij in dit spel de rol van Donovan speelt. Het spel begint terwijl Donovan juist met een klein ruimteschip is geland aan boord van het moederschip van de reptielen. Hij staat voor zijn vaartuig in een kleine ruimte. Links en rechts van hem ziet hij twee wanden, die oplichten onder een mysterieus schijnsel. Donovan trekt de conclusie dat het luchtsluizen zijn. Hij weet echter niet hoe hij deze moet openen.
Zal het hem lukken deze eerste barrière te overwinnen, zal hij de Aarde, zoals wij die kennen, weten te redden, of is de mensheid werkelijk gedoemd?
Kijk volgende week weer, dezelfde tijd, hetzelfde kanaal. (Regie aanwijzing: zwenk camera naar close-up reptiel, aanzwellende muziek.)



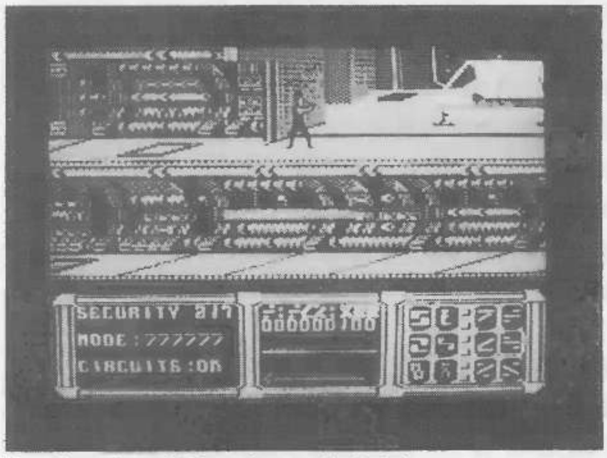
De eerste locatie

Het grootste probleem in dit spel is het op gang komen.
De handleiding biedt in dit opzicht helaas niet al te veel informatie. Veel verder dan de vermelding van de vijf plaatsen waar de tijdbommen moeten worden geplaatst gaat deze niet. Misschien dat dit de reden is dat het spel over het algemeen niet overmatig enthousiast is ontvangen door de Engelse computerpers. Ook ons heeft het heel wat hoofdbrekens en slapeloze nachten gekost om langs deze eerste barrière te komen. Blijkens de vele vragen van onze lezers staan (of beter gezegd stonden) wij niet alleen voor ditzelfde probleem.
Wanneer jij één van die velen bent die het spel in uiterste frustratie ergens in een donker hoekje hebt opgeborgen, raden wij je toch aan dit toch nog eens tevoorschijn te halen. Nadat je het stof eraf hebt geblazen moet je nog maar eens laden.
Wanneer je hiervoor voldoende moed hebt verzameld, zie je Donovan voor zijn ruimtevaartuig staan. Het beeldscherm is verdeeld in drie horizontale banen. De bovenste twee bieden uitzicht op twee etages van het ruimteschip. Het onderste gedeelte van het scherm bestaat op zijn beurt weer uit drie segmenten. In het linkerdeel verschijnt regelmatig informatie over het doen en laten van zowel Donovan als de robots die het ruimteschip bevolken.
Het middelste gedeelte bevat allereerst een klok.
Aangezien de klok de tijd volgens de *"V"* methode weergeeft, heb je daar niet al te veel aan. De reptielen kennen namelijk een geheel eigen alfabet en rekensysteem.
Direct onder de klok wordt het aantal punten dat je hebt behaald bijgehouden. Daar weer onder zie je twee lijnen, een gele en een rode. De gele lijn geeft de hartslag van Donovan weer. De robots geven stroomstoten die de hartslag van Donovan verhogen indien hij erdoor wordt geraakt. Krijgt Donovan teveel schokken te verwerken, dan kan zijn hart het niet meer bijbenen. Dit resulteert direct in het einde van het spel.
De hartslag van Donovan wordt weer verlaagd, wanneer hij erin slaagt de robotten enige tijd te ontwijken.
De rode lijn geeft aan hoeveel energie de laser van Donovan nog bevat. Dit laserpistool is het enige wapen waarmee Donovan is uitgerust. Gelukkig kan het op bepaalde plaatsen worden bijgeladen.
Het vak aan de rechterkant is een klein draagbaar computertje, de Communiputer, waarmee Donovan kan inbreken in het computersysteem van het moederschip. Dit inbreken is eigenlijk hetgene waar het in dit spel om draait. Vandaar dat het misschien wat jammer is dat de handleiding van het spel geen enkele informatie geeft omtrent het gebruik van de Communiputer. Zoals gebruikelijk biedt *Het Zwaardere Werk*

uitkomst.
Laten we echter bij het begin beginnen, te weten met de verschillende joystick functies.
Je kunt Donovan natuurlijk naar links en rechts laten lopen. Ook kun je hem een salto laten maken in de richting waarin hij kijkt, door de joystick naar boven te duwen.
(Dit is overigens één van de redenen dat wij bij het spelen van dit spel regelmatig moesten denken aan *Impossible Mission.* Dit gevoel wordt verder nog versterkt doordat je een minicomputer bij je hebt, waardoor je verschillende functies kunt laten uitvoeren.
Verder lijkt de animatie van Donovan, terwijl hij door de gangen van het ruimteschip rent, sprekend op die in het spel *Mission Impossible.* Deze overeenkomsten hebben misschien te maken met het feit dat het spel *V* gemaakt is door hetzelfde software bedrijf dat *Impossible Mission* heeft geconverteerd naar de Spectrum en de Amstrad/Schneider computers.)
Laten we echter niet te veel van het onderwerp afdwalen, en verder gaan met belangrijker zaken.
Het laserwapen vuur je af door de vuurknop in te drukken. Het effect van het naar achteren trekken van de joystick hang af van de plaats waar Donovan staat wanneer je dit doet.
Als hij op een groene rechthoek staat terwijl je de joystick naar je toe trekt, zal Donovan naar een andere etage van het ruimteschip worden getransporteerd.
Staat Donovan voor een deur wanneer je de joystick naar je toe trekt, dan zal hij via die deur naar een andere ring van het ruimteschip gaan.
Indien Donovan op de juiste plaats staat, kun je zijn laserwapen weer opladen door de joystick net zolang naar je toe te trekken, totdat de rode balk weer zijn oorspronkelijke lengte heeft bereikt.
Normaal gesproken schakel je echter de Communiputer in.
Wanneer je dit hebt gedaan, zie je in de tweede kolom tekens een wit vierkant verschijnen om het bovenste *icon* heen. Je kunt dit vierkant verplaatsen door de joystick te bewegen. Je drukt de gekozen toets in door op de vuurknop te drukken. In een volgend hoofdstuk tref je een volledige handleiding aan voor de Communiputer.
Het lijkt ons echter verstandig om eerst wat meer te vertellen over de manier waarop het moederschip is gebouwd en hoe de verschillende delen ervan met elkaar in verbinding staan.

Het moederschip.
Het ruimteschip van de reptielen is rond. Wanneer je in dezelfde richting blijft lopen kom je dus weer uit op de plaats waar je vandaan kwam, ware het niet dat diverse muren en krachtvelden je de doorgang versperren.
Voorts moet je weten dat het ruimteschip bestaat uit vijf verschillende, in elkaar passende, ringen. Zo'n ring wordt in het spel een *plane* genoemd. Iedere *plane* telt een groot aantal verdiepingen, die door middel van teleportatie-tegels (een *beamer pad)* met elkaar zijn verbonden. Wanneer je van zo'n tegel gebruik maakt, kom je niet zomaar op een willekeurige plaats in het ruimteschip terecht. Dit gebeurt volgens een bepaald systeem. Wanneer je twee groene rechthoeken boven elkaar ziet, is het simpel. Je komt dan uit op het *beamer pad* daar direct boven of onder.
Wanneer er slechts één tegel zichtbaar is, wordt een ander systeem gevolgd. De verdieping waar je dan uitkomt, is afhankelijk van de verdieping waarop de tegel ligt. In beeld zie je steeds twee verdiepingen van het ruimteschip tegelijk. We zullen die ten behoeven van de duidelijkheid hier even de bovenste en de onderste etage noemen.
Wanneer je een *beamer pad* op de bovenste etage ziet, zonder dat daar rechtonder een andere tegel ligt, brengt deze je naar de hoger gelegen verdieping. Wanneer de enkele tegel echter op de bovenste etage ligt, teleporteert deze je naar de onderliggende verdieping.
Het is in het begin even wennen aan dit verschijnsel, aangezien het soms lijkt alsof je naar boven bent gegaan, terwijl je in werkelijkheid een verdieping lager bent terecht-

gekomen.



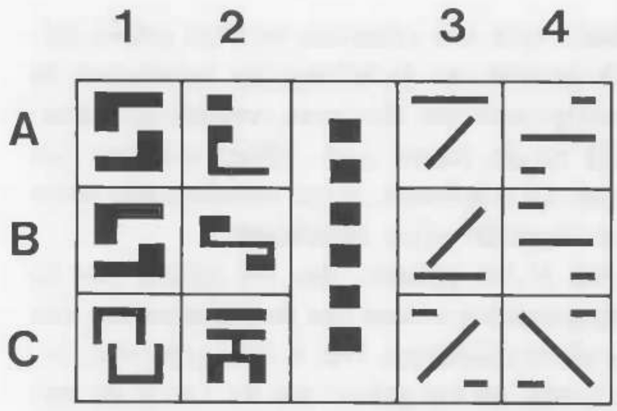
Het krachtveld is uitgeschakeld

De vijf ringen zijn met elkaar verbonden door deuren. Je zult deuren vinden die naar de binnenste, en deuren die naar de buitenste ringen leiden. *Plane* 0 is de buitenste, en *plane* 4 is de binnenste ring. De deuren die van een rood teken zijn voorzien zijn de *outward doors.* Deze voeren Donovan naar een verder naar buiten gelegen *plane.*
De *inward doors* zijn gemerkt met een geel teken, en voeren naar het centrum van het moederschip.
Het is niet mogelijk om van *plane* 0 (de buitenste ring) naar *plane* 4 (de binnenste ring) en vice versa te gaan. Evenmin staat de bovenste verdieping in verbinding met de onderste verdieping.
Alle verdiepingen *(levels)* zijn voor het gemak verdeeld in denkbeeldige blokken. De grenzen tussen deze *blocks* vormen op zich geen belemmering voor Donovan, behalve natuurlijk wanneer deze door een muur of een krachtveld worden gevormd.
Je zult zien dat de buitenste ring een groter aantal blokken telt dan de binnenste ring.
Met behulp van de Communiputer kun je nagaan op welke plaats in het ruimteschip Donovan zich bevindt. Zie hiervoor het hoofdstuk *De Communiputer.*

Bewaking.
Eén van de dingen die het eerst opvalt, is het feit dat de voltallige bemanning van het ruimteship blijkbaar een ATV-dag heeft opgenomen. Het onderhoud en de bewaking van het vaartuig wordt geheel aan robots overgelaten.
Ook robots kennen verschillende rangen en standen. Aan boord van het moederschip zul je vier verschillende soorten aantreffen. Het gevaarlijkst zijn de gele robots. Deze beveiligings beambten vliegen met grote snelheid door de gangen. Zodra ze Donovan in het vizier krijgen openen ze het vuur. Deze robots zijn tamelijk lastig uit te schakelen, aangezien ze regelmatig van vlieghoogte veranderen.
De tweede groep robots wordt gevormd door schoonmakers.
Deze zweven met dezelfde snelheid als Donovan op ooghoogte door de gangen. Ze zijn eenvoudig uit de weg te ruimen.
Beide soorten robots roepen automatisch versterking op wanneer je er één vernietigd.
De twee overige soorten robots zijn niet te vernietigen.
Om te beginnen zul je regelmatig donkerblauwe robots langs het plafond zien zweven. Dit zijn bewakers die de boel nauwlettend in de gaten houden. Zodra je er één passeert, zal de locatie van Donovan worden doorgegeven aan de beveiligingsdienst, die niet al te lang daarna een kijkje komt nemen.
De vierde groep robots zorgt voor het onderhoud van het ruimtevaartuig. Ze bewegen zich voort over de vloer.
Donovan moet over deze personeelsleden heen springen om een vroegtijdig einde te voorkomen.

De Communiputer.
Met behulp van de onderstaande tekening kun je jezelf vertrouwd maken met de bediening van de Communiputer.
Deze informatie hoort eigenlijk thuis onder de rubriek *Speeltips.* maar wij zijn ook niet de beroerdsten.
Je schakelt de Communiputer in door de joystick naar achteren te trekken.

A1
Deze toets zorgt ervoor dat Donovan een tijdbom neerlegt op de plaats waar hij staat. Wees hiermee echter uiterst voorzichtig, want je hebt slechts vijf bommen bij je.
Deze moeten allemaal op de juiste plaats



worden achtergelaten. Een klein bedieningsfoutje is hier fataal, want dan kun je het spel niet meer voltooien.
Nadat de eerste tijdbom is geplaatst, heb je 30 minuten de tijd om van het ruimteschip te ontsnappen.

A2
Na het indrukken van deze toets kun je informatie opvragen omtrent de locatie van verschillende belangrijke punten. De verkregen informatie hangt af van de toets die je hierna indrukt. De beschikbare informatie bestaat uit:

A3
De plaats waar Donovan staat.

A4
De plaats van de *outward door.*

B3
De plaats van de *inward door.*

B4
De plaats van laboratorium 1

C3
De plaats van laboratorium 2

C4
De plaats waar een tijdbom moet worden neergelegd.

B1
Door het indrukken van deze toets breng je de verbinding met de computer van het ruimteschip tot stand (de *Data link).* Je moet dan voor een monitor staan in één van de laboratoria.

In iedere *plane* bevinden zich twee laboratoria. In één van die twee zul je een deel van de formule vinden, waarmee je het zogenaamde *Red Dust* kunt produceren. In totaal moet je vijf delen van de formule opsporen.
Uit deze fragmenten kun je het *Red Dust* samenstellen. Wanneer Donovan dit stof door middel van het luchtverversingssysteem *(Air plant)* door het ruimteschip kan verspreiden, zal het aantal robots dat hem voor de voeten komt afnemen.

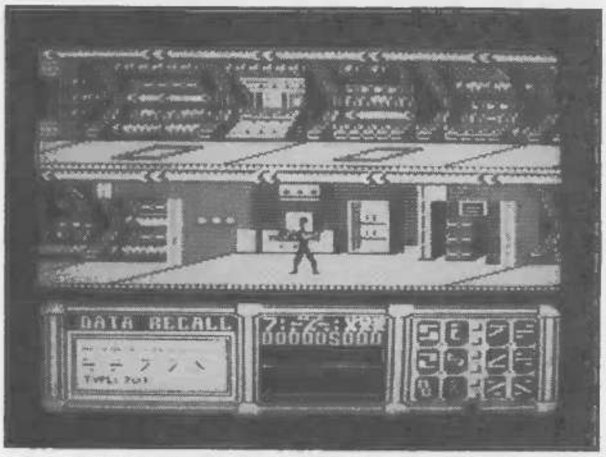
B2
Na het indrukken van deze toets kan een soort data-base worden geraadpleegd. De informatie uit het bestand omtrent de verschillende robots kun je oproepen door het indrukken van de knoppen *A3, A4, B3* en *B4.* De geleverde informatie is echter tamelijk nutteloos.
Wanneer je daarentegen toets *C3* indrukt, krijg je te zien hoeveel en welke delen van de formule je hebt gevonden. De delen van de formule worden door een symbool uit de reptielen-taal aangeduid. Op de plaats van de ontbrekende delen zie je een zwart vierkantje.

C1
Dit is de eerste stap om een krachtveld op te heffen. In het venster linksonder in beeld verschijnt hierna een code. Deze code bestaat uit zes symbolen. Met behulp van de toetsen *A3, A4, B3, B4, C3* en *C4* kun je deze symbolen veranderen. Het is de bedoeling om zes identieke symbolen naast elkaar te krijgen. Zodra dit is gelukt, verdwijnen de krachtvelden gedurende korte tijd.
Aangezien de symbolen steeds per twee of drie tegelijk worden veranderd, is het nog een heel gepuzzel. De verschillende knoppen wijzigen de symbolen op de volgende manier:

A3: Symbolen 1 en 6
A4: Symbolen 2, 4 en 6
B3: Symbolen 2 en 6
B4: Symbolen 1 en 5
C3: Symbolen 1 en 4
C4: Symbolen 2 en 3

C2
Met deze knop schakel je de Communiputer uit. Je kunt Donovan dan weer door de gangen laten lopen.

Tot zover de premature speeltips.
De manier waarop je de verschillende delen van de formule moet samenvoegen om *Red Dust* te maken zullen we op deze plaats nog niet verklappen, zodat je ook zelf nog iets kunt uitzoeken.



Alle delen van de formule zijn gevonden

Helaas kan het spel niet worden gepauzeerd, zodat het maken van een kaart een probleem oplevert. Nu kan aan het nut van een kaart ook wel enigszins worden getwijfeld. De positie van de belangrijke locaties en de startpositie van Donovan veranderen namelijk in elk nieuw spel. Alleen wanneer het spel net is geladen, is het moederschip altijd op dezelfde wijze opgebouwd.
Ook is het jammer dat het geluid van de dreunende motoren van het ruimteschip niet is uit te schakelen. Het is overigens niet verstandig om het geluid van de TV of de monitor helemaal weg te draaien, omdat je dan ook niet langer de hartslag van Donovan hoort.
Het einde van het spel vonden wij enigszins teleurstellend. Na al het harde werken hadden we toch wel op iets spectaculairders gehoopt dan de magere afbeelding van het exploderende ruimteschip. Bovendien krijg je geen eindscore te zien. Het spel begint gewoon weer van voren af aan.

De punten die je in het spel kunt verdienen zijn:

Robot vernietigen:	100 punten
Deel van formule vinden:	500 punten
Red Dust fabriceren:	5.000 punten
Tijdbom plaatsen:	1.000 punten

Speeltips

Zoals we reeds hebben vermeld, verandert de plaats van de belangrijke locaties bij ieder nieuw spel. Wanneer je het spel echter net hebt geladen, kun je alle belangrijke locaties steeds op dezelfde plaatsen vinden. Als hulpmiddel kun je het onderstaande overzicht gebruiken. Mocht Donovan komen te overlijden, dan zul je de plaats van de verschillende zaken zelf moeten opsporen, of het spel opnieuw moeten laden.

	Plane	*Level*	*Block*
Outward door	0	-	-
	1	0	0
	2	9	2
	3	9	2
	4	10	5
Inward door	0	0	0
	1	0	4
	2	9	1
	3	9	1
	4	-	-
Deel formule	0	15	4
	1	15	2
	2	5	5
	3	15	4
	4	5	6
Bom plaatsen in:			
Reactor	0	13	3
Air plant	1	5	6
Water inlet	2	5	4
Computer	3	5	4
Docking bay	4	1	0

De beveiligings robots kunnen dwars door de muren heen schieten, dus pas op.

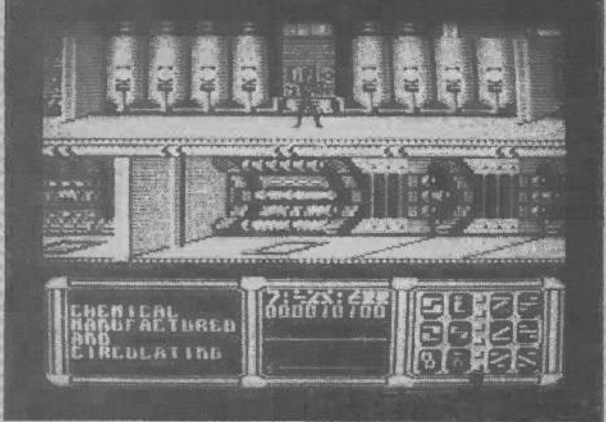
Elke locatie die afgesloten is door middel van een krachtveld heeft twee uitgangen. Wanneer je probeert een krachtveld uit te schakelen moet je dit altijd proberen te doen aan die zijde waar zich geen robots bevinden.
Als je namelijk halverwege het instellen van de juiste code wordt gestoord, moet je de Communiputer uitschakelen en de robot vernietigen of ontwijken.
Hierna is de code van het krachtveld weer volkomen anders geworden, zodat je weer opnieuw kunt beginnen.
Mochten zich aan beide zijden van het bewuste vertrek robots ophouden, dan kun je het beste eerst naar een andere verdieping lopen. Zodra je de krachtvelden niet meer ziet, loop je terug. De kans is groot dat de robots inmiddels zijn verdwenen.

Wanneer je het spel net hebt geladen, begint Donovan zijn tocht door het ruimteschip in *plane* vier of nul. Zoek dan eerst de delen van de formule bij elkaar en ga hiermee naar de *Air plant*. Stel uit de delen van de formule het *Red Dust* samen. Wanneer dit is gebeurd, zal het ruimteschip gehuld worden in een rode nevel.

Wanneer Donovan in *plane* vier was begonnen, moet je nu eerst naar *plane* nul lopen. Hier leg je de eerste tijdbom neer. De laatste bom plaats je in *plane* vier, op de plek waar het spel begonnen is. Wanneer het spel begon op *plane* nul, werk je net andersom. Op deze manier heb je voldoende tijd om alle bommen achter te laten en tijdig te ontsnappen.
Nadat je de laatste bom op de goede plaats hebt gelegd, moet je even geduld uitoefenen. Laat Donovan op zijn plaats wachten. Het zal niet lang meer duren voordat het moederschip explodeert. Je ziet dan twee reddingscapsules uit het ruimtevaartuig schieten. In één daarvan zit Donovan, terwijl Diana zich in de twee capsule uit de voeten maakt.
Let tijdens het wachten echter wel op dat je niet alsnog door de robots wordt gedood,

Een veelvuldig voorkomend verschijnsel bij het vinden van de code waarmee het krachtveld kan worden uitgeschakeld, is het feit dat je binnen niet al te veel tijd vijf identieke symbolen hebt. Het veranderen van het zesde symbool betekent echter onvermijdelijk

dat minstens één ander symbool ook weer verandert.
Hiervoor bestaat een eenvoudige oplossing. Ieder symbool uit de code kan in vier verschillende standen worden gezet. Deze cyclus is altijd hetzelfde. Wanneer je nu vijf van de zes symbolen van de code gelijk hebt gekregen, moet je ervoor zorgen dat het afwijkende symbool vooraan in de rij komt te staan.
Wijzig de symbolen nu door middel van knop *A3* net zolang tot het afwijkende symbool achteraan is terechtgekomen, terwijl de overige vijf symbolen nog steeds hetzelfde zijn.
Hierna moet je knop *B3* gebruiken om het verkeerde symbool naar de tweede positie van links te bewegen.
Vervolgens breng je het foute symbool met behulp van toets *A4* naar de derde positie.
Als volgende stap verander je de code met behulp van knop *A4* net zolang tot de symbolen op de posities 2, 3, 4, en 6 identiek zijn. Op de posities 1 en 5 staan dan twee gelijke symbolen. Deze kunnen tenslotte worden aangepast aan de rest met behulp van toets *B4*.
Het lijkt misschien nogal ingewikkeld, maar na een paar keer oefenen zal het geen enkel probleem meer opleveren om de code met deze methode te kraken, temeer omdat je iedere knop nooit meer dan drie maal hoeft in te drukken voor het gewenste resultaat.



De formule is samengesteld

De voor het laserpistool benodigde energie kun je bijladen op twee verschillende soorten plaatsen. Her en der zie je langs de muur twee verticale witte strepen, die een beetje op TL-buizen lijken. Wanneer je daar voor gaat staan en de joystick naar je toe trekt, zie je de rode balk langzaam langer worden. De andere plaatsen waar je het laserpistool kunt bijvullen, vind je steeds aan de linkerzijde van de laboratoria. Hier zie je twee korte verticale streepjes, boven het krachtveld. Wanneer je Donovan hier recht onder laat staan, kan de energie worden bijgeladen.
Dit bijladen van energie wordt gesignaleerd door de computer van het ruimteschip. Blijf dus niet te lang op dezelfde verdieping, aangezien de beveilgings robots op onderzoek worden uitgestuurd.

Het gebruik van de *beamer pads* vereist enige oefening. Donovan moet zo staan, dat zijn linkervoet (voor de kijkers rechts) net niet de zwarte begrenzing aan de rechterzijde van de tegel raakt. Wanneer hij niet op de goede plaats staat, wordt de Communiputer ingeschakeld. Het opgelopen tijdverlies door het weer uitschakelen van de Communiputer en het verplaatsen van Donovan kan in netelige situaties het einde van het spel betekenen.

Blaas niet meer robots op dan strikt noodzakelijk is. Er worden dan snel versterkingen gestuurd.

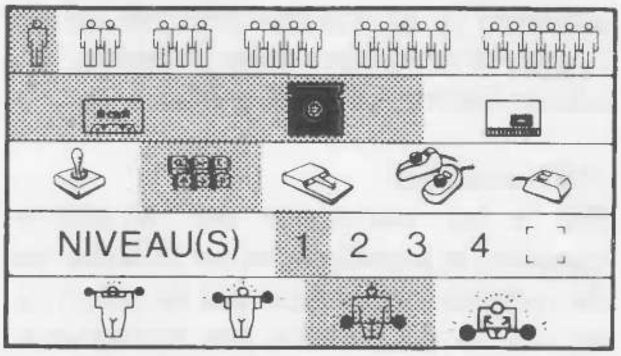
De vertrekken waar de tijdbommen moeten worden geplaatst bestaan uit twee blokken. Leg de bom in het correcte blok neer. De ervaring heeft ons geleerd dat dit het linker gedeelte van het vertrek is. Voor de zekerheid kun je dit echter controleren door met behulp van de Communiputer de locatie van Donovan, en de plaats waar de bom moet worden gelegd, op te vragen.

Begin met het opsporen van de vijf delen van de formule.
Loop hiermee naar de *Air plant*. Ga voor de monitor staan en breng de verbinding met

VERA CRUZ

V

Infogrames | Gilles Blancon | HomeSoft Benelux





Doel

In het spel *Vera Cruz* speel je de rol van een ervaren rechercheur van de Franse politie. Als zodanig moet je proberen de moord op de prostituée Vera Cruz op te lossen. Of is hier toch sprake van een zelfmoord?

Beschrijving

Het Franse softwarehuis Infogrames heeft nog niet zo'n erg grote reputatie opgebouwd op het gebied van software. *Vera Cruz* is het tweede spel dat door dit bedrijf in Europa werd uitgegeven. We hebben hier te maken met een detective avontuur. In tegenstelling tot traditionele *adventures* kent het spel geen locaties waar men op zoek naar waardevolle aanwijzingen doorheen moet lopen. Het meeste werk verricht de rechercheur vanuit zijn luie stoel met behulp van een geavanceerd computer systeem. Hierop zijn alle Franse politiebureaus, alsmede enige andere instellingen, aangesloten.

Een andere bijzonderheid van *Vera Cruz* is het feit dat niet alleen de handleiding, doch ook alle beeldscherm informatie in het Nederlands is vertaald. De Nederlandse teksten bevatten daarbij overigens opvallend weinig taal- en tikfouten.

Het spel wordt in twee delen gespeeld. Het eerste deel vindt plaats in het appartement waar het lijk van Vera Cruz werd aangetroffen. We schrijven dan 8 oktober 1985. Het tweede deel bootst de werkzaamheden van een moderne speurneus na, die gezeten achter zijn computer terminal de legpuzzel stukje voor beetje in elkaar probeert te passen.

Als de rechercheur de plaats van de moord (zelfmoord?) bereikt, zijn daar reeds de nodige collega's van hem bezig met de op die momenten gebruikelijke werkzaamheden, zoals het fotograferen van het onheilsoord, het zoeken naar vingerafdrukken en ander bewijsmateriaal. Jij bent natuurlijk niet voor niets een succesvolle rechercheur, dus je begint onmiddellijk met een eigen onderzoekje.

Behalve het ontzielde lichaam en een aantal interieurstukken zie je een rechthoek in het midden van het beeldscherm. Dit moet je beschouwen als de zoeker van een fototoestel. Met behulp van de <CRSR> toetsen (al dan niet in combinatie met de <SHIFT> toets) kun je de zoeker over het beeldscherm bewegen. Wanneer je denkt iets interessants te hebben gevonden, kun je hiervan een foto maken door op toets <F7> te drukken.

Zodra je denkt al het bewijsmateriaal te

hebben verzameld kun je het tweede deel van het spel laden door toets <F1> in te drukken. Voor de zekerheid vraagt het programma een bevestiging van deze opdracht, aangezien je niet meer kunt terug keren naar de flat. Druk op <RETURN> als je zeker weet dat je naar je bureau wilt om de zaak verder uit te werken. Als de twijfel toch nog toeslaat op dit punt, dan kun je een willekeurige toets indrukken zodat je nog even in de kamer kunt blijven zoeken.
Onderweg naar kantoor tik je de omschrijving van de gevonden bewijsmaterialen in op een draagbare schrijfmachine. Let er hierbij wel op dat je *géén* <RETURN> geeft na ieder voorwerp. Aan het einde van ieder woord tik je een spatie. Het feit dat een woord niet meer op de regel past is daarbij niet van belang. Het computerprogramma weet de woorden van elkaar te onderscheiden dankzij de spatie. Pas aan het einde van het lijstje druk je op de <RETURN> toets, ten teken dat je klaar bent met het invoeren.
Hierna kom je op kantoor aan, waar je het onderzoek voortzet.
Langs de onderrand van het beeldscherm wordt een aantal mogelijke acties genoemd. Deze kun je uitvoeren door de eerste letter ervan in te tikken. Een <RETURN> is hierbij niet nodig.
De verschillende dingen die je vanachter het bureau kunt doen zijn:



De buurman vertelt

<G>*etuigenis*:
Laat iemand oproepen voor verhoor. Je dient dan echter wel te beschikken over de naam en verblijfplaats van degene die je wilt ondervragen. Om te beginnen tik je na dit commando de naam in van degene die je wilt spreken, gevolgd door <RETURN>. Het programma vraagt dan waar die persoon is te vinden. Tik dan de vermoedelijke verblijfplaats in en druk weer op <RETURN>. Als de getuige inderdaad kon worden gelokaliseerd, dan zie je rechts in beeld zijn of haar portret en links in beeld de getuigenverklaring. Wanneer de getuige onbekend is, of wanneer deze niet op het opgegeven adres kan worden gevonden, verschijnt hierover een mededeling.

<B>*oodschap*:
Dit is het commando om de politiecomputer te gebruiken. Na het intikken van dit commando verschijnt aan de rechterzijde van het beeldscherm een beeldscherm. Voordat je in het computersysteem gaat rommelen, moet je echter wel een paar dingen weten. De afdelingen die op het netwerk zijn aangesloten zijn:
de Gendarmerie (*GIE*), een juridische inlichtingendienst op departementaal niveau (*BDRJ*), de gevangenis (*PRIS*), een centrale inlichtingendienst (*CRRJ*), de prefectuur (*PREF*) en een commissariaat (*CIAT*).
Al deze instellingen hebben een eigen identificatiecode, die wij achter de naam van de afdeling hebben vermeld, waarmee je contact met ze kunt opnemen. Behalve deze code moet je ook de naam van de plaats waar de instelling is gevestigd invoeren.
De code en de plaatsnaam dienen door een spatie te worden gescheiden. Je hoeft alleen <RETURN> te geven wanneer de cursor nog niet vanzelf naar de tweede regel is gesprongen. Je zult al snel merken dat de plaatsnaam St-Etienne niet in combinatie met bijvoorbeeld *CIAT* op de eerste regel past. Je moet dan de spatie tussen *St* en *Etienne* weglaten.
De verschillende plaatsen waarmee je contact kunt opnemen zijn:
Parijs, St-Etienne, St-Galmier, Lyon, Clermont en St-Paul.
Laten we bijvoorbeeld eens contact zoeken met de centrale inlichtingendienst in Lyon. Je tikt dan in: "CRRJ LYON"

<RETURN>.
De cursor verspringt dan naar de tweede re-

gel. Hier tik je de naam in van de persoon of het voorwerp waarover je informatie wilt opvragen, bijvoorbeeld: ''VERA CRUZ''. In beeld verschijnt dan een portret van Vera Cruz, met links daarvan de voorhanden informatie.

Op deze manier probeer je steeds meer stukjes van de legpuzzel bij elkaar te krijgen. Soms leidt de opgevraagde informatie rechtstreeks naar aanvullende informatie omtrent een andere verdachte, maar meestal is daar wat meer denkwerk voor nodig.

<O>*nderzoek*:
Door middel van dit commando kun je bepaalde zaken aan een laboratorium onderzoek laten onderwerpen.
Achter de vraag ''Welk onderzoek?'' tik je een omschrijving in van het soort onderzoek dat je wilt laten uitvoeren. In sommige gevallen moet je daarna ook nog vermelden voor welk voorwerp dit onderzoek moet worden verricht.

<V>*ergelijking*:
Via dit commando kunnen geen voorwerpen met elkaar worden vergeleken. Het is dus bijvoorbeeld niet mogelijk om vast te stellen dat een kogel uit een bepaald pistool afkomstig is. Je kunt hier alleen verklaringen van inmiddels bekende personen vergelijken met de werkelijke omstandigheden. Je moet hiervoor de naam van iemand intikken, waarna wordt gecontroleerd of er inmiddels informatie is gevonden over deze persoon met betrekking tot het slachtoffer.

<M>*isdadiger*:
Deze laatste optie stelt je in staat om een verdachte te laten arresteren. Je zult hiervoor echter wel voldoende bewijsmateriaal moeten hebben verzameld. Wanneer dit niet het geval is, dan wordt dit gemeld. Ook al is de verdachte wel degelijk de dader, je kunt hem niets maken als je geen keiharde bewijzen in handen hebt.

Het zal waarschijnlijk niet al te veel inspanning van de grijze cellen vereisen om er achter te komen wie de dader is. Het bewijzen van de moord is echter een verhaal apart, aangezien je ook nog te maken krijgt met liegende getuigen en halve aanwijzingen. De doodlopende sporen zullen overigens niet al te moeilijk zijn te ontlopen, maar om alles tot een sluitend geheel te breien zal de nodige tijd kosten.

Speeltips

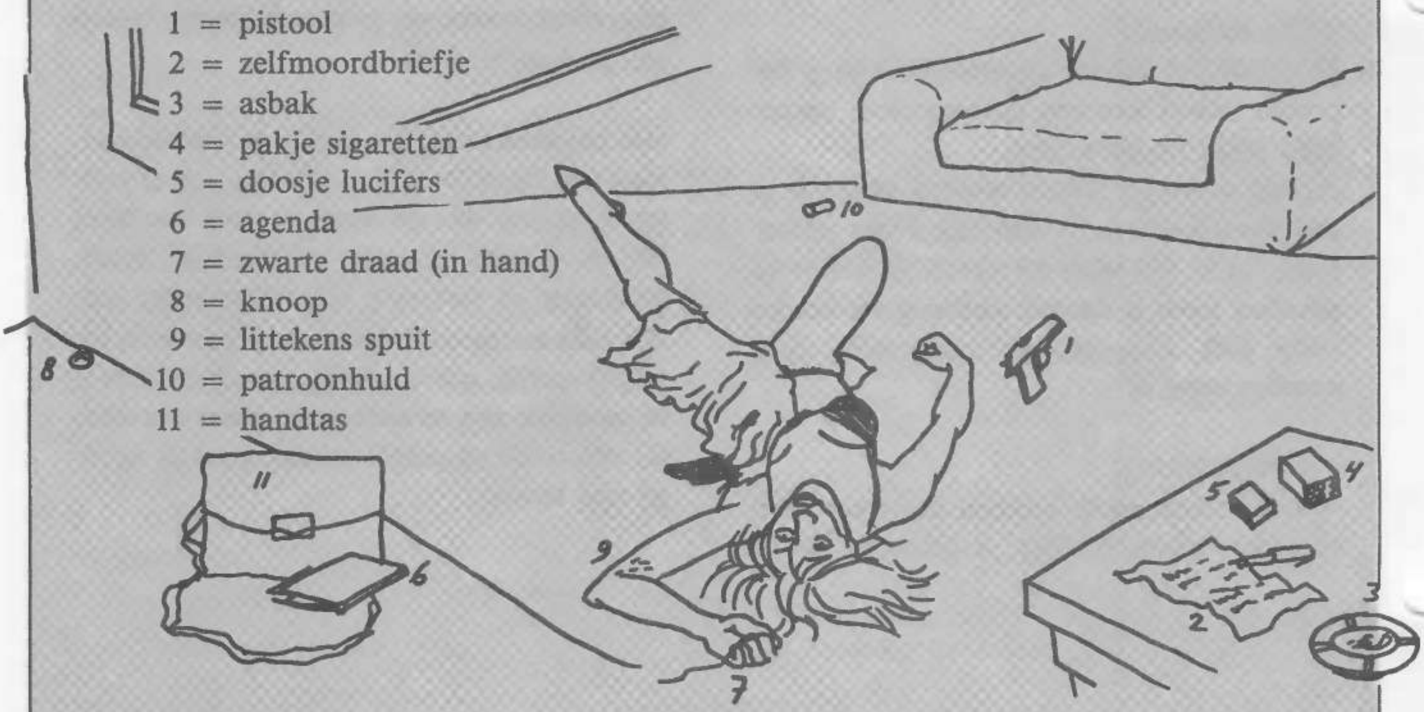
We willen in het begin van onze tips natuurlijk nog niet al te veel verklappen. We zijn echter wel bereid om je een overzicht te geven van alle aanwijzingen die je in de slaapkamer van Vera Cruz kunt vinden. Sommige stukken bewijsmateriaal liggen namelijk goed verborgen in de schaduwpartijen. Voor het gemak hebben wij een tekening bijgevoegd van de plaats van het misdrijf. Hierop hebben wij door middel van een vierkantje de plaats aangegeven waar de cursor zich moet bevinden om de bewijsstukken te vinden. Het antwoord op de vraag of alle aanwijzingen even belangrijk zijn laten we nog even in het midden.

van een getuigenverklaring (commando <G>) alleen "BUURMAN", respectievelijk "CONCIERGE" in te tikken. Een aanduiding van de woonplaats is niet noodzakelijk.

Nadat je de agenda hebt gevonden (in de handtas van Vera Cruz) kun je deze lezen door op de <SPATIEBALK> te drukken. Noteer de namen en de adressen, want je hebt ze later nog nodig.

Lees niet verder wanneer je het spel voor de rest zonder hulp wilt oplossen.

De bewijsstukken die je zonder meer moet hebben gevonden in deel; 1 van het spel zijn:



Maak zoveel mogelijk notities tijdens het spel. Alle informatie die je krijgt, hoe onbetekenend deze op het eerste gezicht mag schijnen, kan van doorslaggevende betekenis blijken te zijn.

Noteer om te beginnen het serienummer van het pistool dat je in de slaapkamer van Vera Cruz vindt.

Nadat je de slaapkamer goed hebt doorzocht, begin je het onderzoek met het ondervragen van de buurman en de conciërge van het gebouw waarin het slachtoffer woonde. Je hoeft hier bij het laten afleggen

de sigaretten (invoeren in het begin van het tweede deel als "ROTHMANS"), de afscheidsbrief, de patroonhuls, het pistool, de knoop en de draad.

Het kan overigens geen kwaad om alle voorwerpen die je in de slaapkamer hebt gevonden in te voeren op de lijst van bewijsstukken.

De centrale inlichtingendienst van Lyon ("CRRJ LYON") is een goede bron van informatie.

We zullen nu stap voor stap - in telegramstijl

- alle handelingen opsommen die noodzakelijk zijn voor het oplossen van de moord en voor het vinden van voldoende bewijsmateriaal. Het is hierbij in de meeste gevallen niet nodig om de hier gegeven volgorde aan te houden, behalve tegen het einde van het spel.

We leggen hierbij overigens niet precies uit hoe je aan bepaalde stukken informatie kunt komen. Zodoende proberen we nog een klein beetje van de spanning die het onderzoek in petto heeft voor je te bewaren. Onthoudt echter dat je, zodra je een naam en/of een adres van iemand te weten bent gekomen je via verschillende instanties in verschillende plaatsen kunt proberen om nadere informatie los te krijgen over dat persoon.

Om te beginnen gaan we wat getuigenverklaringen verzamelen, en wel:
"BUURMAN" <RETURN> <RETURN>
"CONCIERGE" <RETURN> <RETURN>
"LAFEUILLE" <RETURN> "BALAYSTRAAT" <RETURN>
"DELARUE" <RETURN> "VRACHTRIJDERS" <RETURN>
"DELROCHE" <RETURN> "ST ETIENNE" <RETURN>
"ZIEGLER" <RETURN> "CARNOTPLEIN" <RETURN>
"KOWALSKI" <RETURN> "ZOLA STRAAT" <RETURN>
"ABDOULAH HOCINE" <RETURN>
"DE POPULIEREN" <RETURN>
"GILLES BLANC" <RETURN> "STATIONSTRAAT" <RETURN>

Na wat dieper te hebben gegraven op basis van de door de vorige getuigenverklaringen verkregen informatie, heb je het grootste deel van het kenteken van de BMW kunnen achterhalen. Hier is overigens een waarschuwing op zijn plaats. Volgens onze informatie zijn er verschillende versies van het spel in omloop. In onze versie is het kenteken 9111 CQ 69. Volgens onze informatie wijkt alleen de twee letters in sommige versies van het spel af van het door ons gevonden kenteken.

Ga nu weer verder neuzen in het computer systeem. Kies <B> voor boodschappen. en voer nu "PREF LYON" <RETURN> "9111 CQ 69" <RETURN>, waarna je een nieuwe naam krijgt.

Roep ook deze op voor een ondervraging. (<G> "PHILIPPE BLANC" <RETURN>)

Ga vervolgens weer verder neuzen in de computer van de Franse politie (<B>).

"CIAT STETIENNE" "DELROCHE" <RETURN>
"CIAT LYON" <RETURN> "BLANC" <RETURN>
"CIAT PARIJS" <RETURN> "PHILIPPE BLANC" <RETURN>
"GIE CLERMONT" <RETURN> "KOWALSKI" <RETURN>
"GIE ST GALMIER" "ZIEGLER" <RETURN>
"GIE CLERMONT" <RETURN> <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "ABDOULAH HOCINE" <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "ZIEGLER" <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "KOWALSKI" <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "GILLES BLANC" <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "MAC 56743" <RETURN>
"CRRJ lYON" <RETURN> "DELARUE" <RETURN> "CRRJ LYON" <RETURN> "CRUZ" <RETURN>
"CRRJ LYON" <RETURN> "PHILIPPE BLANC" <RETURN>
"BDRJ STETIENNE" "BLANC PHILIPPE" <RETURN>
"PRIS ST PAUL" <RETURN> "ZIEG-

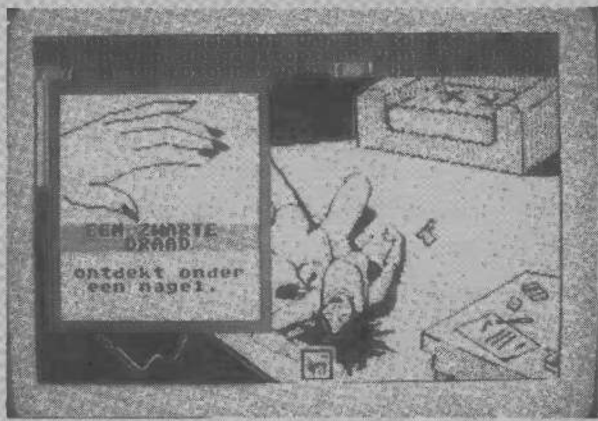
LER" <RETURN>
"CIAT LYON" <RETURN> "GILLES BLANC" <RETURN>

Het wordt zo langzamerhand tijd voor wat laboratorium onderzoek (optie <O>).
Bekijk eerst het handschrift van Vera Cruz. Het juiste commando hier luidt: <O> "Grafologie" <RETURN> "CRUZ" <RETURN>.

Voer hetzelfde onderzoek uit voor het handschrift van Gilles Blanc.
Vervolgens vraag je het autopsie rapport op van Vera Cruz, door middel van het commando <O> "LIJKSCHOUWING VERA CRUZ" <RETURN>.

Ga vervolgens wat dingen met elkaar vergelijken.
<V> "PHILIPPE BLANC" <RETURN>
<V> "GILLES BLANC" <RETURN>
<V> "ZIEGLER" <RETURN>

Het mysterie is nu haast ontraadseld en het wordt tijd om de hoofdverdachten opnieuw aan de tand te voelen. De volgorde waarin je dit doet is hier wel van belang. Begin met het vragen van een getuigen verklaring van Kowalski, gevolgd door Ziegler en Gilles Blanc.
Vergelijk nu weer de verkregen informatie (<V> "PHILIPPE BLANC" <RETURN>). Herhaal dit voor Gilles Blanc.
Je kunt nu Philippe Blanc arresteren voor het verkrijgen van een volledige bekentenis en een felicitatie van de schrijver van het programma.



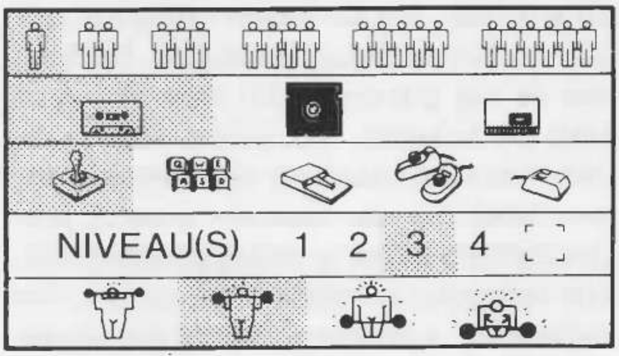
De plaats van het misdrijf

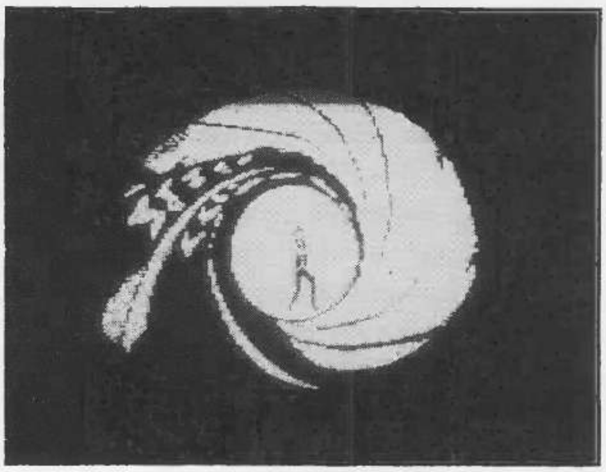
de computer van het ruimteschip tot stand door het indrukken van knop *B1.* Wanneer je alle vijf delen van de formule hebt, verschijnt in het venster linksonder een cursor. Hier moet je een nieuwe code invoeren. Deze code moet uit twee symbolen bestaan, die je met behulp van de Communiputer moet ingeven.
Het heeft ons veel tijd en moeite gekost, voordat we de manier waarop deze code kan worden gevormd hadden achterhaald.
Het lukraak uitproberen van verschillende combinaties totdat de juiste was gevonden, bevredigde ons eergevoel niet helemaal. Na diep nadenken zijn we echter achter de logica gekomen die hier door het programma wordt gevolgd. De sleutel tot het geheim ontdekten we door het toetsenbord van de Communiputer nog een nauwkeurig te bestuderen. De toetsen hiervan zijn namelijk in twee groepen van zes geplaatst. Bovendien worden beide groepen toetsen van elkaar gescheiden door zes lampjes.
Het idee dat het getal zes wel eens heel belangrijk zou kunnen zijn werd verder nog versterkt doordat codes voor het opheffen van de energievelden uit zes symbolen bestaan.

Met het cijfer zes sloegen we vervolgens nog eens goed aan het rekenen. Na wat vruchteloze pogingen het geheim te ontsluieren kwamen we op het idee om de rechtergroep symbolen van de Communiputer te nummer van 0 tot en met 5, op de volgende wijze: A3 = 0, A4 = 1, B3 = 2, B4 = 3, C3 = 4 en C4 = 5.
De vijf symbolen waaruit de formule van het *Red Dust* bestaan vertaalden we in de waarde van het betreffende symbool. Deze waarden telden we bij elkaar. De uitkomst hiervan levert, indien dit het eerste spel is dat je speelt, het getal 8 op. Wanneer je dit getal herleid tot een nieuw getal op basis van het zestallige rekenstelsel, krijg je als waarde 12. Uit de beschikbare symbolen van de Communiputer kozen we dus A4 (met de waarde 1) en B3 (met de waarde 2).
Met behulp van dit zestallig stelsel bleek het inderdaad mogelijk om alle andere combinaties van de vijf verschillende delen van de formule om te vormen tot de juiste code. Vandaar dat we op deze plaats ook zullen uitleggen hoe dit zestallig stelsel werkt.
Normaal gesproken, in het ons bekende tientallig stelsel, is het getal 15 uit de volgende elementen opgebouwd: het rechter cijfer heeft een waarde van 5 X 1, terwijl het linker cijfer staat voor 1 X 10.
Om een getal uit het tientallig stelsel te herleiden naar dezelfde waarde in het zestallig stelsel, moet je dit eerst door zes delen. Uitgaande van het getal 15, is de uitkomst van de deling 2, met een restant van 3.
De waarde in het zestallig stelsel wordt dus genoteerd als 23, oftewel 2 X 6 plus 3 X 1.

VIEW TO A KILL, A

Domark | Softstone | Home Soft Benelux





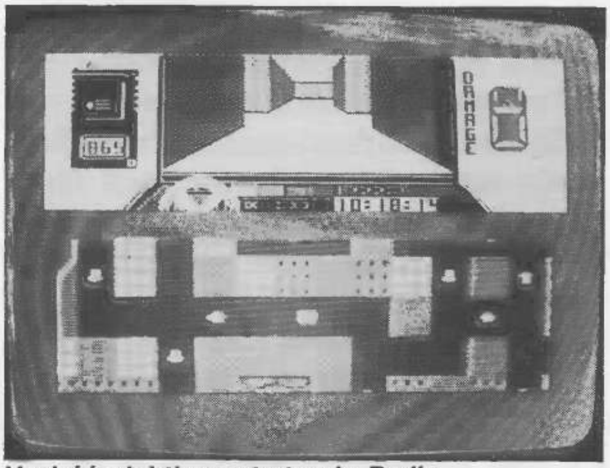
Doel

Aangezien *"a View to a kill"* eigenlijk uit drie afzonderlijke spellen bestaat, moet de speler ook drie verschillende doelen nastreven.
In het eerste deel moet hij May Day, zijn tegenstreefster die met een parachute van de Eiffeltoren is afgesprongen, onderscheppen. Het tweede deel speelt zich af in een brandend gebouw. Bond moet hieruit ontsnappen en zijn bondgenote Stacey redden.
Tijdens het derde deel van het spel moet James Bond een atoombom ontmantelen voordat een deel van California in de oceaan verdwijnt.

Beschrijving

De drie verschillende onderdelen van het spel *"a View to a kill"* zijn gebaseerd op evenzovele scènes uit de gelijknamige film. Het verkrijgen van de rechten voor het computerspel ging met een zeer felle concurrentiestrijd gespaard. Domark is uiteindelijk als winnaar uit de bus gekomen. Aangezien Domark niet zelf programmeurs in dienst had die dit karwei konden klaren, heeft men dit werk uitbesteed aan Softstone. De mensen bij Softstone hadden slechts drie maanden de tijd om *"a View to a kill"* uit de grond te stampen. Het moet ons van het hart dat de geringe produktietijd helaas ook aan het spel is af te zien. Na de stroom van enthousiaste voorbeschouwingen in de Britse pers viel het spel uiteindelijk nogal tegen. De graphics zijn teleurstellend. De openingsscène is een getrouwe weergave van het begin van de James Bond films, tot het moment dat Bond in beeld verschijnt. Hij lijkt meer op een wandelende tak dan op de beroemde superspion.
De twee verschillende soundtracks die tijdens het spel ten gehore worden gebracht zijn redelijk tot goed te noemen. Ze zijn geprogrammeerd door Tony Crowther, bekend van spellen als Loco, Suicide Express en William Wobbler. De twee soundtracks die je kunt beluisteren zijn het overbekende ''James Bond Theme'' en ''a View to a kill''. Het eerste nummer werd reeds in 1962 door Monty Norman gecomponeerd. Het nummer ''a View to a kill'' werd door de Engelse popgroep Duran Duran geschreven en de hitparade ingezongen. Duran Duran is overigens niet de enige band die de film met de popmuziek heeft. Eén van de hoofdrollen in de film wordt namelijk door Grace Jones gespeeld.
De grote tegenstander van James Bond is in deze film de schurk Max Zorin. Deze kei-

harde misdadiger heeft gedreigd een atoombom tot ontploffing te brengen in California. De bom is geplaatst in een verlaten mijn die ligt aan de "San Andreas Fault". Dit is een breuklijn in de aarde in een gebied waar veel aardbevingen voorkomen. Men is in de Verenigde Staten bang dat een volgende zware aardbeving in de buurt van deze breuklijn tot gevolg heeft dat een groot deel van California in de oceaan zal verdwijnen. De steden San Francisco en Los Angeles zullen dan in de oceaan verdwijnen. De toestand langs de breuklijn wordt door wetenschapsmensen continue nauwlettend in het oog gehouden met uiterst gevoelige apparatuur. Men hoopt hiermee te bereiken dat de grote aardbeving waar men zo bang voor is tijdig kan worden voorspeld, zodat de mensen nog tijdig uit het bedreigde gebied kunnen worden geëvacueerd.



Veel éénrichtings-straten in Parijs

Zoals gezegd bestaat "a View to a kill" eigenlijk uit drie afzonderlijke spellen. Men hoeft echter niet eerst een spel uit te spelen voordat men aan het volgende kan beginnen. Het uitspelen van een vorig deel maakt de zaken overigens wel eenvoudiger wanneer je aan een volgend deel gaat beginnen. Nadat je een onderdeel hebt uitgespeeld krijg je namelijk een code. Deze code kun je intikken nadat het volgende spelonderdeel is geladen.
Jouw taak wordt dan iets eenvoudiger omdat je een of meerdere nuttige voorwerpen uit het vorige spel meeneemt.
We zullen de drie verschillende spellen stuk voor stuk behandelen, te beginnen met:

Paris chase.
Het verhaal begint wanneer James Bond rustig zit te lunchen in het restaurant in de Eiffeltoren. Tijdens deze fiscaal aftrekbare bezigheid wordt zijn tafelgenoot doodgeschoten door May Day, één van de handlangsters van Max Zorin. Zij vlucht naar de top van de Eiffeltoren met Bond in haar kielzog. Op weg naar de top kan ze, zoals je in de videoclip van "a View to a kill" hebt kunnen zien, nog net Simon Lebon (de zanger van Duran Duran) ontwijken. Eénmaal aan de top gekomen geeft May Day onze held het nakijken. Zij springt omlaag en zweeft aan een parachute naar beneden. James Bond rent naar beneden en zet de achtervolging in in een in beslag genomen taxi.
Het beeldscherm bestaat in dit spel uit vier onderdelen. Linksboven wordt een zender getoond. Deze ontvangt signalen die James Bond op het spoor van May Day moeten brengen. Naarmate het geluidssignaal zwakker wordt, is May Day verder verwijderd van agent 007. De cijfers op de zender geven de hoogte van de parachute aan.
Het middelste deel van het beeldscherm toont het uitzicht uit de auto, en het dashboard. Voor je zie je de huizen en straten van Parijs. (Het verbaasde ons overigens nogal dat de meeste huizen in Parijs geen ramen en deuren blijken te hebben.) Rechtsboven kun je aflezen hoeveel schade de taxi inmiddels heeft opgelopen. Hoe langer de rode balk wordt, des te kleiner de kans op succes is geworden.
De onderste helft van het beeldscherm laat in vogelvlucht een deel van de stad zien. Het wemelt in Parijs van de één-richtingsstraten. Deze worden door pijlen aangegeven. Op deze plattegrond kun je ook de parachute langzaam zien rondzweven in steeds groter wordende cirkels, totdat deze uit beeld verdwijnt.
Het is niet aan te raden om tegen het verkeer in te rijden, zeker niet als er politie in de buurt is. De agenten zetten dan met hun rode auto de achtervolging in. In sommige gevallen worden zelfs barricades opgeworpen om je tot stoppen te dwingen. Je kunt de

wetsdienaars echter met een goed gericht schot het zwijgen opleggen. Een ander gevaar wordt gevormd door sommige automobilisten die zich opeens op jouw auto storten. Ook deze lastpakken kun je opblazen.
Het besturen van jouw auto is zeer simpel. Joystick naar voren duwen om gas te geven en naar achteren trekken om vaart te minderen of achteruit te rijden. Wanneer je de joystick naar rechts of links beweegt, draait de taxi 90 graden. Wanneer je 180 graden wilt draaien moet je de joystick dus tweemaal dezelfde kant op bewegen. Wanneer je voldoende snelheid hebt kun je ook 180 graden draaien door gelijktijdig de joystick naar je toe te trekken en de vuurknop in te drukken. Je voert dan een zogenaamde "handbrake turn" uit.
Schieten doe je door gewoon de vuurknop in te drukken. De bedoeling is nu dat je May Day onderschept op het moment dat zij landt. Dit zal echter niet meevallen. Parijs is een grote stad en er bestaan verschillende landingsplaatsen. De landingsplaatsen zijn herkenbaar aan een cirkeltje waarin een horizontaal streepje staat. Ongeveer hetzelfde als een bord van de Londense metro.
De taxi waarin James Bond rijdt loopt schade op wanneer deze andere auto's, wegversperringen of huizen raakt.
Zodra de schade ontoelaatbaar hoog geworden is, is het spel afgelopen. Ook wanneer May Day veilig is geland komt het spel ten einde.
Overeenkomstig de werkelijkheid is James Bond natuurlijk onkwetsbaar. Wanneer je er niet in slaagt May Day in haar kraag te vatten krijg je gewoon een nieuwe kans. Heb je de missie volbracht, dan krijg je een code te zien, die het voltooien van het volgende spel eenvoudiger maakt.

City hall.
Inmiddels is James Bond aangekomen in San Francisco.
Bond heeft Max Zorin weten op te sporen dankzij de informatie die hij van May Day heeft losgekregen. Zorin was echter op alles voorbereid. Hij gooit 007 en diens partner Stacey in de lift van het stadhuis. De lift wordt tussen twee etages vastgezet. Inmiddels is Max Zorin natuurlijk gevlucht, maar niet voordat hij brand heeft gesticht in het stadhuis. Het spel begint nadat James Bond uit de lift heeft weten te ontsnappen.
Het stadhuis telt vijf verdiepingen met ieder 15 kamers.
Wederom is het beeldscherm in een aantal delen onderverdeeld. Linksboven zie je een driedimensionale weergave van de kamer waarin James Bond staat. Daaronder zie je de voorgevel van het stadhuis. De kamers waarin de brand woedt zijn hierop duidelijk te herkennen aan de uitslaande vlammen. De ramen van de kamers die James Bond reeds heeft bezocht worden lichtblauw gekleurd. Het raam van de kamer waarin hij staat wordt in geel weergegeven. Langs de rechterzijde zie je een thermometer. Naarmate James Bond dichter bij de brand komt, loopt de temperatuur op. Hoe hoger de temperatuur is, des te langzamer zal geheim agent 007 zich bewegen. Een belangrijk onderdeel van dit spel is de zogenaamde *"duck shoot".* Deze bestaat uit twee delen. Wanneer je de vuurknop indrukt schakel je deze *"duck shoot"* in. Wanneer je de joystick naar links of rechts beweegt kun je een voorwerp dat je in je bezit hebt selecteren in het bovenste venster. Wanneer je nogmaals op de vuurknop drukt kun je, wederom door de joystick te bewegen, een bepaalde actie uitkiezen. Het voor de derde maal indrukken van de vuurknop voert de gekozen actie uit. De mogelijke acties zijn achtereenvolgens:

Return:
Je kunt James Bond weer door het gebouw laten lopen.
Drop:
Het voorwerp dat in het bovenste deel van de "duck shoot" werd aangewezen laat je nu vallen.
Search:
Met dit commando wordt de kamer waarin je staat doorzocht. Om de gevonden voorwerpen op te rapen moet je deze met het pijltje op de bovenste regel aanwijzen en



Een deel van de code in de mijn

nogmaals op de vuurknop drukken.

Use:

Met dit commando kun je een geselecteerd voorwerp gebruiken, bijvoorbeeld een sleutel om een deur te openen.

Follow:

Nadat je Stacey hebt gevonden kun je haar opdracht geven je te volgen.

Stay:

Als je wilt dat Stacey niet langer achter je aan loopt, kun je haar dit commando geven.

Give:

Je kunt maar een beperkt aantal voorwerpen dragen. Wanneer Stacey bij je is kun je haar echter ook iets laten dragen.

Abort:

Hiermee kun je het spel opnieuw starten wanneer de situatie uitzichtloos is geworden.

Zoals je zult zien verspreidt het vuur zich door het gebouw. Wanneer James Bond door het vuur wordt ingehaald, begint de ontsnappingspoging weer van voren af aan. In de verschillende kamers kun je allerlei nuttige voorwerpen vinden, zoals sleutels voor deuren en kasten, veiligheidspasjes, een pistool, delen van de combinatie van de safe en een geigerteller. Hier en daar hangen emmers zand, waarmee je het vuur korte tijd kunt afremmen.

Aangezien de lift defect is, zul je gebruik moeten maken van de trap om de lager gelegen etages te bereiken. Bereidt je maar vast voor op een lange en vermoeiende tocht door het stadhuis. De sleutels die je in het gebouw kunt vinden liggen namelijk lang niet altijd bij het slot waarop ze passen. Als niets meer helpt om een deur te openenen kun je nog proberen het slot kapot te schieten. Hiervoor moet je natuurlijk wel eerst zowel het pistool als de kogels hebben gevonden. Grijp echter niet te snel naar het wapen want de voorraad kogels is beperkt. Gelukkig zijn niet alle deuren afgesloten.

Een paar voorwerpen kunnen nog wat verduidelijking gebruiken.

De veiligheidspasjes voor het openenen van verschillende deuren zien er namelijk meer uit als twee schaakstukken (een toren met daarnaast een pion). De thermosflessen die je in de boekenkast vindt zijn kogels!

Voordat je het stadhuis kunt verlaten zul je een aantal codecijfers moeten hebben gevonden. Deze moeten vervolgens in de codehouder worden geplaatst. De codehouder ziet eruit als een leeg keukenkastje. Vergeet in de haast om te ontkomen niet Stacey mee te nemen. Twee voorwerpen die je zeker niet mag vergeten zijn de geigerteller en het veiligheidspasje voor de mijn. Beide voorwerpen verlichten je laatste taak, het ontmantelen van de atoombom.

The mine - Silicon Valley:

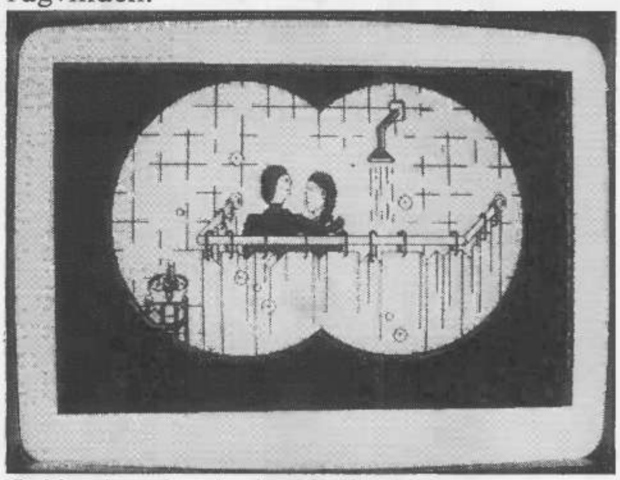
Het laatste onderdeel van het spel is in onze ogen het meest interessante van de drie. Het speelt zich af in een verlaten mijn. Hier heeft Max Zorin de atoombom, die elk moment kan ontploffen, geplaatst. Wanneer je de geigerteller uit het stadhuis hebt meegenomen slaat de wijzer, naarmate je dichter bij de atoombom komt, verder naar rechts uit. Ook in de mijn, die zich over ongeveer 150 beeldschermen uitstrekt, moet je verschillende voorwerpen zien te vinden en op de juiste manier gebruiken.

Je kunt jezelf op drie verschillende manieren tussen de verschillende etages verplaatsen. Het makkelijkste is om gebruik te maken van de lift. Je kunt ook de touwen gebruiken. De laatste manier is jezelf gewoon naar beneden laten storten. Dit heeft weliswaar geen blijvend letsel tot gevolg, maar het kost wel de nodige tijd voordat James Bond weer van de klap hersteld is. En tijd is nu juist de belangrijkste factor in dit

deel van het spel.
Het oprapen van voorwerpen en het geven van commando's wekt op gelijke wijze als in het vorige onderdeel. De beschikbare commando's wijken echter iets af. Het zijn achtereenvolgens:

Return:
Na dit commando kun je Bond weer door de mijn laten lopen.
Examin:
Dit commando geef je wanneer je vlak bij een voorwerp staat. Het onderzochte voorwerp wordt dan in het bovenste deel van de "duck shoot" getoond. Wanneer je het wilt oppakken beweeg je de joystick naar links en druk je de vuurknop in.
Use:
Het in de bovenste helft uitgezochte voorwerp kun je met dit commando gebruiken. Als het niet het juiste voorwerp is op de juiste plaats gebeurt er verder niets.
Get lift:
Dit commando laat de lift verschijnen. De lift kan alleen naar boven en beneden bewegen. Om dit commando te laten werken moet je dus wel staan op een plaats die de lift kan bereiken. Als de lift inderdaad in werking is gesteld blijft het onderste balkje van de "duck shoot" geel totdat de lift is gearriveerd.
Winch up:
In dit deel van het spel is May Day erachter gekomen dat ze door Max Zorin is bedrogen. Zij zit gevangen in de mijn en wacht op haar ondergang. Alleen jij kunt haar nog redden. Wanneer je dit hebt gedaan, schaart May Day zich uit dankbaarheid aan jouw zijde en zal ze je helpen bij het onschadelijk maken van de atoombom.
Na haar bevrijding gaat ze op eigen gelegenheid naar de plaats waar de bom ligt. Ze doet dit zo snel dat je haar niet kunt volgen. Met het commando *winch up* zorg je ervoor dat May Day je omhoog takelt. Voordat dit echter kan moet je alle onderdelen van de lier hebben gevonden.
Winch down:
Na dit bevel laat May Day je zakken tot gelijke hoogte met het ontstekingsmechanisme van de bom.
Pause:
Hiermee kan het spel worden gepauzeerd. Het start weer na een druk op de vuurknop. Zolang het spel is gepauzeerd, blijft de onderste balk van de "duck shoot" geel.
Abort:
Met dit commando geef je het spel op, en begin je opnieuw.

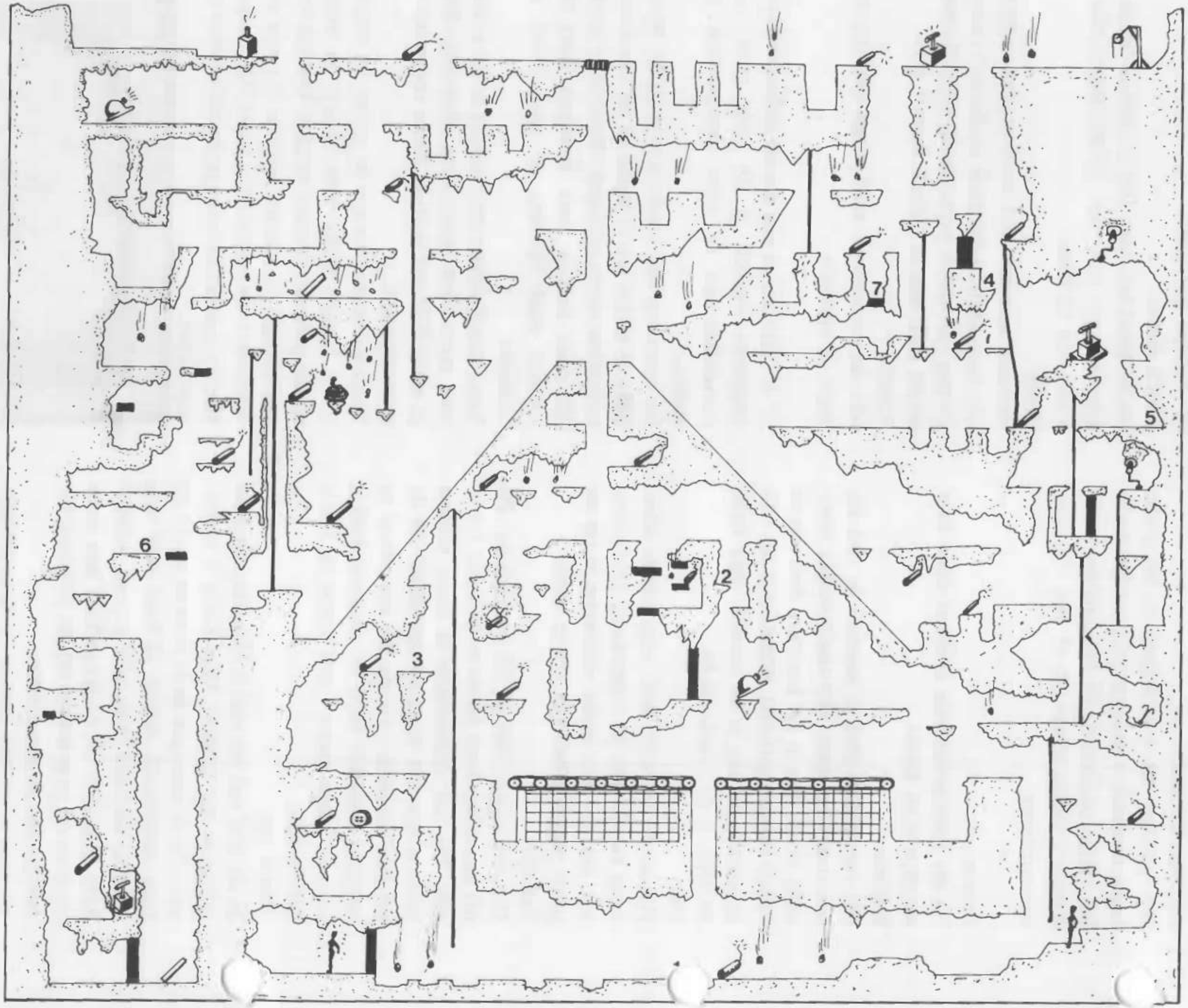
In de mijn zul je een aantal cijfers moeten opsporen waaruit je de code moet samenstellen om de bom onschadelijk te maken.
De besturing van James is eenvoudig. Naar links en rechts om te lopen en de vuurknop indrukken om te springen. Wanneer je op de lift staat kun je deze bewegen door de joystick naar beneden of naar boven te bewegen.
Soms kun je alleen maar verder nadat je een stuk muur hebt opgeblazen. Hiervoor dien je natuurlijk wel over de juiste voorwerpen te beschikken.
Ook hier weer is het aan de speler om erachter te komen welke voorwerpen op welke plaats gebruikt kunnen worden. Om het iets eenvoudiger te maken hebben wij van dit onderdeel van het spel een kaart bijgevoegd. Hierop kun je alle belangrijke informatie terugvinden.



Gekleed onder de douche?!

VIEW TO A KILL





Speeltips

Paris Chase:

Rijdt niet te hard. Het heeft weinig nut in dit spel en het is levensgevaarlijk.

Pas op voor politieauto's en wegversperringen.

Soms komt een dol geworden chauffeur op je af racen. Aarzel dan geen seconde. Blaas zijn auto op of ontwijk hem.

Rijdt niet te dicht langs de stoepranden. Je kunt dan namelijk geen bochten nemen.

Houdt de geluidssignalen van de zender goed in de gaten. Wanneer ze zwakker worden dreig je het spoor bijster te raken.

Thè mine - Sillicon Valley:

Het eerste voorwerp dat je tegenkomt wanneer je naar rechts loopt is een apparaat dat een anker aan een touw afschiet naar het plafond. Langs het op deze wijze gespannen touw kun je naar boven klimmen. Het touw wordt vanzelf weer opgerold als je het loslaat. Je kunt het dan opnieuw gebruiken. Het is echter niet mogelijk onbeperkt gebruik te maken van dit apparaat. Op een gegeven moment is de springlading op.

Wanneer je het touw ergens hebt gespannen moet je uitkijken. Val je namelijk naar beneden voordat je in het touw kunt klimmen, dan zul je het touw eerst moeten ophalen voordat je dit ergens anders kunt spannen.

Bepaalde delen van de grot kun je opblazen. Hiervoor heb je twee dingen nodig, te weten dynamiet en een aansteker. Leg eerst het dynamiet neer met het *USE* commando en gebruik vervolgens hetzelfde commando nogmaals voor de aansteker.

Pas op dat James Bond niet zijn hoofd stoot wanneer hij springt. Hij valt aangeslagen neer en het kost weer de nodige tijd voordat hij in staat is verder te gaan.

Van de zeven gevonden codecijfers heb je er slechts vijf nodig.

De codes die je moet intikken om het spelen van het volgende deel van het spel wat makkelijker te maken zijn:

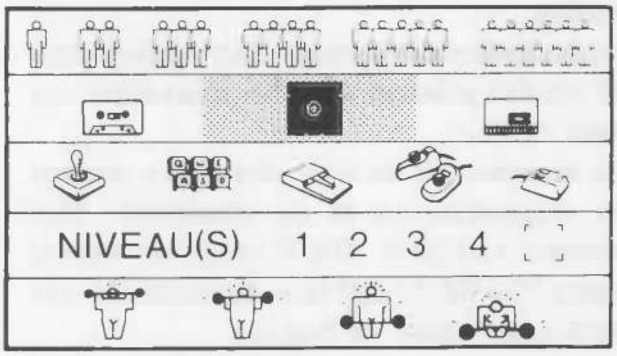
voor het stadhuis: CCPHJ
voor de mijn: DB4CT

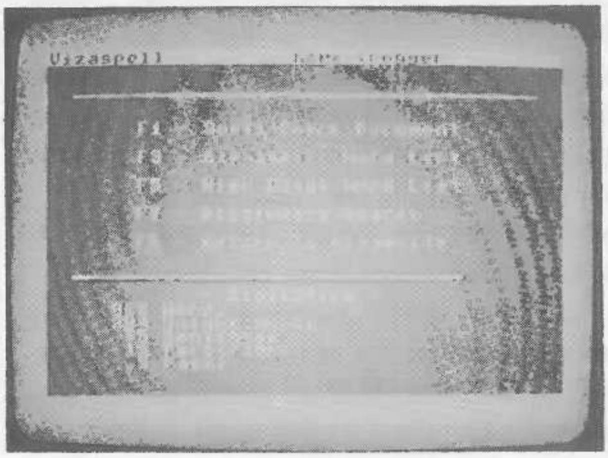
De grote finale tenslotte kun je bekijken als je de code ILVCT intikt.

Deze finale is overigens een goed voorbeeld van de tegenvallende graphics. Na het lange zwoegen dat noodzakelijk is om het spel uit te spelen is deze voorstelling waarlijk een zeer koude douche die we onze lezers niet willen besparen.

VIZASPELL

Viza Software | Kelvin Lacy | Altycos





Beschrijving

Het programma *Vizaspell* is een handig verlengstuk van het prima tekstverwerkings programma *Vizawrite.*
Vizaspell is een spellings-controle programma dat uitsluitend in samenwerking met Vizawrite functioneert. Het programma is niet compatibel met de oudste versies van Vizawrite (A0 en A1). Met behulp van dit programma is het mogelijk om vanuit Vizawrite een document te laten controleren op tik- en spelfouten.

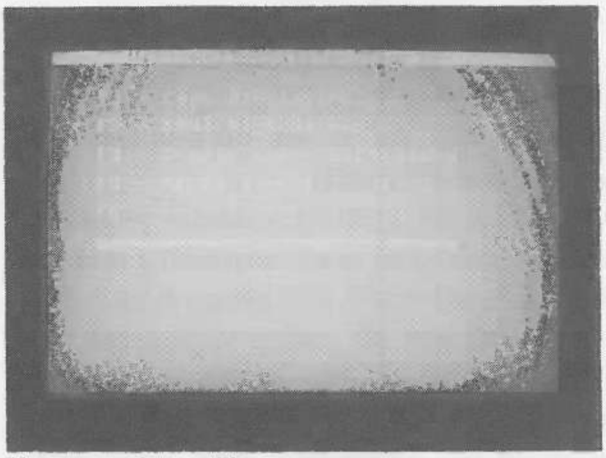
Het lijkt ons verstandig om eerst even in vogelvlucht uit te leggen hoe een programma als Vizaspell werkt.
Om te kunnen controleren of een woord goed is ingetikt, moet het programma natuurlijk eerst weten welke woorden juist zijn en welke niet. Deze kennis haalt het programma uit een lijst met woorden die op diskette zijn opgeslagen. Zo'n woordenlijst wordt een *"library"* of *"dictionary"* genoemd.
De woordenlijst moet woord voor woord en uiterst nauwkeurig worden opgebouwd. Gelukkig hoeft dit niet altijd door de gebruiker van het programma te worden gedaan. Normaal gesproken wordt een spellings-controle programma geleverd met een uitgebreide *dictionary.*
Helaas bevat de bij een dergelijk programma geleverde *dictionary* meestal Engelse woorden. Dit is ook het geval bij Vizaspell. Gelukkig heeft men bij Altycos ingezien dat de Nederlandse gebruikers hier weinig aan hebben. Tegen een kleine vergoeding kan men een Nederlandse woordenlijst aanschaffen, waarin ongeveer 20.000 woorden zijn opgenomen. Uiteraard kan de gebruiker desgewenst woorden die hij vaak gebruikt aan deze lijst toevoegen.
Wanneer men nu een document laat controleren op spel- en tikfouten, vergelijkt het programma de woorden uit het document met die uit de *dictionary.* De woorden die niet in de *dictionary* voorkomen worden aangegeven, waarna de gebruiker deze woorden kan corrigeren. Woorden die wel correct waren, maar nog niet in de *dictionary* stonden, kunnen eventueel worden toegevoegd.

Het utility programma

Voordat men het programma *Vizaspell* in gebruik neemt, is het aan te bevelen eerst een backup te maken van de bestanden. Dit doet men door vanaf de Vizaspell diskette het *utility* programma te laden (LOAD"UTIL.VIZASPELL",8,1). Er verschijnt

een menu van waaruit men verschillende bewerkingen kan laten uitvoeren.
Om te beginnen kan men een bestaande *dictionary* kopiëren naar een nieuwe (door het programma *"NEW DISK"* genoemd) diskette. Druk hiervoor toets <F1> in. Het programma vraagt dan om de naam en ID van de nieuw aan te maken diskette. Nadat de <SPATIEBALK> is ingedrukt, wordt het eerste gedeelte van de woordenlijst ingelezen. Dit diskette waarop de te kopiëren woordenlijst staat, wordt door het programma aangeduid als de *"OLD DISK"*.
Als het geheugen van de Commodore 64 vol is, vraagt het programma om de nieuwe diskette. Deze wordt geformateerd, dus alle oude informatie die er op stond gaat verloren. Tijdens deze backup procedure moeten de diskettes twee tot drie maal worden gewisseld. Let dus op dat de juiste diskettes worden gebruikt.
Nadat de kopie gereed is, kan de originele Vizaspell diskette op een veilige plaats worden opgeborgen. Je hebt deze alleen nog maar nodig wanneer je het *utility* programma wilt gebruiken.

De tweede keuze uit het menu (<F2>) gebruikt men om een diskette in zijn geheel te kopiëren. Door voor deze mogelijkheid te kiezen worden ook eventuele andere bestanden die op de oude diskette staan overgeschreven naar de nieuwe diskette. De procedure is nagenoeg hetzelfde als het kopiëren van alleen de woordenlijst. Het aantal malen dat de diskettes moeten worden gewisseld is echter groter.
Wanneer men zelf een geheel nieuwe *dictionary* wil aanleggen, kiest men uit het hoofdmenu voor de optie <F3>. Ook nu weer vraagt het programma om de naam en de ID van de nieuw aan te maken diskette. Nadat de diskette geformateerd is, wordt deze door het programma zodanig ingericht, dat hierop een nieuwe woordenlijst kan worden aangelegd.
De woorden die de gebruiker aan de *dictionary* toevoegt, worden niet onmiddellijk weggeschreven naar de eigenlijke woordenlijst. Ze worden namelijk eerst opgenomen in de *"User dictionary"*.
De *"User dictionary"* kan ongeveer 3000 woorden bevatten. Aangezien de woorden in de eigenlijke woordenlijst op een compactere wijze worden opgeslagen, is het een goed idee om de *"User dictionary"* regelmatig samen te voegen met de *dictionary*. Maak echter eerst een kopie van de bestaande woordenlijst. Als er namelijk bij het *mergen* iets mis gaat, kan dat vervelende gevolgen hebben.
Nadat de kopie is gemaakt kan de *merge* optie worden gekozen door het indrukken van toets <F5>.
De woorden uit de *User dictionary* worden nu weggeschreven in de *dictionary*. Het bestand *VS.USER. DICT* krijgt als nieuwe naam *VS.USER.OLD* Hoe dit precies in zijn werk gaat leggen we nog uit.



Menu van het utility programma

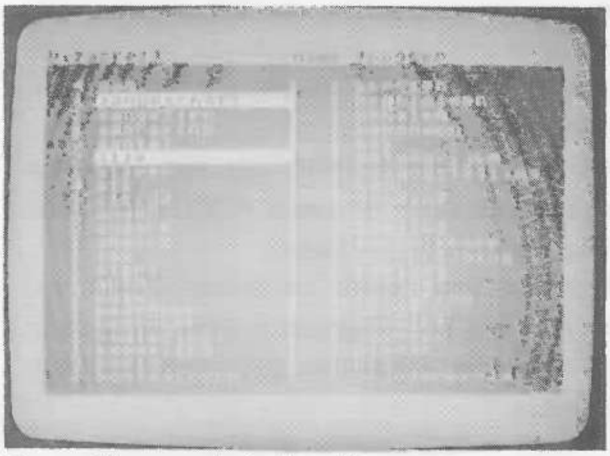
Werken met Vizaspell
Vizaspell kan vanuit Vizawrite worden opgeroepen door eerst de <CBM> toets aan te slaan en daarna gelijktijdig de toetsen <SHIFT> en <RUN/STOP> in te drukken.
Uiteraard moet dan wel de Vizaspell diskette in de diskdrive zitten.
Het document dat zich in Vizawrite bevindt blijft ongeschonden in het geheugen aanwezig terwijl Vizaspell wordt ingeladen. Nadat Vizaspell is geladen, ziet men een menu verschijnen, met daaronder een balk die steeds van kleur verandert. Met de woorden *"Preparing word lists...please wait"* wordt aangegeven dat het programma druk aan het werk is.
Vizaspell is alle woorden uit het document

aan het rangschikken in alfabetische volgorde. Als dit is gebeurd, verschijnen onder het menu wat statistische gegevens betreffende het document. Behalve het aantal woorden waaruit het in het geheugen aanwezige document bestaat, kan men ook zien hoeveel woorden slechts één maal voorkomen *(unique words)*, het aantal paragrafen, regels en pagina's.
Voordat je het programma opdracht geeft tot het uitvoeren van de eigenlijke controle, is het mogelijk om alle in het document gebruikte woorden op het beeldscherm te laten afdrukken. Door het indrukken van toets <F3> worden alle woorden in alfabetische volgorde getoond. Voor de woorden staan cijfers. Deze geven aan hoe vaak het woord in het document voorkomt. Wanneer niet alle gebruikte woorden op één beeldscherm passen, verschijnt onderin beeld de tekst *"Press space for more"*. Na een druk op de spatiebalk wordt het volgende scherm getoond. In plaats van de <SPATIEBALK> kan men ook <RUN/STOP> indrukken. Hierdoor wordt aangegeven dat men de rest van de lijst niet meer hoeft te zien. Wanneer daarna de <SPATIEBALK> wordt ingedrukt, keert het programma weer terug naar het menu.
De woorden kunnen ook in volgorde van frequentie worden weergegeven. Dit gebeurt na het indrukken van <F5>. De getoonde lijst kan op dezelfde wijze als hierboven besproken worden bekeken.
Het is bovendien mogelijk om in de *dictionary* een woord op te zoeken. Dit kan handig zijn wanneer men tijdens het maken van een document de correcte spelling van een woord niet weet en geen ouderwets woordenboek bij de hand heeft. Om een woord op te zoeken in de *dictionary*, drukt men eerst op <F7>. Daarna vraagt het programma welk woord het moet zoeken. Hierbij kan men een woord afkorten met een sterretje, terwijl men ook vraagtekens kan gebruiken als zogenaamde *wild cards*.

We zullen deze zoekfunctie met wat voorbeelden verduidelijken. We gaan er dan gemakshalve van uit dat alle woorden die wij hier als voorbeeld geven in de *dictionary* voorkomen. In werkelijkheid hoeft dit natuurlijk niet het geval te zijn.
Wanneer het te zoeken woord wordt ingevoerd als bijvoorbeeld ''F*'', dan zullen alle woorden die met de letter ''F'' beginnen op het beeldscherm worden getoond.
Wanneer men als te zoeken woorden bijvoorbeeld invoert ''TELE*'', dan zullen de woorden ''telefoon'', ''telegraaf'', ''teleurstelling'' etc. op het beeldscherm verschijnen.
Wanneer het te zoeken woord wordt ingevoerd als ''????'', dan zullen alle woorden die uit vier letters bestaan op het beeldscherm worden afgedrukt. De *wild card* kan echter ook selectiever gebruikt worden, en wel als volgt:
''ST??EN'' levert de woorden ''stalen'', ''stoken'', ''sturen'' etc. op. Het programma zoekt dus alle woorden die uit zes letters bestaan. De eerste twee letters moeten ''ST'' zijn en de laatste twee letters moeten ''EN'' zijn. De twee middelste letters mogen van alles zijn. Had men echter na de laatste letter een sterretje getikt, dan beperkt het zoeken zich niet tot woorden van zes letters. Ook een woord als ''stalenboek'' wordt dan gevonden.
Het zoeken naar woorden kan altijd worden afgebroken door de toets <RUN/STOP> twee maal in te drukken.
Wanneer men vanuit dit menu <F8> indrukt, keert het programma weer terug naar het normale *Vizawrite* document en programma.

Het is zo langzamerhand tijd geworden om serieus aan het werk te gaan. We drukken hiervoor op toets <F1>, waardoor de optie *Spell check document* wordt gekozen. Na het indrukken van deze toest verschijnt de alfabetische woordenlijst die van het docuemtn is vervaardigd op het scherm. De woorden worden stuk voor stuk vergeleken met de inhoud van de *dictionary* en het bestand *vs.user.dict.* Alle woorden die het programma niet kan vinden, worden op de woordenlijst gemerkt met een witte balk. Nadat de gehele woordenlijst is doorge

werkt, krijgt men een tweede menu te zien. Dit menu is voor eeen groot deel hetzelfde als het hoofdmenu.
Twee opties uit het hoofdmenu zijn echter vervangen door nieuwe mogelijkheden.
Na het indrukken van <F1> verschijnt een woordenlijst in beeld waarin alle woorden staan die het programma niet heeft herkend. Deze opsomming kan worden afgebroken door twee maal de <RUN/STOP> toets in te drukken.
Nadat de spellingscontrole is uitgevoerd kunnen we terugkeren naar het document in Vizawrite door het indrukken van toets <F8> om *Alter document* (document aanpassen) te selecteren.
In het zeldzame geval dat alle woorden uit het document zijn herkend door de spellings checker, hoeft er natuurlijk niets te worden aangepast. Met de optie <F8> kan men dan gewoon terugkeren naar het document in Vizawrite. Het indrukken van <F1> heeft in dit geval natuurlijk ook geen zin; er zijn geen woorden die niet werden herkend.



De spellingscontrole in volle gang

Het eerste wat men moet doen nadat men heeft gekozen voor *Alter document* is de cursor naar het begin van het document verplaatsen. Het doorlopen van het manuscript werkt namelijk net als de *search* functie uit Vizawrite. Er kan alleen worden gezocht ná de cursor.
Het is ook aan te raden om het document in 40-kolomen te laten weergeven (<CBM> en <W>).

Met behulp van het commando <CBM> en <V> (voor *verify*) wordt het document doorgelopen. Zodra het eerste woord dat Vizaspell niet herkend heeft wordt gevonden, stopt het programma. Boven in beeld verschijnt dan een regel waarin wordt gevraagd welke actie moet worden ondernomen.
Men kan hierbij kiezen uit:

<A> = *Accept*. Door middel van dit commando wordt aangegeven dat het bewuste woord weliswaar niet in de *dictionary* voorkomt, maar dat het wel degelijk goed is. Het programma onthoudt dat en zal niet meer stoppen wanneer datzelfde woord nogmaals wordt gevonden. Verder gebeurt er niets.

<S> = *Skip*. Dit commando geeft aan dat het woord op de plaats waar het is gevonden wel goed is. Het zoeken gaat dan gewoon verder. Wanneer hetzelfde woord later nogmaals in de tekst voorkomt, stopt het programma opnieuw bij dat woord.

<E> = *Edit*. Het gemerkte woord is fout en moet worden gecorrigeerd. Na het indrukken van de <E> kan het woord worden gecorrigeerd. In plaats van <E> kan men ook de toets <RUN/STOP> aanslaan. Het zoeken wordt dan weer vervolgd met het commando <CBM> en <V>.

<L> = *Learn*. Het woord dat nog niet in de *dictionary* voorkwam moet daarin worden opgenomen, aangezien het waarschijnlijk wel vaker zal worden gebruikt. Het indrukken van de <RETURN> toets heeft overigens dezelfde uitwerking.

Nadat het gehele document op deze wijze is behandeld, kan men Vizaspell wederom oproepen om de nieuw geleerde woorden in het bestand *vs.user.dict* te laten opnemen. Druk dus weer op de <CBM> toets en vervolgens gelijktijdig op <SHIFT> en

<RUN/STOP>. In het menu dat nu wordt getoond heeft <F1> weer een andere functie gekregen. Na het indrukken daarvan worden de nieuwe woorden toegevoegd aan het bestand. Het is ook mogelijk om de lijst met nieuwe woorden nog even te bekijken door het indrukken van <F2>. In deze lijst staan alle woorden die in eerste instantie niet werden herkend. De woorden die net zijn ''geleerd'' worden aangegeven met een witte balk.

Het uitbreiden van het bestand ''vs.user.dict'' moet gebeuren voordat een andere bewerking wordt uitgevoerd. Wanneer men dit niet doet, zullen de nieuw ''geleerde'' woorden uit het geheugen verdwijnen.

Tips

Aangezien het document dat wordt gecontroleerd in het geheugen blijft staan, kan het wel eens voor komen dat het geheugen vol is. In beeld verschijnt dan de mededeling: *"Insufficient memory"*.
Wanneer dit gebeurt, kan men het beste een nieuwe diskette formatteren. Wanneer dit is gebeurd, leest men het te controleren document opnieuw in. Hierna moet een deel van het document worden gewist met behulp van het *"Delete"* commando (<CBM> en <INST/DEL>).
Deze gekortwiekte versie van het document save je dan op de nieuwe diskette. Vervolgens wordt het complete document weer van de oude diskette ingelezen, waarna het eerste deel van het document wordt gewist. Geef het tweede deel van het document een andere naam en save dit dan weer op de nieuwe diskette. Beide delen van het document kunnen dan afzonderlijk met Vizaspell worden bewerkt. Na het corrigeren van deze delen moeten deze worden gesaved op de nieuwe diskette. Wanneer op deze wijze alle delen van het document zijn gecorrigeerd, lees je het eerste deel van het document weer in Vizawrite in. Plaats de cursor aan het einde van de tekst en *Merge* het volgende deel van de tekst.
Wanneer het document weer compleet is, kan het op de oude diskette worden gesaved.

De bestanden *vs.user.dict* en *vs.user.old* kunnen net als een ander tekstbestand door Vizawrite worden ingelezen met het *"Edit old document"* commando. Het bestand kan dan worden gelezen en uitgeprint. Met behulp van een aantal tabulatorstops kunnen de woorden in nette kolommen worden gezet.
Wanneer het *vs.user.dict* of *vs.user.old* op deze manier in het geheugen is binnengehaald, kunnen hierin ook veranderingen worden aangebracht. Woorden kunnen worden verwijderd, gecorrigeerd of tussengevoegd. Je gebruikt hiervoor de normale commando's zoals je die ook bij het maken van een document met Vizawrite zou gebruiken.
Je moet er echter wel op letten dat alle woorden in het bestand in een strikte alfabetische volgorde blijven staan.

De bestanden uit de *dictionary* kunnen niet op de hierboven beschreven wijze worden binnengeroepen. Het is dus niet zonder meer mogelijk om de woorden uit de *dictionary* te wijzigen of te verwijderen.
Het is gelukkig wel mogelijk om woorden uit de *dictionary* te schrappen langs een korte omweg. Er zitten namelijk hier en daar wat foutjes in de geleverde Nederlandstalige *dictionary* diskette. De manier om deze te corrigeren is al met al redelijk eenvoudig. Om te beginnen moet het bestand *vs.user.dict* in Vizawrite worden geladen. Vervolgens tik je de foute woorden precies zo in als ze in de *dictionary* voorkomen. Je let hierbij natuurlijk wel op de alfabetische volgorde!
Wanneer dit is gebeurd save je het bestand op dezelfde manier als een document.
Na deze eerste fase zet je de computer uit en je laad het programma *"UTIL.VIZASPELL"*. Kies dan uit het menu voor <F5> (*merge user dictionary*). Wanneer het programma nu een gecorrigeerd woord tegenkomt, zal het constateren dat dit reeds in de *dictionary* aanwezig is. Op het beeldscherm verschijnt dan de vraag: *"Word already exists - delete it?"*. Wanneer op deze vraag wordt geantwoord met <Y> zal het woord zowel uit de *dictionary* als uit het bestand *vs.user.dict* worden verwijderd.

Het is een goed idee om, voordat men de *user dictionary* samenvoegt met de *dictionary*, eerst een backup te maken van de bestanden.

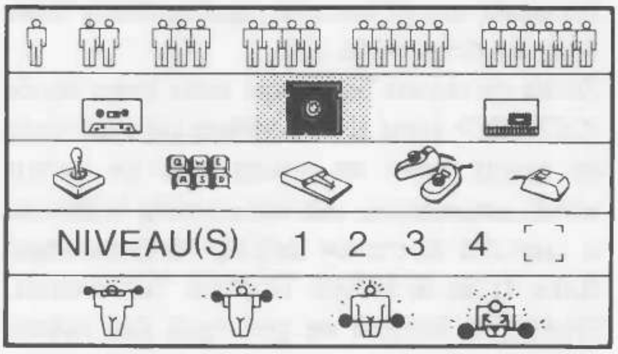
Wanneer men regelmatig zeer gespecialiseerde documenten moet vervaardigen, kan het de moeite lonen daar een aparte woordenlijst voor te creëren. Het controleren van een document gaat sneller naarmate er min-

der woorden in de woordenlijst voorkomen.

De bestanden *vs.user.dict* en *vs.user.old* mogen niet van de diskette worden gewist. Wanneer dit per ongeluk toch gebeurt, moeten deze bestanden opnieuw worden aangemaakt. Dit doe je door in Vizawrite een nieuw document te maken. Dit geef je de naam *vs.user.dict* of *vs.user.old*. Vervolgens moet het bestand als een normaal document worden gesaved op de Vizaspell werkdiskette.

VIZAWRITE

Viza Software — Condor B.V.



Beschrijving

Wanneer men een homecomputer voor meer serieuze doeleinden wil gaan gebruiken dan voor het spelen van spelletjes denkt men meestal eerst aan de aanschaf van een tekstverwerkingspakket.
Als men regelmatig correspondeert of artikelen moet schrijven voor "Het Zwaardere Werk" is dit zeker een zinvolle investering. Niet alleen krijgt het geschrevene een professioneler uiterlijk, het werken met een goede tekstverwerker maakt de arbeid ook aanzienlijk lichter.
Het grote voordeel van een tekstverwerker ten opzichte van een normale schrijfmachine is namelijk dat op zeer eenvoudige wijze correcties kunnen worden aangebracht in de tekst. Ook kan men snel even een regel, ja zelfs complete hoofdstukken, in de tekst tussenvoegen zonder dat het hele document opnieuw hoeft te worden getypt.
Aangezien een document meerdere malen kan worden geprint behoort het gebruik van carbonpapier en de daarmee gepaard gaande vieze handen tot het verleden.
Ook het aanleggen van een omvangrijk archief is niet meer nodig aangezien de gecreëerde documenten op een diskette kunnen worden opgeslagen.
Voordat de definitieve versie dan wordt uitgeprint kan bij de meeste tekstverwerkers ook nog het nodige aan de lay-out van het printwerk worden aangepast.
Het programma "Vizawrite" biedt al deze mogelijkheden natuurlijk ook, plus nog een aantal andere opties die het gebruik van dit programma zeer veraangenamen. Alle mogelijkheden zullen in deze beschrijving duidelijk, waar nodig aan de hand van een aantal voorbeelden worden behandeld.

Nadat het programma is geladen verschijnt op het beeldscherm een menu. Dit menu biedt de volgende mogelijkheden:

<F1> Wijzigen van een bestaand document.
<F3> Een nieuw document maken.
<F5> Inhoudsopgave van een diskette opvragen.
<F7> Een diskcommando geven.
<F8> Stoppen met Vizawrite.
(zie ook de bijgeleverde cheatsheet)

Laten we er gemakshalve even van uitgaan dat dit de eerste ontmoeting met Vizawrite is. Er zijn dus nog niet eerder documenten gecreëerd. Om de werkzaamheden te beginnen kiezen we dus voor de optie <F3> om een nieuw document te maken.
Dit document moet dan van een naam wor-

den voorzien.
Vergeet dit niet, want anders gebeuren de grootste ongelukken bij het naar diskette wegschrijven van het document.
Deze naam kan uit maximaal 16 tekens bestaan, inclusief eventuele spaties.
Heeft men al eerder met Vizawrite gewerkt en een document gesaved dan moet men nog ergens anders aan denken. De naam van het nieuw aan te maken document mag niet reeds op de te gebruiken diskette voorkomen. Het oude document met deze naam zal dan namelijk worden vervangen door het nieuw gemaakte document.
Nadat de naam van het document is ingetikt kan het werk na een druk op <RETURN> beginnen.
We zien dan linksboven in beeld de tekst ''Vizawrite'' staan, met rechts daarvan de naam die we net aan het document hebben gegeven.
Onder een balk is zichtbaar op welke pagina van het document we werken, hoeveel pagina's het document beslaat en, geheel rechts in beeld, de positie van de cursor.
Voor de goede orde spreken we op deze plaats meteen af wat we verstaan onder het begrip pagina. Het begrip pagina gebruiken we alleen voor de met een speciaal commando binnen Vizawrite aangebrachte scheiding tussen gedeelten tekst. Dus, als een document 20 beeldschermen beslaat wordt dit nog steeds als 1 pagina gezien.
Direct onder deze gegevens is een regel zichtbaar die begint met vier korte horizontale streepjes, twee lichte stipjes en een naar rechts wijzend driehoekje. Achter dit driehoekje staat de bovenste regel verder vol met stipjes.
De knipperende cursor is op de regel direct hieronder zichtbaar.
Nog een regel lager zijn twee op elkaar liggende driehoekjes te zien met daarnaast de tekst ''End of Page'' om aan te geven dat de pagina daar ophoudt.
De bovenste regel wordt de *FORMAAT REGEL* genoemd.
Deze regel is uiterst belangrijk om te bepalen hoe de tekst er uit komt te zien wanneer deze wordt geprint.
Behalve het bepalen van het aantal karakters dat op een regel past kunnen op de *FORMAAT REGEL* ook allerlei printcommando's worden gegeven. Op het gebruik van de *FORMAAT REGEL* zullen we later nog uitgebreid terugkomen.
Laten we eerst eens kijken hoe breed de regel is waarop we kunnen typen. Dit kan worden bekeken door de rechter <CRSR> toets ingedrukt te houden totdat men aan het einde van de formaatregel een naar links wijzend driehoekje ziet.
Zodra de cursor hieronder staat laten we de <CRSR> toets los en kijken we even naar de plaats waar de positie van de cursor wordt aangegeven. Als het goed is, is hier nu te zien dat de cursor zich op de eerste regel (Line 1) en in kolom 74 (Col. 74) bevindt. Standaard hebben we per regel dus ruimte voor 70 tekens.
Aangezien de Commodore 64 slechts 40 karakters per regel kan weergeven zal dus niet de hele regel op het beeldscherm worden getoond.
Om nu de cursor weer terug te krijgen op de uitgangspositie houden we gelijktijdig de <SHIFT> en de <CRSR> toets ingerukt. Op gelijke wijze kan de cursor ook naar beneden en naar boven worden verplaatst.
Laten we om te beginnen eens een stukje tekst intikken van minstens twee regels.
Het eerste dat daarbij zal zijn opgevallen is dat na 33 aanslagen de tekst opeens naar links verspringt. Ook zullen we zien dat wanneer een woord te lang is voor een regel dit automatisch in zijn geheel naar de volgende regel wordt verplaatst. Dit verschijnsel wordt *"WORD WRAP"* genoemd. Het is dus niet nodig om aan het einde van de regel <RETURN> te geven.
Drukt men echter wel <RETURN> in dan verschijnt op die plaats een naar links wijzend driehoekje en wordt de cursor naar het begin van de volgende regel gebracht.
Hierdoor kan men het programma dwingen de erna komende tekst op een nieuwe regel af te drukken. Voert men op deze regel niets in, maar geeft men nogmaals <RETURN>, dan zal een regel in de tekst wor-

den overgeslagen.
Voordat we het zojuist ingetikte stukje tekst gaan corrigeren kunnen we toch de volledige tekst op het beeldscherm zichtbaar maken. Dit doen we door eerst de <COMMODORE LOGO> toets aan te slaan, gevolgd door de toets <w>.
(De <COMMODORE LOGO> toets zal van hieraf kortheidshalve worden aangeduid als de <CBM> toets.) Dit commando zorgt ervoor dat de breedte van het document wordt aangepast aan die van het beeldscherm. Het geheel wordt hierdoor een stuk overzichtelijker. Niet alleen voor het corrigeren, maar ook voor het intikken van nieuwe stukken tekst. Aan de breedte van de formaatregel wordt hierdoor niets veranderd. Dit kunnen we controleren door nogmaals het commando <CBM> <w> te geven.
Met behulp van de beide <CRSR> toetsen kunnen we nu eventuele tikfouten gaan corrigeren. Dit doen we door de cursor over de te corrigeren letter te plaatsen en vervolgens de juiste letter aan te slaan.
Was per ongeluk bijvoorbeeld getikt *"Het Zwaardere Wek"* dan kan de ontbrekende letter worden ingevoegd door de cursor naar de letter k te verplaatsen en gelijktijdig de toetsen <SHIFT> en <INST/DEL> in te drukken. De rest van de tekst schuift dan een positie naar rechts om plaats te bieden aan de ontbrekende letter. Heeft men ergens een letter of een spatie teveel getikt dan kan deze uiteraard worden verwijderd. Beweeg hiertoe de cursor naar het karakter dat moet worden verwijderd en sla <INST/DEL> aan.
Besluiten we dat de volgende regel van een document op een geheel nieuwe pagina moet beginnen dan geven we dat aan door eerst de <CBM> toets aan te slaan.
Rechtsboven in beeld wordt dan de vraag gesteld welk commando *("Which Command?")* men wil laten uitvoeren.
Door de letter <p> aan te slaan wordt op een nieuwe pagina begonnen. Links boven in beeld zal hierna te lezen zijn dat we werken aan de tweede pagina terwijl het volledige document uit twee pagina's bestaat (On page 2 of 2).

Nu we deze simpele technieken hebben geleerd zijn we eigenlijk al in staat met behulp van dit programma een goed ogende brief te maken.
''Vizawrite'' is echter in staat tot meer tot de verbeelding sprekende kunststukjes.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk de cursor sneller naar een bepaald punt te verplaatsen dan met behulp van de <CRSR> toetsen.
Wanneer men de toets <CLR/HOME> indrukt zal de cursor naar de linkerbovenhoek van het beeldscherm springen.
Drukt men dezelfde toets nogmaals in, dan zal de cursor naar het begin van het document verplaatst worden wanneer dit meer dan één beeldscherm beslaat.
Worden gelijktijdig de toetsen <SHIFT> en <CLR/HOME> ingedrukt dan zal de cursor weer aan het eind van het document verschijnen.
Ook de functietoetsen <F1> t/m <F8> kunnen in dit programma worden benut. De aan deze toetsen toegekende functies zijn achtereenvolgens:

<F1> Spring naar de volgende pagina.
<F2> Spring naar de vorige pagina.
<F3> Spring naar het volgende beeldscherm vol tekst.
<F4> Spring naar het vorige beeldscherm vol tekst.
<F5> Beweeg de cursor naar de eerstvolgende kantlijnstop.
<F6> Verplaats de cursor naar de begin- of de eindkolom.
<F7> Markeer de plaats waar tekst moet worden tussengevoegd. Als men klaar is met tussenvoegen moet dezelfde toets nogmaals worden ingedrukt.
<F8> Aangeven welk deel van de tekst moet worden verwijderd.

N.B. Voor de functietoetsen <F2>, <F4>, <F6> en <F8> moet men de desbetreffende toets samen met <SHIFT> indrukken.

Na deze mogelijkheden is het programma echter nog lang niet uitgeput.
We kunnen de teksten namelijk op een groot aantal manieren manipuleren.
Zo is het mogelijk om bijvoorbeeld namen van hoofdstukken te centreren. Deze namen komen dan keurig in het midden van de pagina te staan, met links en rechts ervan evenveel spaties. Ook is het mogelijk gedeelten van de tekst iets te laten inspringen door het aangeven van zogenaamde ''tabulatorstops''.
Door middel van numerieke tabulatorstops kunnen zelfs keurige werkstukken met een aantal kolommen cijfers worden afgeleverd. Indien na lezing van de eerste versie van de tekst wordt besloten om de volgorde van een aantal regels te wijzigen kan dit ook op zeer eenvoudige wijze geschieden. Bovendien kunnen bepaalde delen uit de tekst in een handomdraai worden gekopieerd naar een ander gedeelte van de tekst.

Voordat we verder gaan raden we aan nu eerst een diskette te formateren zodat de gecreëerde documenten hierop kunnen worden gesaved.
Mocht tijdens het experimenteren met de verschillende commando's namelijk toch iets fout gaan dan kan de gesavede tekst weer worden ingeladen en kunnen we rustig verder rommelen.
Als een diskette wordt geformateerd worden alle daarop aanwezige programma's gewist. Wanneer men dus niet zeker weet of er onmisbare gegevens op een schijf staan die men (opnieuw) wil formateren, kunnen we het beste eerst even de inhoudsopgave van die schijf bekijken. Dit doen we door eerst de <CBM> toets in te drukken, gevolgd door <$>.
Een nieuwe diskette kan vanuit het programma Vizawrite worden geformateerd. Hiertoe drukt men eerst de <CBM> toets in, gevolgd door de <d>. Linksboven in beeld zien we vervolgens een pijltje met daarachter een knipperende cursor. We stoppen een nieuwe diskette in de drive en tikken in ''n:test,01'' en drukken op <RETURN>. Test is de naam die aan de diskette wordt gegeven, terwijl 01 de disk identificatie (ID) is.
De naam en de ID kan men natuurlijk zelf bepalen zolang de naam niet langer is dan 16 karakters, en de ID uit 2 karakters bestaat.
Nadat de diskette is geformateerd verschijnt de cursor weer linksboven in beeld. Om verder te kunnen werken met Vizawrite moet de <RUN/STOP> toets worden ingedrukt.
Tijdens het formateren van een diskette blijft de eventueel in het geheugen aanwezige tekst bewaard.

We kunnen nu de volgende stap zetten in de richting van een gedegen beheersing van Vizawrite.
Hiertoe raden we iedereen aan een document in te tikken dat minstens 80 regels van 70 aanslagen bevat en één pagina beslaat. Wanneer dit is gebeurd kunnen we hiermee naar hartelust stoeien. Uiteraard saven we het document eerst door <CBM> en daarna <s> aan te slaan. Het programma vraagt dan nog eens of het document echt moet worden gesaved *(''Save Document?'')*. Toetsen we nu <y> in dan zal het werk worden opgeslagen op diskette.
Wanneer <RUN/STOP> wordt ingetikt verschijnt de cursor weer op de pagina waaraan we werken. Het document is dan niet gesaved en zal verloren gaan wanneer de computer wordt uitgezet. Om het document later weer in te laden als het door een te grote experimenteerdrang hevig verminkt is, keren we eerst terug naar het menu. Dit doen we door <CBM> en <q> aan te slaan. Het programma vraagt dan of we dit wel zeker weten *(''Quit Back to Activity Menu?'')*. Omdat er wijzigingen in het in het geheugen staande document zijn aangebracht waarschuwt het programma ook nog dat deze aanpassingen nog niet zijn gesaved *(''Warning changes not saved'')*. We bereiken het hoofdmenu door de toets <y> in te drukken.

Het printen van een document.
Laten we ons document eerst eens gaan uit-

printen.
Hiertoe drukken we de <CBM> toets in, gevolgd door de <w>. Hierdoor wordt de breedte van het document weer aangepast aan de in de formaatregel opgegeven breedte.
Vervolgens drukt men nogmaals de <CBM> toets in en daarna de <p>. Nu zal het printmenu verschijnen. Door middel van de <CRSR> toetsen of de <RETURN> toets kan men de cursor naar de verschillende onderdelen van dit menu bewegen.
De eerste optie *("Printer type")* is voor het instellen van de te gebruiken printer. Afhankelijk van het aangesloten merk printer moet men hier ingeven:
<a> ASCII printer
<e> Epson (of Epson compatible)
<f> Ricoh flowriter
<q> Qume/Diablo
<s> Spinwriter
<t> Triumph Adler TRD170S
<v> 1525/1515/ andere Commodore printers

Afhankelijk van de gebruikte interface moet men deze code met een hoofdletter of met een kleine letter aangeven. Wanneer men bijvoorbeeld gebruik maakt van een Epson of Epson-compatible printer die door middel van een parallel interface is aangesloten dient een <E> te worden ingetikt.
Wanneer men dezelfde printer via een seriële interface heeft gekoppeld moet men een <e> ingeven.
De stelregel die hier kan worden gehanteerd is dat wanneer een printer vanuit een BASIC programma normaal functioneert dat men een kleine letter als code moet gebruiken.
Aangezien het aansluiten van printers en printerinterfaces een wetenschap apart is, is het zeer wel mogelijk dat één en ander niet onmiddellijk naar behoren wil werken. We kunnen dan helaas geen ander advies geven dan om wat met de instelling te experimenteren en de handleidingen van zowel de printer als de interface goed te bestuderen.
De volgende vraag die men dient te beantwoorden met <y> (ja) of <n> (nee) is of de printer het papier automatisch naar het begin van de volgende pagina kan transporteren *("FORM FEED")*. Om dit te kunnen doen moet de printer het betreffende commando (CHR$12 decimaal of CHR$OC HEX) herkennen. Om te weten te komen of dit inderdaad mogelijk is moet men weer even de handleiding van de printer raadplegen. Achterin zal men meestal een lijstje aantreffen waarin alle beschikbare commando codes worden genoemd.
Het voordeel van zo'n automatisch transport is dat dit bij sommige printers aanmerkelijk sneller gaat dan het regel voor regel transporteren naar het begin van de volgende pagina.
Vervolgens moet worden aangegeven of de printer aan het einde van een regel het papier automatisch naar de volgende regel transporteert *("AUTO L/Feed")*. Bij de meeste printers is dit, al dan niet na het omzetten van een DIP-switch, het geval zodat hier meestal met <y> kan worden geantwoord. Is de printer niet bereid mee te werken dan vult men hier een <n> in zodat Vizawrite kan zorgen voor het transporteren van het papier.
Deze optie kan men overigens ook gebruiken voor het krijgen van een blanco regel tussen de tekstregels. Geef hiervoor een <n> in als de printer zelf transporteert en een <N> als dit niet het geval is.
Hierna moet de lengte van het papier *("Paper Length")* worden ingesteld. Standaard gaat Vizawrite ervan uit dat gebruik wordt gemaakt van 11 inch papier waarop 6 regels per inch worden geprint. Vandaar dat hier alvast het getal ''66'' is ingevoerd. Voor het hier meer gangbare 12 inch papier moet dus ''72'' worden ingegeven.
Het printen kan zowel op kettingformulieren als op normaal briefpapier plaatsvinden. Het gebruikte soort papier wordt kenbaar gemaakt door achter *"Single Sheet"* een <y> te plaatsen voor briefpapier en een <n> voor kettingformulieren. Heeft men <y> ingevuld dan zal het programma aan het einde van iedere pagina het printen onderbreken totdat een nieuw vel

papier in de printer is gedaan. Na een druk op de <SPATIEBALK> wordt de volgende pagina geprint.
Het is in sommige gevallen ook handig om <y> in te vullen wanneer men wel met kettingformulieren werkt.
Heeft men namelijk een document dat uit meerdere pagina's bestaat, dan kan men na het aanbrengen van een wijziging in één van die pagina's volstaan met het uitprinten van alleen die pagina. De pagina's die niet hoeven te worden geprint kunnen worden overgeslagen door <SHIFT> en <CLR/HOME> tegelijk in te drukken.
Vervolgens kan men bepalen bij welke kolom het printen van de regel moet beginnen. Voer hiertoe achter *"Start Column"* een getal in. Hoe lager dit getal is, des te smaller wordt de linker marge.
De volgende keus laat ons bepalen of we een kopje *("Header")* boven de pagina's willen hebben afgedrukt of niet. Hoe we zo'n *"Header"* maken zal later nog worden uitgelegd.
Achter *"Pitch Setting"* kunnen drie verschillende waarden worden ingevoerd. Bij sommige printers (bijvoorbeeld de Spinwriter en Qume/Diablo) kan worden ingesteld hoeveel lettertekens men per inch wil afdrukken.
Het cijfer <1> geeft in dat geval aan dat er 10 tekens per inch worden geprint. De cijfers <2> en <3> betekenen dat respectievelijk 12 of 15 tekens per inch worden afgedrukt.
Bij Epson printers (en hun soortgenoten) heeft deze instelling een andere functie. Voert men een <1> in dan zal de printgang normaal verlopen. Een <2> zorgt er dan voor dat de tekst extra vet *("Emphasized")* afgedrukt wordt. Een <3> tenslotte maakt dat alles in extra kleine letters *("Condensed")* wordt uitgeprint.
Vervolgens kan men voor sommige printers aangeven hoeveel regels men per inch wil printen. Dit kunnen er 6, 8 of 12 zijn.
Om de uitgeprinte teksten een professioneel uiterlijk te geven kan men de tekst ook aan de rechterkant netjes onder elkaar laten uitkomen, zoals men dat bijvoorbeeld ook in tijdschriften tegenkomt. Dit bereikt men door achter *"Justification"* een <y> in te vullen. Vult men hier een <n> in dan krijgt men een rafelige rechter kantlijn.
Het zogeheten justificeren van tekst kan echter ook erg lelijk uitpakken. De spaties die aan het eind van een regel zouden zijn overgebleven worden nu namelijk verdeeld tussen de woorden waaruit de regel bestaat. In heel extreme gevallen kan het dan voorkomen dat de woorden door vier of vijf spaties van elkaar worden gescheiden.

De volgende twee keuzen *("Globall/Fill"* en *"File")* zullen in een apart hoofdstuk worden behandeld.
Voor ons eerste document kunnen we deze keuzen gewoon blanco laten.
Tenslotte kan nog worden aangegeven bij welke pagina van het document het printen moet beginnen en tot welke pagina moet worden doorgeprint. Vullen we hier niets in, dan zal het gehele document worden uitgeprint.
Nadat alle waarden zijn ingegeven kan het printen worden gestart door <F1> in te drukken.
Had men gekozen voor het printen op gewoon briefpapier dan moet ook nog de <SPATIEBALK> worden ingedrukt voordat het printen begint.
Als alles meezit staat de printer inmiddels naar hartelust te ratelen en kunnen we er even ons gemak van nemen. We krijgen het straks per slot van rekening nog druk genoeg .
Desgewenst kan het printen worden onderbroeken door het indrukken van de toets <RUN/STOP>.
Als de printer is uitgeraasd kunnen we met voldoening ons eerste werkstuk bekijken.

Verfraaiing van het document.
Wanneer de ingetikte tekst lang genoeg was zal men zien dat deze gewoon over de perforatie naar het volgende vel papier wordt heen geprint. Laten we hier eerst eens wat aan gaan doen.
Keer terug naar het begin van de tekst door eerst de <CBM> toets in te drukken. Hier-

na slaat men de <g> aan.
Boven in beeld verschijnt nu de vraag: *"GO TO PAGE:..."*. (ga naar bladzijde:.....). Vul hier <1> in en druk op <RETURN>.
Als men op 12" papier werkt kunnen per pagina maximaal 72 regels worden geprint, indien men de regelafstand op 6 regels per inch heeft ingesteld. Beweeg de cursor vervolgens naar beneden tot bijvoorbeeld regel 60.
Controleer nog even of de cursor aan het begin van de regel staat en druk dan <CTRL> in. Links onderin beeld verschijnt dan een vierkantje ter grootte van de cursor. Drukt men nu de <p> in dan wordt daardoor aangegeven dat de letter waarop de cursor staat te knipperen op een nieuwe pagina moet beginnen.

We hebben nu gelijk kennis gemaakt met het commando om naar een bepaalde pagina te gaan.
De documenten in Vizawrite bestaat altijd uit een aantal pagina's die op het eerste gezicht niet te zien zijn. Ieder document bestaat uit vier verschillende soorten pagina's. Dit zijn de *"HEADER"*, de *"FOOTER"*, de *"WORKPAGE"* en de pagina's waarop men het eigenlijke document inbrengt.
Omdat we toch net hebben geleerd hoe we van de ene naar de andere pagina kunnen springen, laten we meteen maar even zien hoe een *"HEADER"* (een kop boven de pagina's) kan worden aangebracht. Hiervoor moeten we eerst naar de zogenaamde *"HEADER PAGE"* gaan. We drukken hiertoe eerst de <CBM> toets in en daarna de <g>. De vraag *" Go To Page:..."* beantwoorden we met <h>.
Bovenaan het beeldscherm kunnen we nu de mededeling *"On Page Header"* lezen. Op deze *"Header Page"* kunnen we nu een tekst intikken. Deze tekst mag men in principe zo lang maken als men zelf wil. Willen we de tekst echter gebruiken als een kop boven de pagina's dan is het uit esthetisch oogpunt aan te bevelen deze niet langer dan een regel te maken.

is ook mogelijk om achter dit kopje een paginanummer te laten vermelden. De pagina's worden automatisch doorgenummerd als men het commando <CTRL> < > geeft. Is men klaar met het invoeren van een kop en het automatisch laten doornummeren van de pagina's dan kan men weer terugkeren naar het document door de toetsen <CTRL>, <g> en <1> aan te slaan.
Als we het document nu nogmaals uitprinten zien we boven de pagina's de ingetikte kop staan, gevolgd door het paginanummer.
Voelt men meer voor een vermelding van een titel aan de onderzijde van een document dan kan dit ook. We zoeken hiervoor de *"FOOTER"* op. Tik hiervoor in: <CBM> <g> <f>. Bovenin het beeldscherm zal nu te zien zijn of deze instructie inderdaad goed is ingegeven.
Ook nu kunnen we weer de pagina's laten doornummeren door <CTRL> en < > aan te slaan.
De nummering van de pagina's kan desgewenst ook in de documentpagina's zelf worden aangebracht. Hiervoor moet dan echter wel op iedere pagina worden aangegeven dat het nummer moet worden geprint door middel van het commando <CTRL> < >.
Om het geheel nog toonbaarder te maken kunnen we de nummering van de pagina's centreren. Dit doen we door achtereenvolgens, na het kopje, <CTRL>, <c>, <CTRL>, < > en <RETURN> aan te slaan.
Wanneer we heel zeker van onze zaak willen zijn kunnen we ook zowel in de *header* als in de *footer* een nummering laten opnemen.
De echte cijferfreaks kunnen bovendien in de documentpagina een derde nummering laten opnemen. Het is geen gezicht al die paginanummers, maar het kan wel.
Ook korte tekstjes kunnen worden gecentreerd door het indrukken van <CTRL> en <c>.
Denk er echter wel aan dat aan het eind van zo'n kopje <RETURN> moet worden ingedrukt om aan te geven dat de tekst die moet worden gecentreerd op dat punt ophoudt.

Het manipuleren van de tekst.
Laten we nu eens oefenen in het verplaatsen van blokken tekst binnen het document. Om dit voor elkaar te krijgen moet de cursor naar het begin van het te verplaatsen stuk tekst worden gebracht. Plaats de cursor op de spatie die voorafgaat aan het eerste woord dat moet worden verplaatst. Druk dan de <CBM> toets in en daarna de <m>.
Op het beeldscherm zal dan worden gevraagd: *"Move what?"*. Geef de te verplaatsen tekst aan door het verplaatsen van de cursor. Het gedeelte van de tekst dat aan de gedwongen verhuizing moet deelnemen wordt nu wit gekleurd. Heeft men alle te verplaatsen tekst op deze manier aangegeven dan drukt men <RETURN> in. De computer vraagt nu naar welke plek de tekst moet worden verschoven *("To Where?")*. Geef dan met de cursor de plaats aan waar de tekst moet worden ingevoegd en druk weer op <RETURN>.
Afhankelijk van de lengte van het document kan het even duren voordat deze wijziging is aangebracht, dus geen paniek als de cursor enige tijd verdwijnt.
Indien een bepaald deel van de tekst meerdere malen binnen hetzelfde document voorkomt hoeft men dit niet steed opnieuw in te tikken. Het is namelijk door middel van een eenvoudige ingreep zeer makkelijk te kopiëren.
Om dit voor elkaar te krijgen bewegen we de cursor eerst naar het begin van de tekst die moet worden gekopieerd. Vervolgens slaan we <CBM> en <c> aan. Bovenin beeld verschijnt dan de vraag: *"Copy What?"*. Hierop geven we antwoord door de cursor te verplaatsen. De te dupliceren tekst wordt nu wit gekleurd. Als op deze manier is aangegeven welk deel moet worden gekopieerd drukken we <RETURN> in. In beeld verschijnt dan de vraag: *"To Where?"*. Wederom door het verplaatsen van de cursor geven we aan waar de tekst moet worden herhaald en drukken nogmaals op <RETURN>.

Wanneer we tot de ontdekking komen dat ergens een heel blok tekst moet worden tussengevoegd dan kan dit gedaan worden door de cursor te verplaatsen naar de plek waar de tekst moet worden ingevoegd. Dan slaan we eerst <CBM> aan. Vervolgens moeten de toetsen <SHIFT> en <INST/DEL> gelijktijdig worden ingedrukt. De na de cursor komende tekst wordt naar onderen geschoven om ruimte vrij te maken voor de toe te voegen tekst. Zodra men klaar is met invoegen drukt men op <RUN/STOP> waarna de toestand weer in normale staat wordt teruggebracht. Tijdens het invoegen is het niet mogelijk de functietoetsen te gebruiken voor het verplaatsen van de cursor. Ook kan men niet naar een vorige regel terugkeren om een tikfout te corrigeren. Dit kan pas gedaan worden nadat <RUN/STOP> is ingedrukt.
Op gelijke wijze kunnen we ook een blok tekst verwijderen uit het document. Het commando dat we hiervoor gaan gebruiken is <CBM> en <INST/DEL>. Het programma vraagt welk deel verwijderd moet worden *("Delete What?")*. Nadat het te verwijderen blok tekst is aangegeven drukken we weer op <RETURN> en dit gedeelte is uit het geheugen verwijderd. (Het staat natuurlijk nog wel in het op de diskette weggeschreven document zolang de gecorrigeerde versie van het document nog niet is gesaved.)
Bij het op deze manier aangeven van blokken tekst waarmee gemanipuleerd moet worden, moeten we wel op een ding letten. Zodra we de cursor bewegen naar een positie die ligt vóór die waar men het commando heeft aangeroepen, vervalt het uit te voeren commando.
Voor alle andere commando's geldt dat ze kunnen worden herroepen door, voordat ze zijn uitgevoerd, de toets <RUN/STOP> in te drukken.

Speciale printcommando's.
Om de tekst die op papier gaat verschijnen nog wat op te fleuren staan ons nog een aantal commando's ter beschikking.
Of deze commando's werken is echter volledig afhankelijk van de mogelijkheden die de

printer biedt.
Indien de printer in staat is tot het onderstrepen van teksten kan hiervan gebruik worden gemaakt door in het document aan te geven welk deel moet worden onderstreept. Dit doet men door eerst de <CTRL> toets in te drukken en daarna de <u> *(underline)*. Op het beeldscherm verschijnen dan twee boven elkaar liggende streepjes. Het gedeelte van de tekst dat hierna wordt getikt zal dan worden onderstreept. Om aan te geven waar de onderstreping moet ophouden geeft men nogmaals <CTRL> <u> in. Het onderstrepen wordt niet zichtbaar op het beeldscherm, doch alleen op papier.
Wil men in een reeds bestaande tekst een onderstreping aangeven dan is het niet noodzakelijk eerst voor dit speciale symbool ruimte te scheppen. Het programma Vizawrite schuift de tekst automatisch een karakter naar rechts op. Op de uitgeprinte tekst heeft deze extra spatie verder geen invloed.

Om bepaalde delen van de tekst vet af te drukken , drukken we eerst weer <CTRL> in. Hierna toetsen we <e> *(embolden)* in. Op het beeldscherm zal dan een bolletje verschijnen. Aan het einde van de vet af te drukken tekst geven we, door nogmaals <CTRL> en <e> in te drukken, aan dat vanaf dat punt de tekst weer normaal moet worden geprint.
Twee andere mogelijkheden zijn het printen in zogenaamd *Subscript* en *Superscript*. Dit houdt in dat de tekst op halve letterhoogte wordt geprint. In superscript gebeurt dit aan de bovenrand van de regel en in subscript langs de onderste rand. Om de tekst in subscript te printen moet eerst <CTRL> worden ingedrukt, gevolgd door <s>. Het achtereenvolgens aanslaan van <CTRL> en <↑> zorgt ervoor dat de tekst in superscript wordt afgedrukt. Om de toestand van de printer weer te normaliseren kunnen we twee methoden volgen. De minst elegante is het uit- en weer aanzetten van de printer. Als we op deze wijze te werk gaan, betekent dat dat na een subscript of superscript commando de rest van het document in deze stijl wordt geprint totdat de printer uitgezet wordt.
Er bestaat natuurlijk een betere manier om de printer weer in zijn normale toestand te brengen. Voordat we deze werkwijze kunnen uitleggen moeten we nu eerst de functie van de zogenaamde *Formaatregel* uit de doeken doen.

De Formaatregel.
De allereerste regel van het document wordt aangeduid met de term *"Formaatregel"*. Deze regel geeft niet alleen de lengte van de regels binnen het document aan, maar kan ook worden gebruikt voor het invoeren van codes die speciaal voor de printer zijn bestemd. Door deze codes op de formaat regel toe te kennen kunnen we de printer volledig naar onze hand zetten, binnen de mogelijkheden van de printer zelf natuurlijk. In totaal kunnen op deze wijze negen verschillende codes per formaatregel worden ingevoerd.
Deze codes kunnen dan binnen het document worden gebruikt om een commando naar de printer te zenden. Met behulp van deze codes kunnen we dingen doen als cursief printen, subscript en superscript.
De eerste stap die men moet doen om het gewenste resultaat te bereiken is om op de formaatregel een zogenaamde *"ESCAPE CODE"* aan te brengen. We plaatsen de cursor hiervoor op de formaatregel, net na het naar rechts wijzende driehoekje, en slaan <CTRL> aan. Laten we voor de *ESCAPE CODE* in ons document maar 0 gebruiken. (Een ander cijfer tussen 0 en 9 mag natuurlijk ook.) We drukken nu dus de <0> in. Dit cijfer zal dan diapositief op de formaatregel verschijnen. Aan deze code alleen heeft de computer nog weinig houvast. We zullen het een bepaalde waarde moeten gaan toekennen. Dit doen we door eerst <=> aan te slaan. Vervolgens nemen we de gebruiksaanwijzing van de printer ter hand en zoeken de tabel met controlecodes op. Voor veruit de meeste printers zal de *ESCAPE CODE 27* zijn (HEX 18), maar dit kan voor sommige printers afwijken. Als we

de juiste waarde hebben gevonden kunnen we deze invoeren achter het = teken. Druk niet op <RETURN> anders gebeuren er vreemde dingen met de formaatregel. Met deze *escape code* alleen kan nog niet veel worden aangevangen. Het geeft alleen aan dat Vizawrite een commando code naar de printer moet gaan zenden.
Vandaar dat we nu, nog steeds op de formaatregel, achtereenvolgens <CTRL> <1> en <=> aanslaan. Tenslotte voeren we "84" in. Code 84 betekent voor de meeste printers dat het eerder gegeven commando voor sub- of superscript printen moet worden teruggedraaid en dat het printen vanaf dat moment weer in de normale karakterset moet geschieden.
Na het gedeelte dat in sub- of superscript is geprint moeten we aangeven dat de rest van het document weer normaal moet worden geprint. Dit geven we aan door op de bewuste plaats in het document achtereenvolgens de toetsen <CTRL> <0> <CTRL> en <1> in te drukken. Op het beeldscherm zien we dan de cijfers 0 en 1 diapositief afgedrukt. Deze cijfers zijn alleen op het beeldscherm zichtbaar en worden niet geprint. Ze zorgen er echter wel voor dat de printer weer in zijn normale doen komt.
Door gebruik te maken van deze commando codes kunnen we nog veel meer verfraaiingen in een document aanbrengen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om cursief te printen en accenten boven letters aan te brengen.
De codes voor het in- en uitschakelen van cursief schrift *("ITALICS ON/OFF")* kunnen we ook weer in de gebruiksaanwijzing van de printer opzoeken. In de meeste gevallen zullen de codes respectievelijk 52 en 53 luiden. We kunnen deze codes onder nummers 2 en 3 op de formaatregel onderbrengen. We voeren dus in: <CTRL> <2> <=> "52"<SPATIEBALK> <CTRL> <3> <=> "53".
Cursief schrift wordt in dit voorbeeld opgeroepen door in de tekst eerst de escape code te geven (<CTRL> <0>) en daarna <CTRL> <2>. Het uitschakelen van het cursief schrift gebeurt door weer eerst de escape code <CTRL> <0> te geven en daarna <CTRL> <3>.
Om trema's en accenten te laten printen boven letters hebben we nog een nieuwe controlecode nodig. Meestal zal dit code 8 zijn voor een zogenaamde *"backspace"*.
We brengen de cursor dus weer terug naar de formaatregel en drukken dan achtereenvolgens de toetsen <CTRL> <4> <=> en <8> in. Wanneer we nu bijvoorbeeld het accent boven het woord hé willen laten printen voeren we dat als volgt in: "he" <CTRL> <4> <'>. Het effect hiervan is dat de printer eerst het woord "he" print. Door de verzonden *"backspace"* code wordt de printkop dan een positie naar links teruggezet, waarna het accent wordt geprint. Het is natuurlijk ook mogelijk om de printkop meerdere posities naar links terug te sturen. Om bijvoorbeeld het woord één te printen geven we het volgende in: "ee" <CTRL> <4> <CTRL> <4> "''n.
De controlecode voor een *backspace* dient niet te worden voorafgegaan door een *escape code.*

Tabulatorstops.
Net als de betere schrijfmachines kent Vizawrite ook de zogenaamde tabulatorstops. Deze stops worden gebruikt als hulpmiddel bij het snel en netjes samenstellen van lijsten die uit verschillende kolommen bestaan.
Na een druk op de tabulator toets van een schrijfmachine zal de eerstvolgende letter verschijnen op de plaats die door de tabulatorstop is aangegeven.
Deze functie werkt binnen Vizawrite op vergelijkbare wijze. Om te beginnen moeten we de cursor naar een vrije plaats op de formaatregel brengen. Hier drukken we <CTRL> in een daarna <t>. Op de formaatregel verschijnt nu een naar rechts wijzend driehoekje. Dit geeft de positie van de tabulatorstop aan. Om te zien hoe dit werkt plaatsen we de cursor weer onderaan het document. Hier drukken we achtereenvolgens <CTRL> en <i> *(Indent* = inspringen) in. In de tekst zien we een naar rechts wijzend pijltje verschijnen in dezelfde kolom

als waar de tabulatorstop werd ingesteld. De tekst begint dan op dit punt. Zolang men geen <RETURN> geeft zullen de volgende regels ook blijven inspringen.
Let er overigens wel op dat de kolom waar we in de formaatregel de tabulatorstop ingesteld hebben niet exact aangeeft waar de tekst verschijnt. De tekst verschijnt namelijk een spatie verder naar rechts.
Indien we een aantal kolommen met getallen netjes willen ordenen kan Vizawrite daarbij ook goede diensten bewijzen. Het programma kent daartoe de mogelijkheid om numerieke tabulatorstops te gebruiken. Ook deze stops worden in de formaatregel aangegeven. Bij een juiste toepassing van deze numerieke stops komen de decimaal punten keurig onder elkaar te staan. Het is noodzakelijk om hier punten te gebruiken in plaats van komma's. Dit is bij computers gebruikelijk aangezien deze op Amerikaanse leest zijn geschoeid. In tegenstelling tot in Nederland worden in Engelssprekende landen namelijk de decimalen (de cijfers achter de ''komma'') door een punt gescheiden van de rest van het getal. Een getal van bijvoorbeeld 1,234,567.89 in het Engels wordt in Nederland als 1.234.567,89 weergegeven. De komma's en punten worden dus verwisseld.
Het is even wennen, maar als we hier rekening mee houden kan het gebruik van decimaalpunten in plaats van komma's ons goede diensten bewijzen.
In de formaatregel kunnen we nu door het aanbrengen van een nummerieke tabulatorstop er voor zorgen dat de punten precies onder elkaar komen te staan.
In de gewenste kolom slaan we daartoe na het indrukken van <CTRL> de <.> aan. In de tekst kunnen we nu getallen netjes rangschikken door aan het begin van de regel, of direct na een woord <CTRL> en <.> in te drukken. Als we er maar voor zorgen dat de kolommen waarin de getallen moeten komen breed genoeg zijn hoeven we verder nergens meer op te letten.

Nog meer handige functies.

De hierna beschreven functies kunnen goede diensten bewijzen bij het corrigeren van ingetikte teksten.
Het is mogelijk om bepaalde woorden, of gedeelten daarvan, door het programma zelf te laten opzoeken. De cursor stopt dan bij het gezochte woord of de lettercombinatie. Dit kan op twee verschillende manieren worden gedaan. De eerste manier is door middel van het commando <CBM> <f>. Het programma braagt dan: *"Find What?".* Vervolgens tikken we het gezochte woord in. Na een druk op <RETURN> zal de tekst van het document over het beeldscherm vliegen totdat het gevraagde woord gevonden is. De cursor stopt dan op de eerste letter van dat woord.
Het is natuurlijk heel goed mogelijk dat het gezochte woord vaker in de tekst voorkomt. Vandaar dat het programma, nadat het eerste woord is gevonden, onder in beeld meldt dat na het indrukken van <RETURN> het verder gaat met zoeken *("press return to find next").*
Het is voor het zoeken niet noodzakelijk om het hele woord in te tikken. Wil men bijvoorbeeld het woord ''paling'' opzoeken dan kan men volstaan met het zoeken naar de letters ''pa''. Het programma zal dan echter ook stoppen bij het woord ''havermoutpap'' omdat daar ook de lettercombinatie ''pa'' in voorkomt. Het woord ''Paling'' zal in dit geval niet worden gevonden aangezien de letters ''pa'' niet exact overeenkomen met de letters ''Pa''.
Kan men zich niet meer herinneren of het gezochte woord met hoofdletters of met kleine letters is gespeld dan kan men het terugvinden door na de toets <CBM> een <F> in plaats van <f> aan te slaan.
Het is belangrijk om te weten dat het programma alleen kan zoeken naar het eind van een document toe. Bevindt de cursor zich bijvoorbeeld op pagina 2, dan zullen gezochte woorden niet worden aangegeven wanneer deze op pagina 1 staan. Om het gehele document te doorzoeken moet de cursor dus eerst aan het begin van de eerste pagina worden geplaatst.

Een andere mogelijkheid is het laten vervan-

gen van woorden of letters door andere woorden of letters.
Dit doen we door de cursor te verplaatsen naar het begin van de letters of woorden die we willen vervangen.
Vervolgens tikken we <CBM> en <r> in. Het programma wil dan graag weten wat er precies vervangen moet worden *("Replace what?")* en wat daar dan voor in de plaats moet komen *("Replace with?')*.
We beginnen dan met het bewegen van de cursor over de te vervangen tekst. Wanneer dit gedeelte van de tekst is aangegeven drukken we op <RETURN>. Om op de tweede vraag van de computer een bevredigend antwoord te geven tikken we in wat op de plaats van het te verwijderen woord moet komen, waarna we nogmaals <RETURN> geven. Besluiten we om bijvoorbeeld een in de ''U''-vorm geschreven brief aan te passen in de ''jij''-vorm dan kunnen we dit op een zeer simpele wijze doen.
Om te beginnen brengen we de cursor weer naar de plaats waar het zelfstandig voornaamwoord ''u'' de eerste maal gebruikt is. We drukken <CBM> en <R> in. Omdat we slechts één letter willen vervangen drukken we hierna meteen weer <RETURN> in. Om aan te geven wat voor ''u'' in de plaats moet komen tikken we ''jij'' in en geven <RETURN>.
Om door het hele document automatisch overal de ''u'' te laten vervangen door ''jij'' drukken we <SHIFT> en <RETURN> gelijktijdig in. Het corrigeren van het gehele document verloopt daarna volautomatisch. Nu is het op deze wijze veranderen van ''u'' in ''jij'' natuurlijk een ongelukkig gekozen voorbeeld.
De zinssnede ''een lugubere buschauffeur'' komt er na deze behandeling namelijk uit te zien als ''een ljijgjijbere bjijschajijfejijr''.
In het bovenstaande voorbeeld is het daarom beter de <RETURN> toets zonder <SHIFT> in te drukken. De computer zoekt dan elke ''u'' in de tekst op en wacht daar op verdere instructies. Moet de betreffende ''u'' inderdaad worden vervangen dan drukken we <RETURN> in. Wanneer de gevonden ''u'' deel uitmaakt van een woord kunnen we de <SPATIEBALK> indrukken. Onderin beeld zien we dan *"Press return to find next"* verschijnen. De reeds gevonden ''u'' blijft onveranderd en de computer gaat op zoek naar de volgende ''u''. Zodoende kan men het gehele document doorlopen en, waar noodzakelijk, de correctie laten aanbrengen.
Het is mogelijk om de ''lugubere buschauffeur'' uit het voorbeeld ongemoeid te laten. We betrekken dan bij het te vervangen woord de spaties die voor en na ''u'' komen. Hierdoor worden dan niet alle letters u vervangen. De correctie zal dan wel tweemaal moeten worden uitgevoerd. Dit moet omdat het woordje ''u.'' (aan het eind van een regel) niet wordt herkend. We zullen het document dus ook nog een keer op het voorkomen van deze lettercombinatie moeten doorzoeken. Met de hierboven geschetste varianten van het zogenaamde *"SEARCH AND REPLACE"* commando kunnen stukken tekst van niet meer dan 28 lettertekens worden vervangen door maximaal 25 tekens.
Het is ook mogelijk om tekst te laten verwijderen zonder deze te vervangen. Men moet dan in plaats van het intikken van een nieuw woord alleen <RETURN> indrukken. Tenslotte is het met deze functie nog mogelijk om controlecodes te betrekken bij het zoeken en vervangen. Deze codes worden dan op normale wijze ingevoerd. De enige uitzondering hierop wordt gevormd door een <RETURN>. Wil men deze ook in het commmando betrekken dan moet deze worden voorafgegaan door <CTRL>.
Wanneer <RUN/STOP> wordt ingedrukt zal het zoeken naar en vervangen van woorden *("SEARCH AND REPLACE")* worden herroepen.

Overige commando's.
Een aantal commando's hebben we tot nog toe niet behandeld.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om te allen tijde op te vragen hoeveel geheugenruimte nog voor tekst beschikbaar is. Dit doen we door <CBM> en de <SPATIEBALK> aan te slaan. Linksboven in beeld zal dan te

lezen zijn hoeveel karakters nog kunnen worden ingevoerd. Spaties en controle codes tellen hierbij ook als een karakter. Het is volstrekt af te raden het document zo groot te maken dat het hele geheugen propvol zit. Er zullen dan onvermijdelijk problemen ontstaan bij het uitvoeren van correcties.
Voorts is het mogelijk de kleurencombinatie van het beeldscherm te wijzigen. We geven hiervoor <CBM> en <t> in. Achtereenvolgens kunnen dan de kleuren van de tekst *(TEXT)*, de achtergrond *(BACKGROUND)* en de rand van het beeldscherm *(BORDER)* naar wens worden aangepast. We gebruiken hiervoor respectievelijk de toetsen <F1>, <F3> en <F5>.
Indien we een eerder aan een document gegeven naam willen wijzigen kan dat ook. Dit doen we door <CBM> aan te slaan, gevolgd door <n>. Hierna kan de nieuwe naam worden ingetikt en in het geheugen worden ingevoerd met <RETURN>.

Een zeer belangrijk commando is het *"MERGE"* commando.
We hebben er al eerder op gewezen dat het verstandig is de documenten niet te lang te maken. Mocht bijvoorbeeld de stroom uitvallen, of de kat in een speelse bui de computer van het bureau afmeppen dan is een aantal uren werk voor niets geweest.
Wanneer we lange documenten moeten vervaardigen is het beter om deze in verschillende delen te kappen en deze delen afzonderlijk te saven. We noemen deze hoofdstukken dan bijvoorbeeld "test1", "test2", "test3", enzovoorts. Door middel van het *"MERGE"* commando kunnen deze delen dan achtereenvolgens in het geheugen worden binnengeroepen wanneer ze moeten worden geprint. Om dit te bewerkstelligen bewegen we de cursor naar de plaats waar het volgende deel van het document moet worden toegevoegd. Dan drukken we de <CBM> toets in. Hierna slaan we de <M> aan. Let op de hoofdletter ! Bovenin beeld wordt dan gevraagd welk document achter het zich reeds in het geheugen bevindende moet worden geplakt. Tik de naam hiervan in en geef aan welke pagina's moeten worden ingelezen. Dit deel van het document wordt dan geladen vanaf diskette. Indien noodzakelijk kunnen alle delen zo achtereenvolgens in het geheugen worden binnengehaald.
Indien bij het inlezen van een aantal documenten blijkt dat deze tesamen toch de totale geheugencapaciteit overschrijden wordt dit kenbaar gemaakt door de melding: *"Incomplete merge - Insufficient memory".*
Om een document van dergelijke omvang toch als één geheel te kunnen printen biedt het printmenu uitkomst. Vul hierin dan achter de optie *"Global/Fill"* een <g> in. Op de volgende regel achter *"File:"* tikken we de naam in van het document dat hierna moet worden geprint. Save vervolgens het document. Doe ditzelfde voor alle documenten die aan elkaar gekoppeld moeten worden, behalve bij het laatste document uit de serie. Hier vullen we zowel achter *"Global/Fill"* als *"File:"* niets in.
Wanneer we nu gaan printen moeten we de volgende werkwijze volgen: We laden om te beginnen normaal het eerste document in. Vervolgens geven we het commando dat dit document moet worden geprint. Zodra dit is gebeurd wordt het tweede deel automatisch ingeladen en geprint. Deze handelingen worden door de computer volautomatisch verricht totdat het laatste document is uitgeprint.
Als we er voor zorgen dat in ieder document een *Header* en een commando voor het printen van paginanummers is opgenomen, loopt op deze wijze de nummering gewoon door.

Het is ook mogelijk om met het *Merge* commando stukken tekst *("files")* in te lezen die met andere tekstverwerkingsprogramma's als bijvoorbeeld Wordpro, Easyscript of Superscript zijn aangemaakt.
Microscript files kunnen worden ingelezen door als eerste paginanummer <m> in te voeren. Voor Wordcraft files moet als eerste pagina <c> worden ingevuld.
Ook kunnen allerlei sequentiële files worden ingelezen door in plaats van een paginanummer <s> in te tikken. Een sequentiëel

file is in de inhoudsopgave van een diskette te herkennen aan de letters ''SEQ''.
Een andere interessante mogelijkheid is om via dit commando de inhoudsopgave van een diskette in te lezen zodat deze daarna kan worden uitgeprint. Als naam van het toe te voegen document geven we dan ''$*'' en twee maal <RETURN>.
Verwar dit commando echter niet met de *"MAIL MERGE"* functie, die in het volgende hoofdstuk zal worden behandeld.

Mail merge.
Dit is een functie die uitstekend van pas komt wanneer we een standaardbrief aan verschillende personen moeten zenden. Te denken valt hierbij bijvoorbeeld aan uitnodigingen, offertes voor nieuwe produkten etc.
Om te beginnen ontwerpen we een standaard document, met daarin alle gegevens die ongewijzigd blijven.
Op de plaats waar de variabele gegevens moeten worden ingevoerd tikken we de commando's <CTRL> en <m> in. Op het scherm verschijnt dan een symbool in de vorm van een naar boven en beneden wijzende pijl.
Zo'n brief kan er bijvoorbeeld als volgt uitzien:



Nu we het standaardbriefje hebben gemaakt kunnen we de namen en adresssen door de computer laten invullen.
We doen dit door eerst naar de *"WORKPAGE"* te gaan.
Hier komen we door achtereenvolgens <CBM> <g>, <w> en <RETURN> in te drukken.
Op de *Workpage* geven we dan aan naar welke mensen we deze uitnodigingen willen verzenden.
We beginnen weer met het *"merge"* symbool (<CTRL> en <m>). Hierna tikken we de naam van de geadresseerde in. Na de naam weer een *merge* symbool, gevolgd door het adres, een *merge* symbool, de plaatsnaam, een *merge* symbool en tenslotte de voornaam van de geadresseerde. Na iedere set van gegevens geven we een *"Don't merge"* symbool (<CTRL> <d>). Deze werkwijze volgen we net zolang totdat alle namen en adressen zijn ingevoerd. Iedere nieuwe set van gegevens moet dus beginnen met een *merge* symbool en eindigen met een *don't merge* symbool.



We gaan dan naar het printmenu <CBM> <p> en passen dit als volgt aan. Achter de optie *"Global/Fill"* vullen we een <f> in. De begin- en eindpagina laten we op de standaardwaarden van respectievelijk 1 en 999 staan, zodat alle namen en adresssen die op de werkpagina staan in een brief worden opgenomen. Na het indrukken van <F1> zal het benodigde aantal brieven worden uitgeprint. De op de *workpage* ingevoerde namen en adressen kunnen ook voor andere brieven worden gebruikt. We moeten dan het oude document inladen, de standaardbrief wissen en tenslotte de naam van het document veranderen met <CBM> <n>. Hierdoor kunnen de reeds eerder ingevoerde gegevens opnieuw worden gebruikt in de nieuw aan te maken standaardbrief. De oude standaardbrief blijft dan ongeschon-

den op de diskette staan wanneer de nieuwe brief wordt gesaved.
Door deze mogelijkheid kan het natuurlijk voorkomen dat op de *workpage* een aantal namen en adressen staan die we dit maal geen brief willen sturen. (Oom Jan en Tante Truus hebben bijvoorbeeld geen Kerstkaart gestuurd, dus die krijgen van ons ook geen uitnodiging.)
We geven dan in het printmenu aan dat we op briefpapier printen *("Single sheet":* <y>).
Hierdoor krijgt men op het beeldscherm vóór het printen het begin van de brief te zien, waarop naam en adres zichtbaar zijn. Door het gelijktijdig indrukken van <SHIFT> en <CTRL/HOME> kan die brief worden overgeslagen. Een nadeel dat aan deze laatste methode kleeft is echter wel dat men geen gebruik kan maken van *"headers".*
Wanneer we echter weten in welke set Ome Jan en Tante Truus voorkomen kunnen we deze ook op een andere manier overslaan. Laten we er even van uitgaan dat deze gegevens in de zesde set staan. In het printmenu geven we dan aan dat we de pagina's <1> tot en met <5> willen printen. Is dit gebeurd dan keren we terug naar het printmenu en voeren daar als eerste pagina <7> in. De laatste pagina is uiteraard afhankelijk van het aantal sets.
Wanneer we vaak dit soort standaardbrieven versturen verdient het aanbeveling om de namen en adressen in een apart document onder te brengen.
De sets met namen en adressen worden dan niet op de *workpage* ingevuld, maar op pagina 1 van het document. Het invoeren gebeurt verder op dezelfde wijze als hierboven is beschreven.
Nadat alle sets met namen en adressen zijn ingetikt saven we dit document net als alle andere op diskette. We maken vervolgens de nieuwe standaardbrief. Is deze klaar dan gaan we naar het printmenu. Hier voeren we achter *Globall/Fill* een <v> in. Achter *File* tikken we dan de naam in die we aan het document, dat de namen en adressen bevat, hebben gegeven.

Door het *mail merge* commando te gebruiken kunnen ook etiketten worden geprint. In het print menu moet dan alleen de lengte van het papier worden afgesteld op de lengte van de gebruikte etiketten.

Op de ''Vizawrite'' diskette staan over het onderwerp *mail merge* een tweetal voorbeelden. Deze files kunnen vanuit ''Vizawrite'' worden ingeladen door in het hoofdmenu te kiezen voor <F1> (Edit old document). De namen van deze twee files luiden ''merge letter'' en ''merge labels''.
Voorts staat op de programmadiskette nog een drietal files die wat informatie over ''Vizawrite'' geven. Dit zijn achtereenvolgens: ''help'', ''sample'' en ''enhancements''. Deze files kunnen desgewenst ook worden uitgeprint. Dit is vooral handig voor het file ''help'' aangezien hierin alle beschikbare commando's nog eens op een rijtje worden gezet. Het file ''sample'' laat in het kort een aantal mogelijkheden van het programma zien.

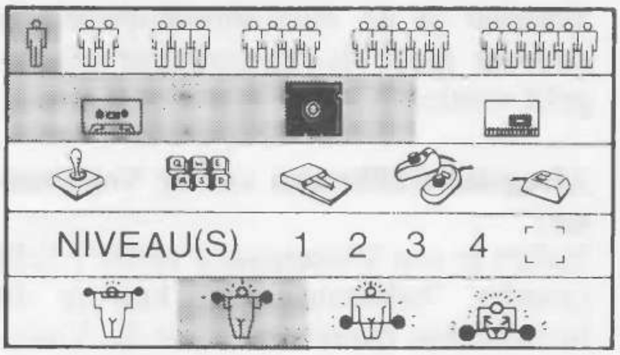
Tips

Wanneer we een lang document moeten maken waarin vaak hetzelfde (lange) woord voorkomt hoeven we dit niet iedere keer voluit te tikken. Gebruik hiervoor dan een lettercombinatie die verder nergens in de tekst voorkomt, zoals ''YY'' of iets dergelijks. Nadat het document voltooid is, kunnen we door middel van het *search and replace* commando deze codes allemaal laten vervangen door het gewenste woord.
Wanneer men een formaatcode invoert (zoals centreren, nieuwe pagina, etc.) verschijnt op het beeldscherm een symbool op de plaats waar het commando werd gegeven. Wanneer men zich niet meer kan herinneren welke toets men moet indrukken voor een bepaald commando kan dit heel makkelijk worden achterhaald. Plaats de cursor gewoon op het symbool en de voor het commando te gebruiken letter wordt zichtbaar.
Op een formaatregel kunnen maximaal negen commando codes worden ondergebracht. Het is echter mogelijk meerdere formaatregels binnen een document te ge-

bruiken. Wanneer men het commando <CTRL> <f> geeft wordt de laatst gebruikte formaatregel gekopieerd. Op deze manier kunnen toch meer dan negen commandocodes worden toegekend.
Een andere toepassing van een extra formaatregel is het smaller of breder maken van een bepaald gedeelte van een document door de linker- en/of rechter kantlijnmarges anders in te stellen.
Ook kunnen met behulp van zo'n extra formaatregel afwijkende tabulatorstops worden ingegeven.
Wanneer we ergens door middel van het commando <CBM> <p> een nieuwe pagina hebben gecreëerd kan dat slechts op één manier worden herroepen. We moeten hiervoor de cursor op het symbool plaatsen waarmee het einde van de pagina wordt aangegeven. Vervolgens geven we het commando <CBM> <INST/DEL> en <RETURN> om het symbool te wissen.
Zoals we al eerder hebben gezien kan door het *merge* commando een inhoudsopgave *(directory)* van een diskette in een document worden opgenomen. Door middel van deze functie kunnen we natuurlijk ook een compleet overzicht maken van alle diskettes. Deze inhoudsopgaven kunnen desgewenst door het toepassen van een kunstgreep in drie kolommen naast elkaar worden geprint. We stellen hiervoor eerst de regelbreedte in de formaatregel in op 130. Hierna laden we een aantal inhoudsopgaven. We stellen de computer in op het afdrukken van kleine letters (condensed) door middel van een commando code, of door in het printmenu de *pitch* op <3> te stellen. In het printmenu geven we als startkolom voor de eerste printgang <1>. Na het printen draaien we het papier terug tot aan het begin van de eerste pagina en laden we de volgende serie directories. In het printmenu geven we voor de tweede en derde printgang als startkolom respectievelijk "45" en "90" aan.
Gelukkig worden steeds meer mensen zich bewust van de noodzaak zuinig met de natuur om te springen. Aangezien papier een natuurprodukt is, kunnen we zelf een bescheiden steentje bijdragen aan het natuurbehoud.
Wanneer we de eerste (klad)versie van een document hebben geprint, gooi dit papier dan niet weg. De achterkant kan nog uitstekend gebruikt worden voor het printen van de kladversie van een ander document. Om nog minder papier te verspillen stellen we de regelbreedte voor het afdrukken van de eerste versie van het document in op 130 en printen we de tekst "condensed" af.
Voor mensen die niet geïnteresseerd zijn in natuurbehoud hebben we een nog sterker argument voorhanden. Zuinig zijn met papier spaart een heleboel geld.
Wanneer we lange documenten moeten corrigeren, bewijst het commando *find* ook goede diensten. We tikken dan het foute woord (inclusief de tikfout) in en laten de computer dit voor ons opzoeken.

VOICEMASTER

Covox Inc./Anirog — Home Soft Benelux





Doel

De Covox/Anirog Voicemaster is een hardware/software pakket dat het mogelijk maakt menselijke spraak of andere natuurlijke en synthetische geluiden in het RAM geheugen van de computer op te slaan. Vervolgens kunnen deze geluiden via de computer gemanipuleerd/gewijzigd worden. Het uiteindelijke resultaat is te gebruiken in eigen BASIC en machine code programmatuur. Op deze manier is het op tamelijk eenvoudige wijze mogelijk bijvoorbeeld de eigen stem in programmatuur te gebruiken.

Goede voorbeelden van gebruik van de Voicemaster vinden we in Slapshot (Anirog), Five-a-side (Anirog), View to a Kill (Domark) en Chimera (Firebird).

Het artikel over de Voicemaster zal opgesplitst worden in drie delen.

Deel 1 behandelt de basis mogelijkheden van de Voicemaster: Opname en weergave van spraak/geluid

Deel 2 spraakherkenning

en deel 3 muziek maken met de Voicemaster zullen in de aanvullingen van het Zwaardere Werk gepubliceerd worden. Ervaringen met de Voicemaster en eventuele programma voorbeelden kun je sturen aan de redaktie van het Zwaardere Werk, WEKA Uitgeverij postbus 61196, 1005 HD in Amsterdam. Wij verzoeken je de programmatuur uitsluitend op disk of cassette in te zenden vergezeld van een uitgebreide programma beschrijving.

Beschrijving

Het Voicemaster pakket bestaat uit software en hardware. Het pakket zoals dat in Nederland geleverd wordt door Home Soft Benelux, bevat zowel de cassette versie van de software (2 cassettes) als de disk versie, dit in tegenstelling tot de Verenigde Staten of Engeland waar dit niet het geval is. De hardware bestaat uit een grijs metalen doos, de Voicemaster, een koptelefoon/microfoon combinatie zoals deze ook door camera-lieden gebruikt wordt en een soort schroevendraaier om de Voicemaster te calibreren (af te regelen). Eveneens bevat het pakket twee aansluitsnoeren welke het mogelijk maken de Voicemaster zowel met een televisie

toestel als met een monitor te gebruiken.

Er zijn twee versies van de Voicemaster in de handel. Beide gaan vergezeld van software versie 2.1. Het essentiële verschil tussen beide versies is de manier waarop de calibrering van de Voicemaster plaats vindt. Versie 1 heeft auto calibrering, versie 2 moet met de hand afgeregeld worden. Mocht je versie 1 hebben dan kun je het afregelen van de Voicemaster overslaan. Versie 2 heeft op de Voicemaster rechts van de merknaam COVOX een "calibrate" gat.
N.B. Wij gaan er in dit artikel van uit dat je met de disk software werkt. Alle laad commando's hebben derhalve betrekking op de disk drive. Voor de cassette versie moet je de laadcommando's als volgt wijzigen:

DISK		CASSETTE
LOAD"VOORBEELD 1",8	→	LOAD"VOORBEELD 1"
LOAD"VOORBEELD 2",8,1	→	LOAD"VOORBEELD 2",1,1

Commando's welke door het indrukken van een toets ingevoerd moeten worden, worden in de tekst tussen <> weergegeven, bijvoorbeeld <RUN/STOP>, <RETURN> of <SHIFT>. In te tikken tekst wordt tussen aanhalingstekens weergegeven: "VOORBEELD", "DEMO", SYS49152" OF "SPEAK1".

Aansluiten van de Voicemaster

De Voicemaster is zeer eenvoudig aan te sluiten. De Voicemaster zelf sluit je aan op joystickpoort 2. De microfoon/koptelefoon combinatie maakt het mogelijk om met de Voicemaster te werken zonder aanwezigen te storen. Je kunt het koptelefoon gedeelte uitsluitend gebruiken wanneer de Voicemaster via de bijgeleverde kabel aangesloten is op de monitorbus (naast de seriele poort) van de Commodore 64. Op de Voicemaster steek je deze kabel in de connector "EAR IN".

De microfoon/koptelefoon heeft twee connectoren:
- de rode connector (de koptelefoon) steek je in EAR op de voorzijde van de Voicemaster.
- de zwarte connector (de microfoon) steek je in MIKE.

Voordat je de microfoon/koptelefoon aansluit moet de Voicemaster afgeregeld worden.

Afregelen (calibreren van de Voicemaster)

Indien je een Voicemaster versie 1 hebt (zonder "calibrate" gat) kun je dit hoofdstukje overslaan. Sluit de Voicemaster op joystickpoort 2 aan. Sluit de microfoon/koptelefoon NIET aan.

Laad het afregelprogramma:
LOAD"CALIBRATE",8 voor de disk versie
LOAD"CALIBRATE" voor de cassette versie (cass.1 kant 1) tik "RUN" en druk <RETURN> in. Je ziet nu het afregelscherm. In het vierkant rechts in het beeld zie je een getal staan. Draai met de bijgeleverde afregelschroevendraaier de potentiometer in het "calibrate" gat totdat in het vierkant de waarde 5 zichtbaar wordt. Draai vervolgens met de klok mee totdat de waarde 6 bereikt wordt. Draai nu voorzichtig terug totdat het getal 5 weer zichtbaar wordt.

Wees bij het afregelen voorzichtig, te zware druk op de potentio-meter kan beschadigingen aan de Voicemaster tot gevolg hebben.

Op de Voicemaster zie je een wit plastic draaiknop: de GAIN regelaar. Links daarvan bevindt zich een rood LED-licht. Met behulp van de GAIN regelaar en de rode LED stel je de gevoeligheid van de Voicemaster voor ingesproken signalen in. Steek de microfoon (zwarte connector) in de Voicemaster. Spreek in de microfoon zoals je dat normaliter zult doen, dat wil zeggen met hetzelfde volume en toonhoogte. Draai aan de GAIN regelaar totdat het rode LED-licht af en toe oplicht terwijl je spreekt.

In een rumoerige omgeving kan het noodzakelijk zijn het niveau te verlagen om niet te veel last te hebben van storende geluiden.

Je kunt de Voicemaster ook afregelen met het "BAR" programma (zie aldaar) alhoewel dit minder nauwkeurig werkt.

De bijgeleverde software

Hieronder vind je een (gedeeltelijk) overzicht van de op de disk/cassette aanwezige software. Naast ieder file staat eveneens aangegeven wat de exacte bedoeling van het file is. VM = Voicemaster.

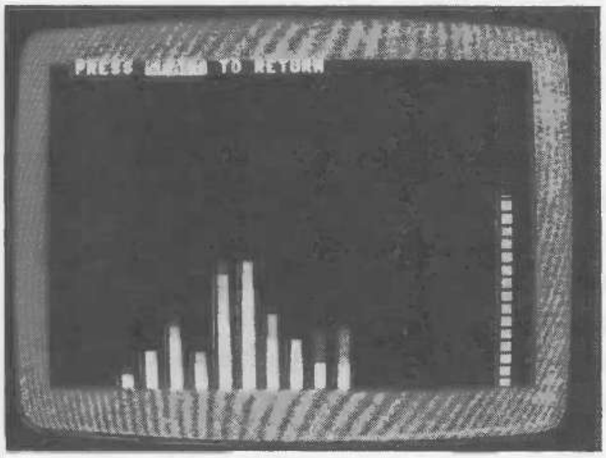
File	Omschrijving
"VOICEMASTER"	Laadprogramma incl. keuze menu
"VM2.1"	VM machine code hoofdprogramma
"VM2.1R"	VM Machine code hoofdprogramma gekoppeld aan VR1.0
"VR1.0	Stemherkennings machine code programma
"PLAY/FIND"	Eenvoudige machine code versie van VM2.1, bevat alleen de spraak en bibliotheek laad routines.
"VOICE/RECOG"	Eenvoudige machine code versie van VR1.0, bevat alleen de spraak herkennings en bibliotheek laad routines
"CALIBRATE"	Afregel programma
"DEMO"	VM demonstratie
"BAR"	Spectrum analisator
"GREETING"	Machine code data voor demo programma
"CLOCK"	Sprekende klok
"CALCULATOR"	Sprekende rekenmachine
"HUM-ALONG"	Muziek-programma
"PRESET-1"	Voor-instelling bij HUM-ALONG
"BACKUP"	Kopieer-programma voor VM files
"RECOG-DEMO"	Demonstratie van het stem herkenningsprogramma
"COMPOSER"	Componeren van muziek met behulp van VM
"PRINT-SONG"	PRINT programma voor COMPOSER

Niet genoemde files maken deel uit van bovenstaande programma's.

Het bar programma

LOAD"BAR",8,1 laadt het "BAR"-programma in. Om dit machine code programma te starten tik je "SYS 20480" <RETURN>

Op een zwart veld zie je een zogenaamde spectrum analisator. Dit programma deelt het totale geluidsfrequentiegebied in 16 delen op. De sterkte/het volume van ieder deelgebied wordt weergegeven met een witte balk. Rechts op het scherm zie je de amplitude balk (groen). De amplitude balk geeft het totaal-niveau aan en is gerelateerd aan de GAIN instelling. De balk zal rood oplichten wanneer het GAIN-led oplicht.



Met het "BAR" programma kun je de Voicemaster calibreren alhoewel het "CALIBRATE" programma te prefereren is. Calibreren is uitsluitend noodzakelijk wanneer je een Voicemaster met een "calibrate" gat hebt.

Koppel de microfoon los. De amplitude balk mag niet zichtbaar worden. Indien dit wel het geval is moet je de "calibrate" potentio-meter bijregelen. Draai aan de potentio-meter totdat de balk net verdwijnt. Draai niet verder!

Je kunt de microfoon op dit punt weer aansluiten. Wanneer je niet in de microfoon praat mag de amplitude balk niet zichtbaar worden. Is de balk wel zichtbaar draai dan met de GAIN regelaar de gevoeligheid terug. Gebruik hiervoor NOOIT "calibrate"!

Deze instelling is belangrijk! De Voicemaster stopt met het opnemen van spraak wanneer gedurende een bepaalde tijd het signaalniveau lager is dan de laagste instelling van de amplitude balk. Vangt de Voicemaster niet-gewenst geluid op zoals kan gebeuren bij een te hoge gevoeligheid, dan wordt de stopautomatiek verstoord en zal het door jou gewenste effect niet bereikt worden (Je kunt te allen tijde het opnemen van geluid stopzetten door de <Z> toets in te drukken, zie hiervoor het algemene gedeelte).

De weergave van het "BAR" programma is zodanig afgeregeld dat een constante het geluidsspectrum doorlopende toon (bijvoorbeeld 1000-8000 Hz.) met gelijke amplitude de betrokken staven gelijkelijk zal uitsturen.

In tegenstelling tot de conventie bij spectrum analisatoren worden bij "BAR" de hoogste frequenties links weergegeven.

Het "BAR" programma kan vanuit "DEMO" geladen worden maar kan onafhankelijk van "VM2.1" werken. Vanuit "BAR" kun je met functietoets <F1> terug naar BASIC. Het "BAR"-programma is niet te lijsten met een LIST commando.

Het demo programma

Met "DEMO" worden een aantal van de basis mogelijkheden van Voicemaster gedemonstreerd. "DEMO" laadt eveneens het "BAR" programma zodat dit vanuit "DEMO" gebruikt kan worden.

Nadat met LOAD"DEMO",8 het programma ingeladen is start je het met "RUN". "DEMO" laadt automatisch

het Voicemaster hoofdprogramma "VM2.1", een grafisch scherm "SCR", de spectrum analisator "BAR" en een bibliotheek "GREETING". Onder bibliotheek wordt verstaan alle noodzakelijke woord-data waarmee Voicemaster kan werken.



Aangezien "DEMO" een BASIC programma is kun je het met LIST op het scherm uitlijsten. Ook uitlijsten op je printer is uiteraard mogelijk.

Het clock programma

Met "CLOCK" maak je je Commodore tot een zeer exclusieve (alhoewel niet al te nauwkeurige) sprekende wekker. Exclusief omdat dit de enige wekker ter wereld zal zijn die je eigen stem gebruikt. Na het inladen en RUNnen van dit BASIC programma vraagt de computer je de op het scherm verschijnende woorden uit te spreken. Het is mogelijk naderhand de ingesproken woorden te wijzigen.

Wat betreft de precisie van deze wekker: tijdens het produceren van spraak worden bepaalde interrupts in de computer gestopt. Dit heeft invloed op de interrupts waarmee de interne klok van de computer bijgehouden worden. Deze wekker zal je met 100 procent zekerheid te laat laten komen op je werk.

Het calculator programma

Dit eveneens in BASIC geschreven programma steekt het duurste rekentuig op de markt naar de kroon: het spreekt!

Nadat je de door de computer gevraagde tekst ingesproken hebt verschijnt de mededeling dat het sprekend rekenen beginnen kan. Bij deze rekenmachine gebruik je de cijfertoetsen en de toetsen met de normale mathematische symbolen:
+ - / * =

Indrukken van de toets <R> repeteert het laatste antwoord.

Het backup programma

Met "BACKUP" kun je kopieën maken van de Voicemaster files en je eigen files. Met LOAD"BACKUP",8 laad je het programma in. Je kunt aangeven welke files je kopiëren wilt evenals van en naar welk medium (Tape/Disk) dit geschieden moet.
BACKUP kopieert files, maar kopieert de wisbescherming niet mee. Bijna alle files op de Voicemaster disk zijn beschermd tegen wissen (PRG<).

Werken met de Voicemaster

Voordat we ons zullen gaan verdiepen in de mogelijkheden van de Voicemaster is het nuttig het "DEMO" programma te laden. Met LOAD"DEMO",8 laad je dit programma in. Je kunt uit een aantal mogelijkheden kiezen. Experimenteer hier even mee voordat je verder leest.

Aangezien "DEMO" een BASIC programma is kun je het met LIST uitlijsten. Je ziet dat in regel 3 het Voicemaster machine code hoofdprogramma "VM2.1" ingeladen wordt. "VM2.1" (of een soortgelijk programma) is te allen tijde nodig wil je met Voicemaster kunnen werken. "VM2.1" kan eveneens separaat ingeladen en gestart worden.

"VM2.1" voegt een aantal extra BA-

SIC commando's toe aan de reeds aanwezige commando's van je Commodore 64. Over het algemeen kun je "VM2.1" laden vanuit het "VOICEMASTER" menu programma. "VOICEMASTER" is een machine code programma en moet met LOAD"VOICEMASTER",8,1 geladen worden (cassette: LOAD"VOICEMASTER",1,1). Dit programma RUNt automatisch. "VOICEMASTER" geeft een NEW commando waardoor het voor BASIC beschikbare geheugen schoongemaakt wordt. Op het scherm verschijnt een keuze menu voor de drie basis mogelijkheden van Voicemaster. Kies optie 1 voor SPRAAK OPNAME/WEERGAVE (SPEECH RECORDING/PLAYBACK).

Het betreffende machine code programma "VM2.1" wordt ingeladen en in het RAM geheugen geplaatst. "VM2.1" wordt tussen de BASIC ROM en de KERNAL ROM geplaatst (49152 dec. of C000 hex). De door het "VOICEMASTER" programma gegeven NEW is uitermate belangrijk. In geval dat je "VM2.1" inlaadt vanuit de direkt modus (d.w.z. direkt vanaf het toetsenbord) dien je dit NEW zelf te geven. Het NEW commando brengt de "pointers" in de ZERO PAGE terug naar de opstartwaarden. Gebeurt dit niet dan krijg je naar alle waarschijnlijkheid een OUT OF MEMORY error, in ieder geval zal programmeren niet lukken. Inladen vanuit BASIC programmatuur wordt elders behandeld.

Ook is het mogelijk "VM2.1" met behulp van "DEMO" in te laden. Nadat "DEMO" geladen en geRUND is stop je met de <RUN/STOP> toets het programma. Je NEWt om het geheugen leeg te maken en kunt nu "VM2.1" gebruiken. In de praktijk echter is vanuit direct modus laden sneller. Bij "VM2.1" inladen vanuit de direkt modus (d.w.z. niet vanuit een programma) tik je: LOAD"VM2.1",8,1. Geef na het READY teken "SYS49152" <RETURN> gevolgd door "NEW" <RETURN>. In feite doet het "VOICEMASTER" menu programma hetzelfde als in de vorige regel omschreven staat.

De eerste stappen

We zullen zelf een stukje gaan programmeren. Schakel de computer uit. Sluit de Voicemaster aan en zet de koptelefoon/microfoon combinatie op. Zet de computer aan. Laadt "VM2.1" op een van bovenstaande manieren.

Tik in direct modus "LEARN 1". Op het moment dat je de <RETURN> toets indrukt, wordt het scherm blank ten teken dat de Voicemaster opneemt. Spreek een paar woorden in. Maximale opname tijd is acht seconden. Nadat je gestopt bent of na acht seconden komt het normale scherm weer terug.

De computer heeft je eerste woordjes opgenomen. Je kunt je prille Voicemaster babytaal weergeven met "SPEAK 1" <RETURN>. Is alles goed gegaan dan hoor je nu je ingesproken tekst. Deze tekst wordt gereproduceerd wanneer je "SPEAK 1" <RETURN> tikt, totdat je met "LEARN 1" weer een nieuwe tekst opneemt. Je kunt maximaal 64 verschillende geluiden opnemen: "LEARN 0" tot en met "LEARN 63". Weergeven gebeurt uiteraard met "SPEAK 0" tot en met "SPEAK 63".

Tik je "SPEAK" met een nog niet met "LEARN" ingevulde waarde dan wordt een korte pieptoon hoorbaar. Het geheel van met SPEAK opgenomen geluiden noemen we een BIBLIOTHEEK. Een BIBLIOTHEEK kan op disk of cassette opgeslagen worden. Een BIBLIOTHEEK kan uiteraard ook vanuit de direkt modus of vanuit een programma ingeladen en vervolgens gebruikt worden. Met "CLEAR X" wis je je bibliotheek uit het geheu-

gen van de computer. X kan een waarde van 16-160 hebben en geeft aan op welke geheugenpagina de nieuw op te nemen bibliotheek geplaatst zal worden.

De standaard voor X ingevulde waarde (wanneer je X bij het CLEAR commando weglaat) is 64. Laad je een bibliotheek in van disk of cassette dan zal de bij het opslaan bepaalde X waarde aangehouden worden.

Met "CLEAR" wis je uitsluitend de bibliotheek en niet zoals met "NEW" een BASIC programma. Noch CLEAR noch NEW hebben invloed op machine code programma's zoals "VM2.1". "CLEAR" en "NEW" voor alle zekerheid het geheugen en tik het volgende programma in:

```
10 FOR A = 1 TO 6
20 PRINT"SPREEK WOORD"A"IN"
30 LEARN A
40 NEXT A
50 END
```

Met dit programma kun je 6 woorden opnemen in het geheugen. RUN het en spreek zes woorden in. Terug in direct modus tik je "SPEAK 3" en je hoort het derde ingesproken woord. Je kunt een geLEARNd woord wijzigen door opnieuw LEARN te gebruiken. Stel je wilt het vierde woord wijzigen. Dit is met LEARN 4 in het geheugen opgenomen. Tik "LEARN 4" <RETURN> en spreek een nieuw woord in. Controleer met SPEAK 4 en je merkt dat het nieuwe woord in het geheugen zit. De andere woorden in de bibliotheek (probeer SPEAK 2 eens) zijn niet gewijzigd.

Voer een NEW uit om het BASIC programma te verwijderen. De bibliotheek blijft echter in het geheugen van de computer aanwezig. Je kunt dit controleren met behulp van het SPEAK commando.

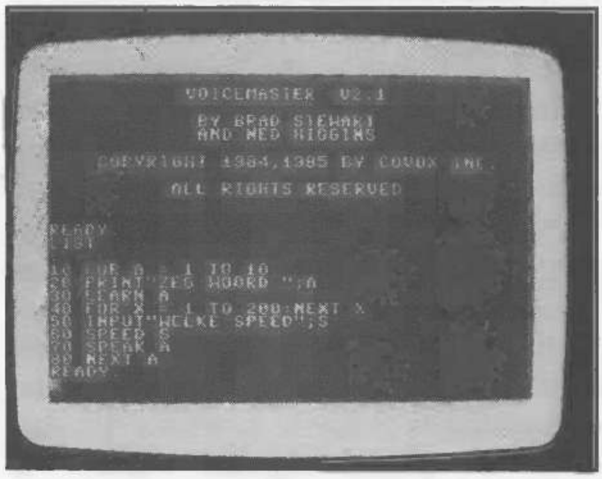
Probeer het volgende programma:

```
10 RESTORE
20 READ B
30 SPEAK B
40 GOTO 20
50 DATA 3,1,6,4,5
```

Nadat het vijfde woord gesproken is zal een "OUT OF DATA" volgen. Dit is normaal aangezien we in bovenstaand programma geen beperking ingebouwd hebben wat betreft het lezen van data. Met een FOR-NEXT lus of het PAUSE (zie commando overzicht) commando kun je de tijdsduur tussen twee woorden verlengen mocht dit noodzakelijk zijn.
Tik de volgende regel in:

```
25 SPEED 2
```

en RUN het programma nogmaals. Met SPEED wijzig je de snelheid waarmee geluiden weergegeven worden SPEED 9 is de hoogste, SPEED 0 de laagste snelheid. SPEED 6 is de standaard opstart waarde.
Leuk effect: verander regel 25 in SPEED B en RUN het programma.



Andere nuttige commando's zijn o.a. RATE, VOLUME en SCREEN.

RATE bepaalt de zogenaamde "sampling rate" (sample = monster). Een opgenomen geluid moet gedigitaliseerd worden door de computer om opgeslagen te kunnen worden in het geheugen.

Net als bij een compact disc wordt het opgenomen geluid daartoe in stukjes gehakt. Hoe kleiner de stukjes (hoe hoger de "sampling rate") des te beter de kwaliteit van het opgeslagen geheel wordt. Een zeer simplistisch gesteld voorbeeld: (niet getrouw aan de werkelijkheid wat technische data betreft).

Stel we hebben een geluid dat 1 minuut (60 seconden) lang is. Met een "sampling rate" van 60 wordt in die minuut 60 maal een monster van het signaal genomen. Je krijgt 60 brokjes informatie die met tussenpozen van 1 seconde genomen zijn, een zeer grof algemeen overzicht van de 1 minuut geluid. Tussen monster 1 en monster 2 ligt een volle seconde waarin van alles gebeurd kan zijn met dat geluid. Zou je die 60 brokjes gaan weergeven dan krijg je naar alle waarschijnlijkheid een heel ander geluid dan oorspronkelijk ingevoerd werd.

Bij een "sampling rate" van 60.000 wordt het opgenomen signaal veel betrouwbaarder, zoals je kunt narekenen.

Met RATE kun je de "sampling rate" instellen van 5000 tot 12.000 bits per seconde. Hoge "sampling rates" leveren een weergegeven signaal met minder vervorming op maar nemen daarentegen wel meer geheugen in beslag. Natuurgetrouwe weergave van muziek benodigt "sampling rates" hoger dan 80.000. De daarvoor noodzakelijke electronica is dermate kostbaar dat een dergelijke geluids-digitizer buiten het beurs-bereik van de gemiddelde hobbyist ligt.

Enkele commando's

Screen X

Met het SCREEN commando kan het blank worden van het scherm tijdens weergave aan of uit geschakeld worden. Het blank worden tijdens opname kan niet uitgeschakeld worden. SCREEN X waarbij X een positief getal is laat het scherm tijdens weergave blank worden. SCREEN zonder waarde voor X heft dit op.

In bepaalde gevallen, met name wanneer een geluid met een hoge "sampling rate" opgenomen is kan het blank maken van het scherm tijdens weergave de geluidskwaliteit ten goede komen.

Volume A

Met VOLUME bepaal je hoe hard geluiden ten opzichte van het opname niveau maximaal weergegeven zullen worden. A kan de waarde 0-15 hebben waarbij 0 het laagste en 15 het hoogste niveau is. Een geluid opgenomen op niveau 8 zal bij VOLUME 3 terug gebracht worden tot dat niveau. Een geluid opgenomen met niveau 1 zal bij VOLUME 3 op datzelfde niveau 1 weergegeven worden.

Een lager VOLUME zal minder dynamiek (verhouding harde/zachte geluiden) en meer vervorming tot gevolg hebben.

Met behulp van VOLUME kan op zeer eenvoudige wijze een echo effect bereikt worden door hetzelfde geluid een aantal malen in steeds lager wordend VOLUME weer te geven.

Speed A

Met SPEED bepaal je de snelheid van het weergegeven woord waarbij A een waarde van 0-10 kan hebben. Voor normale weergave van spraak dient A de waarde 6 te hebben. Dit is eveneens de waarde voor A bij het opstarten van het programma.

Rate A

RATE bepaalt de "sampling rate" of mate waarin een geluid gedigitaliseerd

wordt. Standaard waarde voor A is 6 wat overeenkomt met een "sampling rate" van 7100 bits per seconde. Een hoge RATE moet bij weergave gepaard gaan met een hoge SPEED wil je althans het originele geluid weergeven.

Clear X

Met CLEAR verwijder je een in het RAM geheugen aanwezige bibliotheek. Met X (waarbij X een waarde van 16-160 kan hebben) geef je aan op welke pagina van het geheugen een nieuw op te nemen bibliotheek geplaatst moet worden.
Standaard waarde voor X is 64.

Onder een pagina wordt in dit verband verstaan totaal 256 bytes. Pagina 64 begint derhalve op geheugenlokatie 64*256=16384 decimaal.
Hoe lager het pagina nummer des te meer geheugen beschikbaar is voor je bibliotheek waarbij je in acht dient te nemen dat minder RAM beschikbaar is voor BASIC programma's.

CLEAR zonder waarde voor X geeft X de laatst gebruikte waarde. X krijgt de waarde 64 toegekend wanneer voordien geen waarde voor X bepaald was.

Bij CLEAR 160 plaats je je bibliotheek achter de BASIC ROM. Het volledige RAM is beschikbaar voor BASIC programmatuur maar je bibliotheek kan nog slechts 6000 bytes (6 seconden) spraak bevatten.

Met PRINT PEEK(56) (geheugenlokatie 56 op de ZERO PAGE) kun je nagaan welke waarde voor X op dit moment geldt. Hoeveel RAM geheugen beschikbaar is vraag je op met
PRINT FRE(0)-(FRE(0)<0)*65536

Bij het inladen van een bibliotheek vanaf cassette of disk met het commando FIND wordt voordat de bibliotheek in het geheugen geplaatst wordt, automatisch geCLEARd met het bij het opslaan van de bibliotheek geldend pagina nummer (waarde van A). Voor het inladen gegeven CLEAR commando's worden geannuleerd.
Het is zeer moeilijk het paginanummer van een op disk of cassette opgeslagen bibliotheek te wijzigen.

Opslaan en inladen van een bibliotheek
Je kunt de zojuist gecreëerde bibliotheek op disk of tape opslaan. "VM2.1" heeft hiervoor een speciaal BASIC commando: PUT.
Naar disk: PUT"filenaam",8
Naar cassette: PUT"filenaam"
Tegelijk met de woordenschat worden alle gegevens voor SPEED, SCREEN, RATE, VOLUME en het met CLEAR ingevoerde pagina nummer (zie CLEAR) opgeslagen.
Inladen van een bibliotheek vindt plaats met FIND:
FIND"filenaam",8
Je laadt met de woordenschat ook de gegevens voor SPEED, SCREEN, RATE, VOLUME en het met CLEAR ingevoerde pagina nummer (zie CLEAR) in.

Voor het opslaan of inladen van een bibliotheek moet je eerst "VM2.1" ingeladen en gestart hebben. Zonder "VM2.1" zullen PUT en FIND een SYNTAX ERROR genereren. Een bijzondere mogelijkheid van FIND is dat je vanuit een BASIC programma met dit commando meerdere bibliotheken achter elkaar kunt inladen. De laatst ingeladen bibliotheek vervangt de oude aangezien FIND automatisch een CLEAR commando geeft voordat de nieuwe bibliotheek in het geheugen geplaatst wordt. Je kunt de nieuwe bibliotheek wel wijzigen of uitbreiden maar het pagina nummer (CLEAR X) kan niet gewijzigd worden.

Basic programma's en de Voicemaster software

De in BASIC geschreven demonstratie programma's welke elders beschreven worden kunnen op ieder moment gestopt worden met de <RUN/STOP> toets. Je kunt de programma's naar eigen inzicht met de BASIC commando's uit "VM2.1", "VOICEMASTER" of de POKE's uit "PLAY/FIND" wijzigen en op cassette of disk voor later gebruik opslaan.

Je dient met het volgende rekening te houden. Alle standaard BASIC commando's kunnen normaal gebruikt worden in combinatie met de extra BASIC commando's van de Voicemaster software. Een uitzondering doet zich voor bij IF-THEN, ON-GOTO en ON-GOSUB. Bij deze commando's moet een dubbele punt gebruikt worden. Als volgt:

ON S: GO TO 1000
ON S: GOSUB 1000
IF S=4 THEN: SPEAK A

Het laatste zou zonder de dubbele punt herschreven kunnen worden:

10 IF S=4 THEN GOTO 20
20 SPEAK A

Opnemen van "VM2.1" in eigen programmatuur

Wanneer je het machine code programma "VM2.1" in je eigen programmatuur wilt gebruiken is het raadzaam "VM2.1" vanuit het programma in te laden en dit niet vooraf in direkt modus te doen. Je dient bovendien "VM2.1" in het geheugen hebben wanneer je bibliotheken wilt inladen of opslaan vanuit het programma.

Het is niet mogelijk "VM2.1" vanuit direct modus in het geheugen in te laden wanneer een BASIC programma reeds in het geheugen aanwezig is. Een poging hiertoe zal naar alle waarschijnlijkheid je BASIC programma beschadigen en verder programmeren onmogelijk maken.

Om een machine code programma zonder problemen in je eigen BASIC programmatuur in te kunnen laden dient bij Commodore BASIC een specifieke procedure gevolgd te worden. De volgende voorbeeld regels laten zien hoe dit moet.

Voorbeeld:

10 IF X=0 THEN X=1:
LOAD"VM2.1",8,1
20 SYS 49152

Play/find

"PLAY/FIND" is een vereenvoudigde versie van "VM2.1". "PLAY/FIND" bevat uitsluitend de weergave en bibliotheek laad routines. Je kunt hiermee vooraf opgeslagen bibliotheken in je programmatuur benutten. Evenals bij "VM2.1" kun je "PLAY/FIND" niet zonder problemen inladen en moet een specifieke procedure gevolgd worden om "PLAY/FIND" vanuit een BASIC programma in te laden.

10 IF A=0 THEN A=1:
LOAD"PLAY/FIND",8,1

Het inladen van een bibliotheek gebeurt als volgt:

20 SYS49155"FILENAAM",8

Zoals je ziet wordt "PLAY/FIND" niet opgestart met een SYS commando zoals "VM2.1". De vereenvoudiging van "PLAY/FIND" is voornamelijk te danken aan het weglaten van de extra BASIC commando's van "VM2.1". In plaats van deze extra BASIC commando's moet bij "PLAY/FIND" gebruik gemaakt worden van POKEs en SYS. Zo vervangt SYS49155 het commando FIND.

SPEAK, VOLUME etc. moeten eveneens vervangen worden.

SPEAK → POKE 151,X:SYS49152 waarbij X de waarde A is bij SPEAK.

Bijvoorbeeld:

SPEAK 1 → POKE 151,1:SYS49152

Voor VOLUME wordt POKE 253,X

gebruikt waarbij de correcte volume waarde bereikt wordt door X van 15 af te trekken. Als volgt: POKE 253,6 geeft VOLUME 9 (15-6)

Voor de correcte POKEs verwijzen we naar de sectie over belangrijke geheugenlokaties.

Voorbeeld:

```
10 IF A=0 THEN A=1:LOAD"PLAY/FIND",8,1:REM LADEN PLAY/FIND

20 SYS49155"GREETINGS",8          :REM LADEN GREETINGS
30 POKE 151,0:SYS49152            :REM SPEAK 0
40 FOR V= 0 TO 15 STEP 3
50 POKE 253,V                     :REM VOLUME 15-V
60 POKE 151,1:SYS49152            :REM SPEAK 1
70 NEXT V
80 POKE 253,0                     :REM MAXIMALE VOLUME
90 END
```

APPENDIX A: Voicemaster basic commando's

Voicemaster voegt een aantal nieuwe BASIC commando's toe welke specifiek ontwikkeld zijn voor de Voicemaster. We zullen een kort overzicht van ieder commando geven met de bijbehorende parameters.

1. CLEAR
Syntax: CLEAR X waarbij X de waarde 16-160 hebben kan. Een getal buiten dit bereik zal een "SYNTAX ERROR" geven.

Met CLEAR maak je het geheugen leeg wat betreft de bibliotheek. Alle Voicemaster parameters worden terug gezet naar de opstartwaarde ("default"). De computer is gereed om een nieuwe bibliotheek op te nemen. Met X geef je aan waar (op welke geheugenpagina) een nieuw op te nemen bibliotheek in het geheugen geplaatst dient te worden. Wordt X niet aangegeven dan wordt automatisch de waarde 64 gekozen. De decimale waarde van de geheugenlocatie X is 256*X.

Het inladen van een bibliotheek van disk of tape neemt automatisch de tijdens het opnemen bepaalde waarde voor X mee. Hierbij is CLEAR een standaard procedure waarbij met alle vorige CLEAR commando's geen rekening gehouden wordt.

Je kunt de aan een (op tape of disk opgeslagen) bibliotheek gegeven X waarde niet wijzigen.

2. FIND
Syntax: FIND"FILENAAM",8 of FIND"FILENAAM"
Inladen van een met PUT weggeschreven bibliotheek. Automatisch meegenomen worden snelheid (SPEED), scherminstelling (SCREEN), VOLUME en beginpagina (zie CLEAR).

3. FFIND
Syntax: FFIND"FILENAAM",8
FFIND is een snellaad commando voor disk. Het is mogelijk dat FFIND niet in de geleverde software opgenomen is of dat het commando niet werkt met jouw type disk drive.
FFIND is niet van toepassing op cassette of te gebruiken bij "PLAY/FIND"

4. LEARN
Syntax: LEARN X waarbij X=0-63
Met LEARN neem je een ingesproken woord/ingevoerd geluid op in het geheugen van de computer waarbij aan dat woord/geluid de waarde X gegeven wordt. Invoeren van een geluid met als X waarde een reeds gebruikte waarde zal het eerder opgenomen geluid vervangen door het nieuwe. Maximale opname capaciteit is 8 seconden.

Start en einde van een opname is automatisch. Opname begint wanneer het aan de Voicemaster toegevoerde signaal een bepaald niveau heeft. Het opnemen stopt wanneer gedurende een bepaalde tijd niet voldoende signaal door de Voicemaster geregistreerd is. Te lang pauzeren tussen geluiden kan het opnemen onbedoeld stopzetten. Harde omgevingsgeluiden kunnen de opname procedure starten zonder dat je dat wilt. Je kunt het opnemen stopzetten met de <Z> toets.

5. PAUSE
Syntax: PAUSE X
Pauzeren van het programma gedurende een X tijd. Gepauzeerde tijd is X/4 seconde. PAUSE 4 pauzeert het programma 1 seconde.

6. PUT
Syntax: PUT"FILENAAM",8 of PUT-"FILENAAM"
Slaat een bibliotheek op disk of cassette op. Snelheid (SPEED), scherminstelling (SCREEN), VOLUME en beginpagina (zie CLEAR) worden automatisch weggeschreven.

7. RATE
Syntax: RATE A waarbij A=0-10
Standaard opstartwaarde voor A is 6.
Met RATE wordt de "sampling rate" bepaald. "Sampling rate" is de snelheid waarmee ingevoerd geluid gedigitaliseerd wordt, of: in hoeveel stukjes het geluid gehakt wordt. Hoe kleiner de stukjes (hoe hoger de "sampling rate") des te beter de kwaliteit van het opgeslagen geluid wordt bij weergave.

Een niet standaard waarde bij RATE tijdens opnemen zal vreemde effecten geven bij weergave, behalve wanneer SPEED in dezelfde mate afwijkt van de standaardwaarde. Meer gegevens over RATE vind je bij de geheugenlokaties.

8. SCREEN
Syntax: SCREEN of SCREEN X
Tijdens weergave blijft het scherm normaliter zichtbaar. Je kunt het scherm echter tijdens weergave ook uitzetten met het commando SCREEN waarbij X een waarde boven 0 moet hebben. Met SCREEN zonder X waarde ga je terug naar de opstart situatie: niet-blanco scherm bij weergave. Het blank worden van het scherm tijdens opname (LEARN) kan niet uitgeschakeld worden.

9. SPEAK
Syntax: SPEAK X waarbij X=0-63
In syntax gelijk aan LEARN. SPEAK geeft het met LEARN onder de X waarde opgeslagen geluid weer. Heb je onder de waarde X geen geluid opgeslagen dan zal een korte pieptoon uit de luidspreker klinken.

10. SPEED
Syntax: SPEED of SPEED A waarbij A=0-10 en standaard opstartwaarde A=6

SPEED bepaalt de snelheid waarmee een geluid weergegeven wordt. Met SPEED kun je een geluid versnellen (hogere SPEED waarde) of vertragen. 0 is de laagste, 10 de hoogste SPEED. De met SPEED bereikte effecten zijn gerelateerd aan de RATE waarde waarmee een geluid opgenomen werd.

11. VOLUME
Syntax: VOLUME A waarbij A=0-15
Een Voicemaster geluid kan met 16 verschillende volume niveaus weergegeven worden. 0 is het laagste, 15 het hoogste (en luidste) niveau.

APPENDIX B: door ''VM2.1'' gebruikte geheugenlocaties

Met het CLEAR commando wordt bepaald waar een bibliotheek in het geheugen begint. Dit BEGIN adres is belangrijk in verband met de hierna te bespreken geheugenlocaties. Je kunt met PRINT PEEK(56)*256 het BEGIN adres opvragen.

Geheugenlocatie 56 decimaal $38 hexadecimaal

Geeft het BEGIN adres van de bibliotheek data.

Geheugenlocatie 151 decimaal $97 hexadecimaal

Geheugenadres van het opgenomen of weer te geven geluid. SPEAK A=POKE SPEAK A=POKE 151,X waarbij X de waarde 0-63 kan hebben.

Geheugenlocatie 253 decimaal $FD hexadecimaal

Geheugenadres voor VOLUME. Het uiteindelijke volume wordt bepaald door de waarde X af te trekken van 15. X = 0-15. POKE253,6 is gelijk aan VOLUME 9.

Geheugenlocaties BEGIN tot BEGIN+255

Deze 256 bytes bepalen het begin en eind adres van een in het geheugen opgeslagen geluid. Om bijvoorbeeld het vijfde woord in het geheugen te vinden moet je 5 met 4 vermenigvuldigen (=20) en dit optellen bij BEGIN.
Vervolgens PEEK je naar deze geheugenlocatie om de ''low order'' byte voor het begin van woord vijf te vinden. Het volgende geheugenadres is de ''high order'' byte voor het begin. De twee daaropvolgende geheugenadressen zijn de ''low'' en ''high order'' byte voor het eindadres van het vijfde woord.

Met een klein BASIC programma kan het als volgt:

```
10 WOORD=5
20 BEGIN=PEEK(56)*256+(WOORD*4)
30 START=PEEK(BEGIN)+256*PEEK(BEGIN+1)
40 EIND=PEEK(BEGIN)+2)+256*PEEK(BEGIN+3)
```

Dit programma zal evenals het hierna volgende niet naar behoren functioneren wanneer bij CLEAR de waarden 159 of 160 ingevoerd zijn. Indien de eerste pagina ''achter'' het BASIC ROM geplaatst is kan de gewenste informatie niet verkregen worden.

Geheugenlocaties BEGIN+256 en BEGIN+257

Deze adressen geven het einde van de voor spraak beschikbare geheugenruimte. Met het volgende, kleine programma kun je nagaan hoeveel geheugenruimte de bibliotheek in beslag neemt.

```
10 BEGIN=PEEK(56)*256
20 PRINT PEEK((BEGIN+256)+256*(BEGIN+257))-BEGIN
```

Geheugenlocatie BEGIN+259

Totaal aantal opgenomen woorden/geluiden. Waarde kan 0-63 zijn.

Geheugenlocatie BEGIN+260

In dit geheugenadres bevindt zich een getal (standaard 10) waarmee de kortste lengte van een op te nemen geluid bepaald wordt. Een te laag getal kan het correct functioneren van de Voicemaster verstoren.

Geheugenlocatie BEGIN+264

Bepaalt al dan niet blank scherm tijdens weergave. Een waarde niet gelijk aan 0 resulteert in een blank scherm.

Geheugenlocatie BEGIN+265

Bepaalt de waarde voor RATE. Deze waarde kan 16-200 zijn. De waarde is niet gelijk aan de bij het RATE commando gebruikte waarde. De waarde 128 komt overeen met RATE 6 (standaardwaarde).

De volgende tabel geeft aan welke RATE waarde bij deze geheugenlocatie hoort.

RATE	BEGIN+256	SAMPLING RATE
0	32	4000 Khz
1	48	4400 Khz
2	64	5000 Khz
3	80	5300 Khz
4	96	5900 Khz
5	112	6500 Khz
6	128	7100 Khz (opstartwaarde)
7	144	8300 Khz
8	160	8900 Khz
9	176	10.500 Khz
10	192	12.500 Khz

Geheugenlocatie BEGIN+266

Geeft waarde voor SPEED. Identiek aan RATE. Dezelfde tabel is toepasbaar waarbij BEGIN+265 gewijzigd dient te worden in BEGIN+266.

Geheugenlocatie BEGIN+267 tot BEGIN+330

In deze 64 bytes vind je de volgorde waarin woorden met LEARN ingevoerd werden.

Bijvoorbeeld: Je hebt bij LEARN 8, 3, 34, 16 en 5 gebruikt in deze volgorde. BEGIN+267 bevat dan 8, gevolgd door 3, 34 etc. BEGIN+259 bevat de waarde 5, welke het totaal aantal geLEARNde woorden geeft.

Geheugenlocatie BEGIN+331 tot 45567

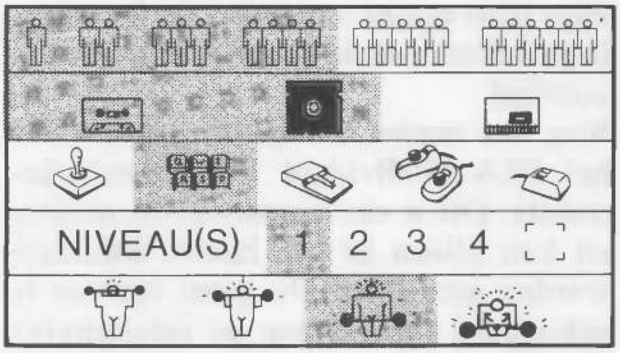
In deze locaties worden de opgenomen geluiden opgeslagen.

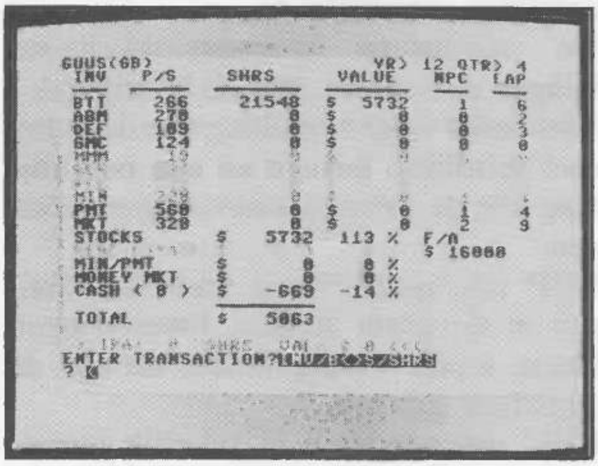
Bij een minimale waarde voor BEGIN van 16 kan het aantal voor opslag beschikbare bytes berekend worden: 45567-16*256-331=41140 bytes.

WALL STREET

W

Timeworks





Doel

Als belegger moet je in dit spel het beginkapitaal van $ 1.000.000 zoveel mogelijk laten groeien door gunstig te beleggen. In de variant voor 1 speler is het einddoel een kapitaal van $ 10.000.000 op te bouwen.

Inhoud

Nadat het spel is geladen moet achtereenvolgens worden aangegeven of het een nieuw spel is of een hervatting van een eerder gesaved spel, het aantal spelers dat meedoen, de initialen en de namen van de spelers.
Nadat dit is gebeurd verschijnt het zogenaamde "Big Board" op het scherm. Op dit bord zijn alle belangrijke beursgegevens te lezen. Het volgende beeld bij een spel voor meerdere personen geeft de tussenstand voor alle deelnemers. Vervolgens heeft iedere speler de gelegenheid om een aantal transacties uit te voeren. Als alle spelers klaar zijn begint de "Ticker" te lopen. Dit is een soort telex waarmee de laatste ontwikkelingen op de beurs worden doorgegeven.
Het spel duurt maximaal 15 jaar, en in ieder jaar kan gedurende 4 kwartalen handel worden gedreven.

Beschrijving

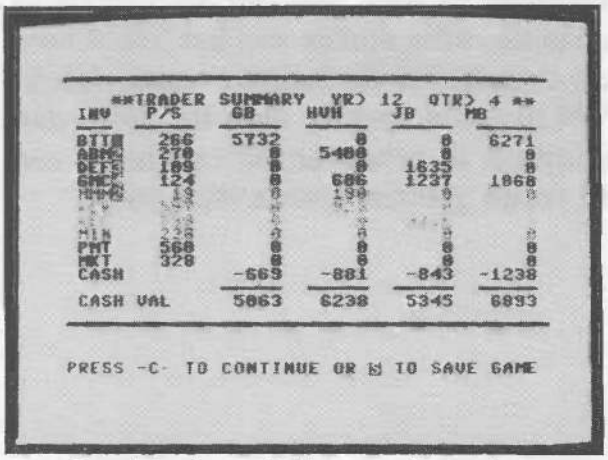
Er zijn 12 verschillende investeringen mogelijk in Wall Street, die weer zijn onderverdeeld in 5 groepen. De bovenste 5 fondsen zijn aandelen in BTT (Big Telephone & Telegraph), ABM (American Business Machines), DEF (Defense Industries), GMC (Generic Motor Company) en MMM (Major Mining & Manufacturing Corp.).
De volgende 2 zijn beleggingen in onroerend goed, te weten RER (Real Estate Residential) en REC (Real Estate Commercial).
MIN (Mineral Exploitation Co.) en PMT (Precious Metals) zijn grondstoffen, en de rij wordt gesloten door MKT (Money Market).
Verder biedt het Big Board informatie over het soort investering, de prijs per aandeel, de NPC (Net Percentage Change) en EAP (Estimated Annual Percentage). Tenslotte is er nog informatie te vinden over de gemiddelde aandelenprijs en koersontwikkeling per groep.

Helemaal onder in het beeld is ruimte gereserveerd voor mededelingen over bijzondere investeringen die van tijd tot tijd kunnen worden gedaan.
Het is mogelijk om in een bedrijf een meerderheidsbelang op te bouwen. Per bedrijf is het hiervoor benodigde aantal aandelen verschillend.
De verwachte koersontwikkelingen hangen ook samen met de bedrijfstak.
Hieronder volgt een uitleg van de in het spel gebruikte termen en een beschrijving van de overige soorten investeringen.
RER zijn pandbrieven voor woonhuizen in de grote steden. Investeringen hierin lopen weinig risico, terwijl de winstkans groot is.
REC zijn aandelen in zakelijk onroerend goed zoals kantoren en fabrieksgebouwen. De gemiddelde koersstijging voor deze investeringen kunnen lager uitvallen dan bij RER maar de winstkansen zijn groter.
MIN zijn aandelen in bedrijven die olie en ertsen winnen. Het hierin gestoken geld staat bloot aan hogere risico's.
PMT is een belegging in edelmetalen en is wat minder gevaarlijk dan investeringen in MIN.
MKT zijn investeringen op de valutamarkt en zijn zeer veilig. Er is echter in de regel niet zo veel mee te verdienen.
De term NPC drukt de verandering in de waarde van een aandeel ten opzichte van het vorige kwartaal in een percentage uit.
EAP is een schatting van de koersveranderingen als de huidige trend zich zou doorzetten.
De op gezette tijden voorkomende speciale investeringen met een zeer hoge risicofactor (SPE) kennen 4 verschillende soorten. De minst onveilige investering is die in een speelfilm (Feature movie), gevolgd door toneelstukken (Broadway play), deelname in een ander bedrijf (Business venture) en het financieren van een schatzoeker (Treasure hunt). Het gevaar dat de hele investering verloren gaat is niet denkbeeldig. Hier staat echter tegenover dat het hierin gestoken bedrag kan worden verviervoudigd.
Nog niet eerder ter sprake gekomen is het IRA (Individual Retirement Account). Dit is een pensioenvoorziening en kan alleen in het laatste kwartaal worden getroffen. De groei hiervan is gekoppeld aan die van de valutamarkt (MKT). Geld dat in IRA certificaten wordt gestoken blijft onbelast, maar heeft als nadeel dat het alleen aan het eind van een jaar kan worden opgenomen. Een opname wordt dan beboet met 10% van de waarde. Wanneer het geld blijft staan tot het einde van jaar 15 wordt het zonder inhoudingen uitgekeerd. Per jaar is slechts 1 IRA transactie toegestaan en kunnen maximaal 2.000 certificaten worden gekocht.
De spelers hebben de mogelijkheid om een krediet van de bank te krijgen van 20% van de totale waarde van hun bezittingen. De rente hiervoor bedraagt 4% per kwartaal.
De TREND geeft aan hoelang prijsstijgingen en -dalingen waarschijnlijk doorzetten. Met andere woorden: indien een bepaald fonds in het eerste kwartaal van jaar vijf begint te stijgen en de trend is 4-6 maanden, dan is het

waarschijnlijk dat de stijging nog 4-6 maanden duurt. Hetzelfde geldt voor dalingen.
De belangrijkste gegevens van fondsen zijn:

Fonds	Trend	Maximale Daling	Maximale Stijging	Risico	Controle
BTT	4-6	0%	10%	4	25.000
ABM	4-6	- 5%	15%	5	20.000
DEF	2-8	- 10%	15%	6	15.000
GMC	2-8	- 10%	20%	7	15.000
MMM	2-12	- 20%	20%	8	10.000
RER	8-12	10%	20%	2	
REC	4-12	5%	25%	3	
MIN	1-4	- 50%	50%	10	
PMT	4-8	- 20%	25%	9	
MKT	2-4	8%	12%	1	
IRA	2-4	8%	12%	1	

(N.B. Een - teken in de kolom Maximale daling betekent een verlies terwijl de positieve bedragen een gunstige koersontwikkeling aangeven. Onder de kolom Controle is het aantal aandelen vermeld dat nodig is voor het meerderheidsbelang. Hebben de overige spelers echter gezamenlijk meer aandelen dan is er geen sprake van een meerderheidsbelang. Een laag cijfer in de kolom Risico betekent weinig risico.)



Een totaaloverzicht voor alle spelers

Het voordeel van een meerderheidsbelang in een onderneming is het recht op salaris. Dit salaris wordt per kwartaal uitgekeerd en bedraagt 5% van de waarde van het aandelenbezit in die onderneming. Op het "Big Board" is steeds in de verticale blauwe balk het nummer af te lezen van de speler die de controle over een bedrijf uitoefent.
De opdracht voor het uitvoeren van een transactie dient op de volgende manier te worden gegeven: naam van het fonds/kopen of verkopen/aantal aandelen. Wil men bijvoorbeeld 10000 aandelen MMM kopen dan geeft men dus op: "MMM/B/10000" om dit pakket weer te verkopen wordt het commando "MMM/S/10000".
Iedere speler kan per beurt niet meer dan vijf aandelentransacties doen. Er bestaan ook nog drie speciale commando's voor het krijgen van nadere informatie. Om te beginnen kan men gratis een staafdiagram opvragen van ieder fonds door na de naam de afkorting BCT te tikken (Bijvoorbeeld "DEF/BCT").
De tweede mogelijkheid is het opvragen van een overzicht wie de verschillende ondernemingen controleert door R/O" in te tikken.
Tenslotte kan men ook de "Financial Advisor" om deskundig advies vragen. Hiervoor moet echter wel worden betaald. De hoogte van dit bedrag loopt op naarmate het spel vordert. De beleg-

gingsdeskundige is van nature een voorzichtig mens en zal niet zo vaak aanraden om een bepaald fonds te kopen. Gebeurt dit echter wel, dan is het meestal zeer winstgevend om in dat fonds een zo groot mogelijk pakket te kopen. De adviseur wordt geraadpleegd door "F/A" in te typen. Het is niet altijd noodzakelijk om bij een aan- of verkoop van aandelen een aantal in te tikken. Men kan ook besluiten om alle aandelen die men bezit te verkopen of zoveel mogelijk aandelen te kopen. In dit laatste geval berekent de computer hoeveel aandelen kunnen worden gekocht en wordt automatisch een krediet van 20% van het totale bezit verstrekt.

De vorm waarin deze opdracht wordt gegeven luidt bijvoorbeeld voor aandelen GMC: "GMC/B (of S)/A".

In het laatste kwartaal van ieder jaar wordt de te betalen belasting vastgesteld. Dit bedrag wordt in het eerste kwartaal van het daarop volgende jaar van de bezittingen afgetrokken.

Er bestaan twee fiscale aftrekposten, te weten: het geld dat is belegd in IRA certificaten. Dit wordt geheel van de gemaakte winst afgetrokken. Ten tweede leidt al het geld dat in onroerend goed is gestoken (RER en REC) tot een aftrekpost van 10% van de waarde van die investeringen.

Het percentage belasting dat moet worden betaald is afhankelijk van het in dat jaar verdiende geld. De geheven percentages luiden als volgt: inkomen tot $ 99.000 = 10%, $ 100.000-249.000 = 15%, $ 250.000-399.000 = 20%, $ 400.000-549.000 = 25%, $ 550.000-699.000 = 30%, $ 700.000-849.000 = 35% en meer dan $ 850.000 = 40%.

Soms worden de spelers verrast door onverwachte mee- dan wel tegenvallers. Dit kunnen uitgaven voor medische hulp zijn, fouten van de bank etc.

De spelers kunnen onderling ook leningen aan elkaar verstrekken. De leningen hebben een looptijd van maximaal 3 jaar, en moeten zijn afgelost voordat een nieuwe lening kan worden afgesloten. Over de bedragen en de te betalen rente dienen de spelers onderling een overeenkomst te sluiten. De speler die geld heeft uitgeleend heeft het recht om deze lening inclusief de rente op ieder gewenst moment terug te eisen. Wanneer een speler de lening niet kan terugbetalen is hij bankroet. Alle aandelen dienen dan te worden verkocht en het totale bezit gaat naar de speler die het geld heeft uitgeleend. De computer signaleert niet dat er geld is geleend of uitgeleend of dat de termijn is verstreken.

Wanneer een speler bereid is geld uit te lenen tikt hij als transactie in <$> en vervolgens naar welke speler het geld moet worden overgemaakt. Tenslotte dient het bedrag te worden ingetikt.

Het spel kan aan het einde van ieder kwartaal worden gesaved op cassette of diskette, afhankelijk van het feit of men de cassette of de diskette versie heeft. Wil men het spel op diskette saven dan dient dit te gebeuren op een reeds van te voren geformateerde diskette.

Speeltips

De prijzen van onroerend goed (RER en REC) zullen altijd stijgen. Probeer daarom zo snel mogelijk hierin te investeren.

Benut de mogelijkheid die de IRA certificaten bieden om belasting te omzeilen.

Probeer zo snel mogelijk een meerderheidsbelang in een onderneming te verwerven en zodoende het salaris van 5% per kwartaal te incasseren. Wees voorzichtig met het opnemen van de 20% krediet. Doe dit alleen als er vrijwel zeker een winst op de aandelen van 4% per kwartaal kan worden gemaakt.

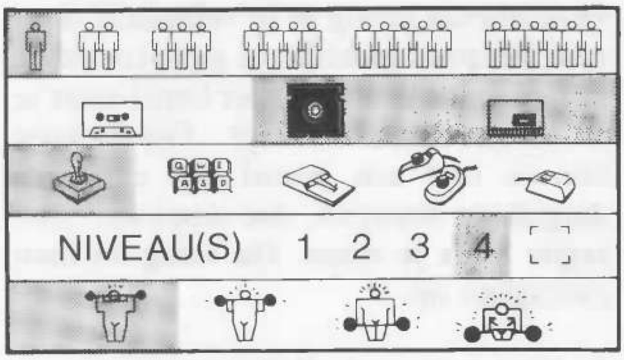
Leen grootmoedig geld uit aan medespelers en eis dit terug op het moment dat deze in moeilijkheden zijn gekomen.

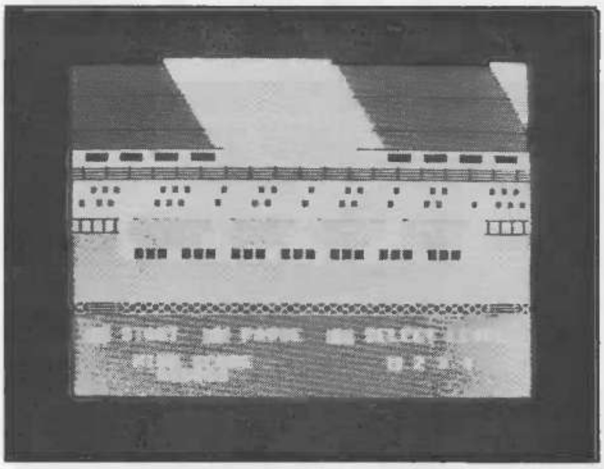
Het investeren in specials (SPE) kan zeer winstgevend zijn. Wees echter voorzichtig, want de kans dat de volledige investering verloren gaat is ook groot.

Maak gebruik van de staafdiagrammen (BCT) om samen met de TREND ongeveer te kunnen zien of een koersstijging nog verder zal doorzetten.

WATERLINE

Tronix Publishing Inc. Steve Morris





Doel

Waterline is een platformspel waarbij je als kapitein van het luxueuze stoomschip Slordig na het aanvaren van een ijsberg moet kiezen tussen het redden van de kostbare lading en het in veiligheid brengen van de passagiers. Ondertussen stromen de ruimen vol water, kunnen de pompen het niet aan en begeven de waterdichte schotten het regelmatig.

Beschrijving

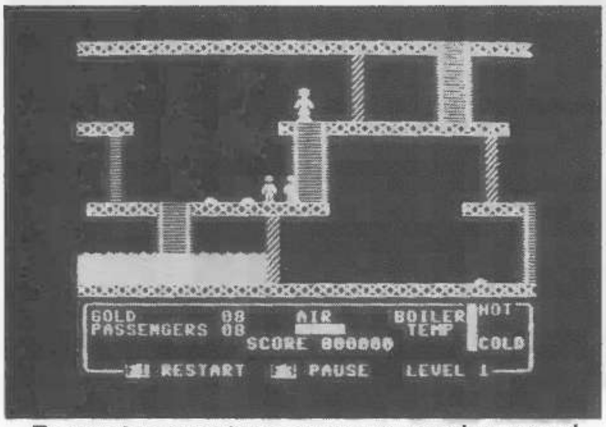
Het luxueuze passagierschip Slordig was op weg naar een zonnig vakantieoord toen plots de nachtelijke rust (rampen gebeuren altijd 's nachts) verstoord werd door een oorverdovend gekraak. Een ijsberg! Een groot deel van de romp werd opengescheurd en het schip maakte water. Gelukkig gingen de waterdichte schotten automatisch dicht. Maar wat geruchten hadden doen vermoeden bleek de harde waarheid. De scheepswerf had geknoeid bij de bouw van het schip.
Het schip zinkt te snel, de waterdichte schotten begeven het, de pompen kunnen het ijskoude zeewater niet aan. Je houdt het hoofd koel en probeert zoveel mogelijk passagiers in de reddingsboten te krijgen. Dat is niet gemakkelijk, vakantiegangers blijken snel in paniek te raken.

Heen en weer geslingerd tussen edele emoties en de donkere kant van je karakter probeer je zowel de passagiers als de goudstaven in het vrachtruim te redden. Je moet de passagiers wel redden aangezien iedere passagier 1 goudstaaf voor je het schip kan afdragen. Alleen kun je het niet af.

Na het inladen van het spel verschijnt een titelpagina waarop het majestueuze schip Slordig langzaam op de ijsberg afvaart. Een ramp is niet te verhinderen, derhalve druk je functietoets <F1> in om aan de slag te gaan.

Op het scherm verschijnt het passagiersdek met de reddingsboten nog in de davits. Na het aantrekken van een reddingsvest (joystick in poort 2 zorgt daarvoor) kun je het moeilijkheidsniveau bepalen. Met <F5> kies je uit vier niveaus. De niveaus verschillen alleen in het aantal te redden passagiers en goudstaven, de snelheid waarmee het schip zinkt en hoe snel passagiers in

paniek raken. Het schip verandert niet. Niveau 1 heeft 8 passagiers en 8 goudstaven, niveau 2 10/10, niveau 3 12/12 en niveau 4 15/15.
Met <F1> start je het spel, <F3> is de pauze toets. Tijdens een spel kun je opnieuw starten door <F1> in te drukken.



Er moeten nog twee mensen worden gered

Wanneer je het spel start verschijnt een gedeelte van het ruim van de S.S. Slordig op je scherm. Je ziet de passagiers heen en weer rennen, de goudstaven liggen op de grond. De verdiepingen van het ruim zijn onderling verbonden door ladders. Uiterst rechts in het ruim bevindt zich de boiler. Aan het begin van het spel is de boiler uit. Met de boiler worden de pompen aangedreven.
Onderin het beeld zie je rechts hoeveel goud en passagiers je nog redden moet. Daarnaast staat je score en hoeveel lucht je nog in je longen hebt (blauwe horizontale balk). Wanneer je onder water duikt slinkt je voorraad lucht snel. Zodra je weer boven water komt neem je een diepe teug en je longen zijn weer vol. Uiterst rechts wordt de staat van de boiler aangegeven. De blauwe verticale balk geeft aan dat de boiler uit (cold) is. Door naast de boilerdeur te gaan staan en de vuurknop in te drukken steek je de boiler aan, pakt een schop en begint kolen op het vuur te scheppen. De balk wordt rood. Pas op! De boiler kan oververhit raken. Dit zal door het programma duidelijk aangegeven worden: "Danger! Boiler is overheating". Blijf je kolen scheppen dan kun je verzekerd zijn van een hemelse staat in de nabije toekomst.
Breng de boiler op temperatuur en ga op zoek naar goudstaven. Een goudstaaf pak je op door naast de goudstaaf te gaan staan met je gezicht ernaar toe. Druk op de vuurknop en je raapt de goudstaaf op. Je kunt maximaal drie staven dragen. Goudstaven zijn zwaar! Goudstaven breng je in veiligheid door naar het passagiersdek te gaan (omhoog klimmen tot je niet verder kunt) waar je ze automatisch neerlegt. Goudstaven kun je niet aan boord van een reddingssloep brengen, dat moet een passagier voor je doen. Ga terug en haal passagiers op.

Je kunt praten als Brugman tegen een passagier maar hij zal niet naar je luisteren. Je moet dus met harde hand optreden. Ga naast een passagier of een aantal passagiers staan en druk de vuurknop in. Je overredingskracht blijkt opeens geweldig te zijn. Een of meerdere pieptonen weerklinken. Iedere pieptoon betekent dat een passagier je op je woord gelooft en zijn lot in je handen legt. Hij zal je volgen waar je ook gaat. Totdat blijkt dat je ook niet weet wat je doet (door bijvoorbeeld in het water te springen) waarna hij in paniek raakt en er vandoor gaat.

Leidt de passagier(s) naar het passagiersdek. Ze gaan meteen aan de slag, rapen de goudstaven op en brengen deze aan boord van de reddingsboten. Je moet wel zorgen dat er goudstaven liggen. Je verspilt anders mankracht. Ondertussen zijn ze danig gekalmeerd en in staat zelfstandig verder te gaan. Jij kunt je dus weer aan je reddende taak wijden. Je kunt passagiers in het ruim de vrijheid geven door op de vuurknop te drukken. Dit is handig wanneer je opeens besluit toch liever goudstaven op te rapen. Passagiers belemmeren je in je bewegingsvrijheid. Het kan natuurlijk ook dat je een grote-

re groep passagiers tegenkomt die je liever redden wilt (edelmoedig of zou het toch om de punten gaan?). Her en der in het ruim zie je de gele waterdichte schotten. Schotten zijn aan het begin van het spel dicht (lijnen in de schotten lopen schuin). Door de waterdruk of doordat je door een schot heen loopt wordt het schot opengezet (horizontale lijnen). Water kan bij een open schot van het ene compartiment naar het andere stromen. Je kunt schotten weer dichten door naast het schot staande de vuurknop in te drukken. Zit het schot vast, geef dan niet op maar probeer het nogmaals. Meestal gaat een schot na enkele pogingen altijd weer dicht.
Je kunt een schot echter pas sluiten wanneer de waterdruk aan beide zijden gelijk is, dat wil zeggen het water even hoog staat.

Je zult rap moeten werken want zoals gezegd, het schip zinkt snel. Over een aantal dingen hoef je je gelukkig geen zorgen te maken. Je kunt als kapitein niet te pletter slaan wanneer je van een platform afwandelt. Automatisch neem je een grote sprong en komt veilig terecht. Kapitein zijn heeft zo z'n voordelen. Houdt de temperatuur van de boiler in de gaten. De boiler levert extra tijd op doordat het water weggepompt kan worden. Het spel eindigt wanneer de laatste passagier aan dek gebracht is of het leven laat in de met ijskoud zeewater gevulde ruimen van de S.S. Slordig.

Puntentelling
Afhankelijk van het niveau waarop je speelt krijg je de volgende punten:

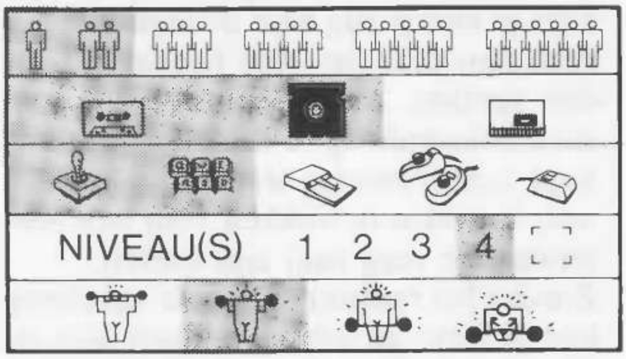
	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
Goudstaaf aan dek brengen	500	750	1000	1250
Goudstaaf in sloep dragen	1000	1500	2000	2500
Passagier in veiligheid	1200	2250	3000	3750

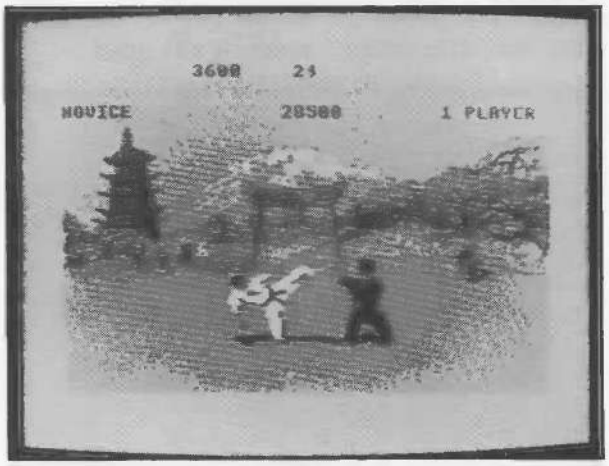
Ben je nog in leven wanneer alle passagiers gered of (hoe ironisch) omgekomen zijn, dan krijg je 10.000 bonuspunten.

Waterline houdt de hoogste score bij maar je kunt noch je naam intikken noch wordt de score naar de disk weggeschreven.
Een irritant nadeel van Waterline is dat wanneer je een niveau uitgespeeld hebt, het spel afgelopen is en botweg afscheid neemt met "Thank you for playing". Het is niet mogelijk op een volgend niveau door te spelen, je moet opnieuw beginnen op een hogere moeilijkheidsgraad.
Waterline zal ondermeer om die reden voor velen een spel zijn dat snel een roemloos zeemansgraf in de donkere diepten van de spellenkast vindt.

WAY OF THE EXPLODING FIST

Melbourne House — Aackosoft





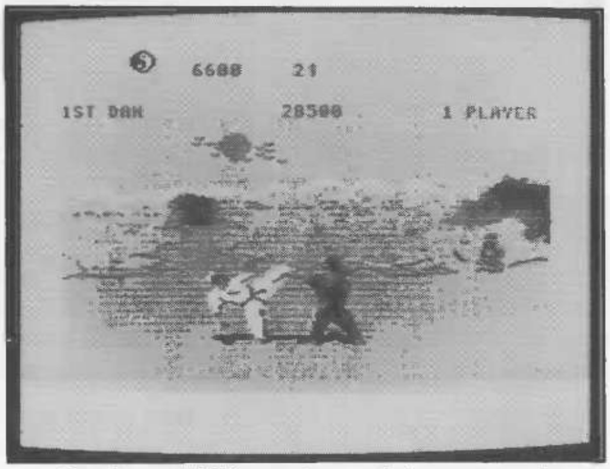
Doel

In dit spel moet je jezelf bekwamen in de Oosterse vechtsport karate. Je start als beginner en naar gelang je vorderingen kun je opklimmen tot en met de 10e Dan.

Beschrijving

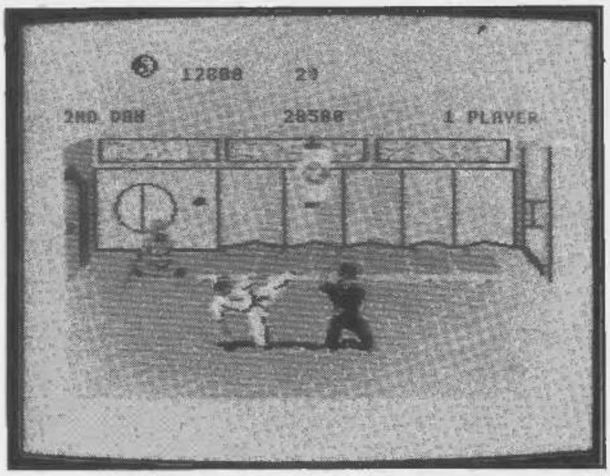
Melbourne House is er met dit spel in geslaagd een zeer levensechte karate-simulatie te produceren. Vooraf willen we toch nog even een waarschuwing geven. Overtuig je ervan voordat je het spel gaat laden dat het geluid van de televisie of monitor niet te hard staat. Halverwege het laden klinkt namelijk een afgrijselijke kreet waardoor wij van schrik haast van onze stoelen vielen.
Zodra het spel is geladen kun je dit starten door <F1> aan te slaan. Je kunt ook even wachten, waarna automatisch een demonstratie van het spel wordt gestart. Door middel van <F3> kan worden gekozen voor 1 of 2 spelers. Voorts kan men met de toets <F7> kiezen of men met een joystick speelt of via het toetsenbord.
Een van de twee tekortkomingen van dit spel is het feit dat door het indrukken van de toets <INST/DEL> de geluidseffecten kunnen worden uitgeschakeld. De muziek blijft dan gewoon doorgaan. Ondanks het feit dat de Oosters aandoende melodie zeker bijdraagt in de atmosfeer van het spel, gaat het deuntje na enige tijd behoorlijk irriteren. Ons inziens ware het beter geweest wanneer de muziek zou kunnen worden uitgeschakeld met behoud van de zeer fraaie geluidseffecten. Het slaan en trappen gaat gepaard met de gebruikelijke kreten, terwijl bij een treffer levensecht gekerm en slaag te horen is. De natuurgetrouwheid van deze geluiden werd bereikt door te werken met originele geluidsopnamen, die vervolgens gedigitaliseerd zijn. Alleen dit gedeelte van het programma neemt al zo'n 3Kb geheugenruimte in beslag (Wij betuigen ons oprecht medeleven met de werknemer van Melbourne House die door de directie was aangewezen om voor de geluidseffecten model te staan.)
Wanneer een speler het tegen de computer opneemt wordt een top-vijf bijgehouden. Helaas worden de topscores niet op de diskette weggeschreven.

Het tweede slordigheidje is het feit dat er na een spel tussen twee spelers geen top vijf wordt getoond. Het programma vervolgt onmiddellijk met de demonstratie.
De graphics zien er zeer goed uit, met vier centimeter hoge karateka's. Er kunnen achttien verschillende bewegingen worden uitgevoerd in dit spel.



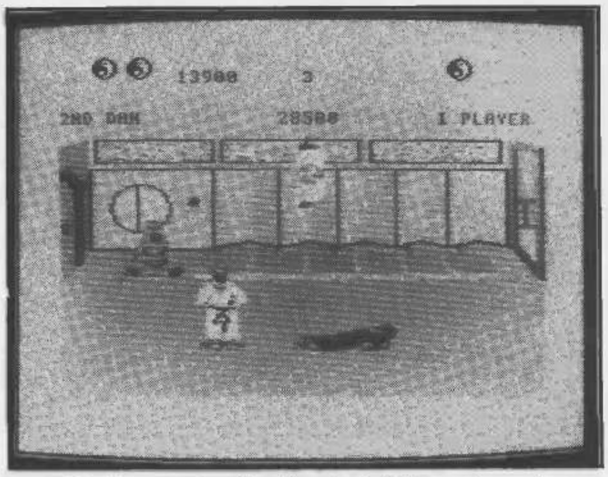
Opnieuw blijkt een trap niet succesvol

De mogelijkheid om het spel door middel van het toetsenbord te bedienen is ideaal voor mensen die door een bizarre speling van het lot met vier handen zijn geboren. Beide spelers moeten namelijk maar liefst tien toetsen bedienen. Voor de linker speler zijn dat de linker <SHIFT> toets en de eerste drie lettertoetsen van iedere rij. De rechter speler moet zijn vingervlugheid bewijzen met de rechter <SHIFT> toets en op elke rij de drie toetsen beginnen bij respectievelijk <P>, <L> en <.>. Het gebruik van joystick(s) lijkt ons dus aan te bevelen. De te gebruiken joysticks moeten echter wel uiterst accuraat werken en zeer gevoelig zijn om het ver te schoppen.
Er bestaan in totaal acht verschillende trapbewegingen. Deze worden allemaal uitgevoerd door de vuurknop in te drukken en de joystick te bewegen. Recht omhoog voor een vliegende trap, rechtsomhoog voor een schop naar het gezicht, rechts voor een trap op het lichaam en rechtsonder voor een trap naar de knie. Behalve deze vier eenvoudig uit te voeren schoppen bestaan er nog vier moeilijkere. Deze worden achtereenvolgens bereikt door de joystick naar links te duwen voor een draai om de as waarna de tegenstander door een schop achter zijn oor wordt uitgeschakeld. Om naar de enkel van de tegenstander uit te halen moet de joystick naar beneden worden getrokken. Wanneer je met je rug naar de tegenstander staat kan deze op twee manieren worden geraakt. Ten eerste door de joystick linksomhoog te drukken voor een hoge achterwaartse trap of de joystick naar beneden te trekken voor een achterwaartse veeg naar zijn voeten.
Zonder het indrukken van de vuurknop kun je voor- en achteruit lopen door de joystick de betreffende kant op te duwen.
Wanneer je echter wordt aangevallen door de tegenstander resulteert het naar links duwen van de joystick in het blokkeren van de slag of schop. Links omhoog en omlaag bewegen resulteert respectievelijk in een achterwaartse- en een voorwaartse salto. Recht omhoog duwen van de joystick zorgt voor een sprongetje omhoog.
Om de tegenstander in het gezicht te slaan, dient de joystick naar rechtsomhoog te worden bewogen. Een klap in de maagstreek wordt uitgedeeld als je de joystick rechtsomlaag trekt. Je kunt ook knielen door de joystick naar beneden te trekken. Vanuit knielende positie kun je razendsnelle klappen en schoppen uitdelen.
Voor wat betreft de richting waarin wordt bewogen en geslagen c.q. geschopt, dient te worden opgemerkt dat de bediening voor de rechterspeler precies omgekeerd werkt. Dit geldt ook wanneer de linker speler na een voorwaartse salto achter de rechter speler is terechtgekomen.



Een aanval wordt afgeslagen

Er wordt in dit spel gewerkt met twee verschillende systemen om punten toe te kennen. Bij het spelen tegen de computer zijn de belangrijkste punten de zogenaamde Yin-Yang symbolen. Als een treffer perfect is geplaatst verdien je een vol punt. Wanneer de beweging niet aan de daaraan gestelde esthetische eisen voldeed kent de scheidsrechter een half punt toe. De speler die het eerst twee punten heeft gescoord is winnaar van de ronde.
Elke ronde duurt dertig seconden. Voor iedere resterende seconde krijg je 100 bonuspunten. Is geen van beide spelers erin geslaagd twee volle "Yin-Yang" punten te scoren, dan wint degeen met de hoogste "Yin-Yang" score. Als deze gelijk zijn besluit de oude monnik op de achtergrond wie de strijd heeft gewonnen. De beslissing van de scheidsrechter is afhankelijk van de geleverde prestaties. De winnaar wordt bekend gemaakt door het omhoog steken van een gekleurde waaier.
Voor de verschillende trappen en slagen worden ook behendigheidspunten van 200 tot en met 1000 toegekend. Deze zijn afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de manoeuvre. Als de treffer niet perfect is uitgevoerd worden ook deze punten gehalveerd.
Wanneer twee spelers tegen elkaar vechten wordt de winnaar op een andere manier bepaald. Degene die na acht ronden de meeste punten heeft gescoord door schoppen en slaan wint het spel.
De gevechten vinden plaats tegen vier verschillende achtergronden. Als beginner ("novice") lever je het gevecht in de voortuin van het klooster. Op de achtergrond staat een pagode. Langs het meertje staan de lindenbomen in volle bloei. Het tweede gevecht wordt gehouden op het strand. Met sneeuw bedekte bergtoppen sieren de achtergrond.



De tegenstander is eindelijk gevloerd

Als je deze fase hebt overleefd mag je vechten in een sportschool.
Heb je ook dit zonder kleerscheuren doorstaan dan moet je aantreden op de binnenplaats van de tempel. Een gigantisch Buddhabeeld houdt een oogje in het zeil. Na deze ronde volgt een verrassing. Een dol geworden stier komt de binnenplaats oprennen. Als je niet snel genoeg reageert loopt deze je onder de voet. Je kunt de stier uitschakelen door hem tussen de horen te slaan. Hiermee zijn 3000 bonuspunten te verdienen. Ook kun je er overheenspringen met een voorwaartse salto. Dit levert geen punten op. Het spel begint hierna weer in de voortuin. Na elk gevecht op de binnenplaats komt een nieuwe stier op je af denderen.

Speeltips

Het is niet zo moeilijk om ver te komen in dit spel. De methode hiervoor is onmiddellijk knielen en de tegenstander vanuit deze houding te bestoken met trappen naar de enkel. Wanneer de tegenstander dichterbij komt kan hij vanuit knielende houding met een vuistslag in de maag worden getroffen.

Wanneer de tegenstander geknield zit kan hij op simpele wijze worden uitgeschakeld door een trap tegen zijn knie.

Om de stier knock out te slaan kun je het beste knielen om hem vanuit deze positie een klap op het voorhoofd te geven.

Wanneer je een beweging inzet moet de joystick in de betreffende richting worden gehouden totdat de manoeuvre volledig is uitgevoerd. Wanneer je de joystick halverwege loslaat wordt de actie afgebroken. Vooral bij het rond je eigen as draaien kan het verwarrend zijn als je opeens met je rug naar de tegenstander staat.

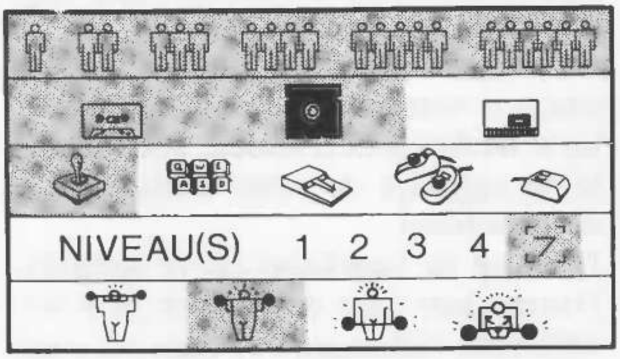
Om alle slagen en trappen goed te beheersen is (behalve een goede joystick) veel oefening noodzakelijk. Het trainen kun je doen in de twee speler variant van het spel. De tegenspeler doet nu niets terug, zodat je deze naar hartelust bont en blauw kunt slaan.

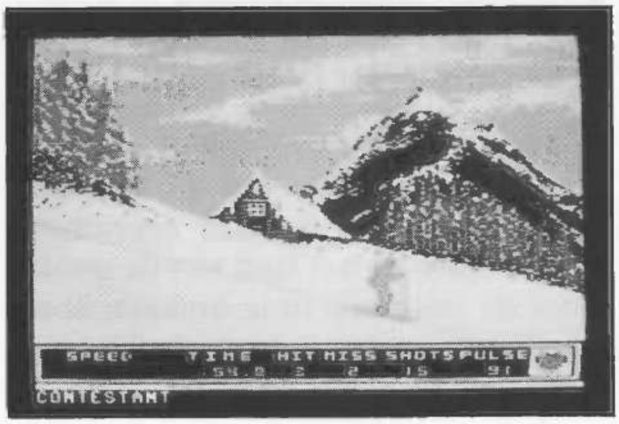
Op de hogere niveaus kun je het beste proberen zo snel mogelijk een voorsprong te nemen. Is dit inderdaad gelukt dan kniel je en probeer je de tegenstander door schoppen op afstand te houden.

We hebben in dit spel een aardige fout gevonden. Wanneer je achteruit naar de rand van het scherm loopt en daar blijft staan heb je kans dat de door de computer gestuurde tegenstander een voorwaartse salto maakt. Indien hij dan op dezelfde plek terechtkomt als jezelf kniel je en blijf je schoppen. De tegenstander maakt nu alleen nog maar salto's en de overwinning kan je niet meer ontgaan.

WINTERGAMES

Epyx





Doel

Zoveel mogelijk gouden medailles behalen in 7 verschillende wintersporten.

Beschrijving

Epyx heeft het vervolg op "Summergames I & II" gesitueerd in Calgary, Alberta, Canada. Bovendien hebben ze een tijdmachine gebruikt want we bevinden ons op de Olympische winterspelen in 1988.
Er zijn ditmaal 7 verschillende evenementen: stuntskiën, biathlon, hardrijden op de schaats, bobslee, skispringen en twee onderdelen van kunstrijden te weten de verplichte figuren en de vrije oefening.
De grafische vormgeving van al deze onderdelen is adembenemend. Na het laden toont het scherm gewoontegetrouw een hollende atleet die voor de vlam in de pan zorgt. Ditmaal is de held warm ingepakt om de winterse koude te trotseren.
Om de openingsceremonie te verlaten moet men de vuurknop van de joystick indrukken waarna het keuzemenu verschijnt.

1) COMPETE IN ALL EVENTS

Na het indrukken van deze optie kan men in alle evenementen meedingen. Daarna kan men zijn naam intikken (maximaal 10 letters) en de <RETURN> toets indrukken. Zodra men met behulp van de joystick een geschikt land gevonden heeft, bevestigt men de representatie ervan met de vuurknop. Daarna verschijnt nog een controlescherm waarop gevraagd wordt of alle gegevens correct zijn ingevoerd. Met de joystick maakt men een keuze uit <YES> of <NO>.
Om die keuze te bevestigen, moet men de vuurknop indrukken. Indien er meerdere mededingers zijn volgt men deze procedure voor elke speler.
De <S> toets geeft spelers met een nationalistische aard de kans het volkslied van een gekozen land met een brok in de keel te beluisteren alvorens een definitieve keuze te maken.

2) COMPETE IN ONE EVENT

Het verschil met de eerste optie is dat men nu zelf kan bepalen aan welk evenement men wil deelnemen. Het gewenste onderdeel wordt dan met de joystick gekozen. Het resultaat van die keuze wordt met de vuurknop kenbaar gemaakt.

3) PRACTICE ONE EVENT
Train op een bepaald onderdeel. De keuze van het evenement wordt op dezelfde manier duidelijk gemaakt als bij optie 2.

4) NUMBER OF JOYSTICKS (1 of 2)
Aantal joysticks (1 of 2). Als men 1 speler indrukt, hoort de joystick in poort 2 thuis. Indien men met meerdere spelers is, kan men beide joysticks gebruiken.

5) SEE WORLD RECORDS
Geeft een overzicht van de behaalde toptijden in een bepaald evenement met de naam en het land van de speler. Door de vuurknop in te drukken keert men terug naar het oorspronkelijke menu.

6) OPENING CEREMONIES
Herhaalt de openingsceremonie.

Als men de bovenstaande bureaucratie heeft doorgeworsteld, begint het spel.



HOT DOG AERIALS (stuntskiën)
Het stuntskiën is een zeer individuele sport die dankzij Wintergames gelukkig meer thuis dan in de bergen zal beoefend worden.
De eeuwige winnaar van dit onderdeel is volgens ons de dokter die de gebroken botten weer moet ordenen. Maar gelukkig hebben we daar op het beeldscherm geen last van.
Desalniettemin zal men behoorlijk moeten oefenen om de stunts tot een goed einde te brengen want behalve moed vereist dit evenement een hoge mate van stijl en precisie.
Het is geen kunst om de meest dwaze stunts te vertonen maar om daarna veilig te landen is heel andere koek. Daarin zit eigenlijk de echte uitdaging van dit onderdeel.
Druk op de vuurknop om te springen. Daarna kan men de joystick in 6 verschillende richtingen bewegen om evenzovele stunts te vertonen.
Om bewegingen te combineren tijdens de val moet men de joystick halverwege de sprong in een gewenste richting duwen.

Het tijdstip waarop een tweede manoeuvre wordt uitgevoerd is van cruciaal belang. Om een nieuwe beweging uit te voeren, of om te landen, moet men de speelknuppel even in de ruststand brengen waarna een nieuwe beweging kan worden uitgevoerd.
Indien men wil landen blijft de speelknuppel in de ruststand. De joystick moet in de gekozen richting blijven tot men een nieuwe stunt wil uitvoeren. Dit geldt echter niet voor de voor- en achterwaartse salto's.
Alvorens men de grond raakt, moet de speelknuppel zich in de ruststand bevinden om valpartijen te voorkomen.

LINKS BOVEN DIAGONAAL	Daffy benen uit elkaar.
LINKS ONDER DIAGONAAL	Mule kick knieën gebogen in de lucht waardoor de ski's recht naar beneden hangen.
RECHTS BOVEN DIAGONAAL	Back scratch knieën gebogen in een rechte hoek.
RECHTS ONDER DIAGONAAL	Swan knieën en lichaam lichtjes voorwaarts gebogen.
LINKS	Back flip achterwaartse salto.
RECHTS	Forward flip voorwaartse salto.
MIDDEN	Landen/beweging onderbreken.

De puntentelling is gebaseerd op de moeilijkheidsgraad van de beweging(en) en de stijl waarin deze is (zijn) uitgevoerd.
Het maximum is 10 punten.
Punten voor de moeilijkheidsgraad worden toegekend naargelang het aantal verschillende bewegingen tijdens de sprong.
Combinaties van moeilijke stunts scoren hoog. Slecht uitgevoerde bewegingen kosten punten. Valpartijen resulteren onvermijdelijk in diskwalificatie. Daarom moet het tijdstip van de landing juist gekozen worden.
Voor iedere slecht uitgevoerde beweging krijgt men 1,4 strafpunt. Alleen de beste poging van een stunt die binnen de tijdslimiet van 1 minuut wordt uitgevoerd, wordt gehonoreerd.

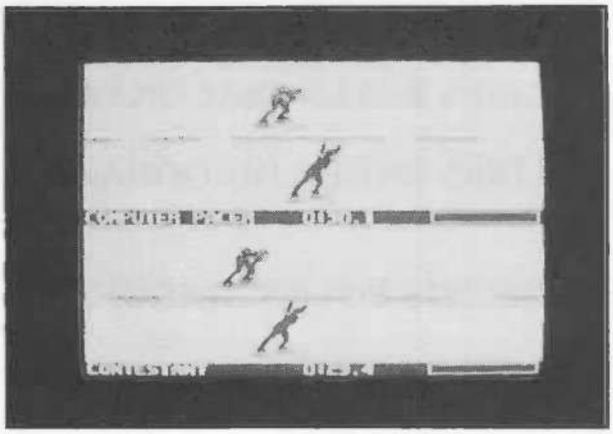
STUNTS	PUNTEN
1 stunt	6,3
2 gelijke stunts	8,7
1 salto	7.2
2 gelijke salto's	9,2
2 verschillende stunts	9,6
1 stunt + 1 salto	10,0
2 salto's	10,0

BIATHLON

Sporters met een agressieve natuur kunnen zich in dit onderdeel lekker uitleven. Men kan het evenement vergelijken met gewapend joggen maar dan op de lange latten. Het wapen is een .22 kaliber geweer. Ergens in het traject staan vijf doelen opgesteld die men moet proberen te treffen. Daarna "langlauft" men zo snel mogelijk naar de volgende schietbaan waar de geschiedenis zich herhaalt. In het parcours zijn vier schietbanen opgenomen. Gezien de inspanning die men moet leveren is het niet verwonderlijk dat het hart sneller gaat kloppen; en richten met een gejaagde ademhaling is dubbel zo moeilijk. Daar een misser 5 strafseconden kost kan men begrijpen dat dit onderdeel door koelbloedigen beoefend moet worden.
Nadat men de vuurknop heeft ingedrukt om de tocht te beginnen moet men de joystick ritmisch naar links en rechts bewegen. Men blijft de joystick op deze manier bewegen zolang er geen niveauverschil in het landschap is.
Als men op een gegeven moment bergop moet dient men het tempo drastisch

aan de passen door de knuppel sneller heen en weer te bewegen. Als men bergafwaarts gaat moet men de joystick naar beneden en omhoog bewegen.
Teneinde het meeste voordeel uit de afdaling te halen moet de joystick naar beneden worden bewogen als de armen van de skiër helemaal gestrekt zijn.
Om te schieten heeft men 20 patronen om 4 maal 5 doelen te raken op 5 verschillende schietbanen.
Het geweer moet voor elk schot geladen worden waardoor de lege huls meteen verwijderd wordt.
Om de kamer te openen moet men de joystick achterwaarts bewegen. Om te laden moet men de joystick voorwaarts bewegen.
Onderaan het scherm ziet men of het geweer leeg of geladen is. Door de vuurknop in te drukken vuurt men een schot af. Dit proces herhaalt zich op elke schietbaan vijf maal.
Winnen of het behalen van de hoogste score is afhankelijk van de tijd die men nodig heeft om het hele traject af te leggen, eventueel vermeerderd met opgelopen strafseconden.
(SPEED)
Onderaan links wordt de snelheid van de skiër aangegeven.
(TIME)
Rechts naast de snelheidsmeter ziet men een klok die aangeeft hoelang men onderweg is.
(HITS/MISS)
Naast de tijdklok wordt het aantal treffers en missers aangegeven.
Daarnaast ziet men het aantal resterende patronen.
Rechts onderaan wordt men geïnformeerd over de hartslag. Hoe sneller het hart klopt door de geleverde inspanningen, des te moeilijker wordt het om nauwkeurig te richten.

SPEED SKATING (snelschaatsen)
Eindelijk een tak van sport waar een tegenstrever aan te pas komt.
Desgewenst is de andere schaatser een



computertegenstander. Indien meerdere spelers aan het spel deelnemen kunnen twee spelers tegen elkaar uitkomen. Hiervoor moet dan wel bij het begin van het spel zijn aangegeven dat met 2 joysticks wordt gespeeld.
Het draait in dit schaatsevenement vooral om snelheid en stijl. Het beeldscherm wordt door twee verschillende baanvakken horizontaal verdeeld.
Nadat beide spelers de vuurknop hebben ingedrukt begint het aftellen. Zo dra het getal "60" op het scherm verschijnt moet men de joystick naar links en naar rechts bewegen. Het ritme waarin men de joystick beweegt is belangrijker dan de snelheid waarmee dit gebeurt.
Door het tempo geleidelijk op te voeren kan de snelheid van de schaatser verhoogd worden.
De schaatser die het parcours in de snelste tijd heeft afgelegd, wint de race.
Zodra de wedstrijd voorbij is kan men met een druk op de vuurknop aan het volgende evenement beginnen.

FIGURE SKATING (kunstrijden)
Gratie domineert naar ons oordeel dit mooiste en tevens moeilijkste onderdeel van "Wintergames".
Een allerlieflijkste schaatsenrijdster glijdt over het ijs en ziet zich verplicht 7 verschillende van te voren vastgestelde bewegingen uit te voeren. Gelukkig is de volgorde van uitvoering niet belangrijk. Wat telt is de manier waarop de

uitvoering der figuren gedaan wordt. Meer dan een minuut heeft de jongedame niet om een "camel spin", "sit spin", "double Axel jump", "triple Axel jump", "double Lutz jump", "triple Lutz jump", "camel" en "sit spin" uit te voeren.
Door de vuurknop in te drukken start men het schouwspel dat door 8 verschillende bewegingen van de joystick mogelijk wordt gemaakt.



Linksboven diagonaal	camel spin	(kameel pirouette)
Onder	sit spin	(zittende pirouette)
Rechtsboven diagonaal	double Axel jump	(dubbele Axel)
Rechtsonder diagonaal	triple Axel jump	(driedubbele Axel)
Boven	double Lutz jump	(dubbele Lutz)
Linksonder diagonaal	triple Lutz jump	(driedubbele Lutz)
Rechts	skate forward	(vooruit schaatsen)
Links	skate backward	(achteruit schaatsen)

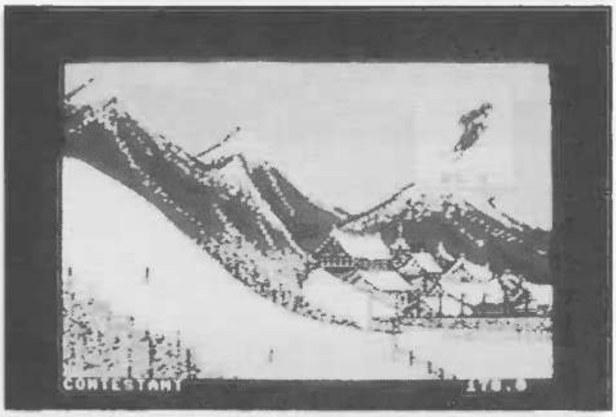
Elke beweging wordt beoordeeld naar de stijl en gratie waarmee deze wordt uitgevoerd.
Die stijl en gratie wordt in dit geval bepaald door het moment waarop de vuurknop wordt ingedrukt.
Als men voorwaarts schaatst en een sprong maakt met gespreide benen, dan is de sprong perfect uitgevoerd.
Indien de sprong met gesloten benen wordt uitgevoerd mag men de beweging als mislukt beschouwen.
Als men achteruit schaatst, is het net andersom. Een sprong die met gesloten benen wordt gestart is perfekt en een sprong met gespreide benen is mislukt.
Het moment van de sprong wordt bepaald door een druk op de vuurknop.
De hoogst mogelijke score is 6, de laagste 0,0. Alle punten worden in tienden getoond.

Succesvol uitgevoerde figuren leveren de volgende punten op.

camel spin	0,7
sit spin	0,7
double Axel jump	0,6
triple Axel jump	1,1
double Lutz jump	0,6
triple Lutz jump	1,1
camel into sit spin	1,2
Totale score	6,0

0,7 punten verliest men voor iedere val.
0,2 punten verliest men voor iedere mislukte beweging.

SKI JUMP (skispringen)
We kunnen ons zeer goed voorstellen dat zelfs sommige vogels jaloers worden als ze een skispringer door de lucht zien klieven met een haast bovenmenselijke beheersing.



Maar de momenten voor hij de schans verlaat zijn net zo adembenemend. De gehurkte zit en de geconcentreerde blik in zijn ogen dienen als opwarmer voor het steeds in grote getale aanwezige publiek. Het oprichten van het bovenlichaam en de beenbeheersing moeten precies op elkaar afgestemd worden. Want alleen op die manier kan een grote afstand overbrugd worden.
Om te starten moet men de vuurknop indrukken waarna de skispringer in gehurkte positie van de schans glijdt.
Op het moment dat hij de schans verlaat moet men de vuurknop nogmaals indrukken. Eenmaal in de lucht kan men met behulp van het rechts in beeld verschijnende vierkant eventuele fouten corrigeren.
Zodra men de schans verlaten heeft moet men de skiër zich langzaam laten strekken zodat hij horizontaal tegen de latten aanleunt. Daardoor wordt de luchtweerstand verminderd en kan hij zo ver mogelijk springen.
Fouten moet men zo snel mogelijk verbeteren om stijlpunten te behalen. Bovendien is de snelheid onvermijdelijk gerelateerd aan de stijl.
Als de knieën van de skiër gebogen zijn, moet men de joystick naar boven duwen. Indien de atleet te ver voorwaarts leunt moet men de joystick naar links bewegen. Een overdreven achterwaartse houding wordt gecorrigeerd door de joystick naar rechts te bewegen. Indien de latten gekruist zijn moet men de joystick naar beneden bewegen. Mochten eventuele fouten niet op tijd hersteld worden dan ondervindt de skiër last van de luchtweerstand en verliest hij bovendien stijlpunten.
De toegekende punten zijn afhankelijk van de stijl en de afstand.
De afstand wordt berekend naargelang het tijdstip waarop de skiër de schans verliet en de aerodynamiek in de lucht. De afstand van de sprong wordt vermenigvuldigd met 3. De stijlpunten worden hierbij opgeteld. Als men een afstand van 60 meter haalt en 20 stijlpunten, mag men de sprong als geslaagd beschouwen.

FREE SKATING (vrije oefening)
In tegenstelling tot het verplichte figuren rijden kan men de choreografie van dit ijsballet zelf samenstellen. Bovendien heeft men 1 minuut extra tijd. De moeilijkheidsgraad ligt echter toch hoger dan bij het figuurschaatsen. Dit wordt begrijpelijk als men weet dat nu van het meisje verwacht wordt dat ze alle eerder genoemde figuren driemaal uitvoert. De jury geeft een waardering naargelang het aantal valpartijen en slecht uitgevoerde figuren. Net als bij het kunstschaatsen is de hoogst mogelijke score 6,0 punten, zelfs indien met theoretisch meer punten behaald heeft. Een figuur die voor de vierde maal wordt uitgevoerd levert geen extra punten op. Op het scherm ziet het resultaat er dan ongeveer zo uit.

camel spin	0,3
sit spin	0,3
double Axel jump	0,2
triple Axel jump	0,4
double Lutz jump	0,2
triple Lutz jump	0,4
camel into sit spin	0,5
Totale score	6,9

(hoogste score is 6,0)

Opmerking: Alleen de figuren die worden voltooid binnen de 2 minutengrens worden gehonoreerd. Bovendien moeten ze perfect uitgevoerd worden.

BOBSLED (bobslee)

Een bobslee is een uitgekiende machine, gebouwd uit staal en aluminium, waarmee men in een gegraven ijsparcours met een ontzagwekkende snelheid door haarscherpe bochten manoeuvreert.

Druk de vuurknop in om de race te starten.

De bobslee wordt gestuurd door de joystick naar links of naar rechts te bewegen.

Om te voorkomen dat de slee kapseist moet men tegendruk geven in de bochten. Dit betekent dat men in een linkse bocht de joystick naar rechts moet bewegen om de middelpuntvliedende kracht op te vangen. Omgekeerd geldt hetzelfde.

Hou de snelheid in de gaten op de meter onderaan het scherm. Hoge snelheden moeten door sterker tegensturen met de joystick gecompenseerd worden.

De snelheid waarmee het traject werd afgelegd is bepalend voor de score.

Na ieder evenement worden de namen en de scores van alle mededingers getoond in de volgorde van de door hen behaalde prestaties.

De naam van de gouden medaille winnaar wordt na ieder onderdeel bovenaan het scherm getoond terwijl het volkslied van het desbetreffende land gespeeld wordt.

Gouden medaille 5 punten
Zilveren medaille 3 punten
Bronzen medaille 1 punt

Indien men in het begin van het spel opteerde voor het mededingen in alle evenementen dan wordt de speler met de meeste punten gehonoreerd met de titel van "Grand Champion". Deze ceremonie vindt plaats na de prijsuitreiking.

Als een wereldrecord behaald wordt in een der evenementen, dan wordt de naam van de speler die het record heeft gebroken weggeschreven op de diskette.

Om het spel te allen tijde af te breken moet men de <RUN/STOP> en <RESTORE> toetsen gelijktijdig indrukken.

Het programma begint dan opnieuw met het menu.

Speeltips

-VRIJE FIGUREN SCHAATSEN

Men kan het beste driemaal de moeilijkste bewegingen uitvoeren die het meeste punten opleveren tijdens het vrije figuren schaatsen.

-STUNTSKIËN

Om de gecombineerde stunts uit te voeren tijdens het stuntskiën kan men het beste de joystick al in een bepaalde richting duwen voordat men de vuurknop indrukt.

-SKISPRINGEN

Tijdens de afdaling van de schans moet men de joystick al naar rechts bewegen om de skispringer in de beste positie te manoeuvreren.

Om te corrigeren volstaat het de joystick een weinig naar links te bewegen. Tracht het overcorrigeren te vermijden anders verval je van de ene fout in de andere.

Kleine tikjes tegen de joystick zijn meestal meer dan voldoende om de skispringer in een ideale houding te brengen.

-BIATHLON

In het biathlon onderdeel moet men het traject van buiten leren om zo min mogelijk snelheid te verliezen tijdens de overgang van de ene scène naar de andere.

-BOBSLEE

Voor het bobsleeën geldt eigenlijk min of meer hetzelfde. Leer het parcours kennen. Een gedegen kennis van het traject maakt het makkelijker elke bocht in de juiste hoek te nemen.

De hoogste snelheid wordt bereikt door de bocht niet te hoog te nemen. De onderste schaats van de bobslee dient precies op de overgang tussen de vlakke ondergrond en de zijkant te blijven.

-SCHAATSEN

1) Vooruit schaatsen.

Indien men vooruit schaatst kan men een dubbele of een driedubbele Axel uitvoeren. Men kan ook omdraaien en achteruit schaatsen.

Je mag echter niet vergeten vooruit te schaatsen zodra de tijd op raakt. Anders val je op het ijs en verlies je punten.

2) Achteruit schaatsen.

Achteruit schaatsend heeft men een keuze uit 5 bewegingen. Een dubbele of driedubbele Lutz sprong, een kameel- of een zittende pirouette of omdraaien en voorwaarts schaatsen.

Probeer tijdens een pirouette 6 rotaties te maken.

Als men minder dan zes maal ronddraait is de overgang slecht uitgevoerd. Meer dan 6 rotaties brengen de schaatster ten val.

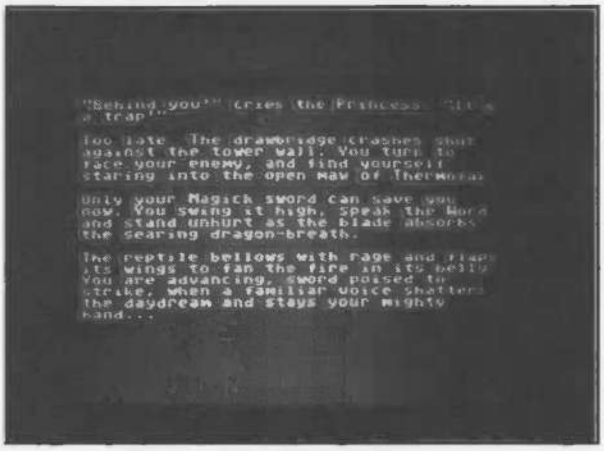
3) Vallen.

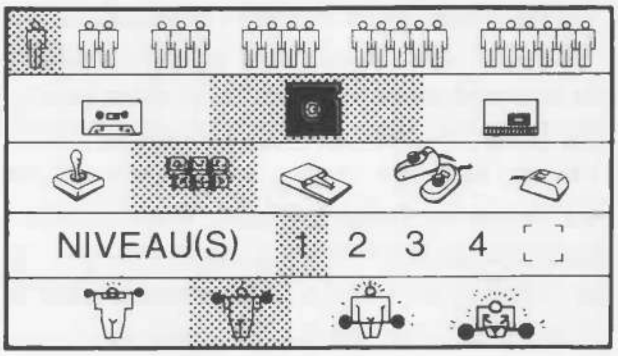
Men komt ten val als men:
- meteen na een sprong overgaat in een pirouette.
- als men na een draai plotseling een sprong uitvoert.
- na een sprong meteen een andere sprong uitvoert.
- na een zittende pirouette een kameel pirouette wil uitvoeren.
- achterwaarts schaatst tussen de bewegingen in.
- voorwaarts schaatst alvorens een Axel sprong uit te voeren.

4) Overgang van een kameel naar een zittende draai.

Men kan meteen van een kameelpirouette overgaan in een zittende pirouette.

Infocom | Brian Moriarty | Ariolasoft





Doel

Je moet in het spel wishbringer de gelijknamige diamant terugbezorgen bij een oude vrouw. De diamant beschikt over grote magische krachten. Deze machtige steen moet koste wat kost uit de handen van de *"Evil one"* gehouden worden.

Beschrijving

Infocom heeft inmiddels een welhaast onverwoestbare reputatie opgebouwd onder de adventure enthousiasten.

Ieder spel dat Infocom uitbrengt bereikt in korte tijd de hoogste toppen van de diverse hitlijsten. Wat misschien niet iedereen weet is het feit dat Infocom zich in 1984/85 heeft gewaagd op de markt voor zakelijke software. Men heeft zich daar echter niet voldoende gerealiseerd dat voor het verkopen van dit soort software een goede naam als spelletjesfabrikant niet voldoende is. Het heeft Infocom volgens de geruchten enige miljoenen dollars aan reclamecampagnes gekost om zichzelf naar voren te schuiven als fabrikant van zakelijke software.

Deze uitbreiding van hun activiteiten pakte echter geheel anders uit dan de bedoeling was. Het bedrijf kwam door deze escapade aan de rand van de financiële afgrond te staan en dreigde voor de adventure fanaten verloren te gaan. In de eerste helft van 1986 heeft Infocom gelukkig een overeenkomst kunnen afsluiten met Activision, ook geen onbekende op het gebied van computerspellen. Door de steun van Activision is Infocom voorlopig van de ondergang gered. Hopelijk zijn de zakelijke besognes van Infocom nu achter de rug zodat men zich weer kan gaan bezighouden met hetgeen men het beste kan, adventure spellen produceren.

In Wishbringer ben je de postbode in het rustige stadje Festeron. Het is een doodnormaal stadje aan de kust. Misschien is de omschrijving oersaai wel beter op zijn plaats. Er gebeurt nooit iets bijzonders.

Op een kwade dag echter word je door je baas, Mr. Crisp, het postkantoor binnengeroepen. Hij geeft je een mysterieuze brief die nog vóór vijf uur 's middags bij *"The Magic Shoppe"* moet worden bezorgd. Zo begint het spel Wishbringer.

Geheel volgens de beste Infocom traditie is de speldiskette niet het enige dat in de verpakking zit. Behalve een soort sprookjesboek over de edelsteen Wishbringer tref je in de verpakking ook nog een kaart van de omgeving en een geheimzinnige enveloppe aan. Maak deze enveloppe niet meteen open om te zien wat er in zit. Het programma geeft vanzelf aan wanneer de tijd is geko-

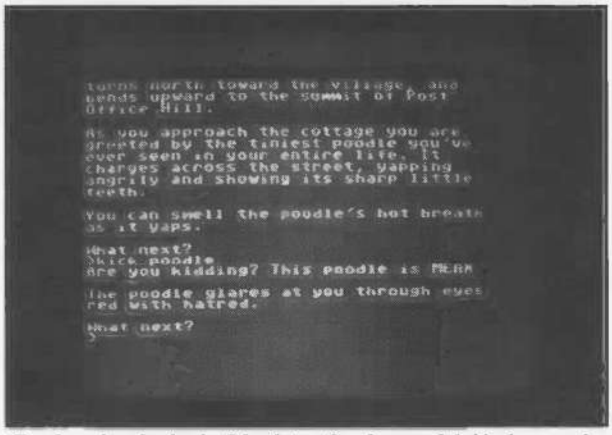
men om dit te doen en de brief die daarin zit te lezen.

Het spel is speciaal bedoeld voor de beginnende adventure speler. Dit wil echter absoluut niet zeggen dat het simpel is.

Zoals bij alle Infocom spellen gebruikelijk is, kan men de voortgang van het verhaal uitprinten door middel van het commando ''SCRIPT ON''. Voor verdere instructies hierover verwijzen we graag naar de eerder beschreven spellen Deadline en Witness.

Behalve de normale commando's biedt Wishbringer ook nog de mogelijkheid een zevental wensen uit te spreken.

Hiervoor moet je dan wel over de juiste voorwerpen beschikken. Om het spel te voltooien is het gebruik van deze wensen echter niet noodzakelijk.



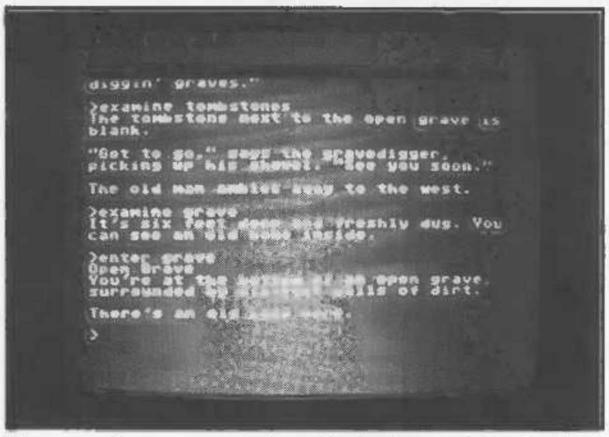
Zodra je de brief hebt afgeleverd bij de oude vrouw die de *Magick Shoppe* beheert mag je de enveloppe openmaken en de inhoud ervan lezen. De oude vrouw verzoekt je haar geliefde kat, Chaos, op te sporen en terug te brengen. Het beest is namelijk door *"the Evil One"* ontvoerd. Weer buiten gekomen blijken er nogal wat veranderingen in het sluimerende stadje te hebben plaatsgevonden. Het is plotseling gehuld in een deken van mist en onheil.

Op de plaats waar ooit het postkantoor stond is opeens een onverwoestbare toren verrezen. Zou het ooit nog worden zoals het geweest is? En, wat zou er toch in het busje zitten dat de oude vrouw je heeft gegeven?

Het spel zit wederom vol aardige grappen. Wanneer je bijvoorbeeld de *WANTED POSTER* in het postkantoor bekijkt zie je dat de auteur van het spel wordt gezocht. Hij heeft zichzelf namelijk aan het begin van het spel uitgegeven voor sprookjesverteller.

Degenen die ooit het spel Zork 1 hebben gespeeld zullen op een bepaald moment in dit spel nog even een nostalgisch moment mogen beleven. Opeens sta je namelijk voor een huis met een brievenbus. De beschrijving van de brievenbus en het huis zijn zo uit Zork 1 weggelopen. Wat de brievenbus betreft is de term weggelopen letterlijk op te vatten. Nadat je de bus hebt geopend en het bekende *leaflet* er uit hebt genomen maakt de brievenbus zich los van zijn standplaats. Hij heeft jou ook herkend en is dolgelukkig. Vrolijk met zijn deksel klepperend strijkt hij als een kat langs je benen. Vanaf dat moment zal de brievenbus je door het spel op de voet blijven volgen. Deze situatie kom je tegen nadat je de brief hebt afgeleverd bij de oude vrouw. Om de belevenis met de brievenbus zelf te ervaren moet je even naar de locatie *"WEST OF HOUSE"* lopen.

Nadat het rustige stadje Festeron is veranderd in het sinistere Witchville wordt het oppassen geblazen. Het uithangbord boven de brug kondigt namelijk aan dat vanaf zes uur 's avonds een uitgaansverbod van kracht is. De straten worden bevolkt door patrouillerende bewakers. Wanneer deze je in de kraag vatten word je zonder pardon in het gevang geslingerd. Het ziet er dan niet goed voor je uit als je niet tijdig weet te ontsnappen.

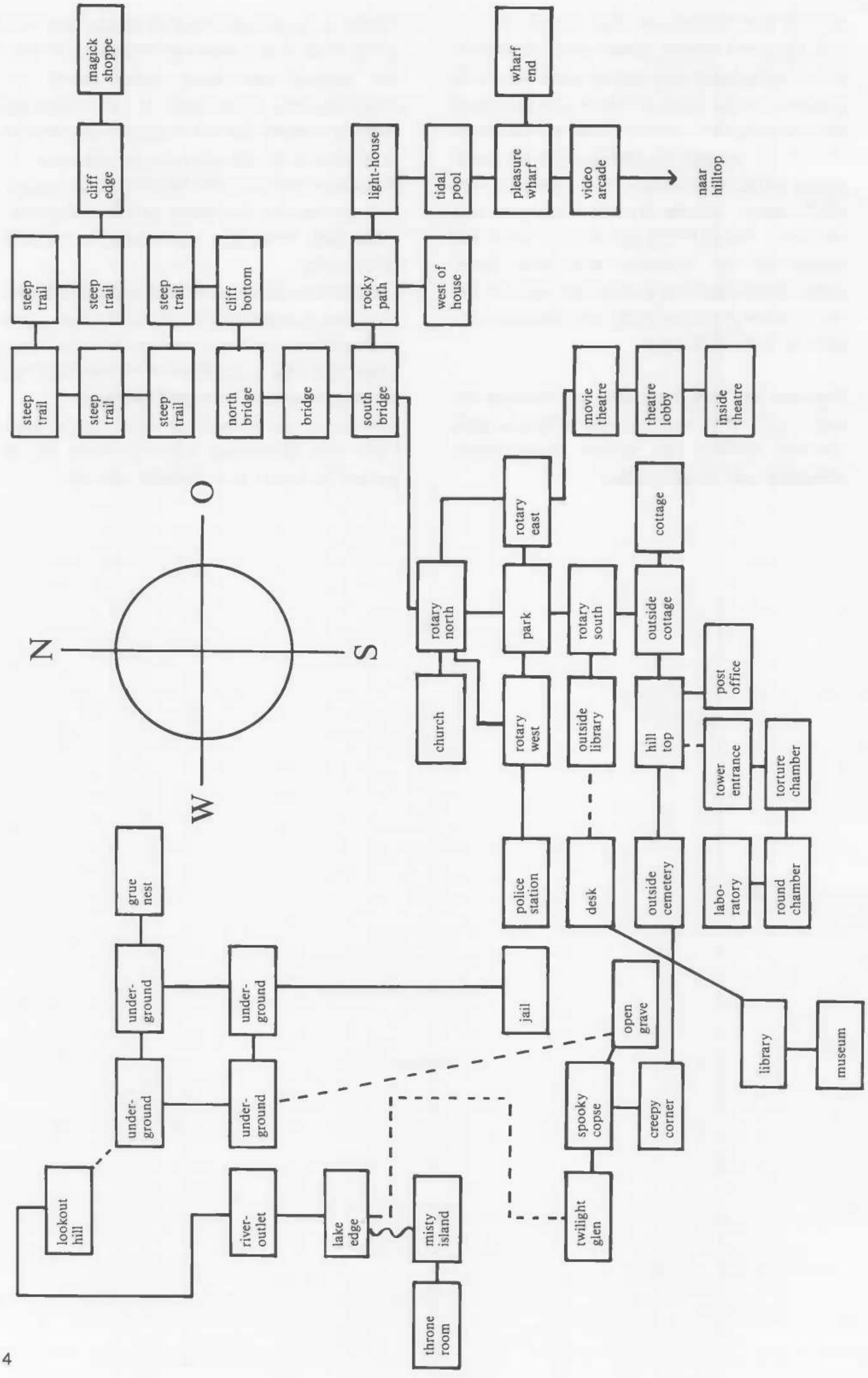


Een andere verrassing in het spel is de koninklijke familie en hun onderdanen. Dit zijn namelijk geen normale mensen (of desnoods elven). De bevolking bestaat geheel uit vogelbekdieren *(platypus)*. Vogelbekdie-

ren zijn uiterst merkwaardige dieren. Ze zijn van alles een beetje, maar niets helemaal. Een vogelbekdier legt eieren, maar voedt de jongeren nadat deze uit het ei zijn gekomen als een zoogdier. Het heeft net als een eend een snavel. De kop en het lichaam vertonen sterke gelijkenis met een mol, terwijl ze een platte staart hebben die een bever niet zou misstaan. Voeg hierbij het feit dat het beest tussen de van klauwen voorziene tenen zwemvliezen heeft en je begrijpt waarom Infocom deze diersoort heeft uitverkoren voor een rol in Wishbringer.

Wanneer het beest niet echt zou hebben bestaan hadden de mensen van Infocom deze vreemde speling der natuur hoogstwaarschijnlijk zelf uitgevonden.

Nadat je de prinses voor de eerste keer hebt gered vind je een voorwerp waarmee je naar het kasteel van haar vader wordt getransporteerd. Deze geeft je een punthoed zoals tovenaars die wel dragen. Deze bewijst je verderop in het spel goede diensten. Je moet hem dan niet zelf houden, naar weggeven. Let daarna dan goed op het wolkendek, want daar verschijnt een onmisbaar stukje informatie.
Zonder deze informatie kun je namelijk niet de toren binnendringen. In deze toren moet je de prinses wederom redden van de dood. Maar eerst zul je jezelf moeten bevrijden uit de ketens waarin je wordt geslagen.
Een warme dankbaarheid wordt dan je deel, maar met de prinses trouwen zoals dat in sprookjes hoort is er helaas niet bij.


N
S
W
O
magick shoppe
cliff edge
steep trail
steep trail
steep trail
steep trail
steep trail
steep trail
cliff bottom
north bridge
bridge
south bridge
rocky path
light-house
west of house
tidal pool
wharf end
pleasure wharf
video arcade
naar hilltop
movie theatre
theatre lobby
inside theatre
rotary east
rotary north
park
rotary south
outside cottage
cottage
church
rotary west
outside library
hill top
post office
tower entrance
torture chamber
police station
desk
outside cemetery
labo-ratory
round chamber
grue nest
under-ground
under-ground
under-ground
under-ground
jail
open grave
library
museum
spooky copse
creepy corner
lookout hill
river-outlet
lake edge
misty island
twilight glen
throne room

Speeltips

De verbindingen die we op de kaart met stippellijnen hebben aangegeven bestaan alleen verderop in het spel, nadat je uit de gevangenis bent ontsnapt.

De verbinding die we hebben aangegeven met een golvende lijn bestaat alleen na het oplossen van een ander probleem.

N.B. LEES NIET VERDER ALS JE HET SPEL ZELF WILT OPLOSSEN. HIERNA VOLGT DE OPLOSSING VAN ALLE PROBLEMEN.

Nadat je de brief hebt ontvangen van Mr. Crisp sta je al snel voor het eerste probleem. Je kunt de stad niet betreden omdat voor het huisje van Ms. Voss een valse poedel je de doorgang belet. Je zult eerst naar het kerkhof moeten om een lekker bot voor het dier te halen. Dit bot vind je echter niet zomaar. Vanuit de *Spooky copse* moet je eerst naar de *Twilight glen* lopen en dan weer terug. Je zult dan een open graf vinden in de *Spooky copse*. Hier kun je in en uit klimmen om het bot te halen. Nadat je het bot aan de hond hebt gegeven kun je doorlopen naar *Rotary south*. Neem het briefje aan van Ms. Voss en wees daar zuinig op.

In het *Park* staat een fontein. Als je deze onderzoekt zie je hierin een gouden muntstuk liggen. Dit pak je uiteraard.

Je kunt dan zonder problemen naar de *Magic Shoppe* lopen. Nadat je het blikje van de oude vrouw hebt gekregen ga je weer terug naar de *Cliff bottom*. Hier breek je de tak van de vermolmde boom af en die breng je dan naar de *Lake edge*. Dit kun je natuurlijk ook doen voordat je de brief bij de oude vrouw aflevert. Het nut van deze boomtak komt iets verderop nog aan de orde. Om de brug met de trol te passeren moet je het blikje openen. Er blijkt een ratelslang in te zitten die de trol op de vlucht doet slaan. Pak het blikje weer op en *("squeeze")* knijp er in. Het blijkt dan dat het blik een dubbele bodem heeft die eruit valt. Tegelijk met de dubbele bodem valt een kostbare edelsteen op de grond. Deze pak je natuurlijk op.

Nadat Festeron is veranderd in Whitchville zie je bij *Lake edge* een kuil. Hierin zit de prinses gevangen. Als je de diepte van de kuil vergelijkt met de lengte van de tak zul je al snel tot de conclusie komen dat je de tak in de kuil moet zetten. De prinses klampt zich dan aan de tak vast en je kunt de tak weer uit de kuil halen om haar te redden. Graaf vervolgens in het zand en je zult een toverfluit vinden. Wanneer je hier op blaast word je naar *Misty Island* vervoerd. Hier neem je de hoed aan van de koning en je blaast wederom op de fluit. Je komt dan weer terug bij *Lake edge*.

Let intussen goed op de beschrijvingen die je krijgt.

Als een patrouille nadert wordt dat gemeld en je hebt dan nog voldoende tijd om in tegengestelde richting te vluchten.

Met de tovenaarshoed ga je naar de pelikaan die bovenop de miniatuur vuurtoren zit. Geef hem de hoed en in de wolken verschijnt een toverwoord. Noteer dit woord, want je hebt het later in het spel nog nodig. De gouden munt heb je nu nodig om het *Movie theatre* binnen te komen. Geef Ms. Voss de munt en zij overhandigt je een kaartje. Loop de *Lobby* binnen en geef het kaartje aan de suppoost. Je kunt dan de zaal binnen lopen. Als je goed zoekt vind je op de grond nog een 3D-bril van een vorige bezoeker. Verlaat hiermee het theater en laat je arresteren.

De gevangenis kun je dan weer uitkomen door de *bunk* te verschuiven. Neem voordat je ontsnapt alles mee dat in de cel ligt. Kruip vervolgens door het gat naar beneden en ga naar het *Grue's nest*. Leg de deken over het daar slapende dier en plunder de koelkast.

Loop hiervandaan tweemaal naar het westen en je ziet een boomstronk. Deze kun je verplaatsen zodat je weer bovengronds uitkomt. Ga dan naar de fontein en onderzoek deze nogmaals. Behalve een *token* zul je ook een hongerige piranha zien. Het is dus niet zo'n goed idee om het *token* zonder meer te pakken. Hier komt de worm die uit de koelkast komt goed van pas. Gooi deze in

het water om de piranha af te leiden. Je kunt het *token* nu veilig pakken.
Ga vervolgens naar de *Video arcade* en stop het muntje in de speelautomaat. Beweeg nu de joystick van deze automaat tweemaal naar rechts (*"PUSH STICK WEST"*) en tweemaal naar beneden (*"SOUTH"*). Druk daarna op de knop. Laat je nu niet bang maken door de dreigende taal op het beeldscherm en zet de beslissing door.
Je staat dan opeens voor de ophaalbrug van de geheimzinnige toren. Zeg hier de toverspreuk die je te zien hebt gekregen toen je de muts aan de pelikaan gaf. De ophaalbrug komt dan naar beneden en je kunt de toren binnengaan. Hier zul je door Mr. Crisp gevangen genomen worden. Hij vraagt je op een gegeven moment of je misschien nog iets voor hem hebt. Geef hem dan het briefje dat je in het begin van het spel van Ms. Voss hebt gekregen. Hij verlaat hierna spoorslags het pand.
De witte mantel die hij droeg gooit hij net binnen handbereik op de grond. Uit de zak kun je de sleutel van je boeien halen en deze losmaken (*"UNLOCK CHAIN WITH KEY"*). Je moet dan de prinses voor de tweede maal redden door aan de hendel van het martelwerktuig waarop zij ligt te trekken.
Vergeet dan niet het briefje te lezen dat Mr. Crisp bij zijn overhaaste vertrek heeft laten vallen.
Open vervolgens het luik in de *Torture chamber* en klim twee maal naar boven. Je belandt dan in het laboratorium. Je kunt hier niets zien zonder het brilletje uit de bioscoop. Zet dit dus op en onderzoek de schakelaars.
Draai dan aan de tweede schakelaar om de beveiligingssystemen uit te zetten.
Vergeet vooral niet de bezem mee te nemen want die heb je straks nog nodig.
Ga terug naar de *Round chamber* en inspecteer de schilderijen. Beweeg het middelste schilderij en je ziet een zwengel. Draai daaraan zodat de ophaalbrug wordt neergelaten.
Je kunt de toren dan weer verlaten. Ga naar het huisje van Ms. Voss. Als je het briefje hebt gelezen weet je dat de poedel, die nu opeens in een helhond is veranderd, Alexis heet. Zeg dan tegen de hond: Af! (*"ALEXIS, HEEL"*). Je kunt nu het huisje binnengaan. Als je de spulletjes onderzoekt zul je de sleutel van de bibliotheek vinden. Ga hiermee naar de bibliotheek en ontsluit de deur. Je kunt nu naar binnen lopen en het *Museum* opzoeken.
Breek de vitrine die je daar ziet met de bezem en pak het beeldje eruit. Als je dit beeldje goed bekijkt zie je daarin een kuiltje. Niet in de wangen, maar in het voorhoofd.
Hierin stop je de edelsteen die je van de oude vrouw had gekregen. Laat je niet weerhouden door haar geweeklaag.
Op wonderbaarlijke wijze word je weer naar de voordeur van de *Magic Shoppe* getransporteerd. Het laatste dat je nog even moet doen om het spel te beëindigen is op de deur kloppen.

WEKA-Uitgeverij
Donker Curtiusstraat 7
1051-JL Amsterdam
020-867131

Maak het zwaardere werk compleet

Het is u waarschijnlijk inmiddels wel opgevallen, dat u na de bestelling van het basiswerk de meest aktuele aanvulling ontving. En vanaf dat moment ontvangt u, zonder daar verder enige moeite voor te doen, de komende aanvullingen. U mist dus nu nog één of meerdere eerder verschenen aanvullingen.
De keus om deze aanvullingen te willen ontvangen hebben we aan u gelaten, zodat u niet direkt geconfronteerd wordt met een extra hoge uitgave EN zodat u ZELF kunt bepalen of u deze aanvulling(en) wel wenst.
Om een beeld te geven van hetgeen je in de voorgaande aanvullingen treft, volgt hieronder een overzicht:

Aanvulling één

Beachhead II.
De revolutie is begonnen. De dictator wordt overwonnen. Alle mogelijke vergissingen worden in de speeltips uitgelegd.
Beyond Castle Wolfenstein.
Het verhaal wordt vervolgd. Iedere verdieping wordt uitgebreid besproken en met een plattegrond toegelicht.
Blue Max.
Een leuk en boeiend schiet- en vliegspel.
Dallasquest.
Alle intriges met de familie Ewing worden uit de doeken gedaan. De routes van de Ewing boederij tot aan de jungle van Zuid-Amerika zijn in kaart gebracht.
Hacker.
Ooit de clue in de Washington Post gelezen? Het antwoord vind je in deze aanvulling. De wereld is uitgebreid in kaart gebracht en kan met een duidelijke routebeschrijving ontdekt worden.
Hard Hat Mack.
Klimmen, razendsnel ontwijken, springen en tassen oppakken zonder gedood te worden; alleen in deze aanvulling vind je een veilige oplossing.
The Heist.
Een authentieke schilderijenroof met speeltips, die je absoluut nodig hebt om het spel tot een goed einde te spelen.
Loco.
Het besturen van deze trein maakt je ''loco''. De peeks en pokes in de speeltips helpen je een eind op weg.
Mountain King.
Waarschijnlijk één van de populairste klimspellen uit de CBS collectie. In deze beschrijving vind je een tabel met de exacte tijden en bonuspunten om een hoge score te halen.
On-Field Football.
Alleen voor de fanatieke sporters. Dit uiterst boeiend spel geeft tevens uitleg over de basisregels van de sport in werkelijkeid.
Questron.
Dit avontuur heeft het leven van één van onze auteurs ruim een jaar bestuurd. Met een zeer uitgebreide kaart en alle relevante informatie omtrent jouw mannen en de vijandelijke monsters neemt dit spel met een 20-tal pagina's een groot deel van deze aanvulling in beslag. Maar wat een spel!!!
Rails West.
Voor de denkkundigen onder ons is deze recensie leerzaam, boeiend en broodnodig. De fouten, die S.S.I. in de kaart heeft laten zitten hebben wij gecorrigeerd. Niet alleen krijg je een kaart, maar tevens ook een tweetal tabellen met alle belangrijke gegevens.
Tevens vind je in deze aanvulling ook: Sofoflight II, Staff of Karnath, Theatre Europe en Wintergames. Alle spellen hebben de standaard gegevens, die je uit het basiswerk gewend bent en zijn omringd met veel foto's van beeldschermen.

Aanvulling twee

Aztec Challenge.
Ontwijk pijlen en speren en beklim de INCA tempel. Eenmaal binnen laten we je niet in de steek en geven we tips om de verschillende kamers te doorlopen.

Blackwijche.
Maar liefst alle deks aan boord van dit piratenschip zijn in kaart gebracht. Zonder deze tekst en uitleg kom je niet verder. Ook het ruim wat onder water staat is getekend. De looproute wordt op deze wijze doodeenvoudig.

Bombjack
Dit fameuze spel uit de amusementshal wordt stap voor stap besproken, zodat ook deze Egyptische tempels geen geheimen meer kennen.

Castles of Dr. Creep.
Zes moeilijke kamers zijn getekend en alle andere kamers worden uitgebreid beschreven. Deze kastelentocht kun je veilig volbrengen met HET ZWAARDERE WERK als gids.

Flight Simulator II
Vlucht 2/86 brengt ons naar KANKAKEE en leert ons om te gaan met de "editor".

Impossible Mission.
Het spel van het jaar 1985. Qua graphics en geluid blijft dit spel briljant. Om het uit te spelen heb je uitleg nodig van een auteur, die even briljant is!!!!

Mercenary.
Je kunt het zo gek niet bedenken of het is in kaart gebracht. Zonder deze aanvulling kun je dit spel niet tot een geslaagd einde brengen.

Operation Whirlwind.
Dit schitterende spel is goed in kaart gebracht en voorzien van professioneel commentaar. Zowel beginners als gevorderden hebben hier veel plezier van.

Rambo.
Een "topper" van start tot thuisbasis in kaart gebracht.

Rescue on Fractalus.
Ondanks de vele gebreken aan dit spel heeft één van onze auteurs toch een paar leuke hersenbrekers gevonden. De cockpit en haar instrumenten zijn in kaart gebracht.

Terrormolinos.
Een Spaans avontuur, waarbij de programmeur niet bepaald gecharmeerd is van de service of überhaupt dit zonnige vakantieland. Toch weten wij het tot een goed einde te brengen en kun je de reis nog eens precies op de bijgeleverde kaart volgen.

Traffic.
Het verkeer in de Engelse hoofdstad is te regelen. Op welke manier ontdek je door Traffic te spelen met deze aanvulling dicht in de buurt.

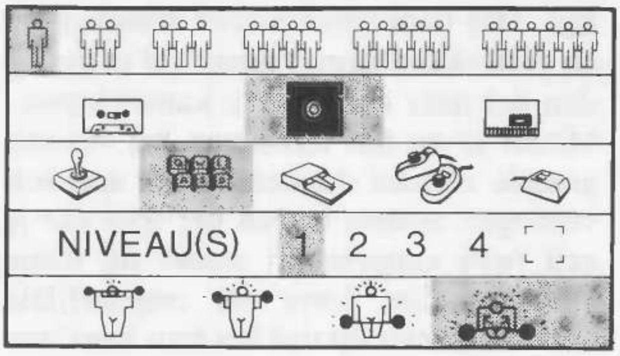
Uridium.
Een nieuw schietspel met een paar heel unieke mogelijkheden, waardoor de uitdaging bepaalt niet eenvoudig is. Let op een paar verrassende ontdekkingen die beschreven staan in de speeltips.

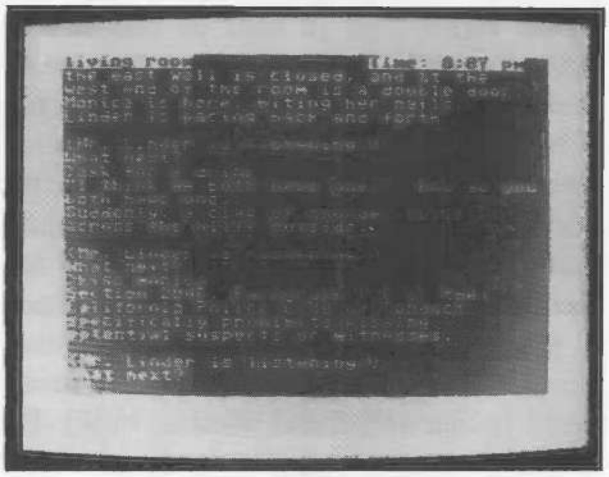
W.O.R.M.S. en Yie ar KUNG-FU sluiten deze aanvulling af.

In aanvulling vier besteden wij (onder voorbehoud) aandacht aan PSI-FIVE TRADING, INFILTRATOR, FIELD OF FIRE, WISHBRINGER, GOLF CONSTRUCTION SET, LITTLE COMPUTER PEOPLE, F-15 STRIKE EAGLE, HESGAMES, MICROGO, GHETTOBLASTER, NIGHT MISSION PINBALL, SQUASH, S.O.S. TITANIC en opnieuw ULTIMA IV.

WITNESS

Infocom Stu Galley





Doel

In dit tekstavontuur moet je een moordzaak oplossen. Wanneer je er niet in slaagt dit binnen de vastgestelde tijd te volbrengen word je ontslagen als detective.

Beschrijving

Het spel vindt plaats in Santa Ana, California. De datum is begin februari 1938. De atmosfeer van het spel wordt uitstekend weergegeven door de teksten die in sommige gevallen uit zo'n drie pagina's bestaan. Door deze uitgebreide beschrijvingen is het noodzakelijk dat de computer regelmatig nieuwe delen van het programma inlaadt. De diskette dient dan ook in de diskdrive te blijven zitten en de drive moet aan blijven staan.

De commando's kunnen uit complexe zinnen bestaan, en de woordenschat van het programma is zeer groot.

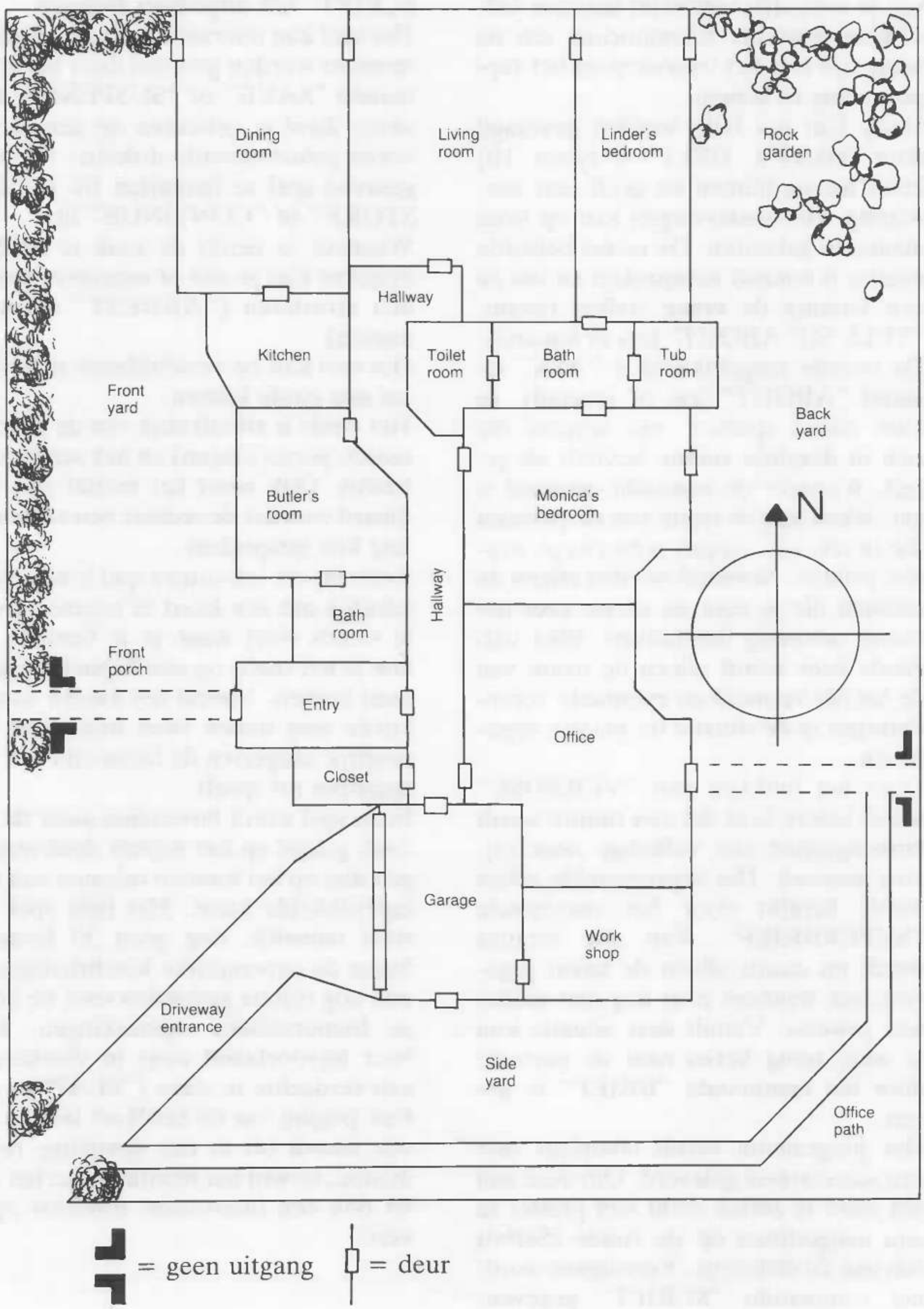
Zoals men dat inmiddels kan verwachten van Infocom adventures is er ook in dit spel zeer veel aandacht geschonken aan details. In de verpakking zit een handleiding in de vorm van een aflevering van het National Detective Gazette van februari 1938, een exemplaar van "The Register" van 1 februari 1938 (de plaatselijke krant), een boekje met lucifers, een telegram aan het politiebureau, en een zelfmoordbriefje van Virginia Linder aan haar dochter Monica.

In de krant van dinsdag staat behalve een artikel over een liefdadigheidsbal dat door de familie Linder is georganiseerd, het overlijdensbericht van Virginia Linder. In het dossier bevindt zich het briefje waarin Virginia Linder aan haar dochter Monica uitlegt dat ze zelfmoord heeft gepleegd aangezien ze het leven met haar man niet langer aan kon. De verhouding die ze met Ralph heeft gehad diende uitsluitend om te bewijzen dat ze nog steeds een aantrekkelijke vrouw was. Plotseling wordt op de deur van je kantoor geklopt. Iemand van het postkantoor overhandigt je een telegram van Freeman Linder. Uit het telegram maak je op dat Freeman Linder met de dood wordt bedreigd door een zekere Stiles. Er is geen tijd te verliezen, dus je haast je naar het huis van Freeman. Het is acht uur 's avonds als de taxi je bij het huis afzet. Het is koud buiten, en de zware bewolking kondigt regen aan. Voordat je de oprijlaan van

het huis betreedt grijp je instinctief naar je binnenzak. Je voelt het koele staal van je trouwe Colt 32 en loopt vol vertrouwen verder. Het is vrijdagavond, en na dit bezoek heb je het hele weekend voor jezelf.
Nadat je hebt aangebeld doet de butler open. Hij brengt je naar de huiskamer waar Freeman Stiles al op je zit te wachten. Stiles vraagt je hem naar het kantoortje te volgen zodat jullie onder vier ogen kunnen praten. Gezeten in de stoel die voor bezoekers is gereserveerd luister je naar het verhaal dat Mr. Linder je vertelt. Het blijkt dat hij erachter is gekomen dat zijn vrouw een verhouding had met Ralph Stiles. Freeman geeft je een dreigbrief waaruit blijkt dat Stiles ervan overtuigd is dat Linder zijn vrouw tot zelfmoord heeft gedreven en dreigt hem te vermoorden.
Opeens komt Monica het kantoor binnenvallen en vertelt dat ze met Terry naar de bioscoop gaat. In de verte hoor je de deurbel. Aangezien de butler nog niet heeft opengedaan wil Linder op de knop drukken waarmee de butler kan worden geroepen. Hij draait zich om en roept in paniek: "Stiles!". Op hetzelfde moment wordt door het raam een pistool afgevuurd en Linder zakt dodelijk getroffen in elkaar. Het figuur buiten draait zich om en rent weg voordat je hebt kunnen zien wie het is. "Daar gaat mijn vrije weekend", denk je. Je hebt nu tot precies 8 uur morgenochtend de tijd om deze moord op te lossen.
Even later komt Duffy, je trouwe assistent, met iemand binnen lopen. Duffy vertelt dat hij deze man die zichzelf Stiles noemt in de boeien heeft geslagen. Duffy had het schot namelijk ook gehoord en zag Stiles wegrennen. Stiles ontkent in alle toonaarden iets met de moord te maken te hebben. Hij beweert dat hij door Linder was uitgenodigd en na het schot in paniek was weggerend. Na confrontatie met de dreigbrief merkt Stiles op dat het handschrift veel op het zijne lijkt, maar dat het niet door hem is geschreven. Je vergelijkt het handschrift met dat van de aantekening in het luciferboekje en constateert dat deze identiek zijn. Volgens Stiles heeft Linder deze aantekening gemaakt tijdens een eerdere ontmoeting in restaurant "The Brass Lantern".
Vanaf dit moment is het jouw taak om het onderzoek te leiden en dit tot een goed einde te brengen. Iedere actie kost tijd. Het onderzoeken van voorwerpen en vertrekken neemt meer tijd in beslag dan het naar een andere kamer lopen.
Mocht je na het lezen van het voorafgaande verhaal denken dat dit spel iets volslagen anders is dan het spel dat je zelf hebt aangeschaft onder de naam Witness, dan komt dit ongetwijfeld doordat je niet op tijd het huis bent binnengegaan.

Naast de in adventures gebruikelijke commando's herkent dit programma nog een aantal zeer nuttige begrippen. Zo is het mogelijk om voorwerpen te onderzoeken op vingerafdrukken ("FINGERPRINT" iets). Behalve het onderzoeken van een voorwerp ("EXAMINE") kan men hier ook meer tijd aan besteden wanneer men verwacht hierdoor nuttige informatie te verkrijgen. Het commando hiervoor is "EXAMINE" iets "CAREFULLY". Ook is het mogelijk om iemand iets te laten zien ("SHOW" iets "TO" iemand) of om hem ermee te confronteren ("CONFRONT" iemand "WITH" iets). Hebben deze twee werkwijzen niet het beoogde resultaat dan kun je overwegen om de verdachte de duimschroeven aan te draaien door hem te beschuldigen ("ACCUSE" iemand).
Verder bestaat de mogelijkheid om te wachten op de komst van iemand ("WAIT FOR" iemand) of het verstrijken van een bepaalde tijd ("WAIT UNTIL" tijd, of "WAIT FOR" aantal "MINUTES").
Voorwerpen kunnen aan een routine analyse worden onderworpen ("ANA-

LYZE" iets) of speciaal op een bepaalde stof worden onderzocht ("ANALYZE" iets "FOR" iets). Na deze opdracht komt Duffy binnenlopen en neemt het te onderzoeken onderwerp van je over. Hij verdwijnt hiermee vervolgens naar het laboratorium om na korte tijd met het voorwerp en het rapport terug te komen.
Duffy kan om hulp worden gevraagd door "DUFFY, HELP" te typen. Hij komt hierna binnen en geeft een aanwijzing. Het ondervragen kan op twee manieren gebeuren. De meest beleefde manier is iemand aanspreken en om na een komma de vraag stellen (naam, "TELL ME ABOUT" iets of iemand). De tweede mogelijkheid is "ASK" iemand "ABOUT" iets of iemand). Je kunt alleen spreken met iemand die zich in dezelfde ruimte bevindt als jezelf. Wanneer de aandacht eenmaal is getrokken kan de naam van de persoon die je iets wilt vragen achterwege worden gelaten. Normaal worden alleen de ruimten die je voor de eerste keer betreedt uitvoerig beschreven. Elke volgende keer wordt alleen de naam van de locatie vermeld en eventuele veranderingen in de situatie ter plaatse opgegeven.
Door het intikken van "VERBOSE" wordt iedere keer dat een ruimte wordt binnengegaan een volledige omschrijving gegeven. Het tegengestelde effect wordt bereikt door het commando "SUPERBRIEF". Van alle locaties wordt nu steeds alleen de naam gegeven, ook wanneer je er nog niet eerder was geweest. Vanuit deze situatie kun je weer terug keren naar de normale door het commando "BRIEF" te geven.
Het programma wordt compleet met een secretaresse geleverd. Om deze aan het werk te zetten dient een printer te zijn aangesloten op de ronde (Serial) bus van de diskdrive. Vervolgens wordt het commando "SCRIPT" gegeven, waarna het verloop van het hele onderzoek naderhand nog eens is na te lezen. Wanneer je op het punt staat iets doms te doen kun je, om je gezicht niet te verliezen tegenover je vrienden, door middel van het intikken van "UNSCRIPT" het uitprinten stoppen.
Het spel kan uiteraard op ieder gewenst moment worden gesaved door het commando "SAVE" of "SUSPEND". Het saven dient te gebeuren op een van te voren geformateerde diskette. Om een gesaved spel te hervatten tik je "RESTORE" of "CONTINUE" in.
Wanneer je denkt de zaak te hebben opgelost kun je één of meerdere personen arresteren ("ARREST" naam of namen).
Het spel kan op verschillende manieren tot een einde komen.
Het einde is afhankelijk van de gearresteerde perso(o)n(en) en het verzamelde bewijs. Ook moet het motief zijn verklaard voordat de rechter een veroordeling kan uitspreken.
Zoals bij elk adventure spel is het noodzakelijk om een kaart te tekenen zodat je steeds weet waar je je bevindt, en hoe je het snelst op een bepaalde plaats kunt komen. Vooral het kiezen van de korste weg tussen twee locaties is belangrijk aangezien de factor tijd een belangrijke rol speelt.
In dit spel wordt bovendien meer de nadruk gelegd op het logisch denkvermogen dan op het kunnen tekenen van een ingewikkelde kaart. Het hele spel beslaat namelijk nog geen 30 locaties. Naast de omvangrijke beschrijvingen is ook nog ruimte gevonden voor de nodige humoristische opmerkingen. Probeer bijvoorbeeld eens te vloeken of een verdachte te slaan ("SLAP").
Een poging om de koelkast leeg te roven mondt uit in een gevoelige reprimande, terwijl het bekijken van het toilet ook een interessant resultaat oplevert.



Dining room
Living room
Linder's bedroom
Rock garden
Hallway
Kitchen
Toilet room
Bath room
Tub room
Front yard
Back yard
Butler's room
Monica's bedroom
N
Hallway
Bath room
Front porch
Entry
Office
Closet
Garage
Work shop
Driveway entrance
Side yard
Office path
= geen uitgang
= deur

Speeltips

WAARSCHUWING!!! LEES NIET VERDER ALS JE DE MOORDZAAK ZONDER HULP WILT OPLOSSEN. HIERNA VOLGEN DIVERSE TIPS EN ANTWOORDEN.

1. Hoe laat moet je in het huis zijn?
Het huis moet uiterlijk om 8.30 uur zijn binnengegaan. Als je te laat bent, dan wordt Linder niet vermoord. Het spel eindigt dan na vergeefs aanbellen met de mededeling dat Stiles een paar dagen later dood op het strand is gevonden.

2. Is er nog iets bijzonders te vinden in het kantoor?
Behalve de klok, het raam, en de "BUTLER BUTTON" zijn de overige voorwerpen niet belangrijk.

3. Waarvoor dienen de "BUTLER BUTTONS"?
Deze knoppen dienen om Phong naar een kamer te laten komen, en zijn in elke kamer aangebracht.

4. Heeft de "BUTLER BUTTON" in het kantoor een functie?
Probeer deze eens in te drukken voordat Linder is vermoord. Druk de knop nu eens in voordat Monica terug is gekomen uit de bioscoop.

5. Wat is er met de grote klok in het kantoor gedaan?
Onderzoek deze zorgvuldig na het schot, en nadat de knop is ingedrukt.

6. Waar zijn de sleutels van het huis?
Nadat Linder is gedood overhandigt Phong deze desgevraagd.

7. Is het boek in Phong's kamer belangrijk?
Ja. Lees het en bekijk de bladwijzer nauwkeurig.

8. Waarvoor dienen de handboeien?
Om ze iemand aan te doen. Dit kan alleen na middernacht, en de enige persoon die zich laat vastnemen is Monica.

9. Waar is de sleutel van de klok in het kantoor?
Die is te vinden nadat Monica deze heeft gebruikt. Sla haar vervolgens in de boeien. Om de sleutel te vinden moet je haar daarna fouilleren ("SEARCH").

10. Wat betekenen de voetafdrukken in de "Side yard"?
Maak hiervan afdrukken ("ANALYZE") en vergelijk deze met diverse schoenen.

11. Een afdruk van de sporen in de zijtuin lukt niet.
Deze voetsporen moeten onmiddellijk na ontdekking worden geanaliseerd, anders heb je er inmiddels zelf doorheen gelopen.

12. Waarom kan ik nergens bijpassende schoenen vinden?
Misschien heeft iemand ze uitgetrokken om het huis niet vuil te maken. In de hal staat een rek voor schoenen. Na enig zoeken vind je daar de modderige laarzen van Phong. Vraag hem daarnaar.

13. Wie belt er aan de deur vlak voor het schot?
Phong belt om Linder het signaal te geven dat Stiles er aan komt.

14. Waarom komt Stiles naar het huis van Linder?
Linder heeft hem gebeld en gevraagd om 9.00 uur naar het huis te komen. Stiles komt omdat hij geld zou krijgen. Als je om 9.00 uur bij het kantoor staat kun je zien dat Linder hem geld overhandigt.

15. Wat is Linder van plan?
Hij heeft je uitgenodigd om getuige te zijn van het schot en wil dat Stiles voor poging tot moord wordt veroordeeld. Linder heeft de revolver in de klok verborgen en zodanig gericht dat het schot hem zal missen.

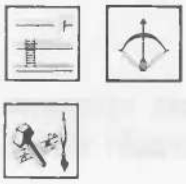
16. Wat is het plan van Monica?
Volgens Monica is het de schuld van haar vader dat haar moeder zelfmoord heeft gepleegd. Monica heeft de richting van de revolver in de klok veranderd, zodat het schot haar vader zal treffen.

17. Is er in Monica's kamer nog iets te vinden?
Een nauwkeurig onderzoek van de tafel brengt een medisch rapport aan het licht. De valsheid hiervan kan worden aangetoond door het te laten analiseren voordat het lijk wordt weggehaald.

18. Wat heeft Phong met de zaak te maken?
Phong heeft Linder geholpen de zaak in scene te zetten. Voordat jij was aangekomen heeft hij één van de twee revolvers afgevuurd in de achtertuin en deze verstopt op het pad naar het kantoor. Hij weet echter niets van het plan van Monica af.

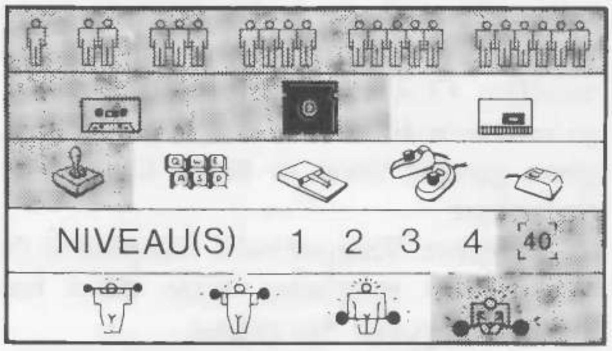
19. Waar is de tweede revolver gebleven?
Die heeft Monica uit de klok gehaald en in haar jaszak gestopt. Om het te vinden moet je "SEARCH MONICA FOR GUN" intikken.

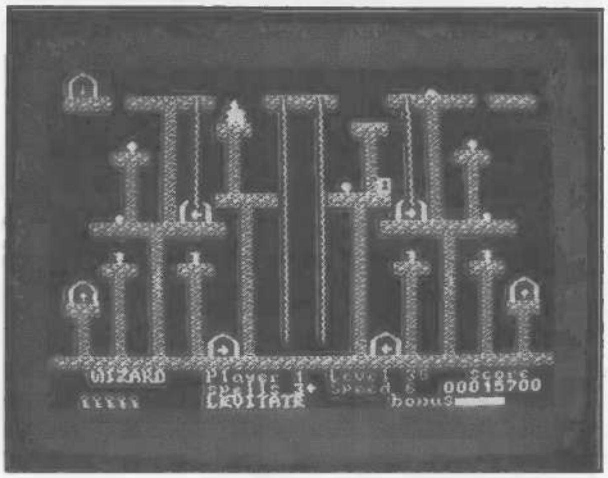
20. Hoe kan Monica worden veroordeeld?
Om de zaak succesvol af te sluiten moet bewezen worden dat Monica een revolver in de klok heeft verstopt die door het indrukken van de BUTLER BUTTON is afgegaan. Dit kan worden gedaan door het kruit op het sleutelgat van de klok te onderzoeken, of door het aantreffen van de revolver in de jaszak van Monica. Om de werking van de knop te bewijzen moet je erop drukken voordat Monica terug is uit de bioscoop.



WIZARD

Progressive Peripherals & Software | Steven Luedders en S.A. Moore | Ariolasoft





Doel

Doel van het spel is veertig velden te doorlopen. Ieder veld heeft een unieke opbouw en kent zijn eigen gevaren zoals heksen, vuurballen, schorpioenen, pijlen, kogels, ratten, lava, strijdbare krijgers etc.. Bovendien is het mogelijk om met een zogenaamde Construction Set zelf velden te ontwikkelen en op disk op te slaan.

Beschrijving

Wizard behoort tot de grote categorie platformspelen. Qua opzet lijkt Wizard op Jumpman en Jumpman Jr.. Uit een aantal details is duidelijk dat de ontwerpers van dit spel zeer goed bekend zijn met Jumpman en op enkele plaatsen refereren ze zelfs aan Jumpman. Het duidelijkst komt dit tot uiting in de wijze waarop het figuurtje omlaag stort bij het verliezen van een leven en de krans van sterretjes om zijn hoofd wanneer hij uiteindelijk versuft op de grond zit. Wizard is te beschouwen als een hommage aan Jumpman. In wezen is Wizard een verbeterde versie van Jumpman. De kwaliteit van Wizard is dermate dat dit spel zeer zeker bestaansrecht heeft.

Daarnaast biedt Wizard de mogelijkheid om met behulp van de Construction Set totaal nieuwe velden te ontwikkelen. Het spel zoals het door Ariolasoft geleverd wordt bevat veertig totaal verschillende velden.

Een veld heeft meestal als basis een patroon van platformen al dan niet onderling verbonden. Velden zonder platform maar uitsluitend bestaand uit bijvoorbeeld touwen zijn echter ook denkbaar. Platformen kunnen verbonden worden met ladders en touwen. De platformen kunnen ook losstaand zijn. In dat geval kan van platform naar platform gesprongen worden of wordt gebruik gemaakt van liften of groene, zogenaamde magische portalen. Een magisch portaal kan een richtingspijl bevatten of een 'omgekeerde V'. Wanneer je een magisch of teleportatie portaal inloopt word je bij een portaal met een richtingspijl in de richting van de pijl verplaatst. De afstand waarover je verplaatst wordt is afhankelijk van het veld waarin je speelt. Bij een teleportatie portaal met een "V" word je soms naar een ander magisch portaal met dezelfde 'omgekeerde V' verplaatst. Het

is echter ook mogelijk dat je op een willekeurige plaats in het veld terecht komt.

Ieder veld kan een aantal schatten bevatten zoals ronde parels of diamanten, ruitvormige diamanten, goudstaven, zilveren kandelabers/kelken etc. Deze schatten leveren bij oprapen een variërend aantal punten (50-750) op.
De schatten zijn echter niet relevant met betrekking tot het completeren van een veld. Om een veld te completeren moet een sleutel opgeraapt worden en moet je daarmee naar een sleutelgat wandelen. Er kunnen meerdere sleutels en/of sleutelgaten in een veld aanwezig zijn. Je hoeft echter slechts 1 sleutel op te rapen en 1 sleutelgat aan te raken. De volgorde is wel altijd: eerst de sleutel en dan het sleutelgat. Sommige velden bevatten verborgen sleutels of sleutelgaten. Je moet eerst bepaalde schatten oprapen of een bepaalde actie verrichten voordat de sleutel of het sleutelgat zichtbaar wordt.
De sleutel is niet alleen van belang om naar het volgende veld te kunnen gaan. De sleutel heeft nog een tweede functie. In een aantal velden beschik je over verdedigingsmogelijkheden tegen het rondzwervend boosaardig personeel. Verdedigingen zijn onder te verdelen in "Magische Spreuken" en "Schieten". "Schieten" is richtingsgebonden, terwijl "Magische Spreuken" uitwerking kunnen hebben op de Wizard zelf en/of op de gevaren in het veld. Voor de eenvoud zullen we over beide categorieën spreken als "spreuken". De voor een veld geldende mogelijkheid wordt onderin het scherm (zie beschrijving scherm) met de hier genoemde Engelse termen weergegeven:
1. *Fireball:* Vuurbal. Doodt ieder monster dat geraakt wordt. Categorie: Schieten.
2. *Magic Missile:* Magisch Projectiel. Doodt ieder monster dat geraakt wordt. Categorie: Schieten.
3. *Disintegrate:* In het niets oplossen. Doodt ieder monster dat geraakt wordt. Categorie: Schieten.
4. *Enchantment:* Betovering. Doodt ieder monster dat geraakt wordt. Categorie: Schieten.
5. *Freeze:* Bevriezen. Bevriest alles wat het aanraakt. Categorie: Schieten.
6. *Invisibility:* Onzichtbaar. Maakt de Wizard niet alleen onzichtbaar maar ook onkwetsbaar zodat hij niet door projectielen, monsters etc. gedood kan worden. Ook van platformen afvallen, in lava terecht komen etc. is nu tijdelijk geen gevaar voor je held. Categorie: Spreuken.
7. *Teleport:* Teleportatie. Verplaatst de Wizard op magische wijze door het veld. Categorie: Spreuken.
8. *Feather Fall:* Vederlicht vallen. Laat de Wizard vederzacht neer op een stuk platform dat zich onder hem bevindt (eventueel de onderrand van het veld). Tijdens de val is de Wizard met de joystick links/rechts te sturen. Categorie: Spreuken.
9. *Levitate:* Zweven. De Wizard zweeft langzaam omhoog totdat hij stevige grond onder de voeten krijgt. Tijdens het zweven is de Wizard met de joystick links/rechts te sturen. Categorie: Spreuken.
10. *Haste:* Met deze spreuk krijgt de Wizard opeens haast. Hij beweegt nu ongeveer 5 maal sneller dan gewoonlijk. **Alle gevaren/monsters** in een veld versnellen ook. Categorie: Spreuken.
11. *Slow:* Langzaam. De Wizard beweegt trager, evenals **sommige** monsters/gevaren. Categorie: Spreuken.
12. *None:* Het veld kent geen spreuken of schietmogelijkheden.

Ieder veld bevat een wisselend aantal gevaren, variërend van vuurstruiken, heksen op een bezemsteel, monsters tot borrelend lava.

Wil je een exact overzicht van alle gevaren dan is het verstandig het Construc-

tie gedeelte van dit artikel te raadplegen.

Het Wizard programma is zelf startend. Met LOAD"AS",8,1 laad je het hoofdprogramma in, waarna het automatisch zal RUNnen. Tijdens het laden worden op het scherm twee (niet in het spel voorkomende) velden getoond. De Wizard titelpagina verschijnt en vervolgens komt het Wizard hoofdmenu op het scherm. Je kunt kiezen uit:

Demonstration:	Demonstratie spel
Play the game:	Spelen van het spel
Construction:	Zelf maken van velden

Je hebt 10 seconden de tijd om te kiezen (onder in beeld wordt, zoals je kunt zien, afgeteld). Na 10 seconden wordt automatisch het demonstratie spel geladen.
Met de joystick plaats je de witte balk op je keuze, in dit geval PLAY THE GAME. Druk de vuurknop in. De diskdrive gaat draaien en het spel wordt ingeladen.
Op het scherm verschijnt een nieuw menu: *Welcome to Wizard.* Dit menu geeft een aantal opties:

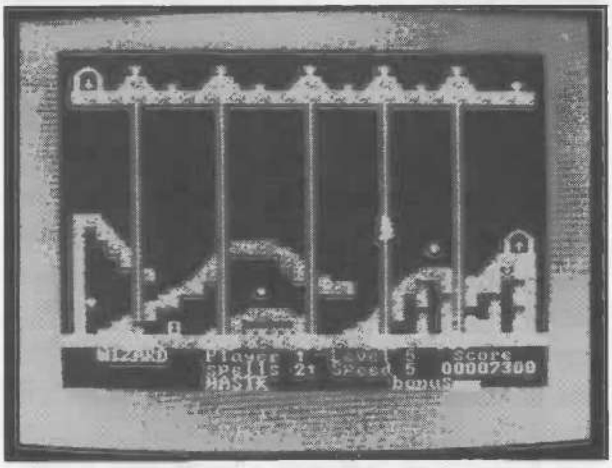
Beginner:	veld 1-10
Intermediate:	veld 11-20
Advanced:	veld 21-30
Expert:	veld 31-40
Customized:	zelf ontwikkelde velden
Mystery:	veld ?-?

Beginner, Intermediate, Advanced of Expert omvatten 10 velden. In tegenstelling tot Jumpman ga je na uitspelen van bijvoorbeeld Beginner door met Intermediate. Je bepaalt in feite hier uitsluitend het beginniveau. Bij Mystery bepaalt de computer de volgorde van de velden. Er is voor Mystery derhalve geen vaste volgorde van velden te geven.
Customized verlangt het bestaan van een DATA DISK met daarop zelf ontwikkelde velden. Kies deze optie NOOIT wanneer je geen DATA disk hebt, aangezien sommige versies van het spel voortdurend zullen blijven proberen de data disk te lezen en DISK ERROR zullen geven. Het enige wat je dan nog kunt doen is het spel helemaal opnieuw laden.

Plaats met de joystick de witte balk op het gewenste niveau en druk de vuurknop in. Vervolgens bepaal je met de joystick hoeveel spelers (1-6) mee zullen spelen. Sluit dit af met een druk op de vuurknop. Druk nogmaals de vuurknop in om het eerste veld van het gekozen niveau in te laden.
Op dit moment kun je bepalen met welke spelsnelheid (1-9) je wilt spelen. Standaard start Wizard op met spelsnelheid 5. Snelheid 1 is de langzaamste, 9 de hoogste snelheid. Houd tijdens het laden van het veld de cijfer-toets overeenkomend met de gewenste snelheid ingedrukt.
Je kunt nog van gedachten veranderen en een andere cijfer-toets indrukken *TOTDAT* de Wizard in een rookwolkje in het veld verschijnt. Na het verliezen van een leven kun je ook de spelsnelheid wijzigen. Houd daartoe de gewenste cijfer-toets ingedrukt totdat de Wizard weer verschijnt. De door een speler gekozen spelsnelheid geldt voor alle medespelers. Het is niet mogelijk zoals bij Jumpman om per speler een aparte spelsnelheid in te voeren. Wil je op een andere spelsnelheid spelen dan je medespelers dan zul je bij iedere beurt de spelsnelheid moeten wijzigen.
Het wijzigen van de spelsnelheid is niet alleen op je Wizard van invloed maar ook op de rest van het veld. Een hogere snelheid zal ook de gevaren, liften, monsters, valluiken etc. sneller laten bewegen.

Onderin het scherm vind je de gegevens die je nodig hebt bij het spelen van Wizard. Van links naar rechts:

Sleutels: aantal resterende levens. Maximaal negen sleutels worden afgebeeld hoewel meer resterende levens mogelijk zijn. Deze worden wel bijgehouden maar niet afgebeeld.
Player: Speler welke op dit moment speelt/aan de beurt is.
Spells: Verdedigingsmogelijkheden of spreuken. Het cijfer geeft aan hoeveel spreuken tot je beschikking staan. Het pijltje rechts van het getal geeft aan in welke richting een spreuk in de categorie "Schieten" afgevuurd zal worden. Onder "SPELLS" zie je welke spreuk voor dit veld geldt. Bij "NONE" (Geen) kun je in dit veld geen spreuken toepassen.
Level: veldnummer.
Speed: spelsnelheid.
Score: Totaalscore.
Bonus: de bonusbalk geeft geen tijdslimiet aan. Resterende tijd wordt als bonuspunten uitgekeerd.



De tovenaar is op weg naar een hoge score

Met de joystick bestuur je je Wizard. Het naar je toe trekken van de joystick zal wanneer de Wizard niet in een touw hangt of op een ladder staat, de Wizard doen bukken. De vuurknop indrukken terwijl je de joystick naar links, rechts of van je af beweegt laat je Wizard springen. De vuurknop indrukken terwijl je de joystick naar je toe trekt zorgt ervoor dat een spreuk gebruikt wordt (wanneer je die tenminste tot je beschikking hebt).

Om een spreuk "af te vuren" kun je ook de <SPATIEBALK> indrukken. Een "schiet" spreuk zal afgevuurd worden in de richting aangegeven door de pijl naast het aantal spreuken onder in het scherm. Je kunt spreuken uiteraard pas gebruiken wanneer je ze tot je beschikking hebt. Spreuken verwerf je door een sleutel in het veld op te rapen.

Een veld is gecompleteerd wanneer je een sleutel opgeraapt hebt en vervolgens een sleutelgat aanraakt. De resterende bonustijd wordt in punten uitgekeerd; dit kan variëren van 0 tot 1200. Het is niet nodig alle schatten in het veld op te rapen om naar het volgende veld te kunnen gaan.
Een aantal extra levens worden toegekend na het kompleteren van tien velden.

Veld 1-10:	twee extra Wizards
Veld 11-20:	drie extra Wizards
Veld 21-30:	vier extra Wizards
Veld 31-40:	vijf extra Wizards

Eveneens krijg je een extra leven voor iedere 10.000 gehaalde punten.

Puntentelling: schatten leveren afhankelijk van het veld en de soort schat 50 tot 750 punten op. Bij een score hoog genoeg om opgenomen te worden in de Hoogste Scorelijst zal je gevraagd worden je initialen (maximaal vier karakters) in te tikken. Is je score een nieuw record dan mag je je naam voluit tikken (maximaal 16 tekens). In de Hoogste Scorelijst verschijnt je naam dan bovenaan met daarnaast de rang *WIZARD*. Lagere scores op de Hoogste Scorelijst krijgen als rang o.a. *APPRENTICE* (leerling).
Na het halen van het veertigste veld feliciteert Wizard je. Je gaat verder met Mystery. Het hoogste record ons bekend is van Wizard Astrid:
3.280.000 punten en 38 Wizards in reserve.

Speeltips
Algemeen

Het is verstandig eens een keer het demonstratiespel te laden. Wanneer je het demonstratiespel een aantal keren laat lopen zul je merken dat verschillende mogelijkheden getoond worden om dezelfde velden te spelen. Eveneens wordt veld 38 Crispy Critters compleet getoond in plaats van onzichtbaar. Bestudeer dit demonstratiespel goed. Je kunt een hoop leren van deze computer Wizard.

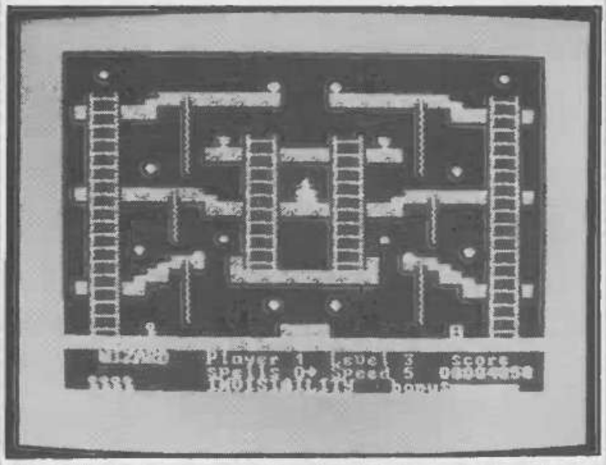
Het indrukken van de <RUN/STOP> toets pauzeert het spel. Jammer genoeg kun je van deze gelegenheid geen gebruik maken om het veld te bestuderen aangezien dit van het scherm verdwijnt. Nogmaals <RUN/STOP> indrukken heft de pauze op.

Tijdens het spel indrukken van de <Q> toets brengt je terug naar de titelpagina en het hoofdmenu.

De Hoogste Scorelijst kan gewist worden door tijdens de twee veld-schermen voordat de titelpagina verschijnt de Commodore toets ingedrukt te houden.

Afvuren van "Schiet" spreuken gebeurt ALTIJD in de richting van de pijl naast het aantal spreuken. Deze pijl wijst de richting aan waarin de Wizard zich het laatst bewogen heeft. Licht tikken tegen de joystick zal de pijl van richting doen veranderen zonder de Wizard te bewegen.

In touwen kun je (uiteraard) omhoog en omlaag klimmen. Je kunt naar links of rechts wegspringen of in een touw springen.
Je kunt alleen dan vanaf een platform in een touw afdalen wanneer het touw door het platform "heensteekt". Op het bevestigingspunt van het touw zal het platform in dat geval een andere kleur hebben. Is dit niet zo dan kun je in dat bepaalde touw niet afdalen vanaf het platform. Omgekeerd kun je echter wel wanneer je in het touw onder het platform hangt, omhoog op het platform springen.



Na het oprapen van de sleutel kan de tovenaar zichzelf onzichtbaar maken

Ladders dienen uiteraard om omhoog en omlaag te gaan. Je kunt op ladders springen of ervan af. Op een ladder zelf kun je ook een klein beetje links/rechts bewegen. Dit is soms noodzakelijk om een goed startpunt te vinden voor een gewaagde sprong.
Je kunt bij een ladder sneller dan normaal omlaag gaan. Ga hiervoor ter hoogte van de staander van de ladder staan en spring recht omhoog. De Wizard glijdt razendsnel langs de staander omlaag.

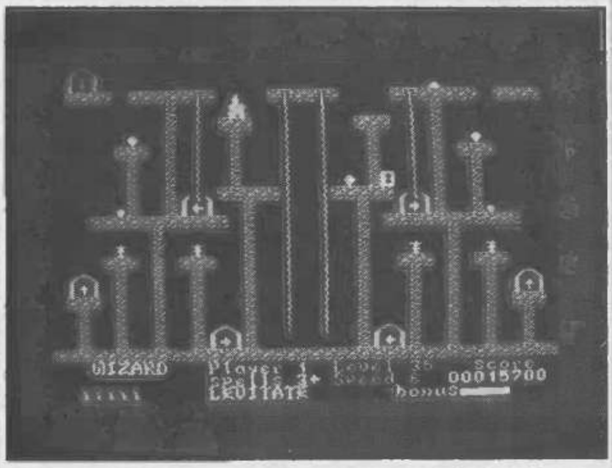
Je kunt voortijdig het verplaatsen van de Wizard door een magisch portaal stopzetten. Hiertoe beweeg je de joystick of drukt de vuurknop in. In een aantal velden moet je dit bewust gebruiken aangezien het magisch portaal de Wizard zal verplaatsen naar bijvoorbeeld vuurstruiken. Dit betekent een voortijdig einde voor je Wizard.
Tijdens het verplaatsen zullen gevaren of monsters je geen kwaad kunnen berokkenen.

Tijdens gebruik van de "Invisibility" spreuk kun je ook zonder gevaar van

platformen afvallen. Dit kan zeer handig zijn in bepaalde gevallen.

Bij teleporteren word je altijd naar die positie geteleporteerd waar je de laatste maal de teleportatiespreuk gebruikte. Was je tijdens de vorige spreuk in val dan zul je verder vallen. Dit geldt niet voor de eerste maal dat je in een veld de teleportatiespreuk gebruikt. De eerste maal teleporteer je naar de startpositie in het veld.

Bij Levitate en Feather Fall is het mogelijk de Wizard tijdens het gebruik van de spreuk te sturen. Sommige velden zijn hierop gebaseerd.



Het gevecht op leven en dood is hevig

Het veld in

Zoals reeds eerder vermeld bestaat het Wizard basisspel uit veertig velden. Aanvankelijk was het de bedoeling dat een aantal moeilijke velden uitgebreid beschreven zouden worden. Daarnaast zou van ieder veld een tekening met daarin de te lopen route gepubliceerd worden. Dit bleek in de praktijk onuitvoerbaar. Juist in de moeilijke velden blijkt de te volgen route dermate complex dat tekeningen volledig onduidelijk worden. Daarom hebben we gekozen voor een overzicht van de velden, de bij een veld horende spreuk en eventuele speeltips.

Veld 1: Playground.
Geen spreuken maar ook geen problemen.
Veld 2: Shadow Lord. Invisibility.
Veld 3: Look before you Leap. Invisibility.
De vier diamanten bovenin het veld (naast het gat en boven de ladders) moeten van binnen naar buiten opgeraapt worden. Dit levert extra punten op. Pak bijvoorbeeld de diamant links naast het gat. Boven de diamant bij de linkerladder verschijnt een tekst. Raap deze op en je krijgt extra punten. Dit geldt ook voor de twee diamanten rechts.
Veld 4: Diamond Mine. Teleport.
Bij het verschijnen in dit veld raap je meteen al een schat op (kijk mama, zonder handen aan de joystick!). Loop naar links en pak deze schat op. Wandel terug en raap de sleutel rechts op. Pak alle schatten welke achtereenvolgens in het veld verschijnen. Je zult merken dat het merendeel rechts naast de startpositie boven het touw verschijnt. De trap rechtsbeneden kan het beste met een zijdelingse sprong opgegaan worden. Op gegeven moment zal onderin het scherm (rechts onder het lange touw) een schat verschijnen. Raap deze op en een stuk muur naast je verdwijnt. Raap de achter de verdwenen muur liggende schatten op. Twee sleutelgaten verschijnen. Raak deze niet aan! Ga op de plaats staan waar de schat stond die de muur deed verdwijnen en teleporteer. Je verschijnt op de startpositie. Ga naar rechts en pak de schat boven het touw. Teleporteer. Je komt weer onderin terecht. Pak de schat. Blijf heen en weer teleporteren totdat je geen spreuken meer hebt. Verlaat vervolgens het veld door een sleutelgat aan te raken. Je maakt hier gebruik van het feit dat bij een teleportatie je altijd terugkeert naar de plaats waarvandaan je de laatste maal geteleporteerd was (zie ook algemene tips).

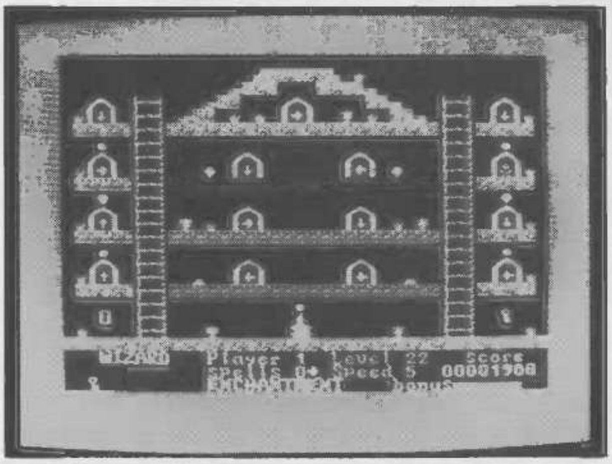
Het rode monster kan alleen trappen oplopen. Zodra de trap in een glijbaan verandert kan hij niet weg.
Veld 5: Trash Masher. Haste.
Het activeren van de spreuk en vervolgens de vuurknop ingedrukt houden terwijl je de joystick naar je toe haalt, levert een fraai muziekje op (alhoewel, hierover verschillende meningen).
Veld 6: Key Slime Pie. Freeze.
Ga meteen naar rechts en raap de kelk op. Dit doet een ladder verschijnen waarlangs het monster bij de sleutel naar beneden kan komen. Raap eerst alle schatten onderin het veld op (van rechts naar links gaand met behulp van de teleportatieportalen) en ga langs de linkerrand van het scherm via de touwen omhoog naar de sleutel. Het monster is daar nu weg en levert derhalve geen problemen meer op.
Veld 7: Great Balls of Fire. Fireball.
Great Balls of Fire lijkt een beetje op het gezicht van een robot. Je kunt alle problemen met schieten oplossen. Raap je vervolgens een schat op dan komen nieuwe gevaren opduiken. Let op de kleine, glimmende "wolkjes" welke je achtervolgen. De diamant rechts van de linkerladder op de tweede verdieping (verlengde van de "onderkin" van het gezicht) mag niet gepakt worden. Bij het oprapen verschijnt op exact dezelfde plaats een "wolkje". Einde leven!
Veld 8: Simon Says... Geen spreuken.
Dit veld is verraderlijk. Bovenin het scherm zie je SIMON SAYS... TAKE-->.
Je mag op dat moment uitsluitend de naast de pijl weergegeven schat oprapen. Het veld begint altijd met een kelk. Iedere andere schat oprapen is dodelijk. Wanneer de tekst SIMON SAYS... niet aanwezig is mag je alles oprapen behalve de naast TAKE --> afgebeelde schat. De afgebeelde schat oprapen kost je een leven. Het oprapen van een andere schat doet SIMON SAYS... weer terugkeren. Wanneer TAKE eveneens niet vermeld wordt geldt ook: ALLES oprapen behalve de afgebeelde schat. Op het bovenste platform mag niet gesprongen worden, dit is dodelijk.
Veld 9: Wizards Pet. Magic Missile.
De kat is ongevaarlijk.
Veld 10: Aeropics. Feather Fall.

Na het halen van de eerste 10 velden krijg je twee extra Wizards als bonus.

Veld 11: Haunted Castle. Levitate.
In Haunted Castle moet je zo snel mogelijk de sleutel (rechtsboven) te pakken zien te krijgen. Ga vervolgens terug naar de startpositie. Gebruik LEVITATE om de schatten in de centrale schacht te vergaren. Je komt daardoor bovenop de kantelen terecht. Spring een of twee kantelen naar links en laat je omlaag vallen. Druk vlak voordat je op de bodem te pletter slaat op de vuurknop en stuur de Wizard in de richting van het magische portaal op de eerste verdieping.
Veld 12: Trap a Thief. Fireball.
Begin dit veld door DIREKT naar rechts te springen en omhoog te lopen. De dief rechts zal je beweging imiteren en naar het bovenste platform gaan. Op het moment dat hij rechtsboven naast de diamant staat pak je de diamant die op het platform rechtsboven de startpositie ligt. Het bovenste platform vergruizelt onder de voeten van onze vingervlugge vrind en hij lost op magische wijze in het niets op.
Veld 13: Phantom Archer. Fireball.
Zolang je in dit veld geen kelkjes opraapt gebeurt er niets. Het oprapen van een kelk start het afschieten van pijlen.
Veld 14: Rat Mountain. Teleport.
Ga meteen naar rechts en raap de schatten op. Het onderste stukje van de berg zal oplossen. Wanneer de rat daar aankomt zal hij ervan afvallen en verdwijnen. Gebruik de bovenste teleportatieportalen nooit. Soms zullen ze je tele-

porteren, soms echter laten ze je te pletter slaan.
Veld 15: Leapin Wizards. Teleport.
Veld 16: Wizard Blizzard. Geen.
Veld 17: See ya later, Elevator. Freeze.
Veld 18: Burning Bridges. Slow.
De pijlen in dit veld zijn te groot om overheen te springen. Let op: bij het oprapen van een schat wisselen sleutel en sleutelgat van positie.
Veld 19: 'Tons' of Elevators. Freeze.
Veld 20: For your ice only. Fireball.
Boven de acht stenen in het midden verschijnt pas een touw nadat de sleutel opgeraapt is.

Na de tweede serie krijg je drie Wizards als bonus.



Pas op dat je niet op de koffie komt

Veld 21: Rock & Roll. Levitate.
De pijlen in de portalen veranderen. Maak daar gebruik van. De diamant links van de linkertrap en rechts van de rechtertrap laat extra sleutels verschijnen.
Veld 22: The Immortal Portal. Enchantment.
Bij iedere schat die je opraapt komen meer monsters tevoorschijn. Ook de richting waarin de pijlen wijzen verandert. Het is mogelijk beginnende bij het portaal linksboven door het hele veld verplaatst te worden en alle diamanten op twee na op te rapen.
Veld 23: Treasure Island. Feather Fall.
Om boven te komen moet je het teleportatieportaal boven de trap gebruiken. Vergeet niet het doodshoofd erboven te ontwijken.
Veld 24: Twilite Zone. Invisibility.
Iedere schat maakt een deel van het veld onzichtbaar.
Veld 25: Dark Tower. Fireball.
De diamanten in de kerker rechtsbeneden lijken op een onmogelijke positie te liggen. Niets is minder waar. Pak op het platform van de heks de rechter diamant. Het doodshoofd in het portaal onder in het midden verandert in een pijl naar rechts. Gebruik het portaal. Op het moment dat je bij de diamanten komt druk je op de vuurknop om de teleportatie te stoppen. Pak vervolgens de twee bovenste diamanten. Boven je verdwijnt een stuk uit de kasteelmuur. Ga naar rechts en spring de kerker uit.
Veld 26: Bats in the Belfry. Teleport.
Zowel de sleutel als het sleutelgat kunnen met behulp van de teleportatieportalen gepakt worden. De kelken bovenin de klok naast het touw laten een stuk muur verdwijnen naast de sleutelgaten. Pak een van beide kelken tijdens het naar de sleutel omhoog teleporteren. Om bij het sleutelgat te komen ga je met behulp van de teleportatieportalen langs het touw omhoog. Druk op tijd op de vuurknop zodat je uit de teleportatie in het touw springt. Vandaar spring je in het gat in de muur en omhoog naar het sleutelgat.
Veld 27: The Yellow Brick Road. Geen spreuken.
Het oprapen van de diamant links naast de startpositie laat onmiddellijk pijlen verschijnen. Iedere ronde diamant en kelk laten pijlen afschieten door onzichtbare boogschutters. Je kunt over de gaten in de platformen heenlopen. Bij platformen die geel worden kun je een onzichtbaar touw vinden.
Veld 28: Is it live? Invisibility.
Raap de schatten bovenin niet meteen op. Wanneer de monsters nog niet aanwezig zijn verschijnen ze dan. Zijn ze

wel al aanwezig dan zal per opgeraapte schat een monster aan de wandel gaan. Wees de rat voor! Hij kaapt alle schatten voor je neus weg. Dit veld moet je zoveel mogelijk onzichtbaar doen.
Veld 29: Friend or Foe? Slow.
De bovenste diamant bovenin mag niet opgeraapt worden. Het oprapen van deze diamant heeft fatale gevolgen. Raap zo snel mogelijk de kelk rechts beneden op. De heks kan nu het veld inwandelen en vernietigt alle vijanden voor je. De diamanten boven de teleportatie pijlen zijn in drie sprongen op te rapen.
Veld 30: It's the Pits. Levitate.
Het oprapen van een kelk laat op die plaats een kuil ontstaan met gladde wanden. Zonder Levitate ben je machteloos in een dergelijke kuil.

Het overleven van veld 21 tot en met 30 levert 4 bonus Wizards op.

Veld 31: Ladder Land. Magic Missile.
De kogels achtervolgen je maar het veld bevat voldoende sleutels om de kogels onschadelijk te maken.
Veld 32: Totally Tubular. Teleport.
Je kunt vanuit het touw in de twee schachten tegen de schachtmuur opspringen. Je kaatst terug en grijpt automatisch het touw vast. De pijlen in de teleportatie portalen veranderen.
Veld 33: Shadows & Spectres. Fireball.
Alles in dit veld is te vernietigen.
Veld 34: Madhouse. Feather Fall.
Bij alles wat je opraapt veranderen de pijlen. Dit veld is alleen uit te spelen door voortdurend de teleportatie pijlen te gebruiken. Vergeet niet bij te sturen tijdens een teleportatie of bij het gebruik van de Feather Fall spreuk.
Veld 35: T-time. Levitate.
Je beschikt over voldoende spreuken om het veld uit te spelen. Eén fout is echter voldoende om niet alle schatten te kunnen pakken.
Veld 36: Hot Stuff. Freeze.
Veld 37: Pyro-mid. Freeze.
Het lijkt niet zo maar alle schatten zijn op te rapen. Het doodshoofd boven het touw raak je niet bij het wegspringen naar links vanaf die positie.
Veld 38: Crispy Critters. Fireball.
Met uitzondering van twee trappen en een schuifdeur is dit veld volledig onzichtbaar. Je kunt zien waar platformen ophouden door de monsters goed te observeren. Ze draaien aan het eind van een platform om. De goudstaaf links beneden naast de Wizard verbergt een sleutel. De goudstaaf rechts beneden verbergt het sleutelgat. Ook bovenaan de trappen bevinden zich een sleutel en een sleutelgat. Het vraagteken portaal is verboden gebied. Het demonstratiespel toont Crispy Critters zoals het veld in werkelijkheid uitziet. Het is verstandig dit veld goed te bestuderen voordat je je eraan waagt.
Veld 39: Fire Alarm. Freeze.
Veld 40: Double Cross. Haste.

De Constructie Set

Met de Constructie Set is het mogelijk totaal unieke velden te ontwikkelen. Daarnaast is het mogelijk de bestaande velden te wijzigen. Ben je uitgekeken op Wizard of wil je een vriend een onaangename verrassing bezorgen, dan is dit je kans. In de Verenigde Staten heeft Progressive Peripherals & Software na het verschijnen van Wizard in 1984 een wedstrijd uitgeroepen wie de fraaiste/moeilijkste velden kon vervaardigen. Het resultaat was overweldigend. Duizenden Wizards zonden hun velden in. Progressive Peripherals & Software heeft een keuze uit deze inzendingen gemaakt en in juli 1985 kwam in de Verenigde Staten de Wizard Expansion Set op de markt. De Expansion Set bevat 44 nieuwe velden varierend van aandoenlijk eenvoudig tot nagenoeg onspeelbaar. Bovendien bevat de Expansion Set een geheel nieuwe Construction Set waarin nog veel meer mogelijkheden tot je beschikking staan. De Expansion Set zal in een van de aanvullingen van het Zwaardere Werk besproken worden.

Voordat je aan de gang gaat moet je eerst een geformateerde disk bij de hand hebben. Het is niet mogelijk om vanuit de Constructie Set een disk te formateren. Deze (lege) disk formateer je als volgt:

OPEN15,8,15,"N0:WIZARD DATA DISK,W1":CLOSE15

LET OP: alle reeds aanwezige data of programma files zullen worden gewist en zijn niet meer terug te halen!

Laad vervolgens Wizard met LOAD "AS",8,1. Kies in het hoofdmenu CONSTRUCTION en druk de vuurknop in. De Constructie set wordt nu ingeladen. Het eerste wat het programma vraagt is welk nummer (0-99) het nieuwe veld moet krijgen. Dit is zeer belangrijk. Het nummer is bepalend voor het niveau waarop je speelt en de toegekende punten bij het oprapen van schatten, bonustijd etc..

Veldnummers 0-9 zijn gereserveerd voor BEGINNER, veldnummers 10-19 voor INTERMEDIATE, veldnummers 20-29 voor ADVANCED en velnummers 30-39 voor EXPERT.

Veldnummers 40-99 zijn gereserveerd voor de CUSTOMIZED optie. Wanneer je MYSTERY kiest zal de computer kiezen uit de veldnummers 0-39. Mocht je dus op je eigen data disk MYSTERY willen kunnen spelen zul je in ieder geval velden met veldnummers 0-39 moeten hebben.

Zoals je ziet kunnen maximaal 100 velden (0-99) door het programma gebruikt worden. Na veld 99 zal het programma stoppen.

Vervolgens vraagt het programma of dit een oud of nieuw veld is. Antwoord je O(ud) dan zal het betreffende veld van disk ingeladen worden. Je kunt dit veld verder wijzigen of zelfs opnieuw opzetten. Antwoord je N(ieuw) dan kom je vervolgens terecht in het Constructie menu.

Je kunt kiezen uit de volgende opties:

<F1>: MONSTERS: kiezen en plaatsen van monsters op je veld.

<F3>: SPELLS: bepalen welke spreuken je Wizard gebruiken kan. Ook het aantal spreuken op een veld kun je invoeren.

<F5>: EDIT SCREEN: van de grond af opzetten van een scherm. Het plaatsen van sleutels, platformen, ladders, touwen etc.

<F7>: WIZARD: bepalen van de startpositie van de Wizard.

Vanuit dit menu kun je met <RETURN> naar een submenu waar je de volgende mogelijkheden hebt:
<CTRL> + <S>: saven van een scherm op disk.
<CTRL> + <L>: inladen van een scherm van disk om dit verder te bewerken.
<CTRL> + <X>: terug naar het hoofdmenu van het spel.
<SHIFT> + <CLR/HOME>: uitwissen van alle reeds op het veld geplaatste monsters.
Deze opties zijn ook beschikbaar in het eerste menu.

Een veld moet je van de grond af opbouwen. Kies hiervoor de EDITOR door <F5> in te drukken.
De rand van het scherm verandert van kleur en een nieuw menu verschijnt onder in beeld. De rest van het scherm is zwart. Dit is je werkterrein. Je ziet op dit zwarte vlak een wit kruisvizier (of cursor). Deze cursor geeft aan waar je op het scherm bezig bent. De cursor wordt bestuurd met de joystick. Het indrukken van de vuurknop plaatst het op dat moment gekozen voorwerp (monster, onderdeel platform etc.) op de positie waar de cursor zich bevindt.

Uiterst links op de menu balk zie je bij het opstarten van dit menu een sleutel afgebeeld met het woord KEY ernaast. Op deze plek worden de voorwerpen getoond waaruit je voor je veld kunt kiezen:
<F1> indrukken: volgende voorwerp.
<F3> indrukken: vorige voorwerp.
<SHIFT> + <CLR/HOME> wist alle tot nu toe geplaatste voorwerpen van het scherm.
<CTRL> + <X>: terug naar het hoofd constructie menu.

Je plaatst een voorwerp door de cursor op het scherm te positioneren en de vuurknop in te drukken. Je kunt een foutief geplaatst voorwerp verwijderen door als voorwerp SPACE (spatie) te kiezen en dat op het oude voorwerp te plaatsen. Het is ook mogelijk een voorwerp waarop de cursor zich bevindt te verwijderen met de <DEL> toets.

Wil je een goed functionerend speelveld ontwerpen dan moeten een aantal spelregels in acht genomen worden:
- je mag geen voorwerpen uiterst links of uiterst rechts op het scherm tegen de schermrand aan plaatsen.
- je mag geen voorwerpen langs de bovenrand tegen de schermrand aan plaatsen.
- ieder veld moet minimaal een sleutel en een sleutelgat hebben. Zonder deze is een veld niet te completeren.
- op een veld kunnen maximaal 16 schatten geplaatst worden.
- op een veld mogen maximaal 16 vuurstruiken (fires) geplaatst worden.

Wanneer je het veld opgezet hebt moet de Wizard geplaatst worden. Druk <F7> in en bepaal met behulp van de joystick de startpositie van de Wizard in het veld. Liefst moet de startpositie zich bovenop een platform bevinden. Met een beetje ervaring kun je de startpositie ook in een touw of op een ladder plaatsen. Een startpositie midden in de lucht is uiteraard zinloos. De Wizard zal dan direkt te pletter slaan op de bodem.

Na het indrukken van <F3> kun je invoeren welke spreuken op een veld gebruikt kunnen worden. Het type spreuk (SPELL TYPE) geef je aan door een cijfer van 0-11 in te tikken. Raadpleeg daarvoor onderstaand overzicht (zie ook algemeen gedeelte):

0.	Fireball:	Vuurbal
1.	Magic Missile:	Magisch Projectiel
2.	Disintegrate:	In het niets oplossen
3.	Enchantment:	Betovering
4.	Freeze:	Bevriezen
5.	Invisibility:	Onzichtbaar
6.	Teleport:	Teleportatie
7.	Feather Fall:	Vederlicht vallen
8.	Levitate:	Zweven
9.	Haste:	Haast
10.	Slow:	Langzaam
11.	None:	Het veld kent geen spreuken of schietmogelijkheden

Vervolgens voer je het aantal spreuken (0-9), dat beschikbaar komt na het oprapen van een sleutel voor dit veld in.

Met <F8> roep je een kleurenmenu op. Je kunt met de functie toetsen en <SHIFT> nieuwe kleuren kiezen voor de ladders, de platformen, de touwen en de portalen. De kleuren van de sleutel en het sleutelgat kunnen niet gewijzigd worden.

Tenslotte moet het belangrijkste nog gebeuren: het plaatsen van de monsters en de gevaren. Per veld kunnen maximaal 6 monsters aanwezig zijn.
Ieder monster heeft een zogenaamd monsternummer (0-5). Met <F1> in het Constructie menu roep je het Monster Menu op, nadat je het Monsternummer ingetikt hebt. Je kunt uit 20 typen monsters/gevaren kiezen. Je kunt ook de kleur van het monster/gevaar bepalen (hierover later meer).

Met de joystick positioneer je tenslotte het monster in het veld. Maar zover zijn we nog niet. Druk <F1> in om het Monster Type te bepalen. Tik een getal van 0 tot 20 in, raadpleeg hiervoor onderstaande lijst:

0:	Geen monster (none)
1:	pijl (arrow)
2:	vleermuis (bat)
3:	spook (ghost)
4:	kwaadaardige magier (evil wizard)
5:	heks (witch)
6:	omlaag vallend rotsblok (falling rock)
7:	lift (elevator). Is eigenlijk geen gevaar.
8:	lava
9:	kuil (pit)
10:	valluik (trap door)
11:	verticale schuifdeur (sliding gate)
12:	Lava troll (alleen zijn hand, maar dat is al erg genoeg)
13:	rollende rots (rolling rock)
14:	reuzenrat (giant rat)
15:	schorpioen (scorpion)
16:	slijm (slime)
17:	reuzespin (giant spider)
18:	Schaduw Heer (Shadow Lord)
19:	Dief (Thief, steelt schatten uit het veld)
20:	Kat van de Wizard. (Wizard's cat). Deze kat is ook geen gevaar maar meer een goede geest. Hij eet de reuzenratten op.

Nadat je het type monster/gevaar bepaald hebt biedt het programma je de mogelijkheid de standaard waarden voor kleur (COLOR), sprite soort (SPRITE TYPE) en grootte van beweging (ANIMATION LENGTH) te accepteren voor dit monster of deze waarden te wijzigen.
Met <F3> roep je het Kleur Menu op.

0.	zwart	8.	oranje
1.	wit	9.	bruin
2.	donkerrood	10.	lichtrood
3.	cyaan	11.	donkergrijs
4.	paars	12.	grijs
5.	donkergroen	13.	lichtgroen
6.	donkerblauw	14.	lichtblauw
7.	geel	15.	lichtgrijs

Let op! Hoe donkerder de kleur des te gevaarlijker het monster/gevaar. Kleur 3 (CYAN) houdt in dat het monster/gevaar of NIET beweegt of de Wizard geen kwaad kan doen.

Je kunt ook het uiterlijk van een monster wijzigen. Je kunt dus een bepaald type monster kiezen met bepaalde eigenschappen en vervolgens het monster/gevaar een ander uiterlijk geven.
Voorbeeld: je wilt vallende ratten in je veld hebben. Kies monster type 6 (vallende rotsen). Druk <RETURN> in in plaats van de <SPATIEBALK>. Druk <F5> in voor SPRITE TYPE. Je moet nu een sprite nummer invoeren (0-127). Raadpleeg de sprite lijst voor de gewenste vorm. Het sprite nummer voor een rat is 85. Tik 85 in en druk <RETURN> in. Vervolgens <F8> voor de ANIMATION LENGTH van je vallende rat. Voer 2 in. Druk de vuurknop in om terug te gaan naar het Constructie menu. Je veld is nu voorzien van het zeldzame monster species Rattus Vallendicus.

Sprite Type Lijst

Soort monster	Sprite type	Animatie lengte
1. pijl	101 of 103	0
2. vleermuis	57	3
3. spook	54	0
4. zwarte magier	51	3
5. heks	56	0
6. vallende rots	106	3
7. lift	104	2
8. lava	111	2
9. kuil	94	2
10. valluik	96	3
11. schuifdeur	99	0
12. lava troll	81	2
13. rollende rots	109	2
14. reuzenrat	85	2
15. schorpioen	90	3
16. slijm	76	4
17. reuzenspin	64	3
18. Shadow Lord	47	3
19. dief	60	2
20. kat van de Wizard	87	2
Sprite 21 tot en met 24 kunnen alleen gebruikt worden om een reeds gekozen soort een andere vorm te geven (zie voorbeeld).		
21. hagelstenen	84	0
22. gewicht van 16 ton	115	0
23. vallend brokstuk	50	0
24. vuurbal	118	2

Vallende rotsen en pijlen hoef je niet met behulp van de joystick in het veld te plaatsen. Tijdens het spelen van het veld zal door het programma op willekeurige wijze bepaald worden waar de rotsen of pijlen tevoorschijn zullen komen.
De sprite soorten 21-24 kun je niet vanuit het menu kiezen. Zij zijn uitsluitend bedoeld om de standaard vormen te kunnen wijzigen.

Experimenteren met het sprite type nummer kan zeer vreemde resultaten geven. Probeer het eens.

Wanneer je tevreden bent over je veld kun je het met <CTRL> + <S> op de disk saven. Voor alle zekerheid wordt nu nogmaals naar het veldnummer gevraagd. Voer dit in en druk <RETURN> in. Vervolgens kun je het veld een naam geven van maximaal 20 karakters. Na <RETURN> zal het veld naar disk weggeschreven worden.

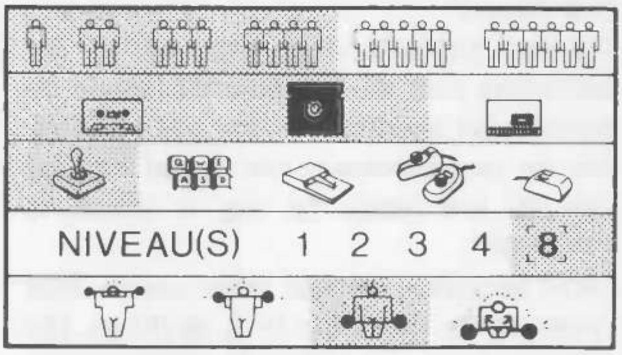
N.B.! Gebruik nooit de originele Wizard disk om je eigen velden op te slaan!

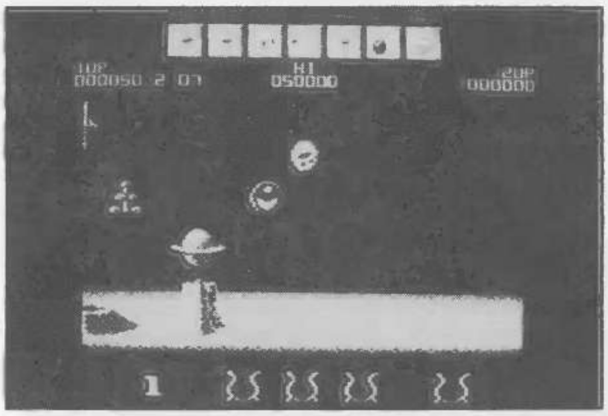
Het is vanuit Wizard niet mogelijk velden van de disk te wissen. Je kunt alleen velden spelen die je op disk gesaved hebt. Vanuit het Constructie Menu teruggaan naar het Wizard hoofdmenu met <CTRL> + <X> wist een op dat moment in het geheugen staand veld geheel.

Om je velden te kunnen spelen ga je met <CTRL> + <X> vanuit het Constructie Menu naar het Wizard hoofdmenu. Kies "PLAY THE GAME" en steek de originele Wizard disk in de drive voordat je de vuurknop indrukt. Kies in het Welcome to Wizard submenu vervolgens een niveau (wanneer je veldnummers van 0-39 hebt) of Customized (wanner je veldnummers hoger dan 39 gebruikt hebt).

WIZBALL

Ocean Software | Sensible Software | HomeSoft Benelux





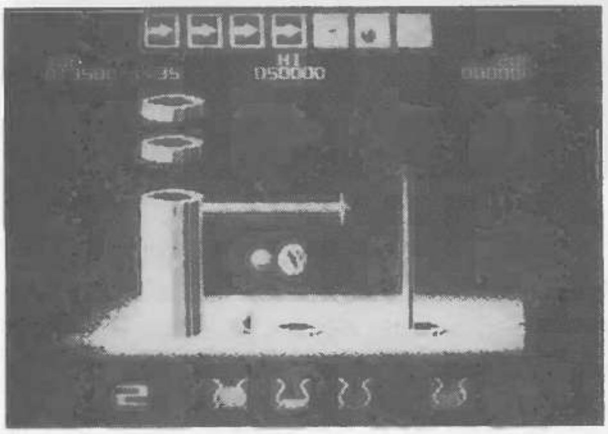
Doel

"Wizball" speelt zich af in een wereld waarin alle kleuren zijn gestolen door een Macht die weinig goeds in de zin heeft. Het hieruit voortvloeiende doel van het spel is om weer wat kleur in het bestaan te brengen.
Dit doet de speler door het besturen van een capsule en door druppels kleurstof te verzamelen op de verschillende niveaus waaruit het spel bestaat.

Beschrijving

Onder de naam "Sensible Software" hebben twee programmeurs, te weten Chris Yates en John Hare, hun krachten gebundeld. Deze samenwerking heeft uiteindelijk geleid tot het ontstaan van het spel "Wizball". Het indelen van dit spel in een categorie is minder eenvoudig dan het op het eerste gezicht lijkt. De eerste indruk die het spel achterlaat bij een oppervlakkige beschouwing is die van een simpel schietspel. Menig uren spelen later zal men die mening echter enigszins hebben herzien. Het neerschieten van buitenaardse tegenstanders vormt weliswaar een zeer belangrijk ingrediënt van "Wizball", doch een zeker strategisch inzicht van de speler(s) is haast net zo belangrijk wanneer men iets verder in het spel wil doordringen. Deze spelelementen maken "Wizball" wat ons betreft tot één van de beste spellen die in 1987 werden uitgegeven. We durven het nog niet tot het beste spel van het jaar uit te roepen, aangezien het jaar nog lang niet om is en de Sinterklaas en Kerstdrukte nog moet komen op het moment dat wij dit schrijven.
Het achtergrondverhaal bij het spel is ook verfrissend te noemen. Een boze tovenaar, Zark genaamd, heeft namelijk alle kleuren gestolen. Van het eens zo trotse "Wizworld" resteren nog slechts grijze, grauwe landschappen. Het is nu de taak van "Wiz" om de saaie landschappen weer in hun oude glorie te herstellen. Hiertoe moet hij de kleuren weer terug stelen van Zark en zijn trawanten.
"Wizworld" bestaat uit acht verschillende niveaus, elk met een eigen duidelijk herkenbaar landschapsbeeld. De landschappen liggen boven elkaar en zijn met elkaar verbonden door middel van kokers en kraters. Aanduidingen voor de richting waarin deze doorgangen leiden zijn, al dan niet gecamoufleerd, in het landschap te herkennen.
"Wiz" verplaatst zich in een bol-vormig voertuig, de "Wizball". Hij heeft echter hulp nodig van zijn kat die zich in zijn eigen bolletje voortbeweegt. Voordat de hulp van

de kat kan worden ingeroepen, zal de tovenaar echter eerst zelf een aantal tegenstanders moeten hebben uitgeschakeld. Dit lijkt op het eerste gezicht een welhaast onmogelijke opgave doordat de besturing van de ''Wizball'' alles behalve eenvoudig is te noemen. De bal stuitert namelijk op en neer. De enige mogelijkheid tot besturing is het laten ronddraaien van de ''Wizball''. Hoe sneller de ''Wizball'' om zijn as draait, des te verder stuitert deze in een bepaalde richting. Gelukkig bestaan er echter manieren om de ''Wizball'' beter bestuurbaar te maken, waarover later meer.



Tot de tanden gewapend in level 2

Nadat ''Wizball'' is geladen, wordt eerst een tweetal lijstjes getoond met eerder behaalde topscores. Korte tijd later verschijnt een menu waaruit men kan kiezen hoeveel spelers aan het spel gaan deelnemen. Dit doet men door de joystick omlaag of omhoog te bewegen en de vuurknop in te drukken. Afhankelijk van het aantal deelnemers, wordt ''Wizball'' op een wat andere manier gespeeld.

Eén speler, het moge zonneklaar zijn, neemt het alleen op tegen alle tegenstanders. Twee spelers kunnen kiezen of ze om en om alleen tegen Zark willen strijden, of dit in teamverband willen doen. Als er sprake is van een team, bedient de ene speler de ''Wizball'', terwijl de andere speler de besturing van de ''Catelite'' (de bol van de kat) over het beeldscherm manoeuvreert.

Drie spelers kunnen uitsluitend spelen als één individuele speler en één team, terwijl vier spelers twee teams moeten vormen. Het spel wordt gestart door de vuurknop in te drukken. Wanneer men als team opereert, zijn er wel twee joysticks nodig om het spel te kunnen spelen.

Onder het menu waaruit men het aantal spelers kiest is de tekst ''press space for wiztips'' te lezen. Drukt men nu inderdaad de <SPATIEBALK> in, dan kan men drie beeldschermen met informatie omtrent het spel oproepen. (Voor ieder beeldscherm moet men de <SPATIEBALK> opnieuw indrukken.)'

Op deze pagina's staat onder andere een verklaring voor de verschillende ikonen die bovenin het speelveld te zien zijn. Ook geven de programmeurs een aantal handige tips om een beetje op weg te komen in ''Wizball''.

Laten we echter het spel maar starten door tweemaal de vuurknop in te drukken. Het eerste, uit drie verschillende grijstinten bestaande, landschap komt dan in beeld. Vrijwel onmiddellijk verschijnt de ''Wizball'' in beeld. Let trouwens eens op de manier waarop dat gebeurt. Het lijkt wel of de ''Wizball'' uit zijn eigen mond naar buiten komt gekropen. De plaats waarop je in het eerste landschap verschijnt wordt overigens geheel willekeurig gekozen door de computer.

Voordat we verder gaan, kun je het spel het beste even pauzeren door de toets <RUN/STOP> in te drukken. We kunnen dan even rustig het beeldscherm bestuderen. In de linker bovenhoek wordt de score voor speler 1 bijgehouden. Naast de score staat het cijfer 2. Dit is het aantal ''Wizballs'' dat nog in reserve is. Met andere woorden men begint het spel met drie levens. Naast het resterende aantal levens staat nog een getal. Aan het begin van het spel is dit 8. Dit getal geeft het aantal tegenstanders aan dat zich nog in het landschap bevindt. In het midden staat de hoogst behaalde score tot nog toe. In de rechter bovenhoek staan weer de aanduidingen voor het aantal resterende tegenstanders en levens, met geheel rechts de behaalde score voor speler twee.

Langs de onderkant van het beeldscherm zie je een knipperend cijfer 1 staan. Dit is de aanduiding voor het niveau waarop de

''Wizball'' zich bevindt. Verder naar rechts zie je vier ouderwetse kookketels staan. Hierin worden de chemicaliën verzameld die nodig zijn voor het inkleuren van de landschappen. Van links naar rechts wordt in de ketels rode, groene en blauwe druppels opgeslagen. Nadat de eerste druppel kleurstof is gevangen wordt in de rechter ketel zichtbaar welke kleur nodig is in het landschap. Meestal is het niet voldoende om één van de kleuren rood, groen of blauw te verzamelen, maar moeten deze in bepaalde verhoudingen worden gemengd. In ieder landschap moeten in totaal drie kleuren worden aangebracht. De gezochte kleur wordt pas in het landschap geplaatst nadat de rechter ketel tot aan de rand toe is gevuld met de gevraagde kleur.
Bovenin beeld zie je zeven verschillende ikonen. Deze stellen extra wapens voor die door ''Wizball'' kunnen worden geactiveerd, zodra ze zijn verkregen. Zover is het echter nog niet......
Hervat nu het spel door nogmaals de <RUN/STOP> toets in te drukken. ''Wizball'' stuitert dan rechtstandig op en neer, totdat je de joystick naar links of naar rechts beweegt. Doe dit uiterst voorzichtig, want het gevaar ligt op de loer. Vrij spoedig zul je de eerste tegenstander te zien krijgen. Hij draait om zijn as en blijft daarbij op dezelfde plaats hangen. Onthoudt de vorm, want het is de belangrijkste bron om aan extra wapens te komen. Schiet hem aan flarden door een druk op de vuurknop. Let hierbij op dat ''Wizball'' alleen kan schieten in de richting waarin hij beweegt, c.q. ronddraait. Nadat de tegenstander is getroffen verandert deze in een soort pompoen. Pas echter wel op dat je niet te wild aan de joystick trekt. Je loopt dan namelijk het, niet denkbeeldige risico, dat de ''Wizball'' in de verkeerde richting stuitert. Indien dit inderdaad gebeurt, en hij kaatst te ver het beeld uit, dan is de ''pompoen'' onherroepelijk verdwenen. Raap de pompoen op door deze aan te raken. Je zult dan zien dat de eerste ikoon gaat knipperen. Dit is het teken dat je de eerste accessoire hebt veroverd. Activeer dit door de joystick snel naar links en rechts te bewegen. Het ikoon stopt dan met knipperen en je kunt de ''Wizball'' enigszins besturen. Direct na het opblazen van de volgende tegenstander en het oprapen van de ''pompoen'' kun je het eerste ikoon opnieuw activeren. Je hebt nu de volledige controle over de ''Wizball''. Op de plaats van de eerste ikoon verschijnt dan een pijl, om aan te geven dat deze optie niet meer kan worden gekozen.
Nadat je het eerste landschap hebt ontdaan van de eerste acht tegenstanders, wordt dit automatisch weer gevuld met nieuwe tegenstanders. Ditmaal echter met een grotere hoeveelheid buitenaardsen die over het beeldscherm bewegen en terugschieten. Om wat meer overlevingskans te hebben in deze strijd op leven en dood, lijkt het ons verstandig om eerst de betekenis van de verschillende ikonen uit te leggen. Hierbij dient te worden opgemerkt dat sommige ikonen tweemaal kunnen worden geactiveerd.

1



Thrust: De ''Wizball'' kan naar links en naar rechts worden bestuurd.

1a



Anti-grav: De ''Wizball'' kan nu volledig worden bestuurd.

2



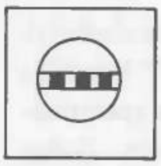
Beam: De ''Wizball'' wordt uitgerust met een krachtig laserwapen.

2a



Double: De ''Wizball'' en de ''Catelite'' worden uitgerust met wapens die naar twee kanten tegelijk kunnen schieten.

3



Catelite: Betrekt de ''Catelite'' in het spel.

4



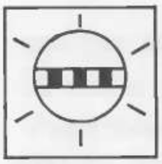
Blazers: Zowel ''Wizball'' als ''Catelite'' worden met uitermate krachtige straal wapens uitgerust.

5



Wizz spray: De ''Wizball'' krijgt de beschikking over een machtig wapen dat naar alle kanten kan schieten.

5a



Cat spray: Wanneer dit ikoon wordt geactiveerd, wordt de ''Catelite'' met een dergelijk wapen uitgerust.

N.B. Het is niet mogelijk om de ''Wizball'' en de ''Catelite'' tegelijkertijd met dit wapen uit te rusten.

6



Smart bomb: Doodt alle tegenstanders die in beeld aanwezig zijn in één klap.

7

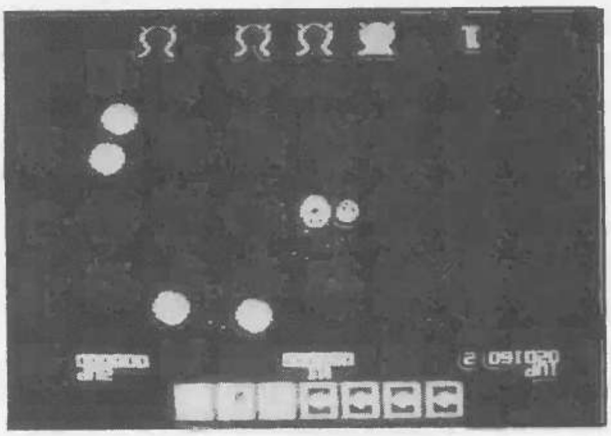


Shields: Bieden gedurende beperkte tijd totale bescherming aan ''Wizball'' en de ''Catelite''.
De schilden zijn actief zolang de pijl in dit ikoon zichtbaar is.

(N.B. 1: De ikonen 1, 2 en 5 hebben dus een dubbele functie.)
(N.B. 2: Nadat een ikoon is geactiveerd, telt dit nog wel mee voor het oprapen van pompoenen. Heeft men bijvoorbeeld de kat geactiveerd en men wil vervolgens de schilden activeren, dan zal men opnieuw zeven pompoenen moeten verzamelen.)

Na dit overzicht van de verschillende ikonen, nemen we de draad van het spel weer op.
De buitenaardse tegenstanders zijn dodelijk voor de ''Wizball''. De ''Catelite'' beschikt daarentegen, zoals dat bij katten gebruikelijk schijnt te zijn, over negen levens. Zodra de ''Catelite'' een licht-paarse gloed krijgt is zijn einde nabij. (Let trouwens eens op het gegil van het arme beestje wanneer het bijna zijn laatste adem uitblaast.)
Behalve de buitenaardse monsters worden de landschappen ook bevolkt door felgekleurde rode, groene en blauwe ballen. Deze laten een druppel kleurstof los wanneer ze zijn getroffen. Die druppels kunnen uitsluitend worden opgevangen door de ''Catelite''. Het is bij het opvangen van de druppels overigens wel even opletten geblazen. Niet alle druppels hebben namelijk de verwachte kleur. Druppels van een afwijkende kleur hebben een bepaalde invloed wanneer de ''Catelite'' deze opvangt. Deze uitwerking is:

Paars:	De ''Catelite'' wordt krankzinnig en is niet meer te besturen. Hij vliegt gillend in het rond totdat hij overlijdt.
Grijs:	De ''Catelite'' krijgt 128 levens.
Wit:	Een extra ''Wizball''
Zwart:	Het beeld wordt zwart. Alleen de tegenstanders zijn nog te zien. Een botsing van ''Wizball'' met een onderdeel van het landschap veroorzaakt een korte lichtflits. Het licht gaat weer aan als het landschap waar de tovenaar zich bevindt van tegenstanders is ontdaan.
Licht-blauw:	Veroorzaakt de komst van een aantal patrouille voertuigen die hun uiterste best doen de tovenaar om zeep te helpen.



Ongeveer halverwege het bonusveld

Iets dat we nog niet hebben uitgelegd is de manier waarop de ''Catelite'' kan worden bestuurd. Welnu; wanneer het spel door een team van twee spelers wordt gespeeld, bestuurt de ene speler de ''Catelite'' en de andere speler neemt ''Wizball voor zijn rekening. Elke speler heeft hiervoor uiteraard zijn eigen joystick.

Wanneer één speler zowel ''Wizball'' als de ''Catelite'' bestuurt gelden de volgende regels. Nadat de ''Catelite'' is geactiveerd, komt deze het beeld binnen vliegen. Het dier vliegt gehoorzaam achter de tovenaar aan. Houdt je echter de vuurknop ingedrukt, dan blijft de tovenaar bewegingloos in de lucht hangen en kan de ''Catelite'' worden bestuurd. Zodra je de vuurknop loslaat, vliegt de kat weer terug naar de tovenaar. Het vereist enige oefening om het overschakelen van de besturing onder de knie te krijgen, maar dit levert gelukkig geen onoverkomelijke problemen op.

Nadat de tovenaar gedood is, is hij alle geactiveerde wapensystemen kwijt. Alleen de permanente wapens blijven behouden. Hoe je aan een permanent wapen kunt komen, lees je verderop in het stukje over de bonusronden.

Behalve de toets <RUN/STOP> (voor het pauzeren van het spel) hebben een aantal andere toetsen ook een functie. Het zijn achtereenvolgens:

<↑> Geluidsniveau dat gepaard gaat met het afvuren van het geschut verhogen.

<=> Geluidsniveau van het schieten verlagen.

<Q> (Terwijl het spel is gepauzeerd) beëindigt het spel en keert terug naar de titelpagina.

Zodra de speler voldoende kleurstof heeft verzameld voor het inkleuren van één van de drie kleuren van een landschap, volgt automatisch een bonusronde. Tijdens deze ronde vliegen de ''Wizball'' en de ''Catelite'' (indien deze nog in leven is tenminste) door de ruimte. Hier worden zij belaagd door talrijke tegenstanders die moeten worden neergeschoten. Ook moet een aantal meteorietengordels worden doorkruist. Tijdens deze bonusronde kan men ook pompoenen verzamelen voor het verkrijgen van extra wapen uitrusting. Bovendien kunnen ikonen worden geactiveerd. De bonusronde bestaat uit een stormvloed van 255 tegenstanders. Tijdens deze bonusronde kan men twee extra ''Wizballs'' verdienen.

Indien je tijdens de bonusronde wordt getroffen, is deze ronde afgelopen. Je verliest echter geen leven door dit ongelukje. De tovenaar stalt zijn voertuig naast de parkeermeter in zijn laboratorium. (Bij dit fragment van het spel moeten wij helaas van onze ernstige verontrusting blijk geven. Zoals hier duidelijk te zien is, werpt de tovenaar geen muntstuk in de meter. Gezien de makkelijke beïnvloeding van de tere kinderziel zijn wij bang dat dit slechte voorbeeld een nadelige invloed zal uitoefenen op het gedrag van de toekomstige automobilisten. Wij hebben tegen de gevaarlijke tendens die op dit punt van het spel uitgaat met kracht geprotesteerd bij de makers van het spel.)

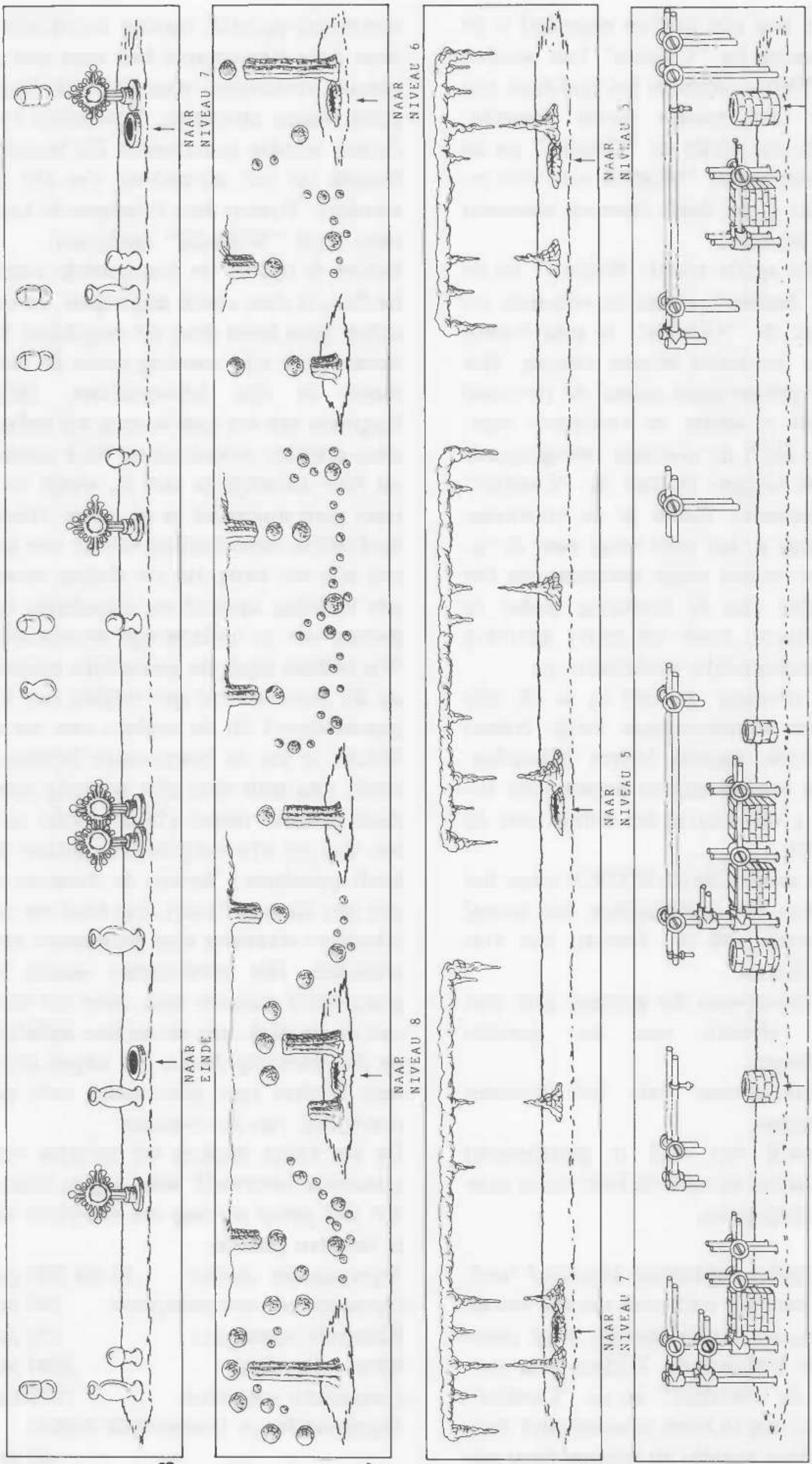
Mocht de kat de bonusronde hebben overleefd, dan stalt deze zijn voertuig naast de eigen parkeer meter. (Weer zonder te betalen, dus wij zijn bang dat ons protest weinig heeft geholpen.) Terwijl de tovenaar in de pot met kleurstof roert, kan men een wapen selecteren waarover men permanent kan beschikken. Het permanente wapen wordt geactiveerd wanneer men, door het bewegen van de joystick, een ikoon laat oplichten en op de vuurknop drukt. Dit wapen blijft het hele verdere spel geactiveerd, ook na het overlijden van de tovenaar.

De kat krijgt dankzij het drinken van een schoteltje tovermelk weer negen levens.

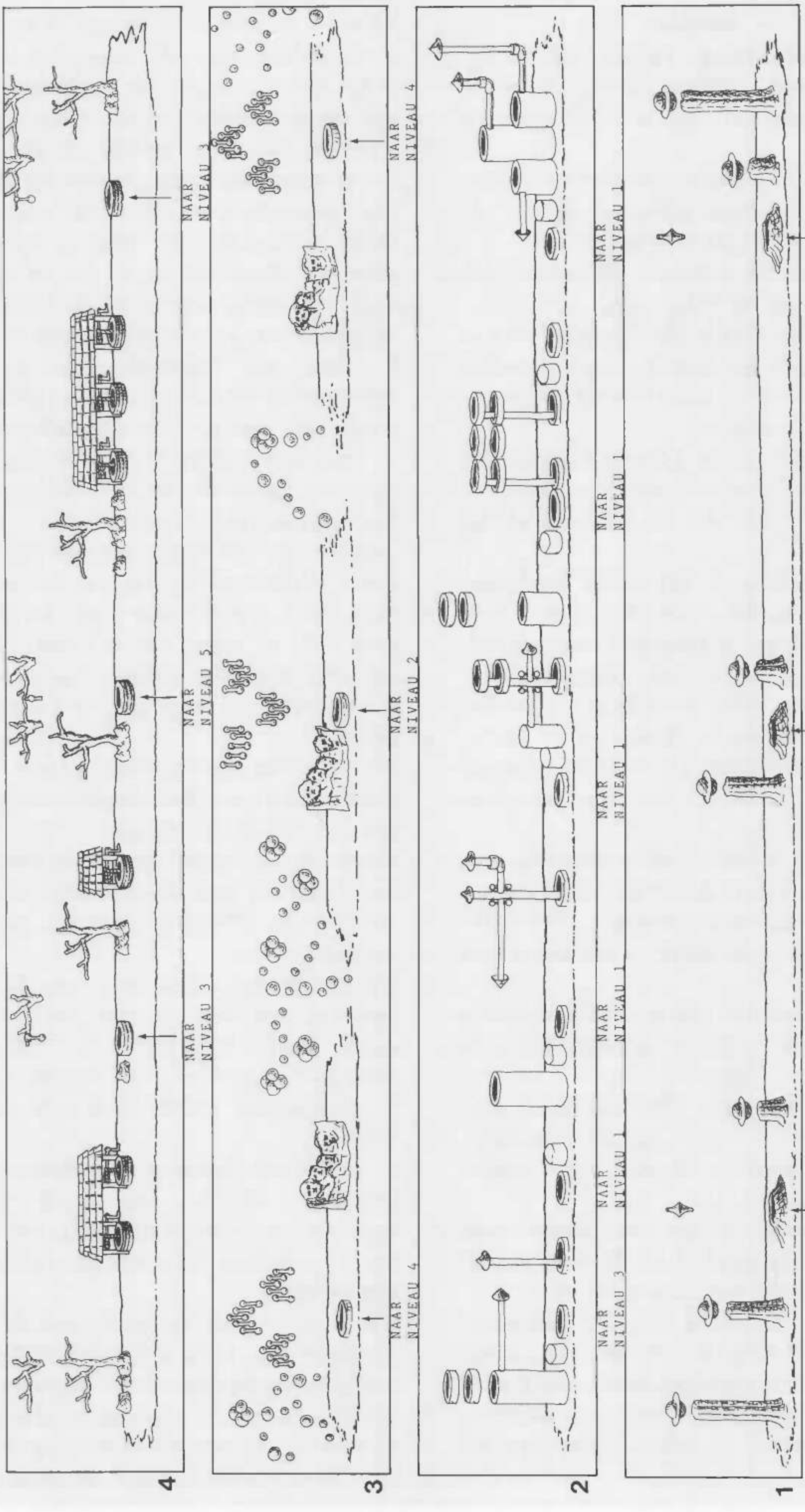
Tot slot geven we nog een overzicht van de te behalen punten.

Tegenstander doden:	10 tot 500 punten
Oprapen van een pompoen:	100 punten
Kleurstof opvangen:	150 punten
Kleur voltooien:	2000 punten
Landschap voltooien:	7500 punten
Tegenstander in bonusronde doden:	40 punten

Voor elke 100.000 punten die men scoort, krijgt men een extra ''Wizball''.


NAAR NIVEAU 7
NAAR EINDE
NAAR NIVEAU 6
NAAR NIVEAU 8
NAAR NIVEAU 5
NAAR NIVEAU 5
NAAR NIVEAU 7
NAAR NIVEAU 6
NAAR NIVEAU 4
NAAR NIVEAU 6
NAAR NIVEAU 4

8 7 6 5


4
NAAR NIVEAU 3
NAAR NIVEAU 5
NAAR NIVEAU 3
3
NAAR NIVEAU 4
NAAR NIVEAU 2
NAAR NIVEAU 4
2
NAAR NIVEAU 1
NAAR NIVEAU 1
NAAR NIVEAU 1
NAAR NIVEAU 1
NAAR NIVEAU 1
NAAR NIVEAU 3
1
NAAR NIVEAU 2
NAAR NIVEAU 2
NAAR NIVEAU 2

Speeltips

Begin het spel rustig. Paniek leidt tot het onbestuurbaar heen en weer stuiteren van de ''Wizball'' en heeft een voortijdig einde tot gevolg.
Activeer aan het begin van het spel het eerste ikoon twee maal achtereen. Je kunt de ''Wizball'' dan nauwkeurig besturen.
Raap daarna de volgende vijf pompoenen op en selecteer de ''Wiz spray''.
Pas hierna activeer je de ''Catelite''. Verzamel vervolgens net zoveel pompoenen totdat je de ''Cat spray'' kunt activeren. Dit is een zeer machtig wapen.
Ongeveer elke achtste á tiende tegenstander die je doodt, levert een pompoen op. Kleurencapsules tellen daarbij niet mee als tegenstander.
Blijf net zolang in het eerste landschap rondvliegen totdat je de ''Cat spray'' hebt geïnstalleerd. Dit is essentieel voor het voltooien van de bonusronde. Wanneer je bereidt bent wat meer risico te nemen, is het raadzaam om ook de ''Beam'' en de ''Double'' te bemachtigen. De overlevingskansen tijdens de bonusronde wordt daardoor aanzienlijk verhoogd.
Zodra je de ''Catelite'' hebt bewapend met de ''spray'' kun je de kat het beste gebruiken als aanvalswapen. Houdt de ''Wizball'' buiten schot en ga als een wilde tekeer met de ''Catelite''.
Een ander voordeel van deze handelwijze is het feit dat de ''Catelite'' aanmerkelijk sneller is dan de ''Wizball''.
Mocht je een grijze druppel zien vallen, probeer deze dan te vangen met de ''Catelite''. Met 128 levens is de kat bijna onverwoestbaar.
Voor het vangen van een witte druppel mag je het uiterste risico nemen. Wanneer je hem vangt, levert dit een extra leven op.
Wanneer er nog maar een paar tegenstanders in het landschap aanwezig zijn, is het mogelijk dat je deze niet onmiddellijk kunt vinden. Vlieg dan een paar maal heen en weer totdat je ze hebt opgespoord en gedood.
Wanneer je goed bent bewapend en gereed bent om naar een ander landschap te gaan, raden we aan om op het landschap dat je gaat verlaten één of twee tegenstanders te laten leven. Mocht je namelijk per ongeluk in het volgende landschap een zwarte druppel opvangen, dan zoek je de weg terug naar het vorige landschap. Hier hoef je dan alleen deze ene tegenstander te doden om de straatverlichting weer in te schakelen.
Het is natuurlijk mogelijk om vast te beginnen met het verzamelen van de rode kleurstof op het eerste landschap voordat je voldoende wapens hebt geïnstalleerd voor de bonusronde. Zorg er dan wel voor dat je net niet voldoende druppels opvangt voor het voltooien van de kleur.
Wanneer de ''Wizball'' zich vlak bij de bodem bevindt, kan hij niet worden geraakt. Daar staat dan wel tegenover dat hij niet naar links of rechts kan schieten. Let dus goed op, want het gebeurt sporadisch dat een tegenstander langs de grond komt aangevlogen.
We zijn er van overtuigd dat we met de volgende tip een heleboel kattenliefhebbers tegen de haren in strijken. Het zij zo. Onthoudt dat katten gemist kunnen worden. Offer het beest daarom genadeloos op wanneer de ''Wizball'' geraakt dreigt te worden.
Als permanent wapen kan men de eerste twee keer dat men een stuk van het landschap heeft ingekleurd het beste de ''Thrust'' en de ''Antigrav'' kiezen. Als derde permanente wapen kiest men dan de ''Spray''.
Er zijn steeds slechts drie landschappen te bereiken. Landschap vier wordt bijvoorbeeld pas toegankelijk nadat alle drie benodigde kleuren in het eerste landschap zijn aangebracht.
Het is echter niet verstandig om de landschappen in de juiste volgorde in te kleuren. Op de landschappen met een hoger nummer wordt het namelijk steeds moeilijker om de kleurstoffen te bemachtigen. Zorg er daarom voor dat je landschap 1 pas voltooid na-

dat nummer 2 en 3 zijn ingekleurd.

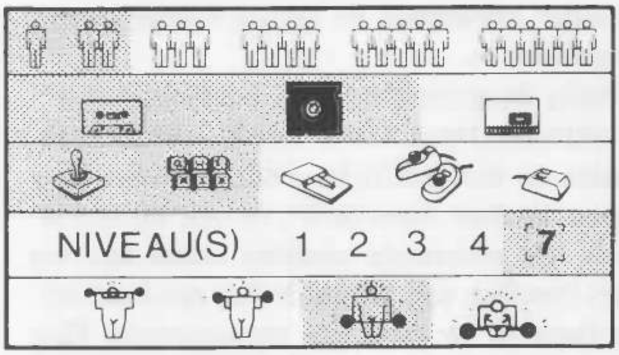
Iets wat in het begin van het spel even wennen is, is het feit dat de landschappen boven elkaar geplaatst zijn. Je bereikt een hoger gelegen landschap echter door een naar beneden voerende tunnel door te gaan. Een lager gelegen landschap bereik je via een tunnel die je naar boven leidt.

Het is niet strikt noodzakelijk om de kleuren in de juiste verhoudingen te mengen. Je kunt ook gewoon zoveel mogelijk van elke kleur verzamelen. Het spel wordt hier echter nog gevaarlijker door, omdat je meer risico loopt te worden gedood door een tegenstander.

WONDER BOY

Activision

Home Software Benelux





Doel

In het spel Wonder Boy moet de speler een kleuter helpen bij het redden van zijn vriendinnetje. Het meisje is namelijk gevangen genomen door een gemene koning. De koning leeft in en afgelegen koninkrijk, dus Wonder Boy heeft een hele tocht voor de boeg.

Beschrijving

Wonder Boy is een spel dat oorspronkelijk door Sega werd ontwikkeld voor de speelhallen. Het was een redelijk succesvol spel, hetgeen waarschijnlijk te danken was (en is) aan het tamelijk vreedzame karakter ervan. Een kleine jongen wandelt door een uitgebreid landschap in een poging zijn vriendinnetje te redden. Het land behoort toe aan een machtige koning, die geen middel onbeproefd zal laten om te voorkomen dat Wonder Boy zijn doel bereikt. Onderweg zal Wonder Boy vele gevaren moeten trotseren, in de vorm van dodelijke wespen, slangen, spinnen, rollende rotsblokken en nog veel meer.

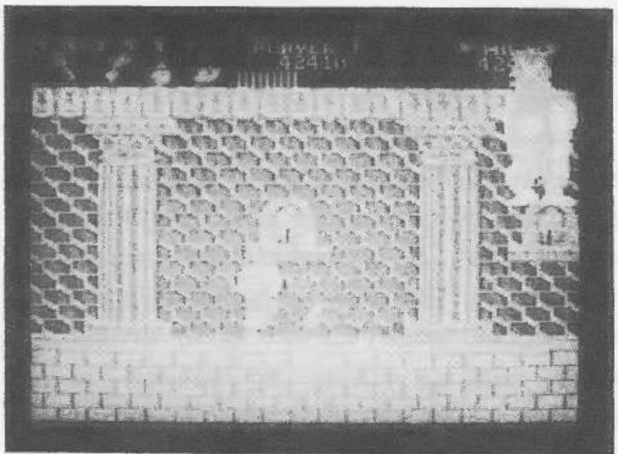
Aan het begin van de lange tocht is Wonder Boy ongewapend. Het enige wapen dat hij onderweg kan vinden is een bijl. Hiermee kan hij tegenstanders uitschakelen. Indien Wonder Boy echter wordt geraakt door een monster, verliest hij één van zijn levens. Hij is dan helaas ook de bijl kwijt, zodat hij een nieuw exemplaar zal moeten vinden.

Het eerste dat opvalt nadat "Wonder Boy" is geladen, zijn de matige graphics. Ook het muziekje en de geluidseffecten zijn zenuwslopend. Het deuntje is gelukkig uit te zetten door toets <F5> in te drukken. Mocht je het na verloop van tijd toch wat te stil vinden, dan kun je de muziek weer aanzetten door nogmaals op toets <F5> te drukken.

Ondanks de matige graphics en het vreselijke geluid is Wonder Boy toch het moeite van het spelen waard. Het heeft een vreemde verslavende werking. Soms krijgt de frustratie daarentegen de overhand, vooral wanneer men op een kritiek punt een leven (en dus de bijl) verliest. Er zijn namelijk plaatsen in het spel waar het practisch onmogelijk is om verder te komen zonder het gebruik van een bijl.

Het complete koninkrijk strekt zich uit over zeven landen. Elk land beslaat vier gebieden, die op hun beurt weer zijn onderverdeeld in vier zônes. Het voordeel van deze zônes is dat men, na het verliezen van een leven, niet steeds weer opnieuw hoeft te be-

ginnen. Men start dan weer aan het begin van de laatste zône die men had bereikt. Dit gaat uiteraard niet op wanneer het laatste leven wordt verspeeld.
De landen verschillen onderling niet veel van elkaar. Het is in wezen niets anders dan het aanbrengen van een oplopende moeilijkheidsgraad door te zorgen voor steeds meer gevaren. Aan het einde van elk land moet je een bittere strijd leveren tegen een reus. Deze moet herhaaldelijk met een bijl tegen het hoofd worden geraakt voordat hij bezwijkt. Tijdens deze strijd op ,leven en dood moet je bovendien ook nog eens rekening houden met de vuurballen die de reus op je afvuurt. Het is fataal wanneer je door zo'n bal wordt geraakt.
Een bijkomende probleem wordt veroorzaakt door de tijdlimiet die de speler heeft om een volgende zône te bereiken.



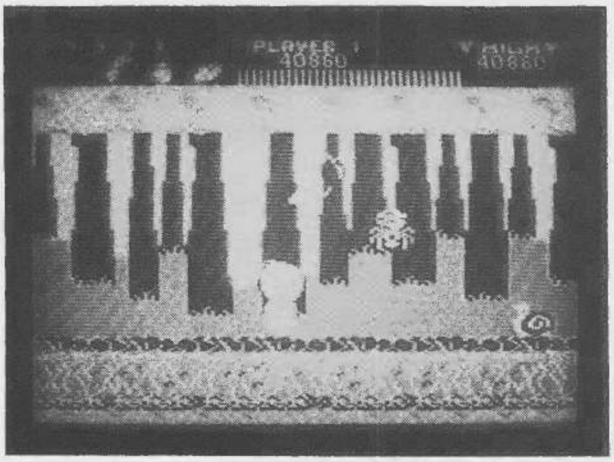
De reus is verslagen

Laten we het spel eerst eens starten. Wanneer je het spel alleen wilt spelen, druk je op toets <F1>. Als twee personen aan het spel willen deelnemen, moet men toets <F3> aanslaan.
Hierna verschijnt de startpositie van Wonder Boy in beeld. De nodige informatie omtrent de status van Wonder Boy kun je langs de bovenrand van het scherm aflezen. Om dit rustig te doen, raden we je aan het spel eerst te pauzeren door toets <F7> aan te slaan. Wanneer je weer verder wilt spelen, druk je wederom op toets <F7>.
De informatie die langs de bovenrand wordt gegeven, bestaat om te beginnen uit het aantal levens dat Wonder Boy nog heeft. Dit aantal wordt weergegeven door middel van gele appeltjes. Daaronder zie je een leeg vierkantje. Nadat je de bijl hebt gevonden, wordt deze hier afgebeeld.
Naast het vakje staan drie symbooltjes. Deze geven het land aan waarin Wonder Boy zich bevindt. Nadat de eerste drie landen door zijn getrokken, schuiven de afbeeldingen naar links op om plaats te maken voor het nieuwe symbooltje. Midden boven wordt de score bijgehouden, terwijl in de rechter bovenhoek de hoogst behaald score zichtbaar is.
Onder de scoreteller is de ''vitaliteits meter'' zichtbaar. Deze wordt steeds korter, naarmate de tijd verstrijkt. Zodra Wonder Boy geen vitaliteit meer heeft, verliest hij een leven. De resterende vitaliteit wordt aan bij het bereiken van het einde van een land uitgekeerd in de vorm van bonuspunten. Hoe sneller je dus het doel bereikt, des te meer punten verdien je. Door het oprapen van bepaalde soorten voedsel kan de ''vitaliteits meter'' weer worden opgevoerd. Bovendien levert het oprapen van voedsel extra punten op.
Wonder Boy verdient een extra leven voor elke 30.000 punten die je weet te verzamelen.
In de verschillende landschappen kom je op gezette tijden grote eieren tegen. Wanneer je hier tegenaan loopt, barsten ze open. In verreweg de meeste gevallen zal blijken dat een ei een nuttig voorwerp bevat. Wanneer je nog geen bijl hebt, of wanneer je deze kwijt bent geraakt, bevat een ei meestal een bijl. Indien je reeds een bijl in je handen hebt, wordt uit het ei meestal een skate-board geboren. Het kan echter ook gebeuren dat een ei een beschermengeltje bevat. De engel blijft dan enige tijd boven het hoofd van Wonder Boy zweven, met als gevolg dat hij onkwetsbaar is geworden.
Ook is het mogelijk dat de dood uit het ei komt. Dit heeft dan het vervelende gevolg dat de vitaliteitsmeter zeer snel korter wordt.
Wij zouden in alle opwinding toch bijna vergeten te vertellen hoe Wonder Boy bestuurd kan worden. Laten we deze omissie maar meteen goedmaken. Je kunt de kleine

rakker naar links en naar rechts laten lopen door de joystick in de gewenste richting te bewegen. Springen doe je niet door de vuurknop in te drukken, doch door de joystick naar boven te duwen. Dit lijkt makkelijk, maar het valt in de praktijk danig tegen. Vooral in die situaties waarin de geringste aarzeling fatale gevolgen heeft. De vuurknop wordt echter wel gebruikt om bijlen te gooien. Een tweede functie van de vuurknop is het harder laten rennen en het hoger laten springen van Wonder Boy. Je moet de vuurknop dan ingedrukt houden terwijl je de joystick beweegt.

Volledigheidshalve geven we hier ook de toetsen die gebruikt dienen te worden wanneer je niet over een joystick beschikt. Het zijn:

<Z>	naar links
<X>	naar rechts
<=>	springen
<SPATIEBALK>	sneller rennen/hoger springen/bijl gooien



In het bos met een beschermengel

Speeltips

Soms zijn de gevaren lastig te onderscheiden tegen de achtergrond. Bovendien verschijnen ze meestal pas wanneer Wonder Boy ze tot op enige afstand genaderd is. Dit geld vooral voor slangen. Ren dus niet als een kip zonder kop door het veld, tenzij je over stalen zenuwen en een bliksemsnel reactievermogen beschikken.

Elk land bestaat steeds uit dezelfde vier provincies, te weten een bos, een reeks eilanden met wolkenlucht, een soort ijspaleis en een futuristisch landschap.

Het is meestal belangrijk om de juiste afstand te springen. Dat wil zeggen een korte sprong of een lange spring, al naargelang de situatie dat vereist.

Ook zul je op sommige plaatsen moeten rennen.

Het skate-board heeft tot gevolg dat men sneller kan bewegen door het landschap. Het nadeel is echter dat het wat lastiger te besturen is dan Wonder Boy zelf. Dit komt omdat het skateboard niet stal kan blijven staan. Het skate-board kent echter ook een levensgroot voordeel. In de meeste situaties doet het dienst als een soort extra leven. Wanneer Wonder Boy op het skate-board staat wanneer hij door een vijand wordt geraakt, verliest hij het vervoermiddel, doch geen leven.

Sommige platformen zullen beginnen te zinken zodra je erop staat. Het is dan zaak deze weer te verlaten voordat ze de onderkant van het beeldscherm hebben bereikt. Dit op straffe van het verlies van een leven.

Stijgend platformen kunnen minder kwaad. Het is mogelijk om hierop te blijven staan, ook wanneer deze het beeldscherm aan de bovenkant verlaten. Wonder Boy zal weliswaar omlaag storten, doch vlak voordat hij te pletter valt is het nieuwe platform verschenen. Hierop landt hij veilig.

De uitwerking van de paddestoel die soms uit het ei komt, hebben wij tot nog toe ook nog niet achterhaald. Ogenschijnlijk heeft het oprapen van deze paddestoel geen enkel effect op het spel.

Het komt regelmatig voor dat rechts van een ei dat je wilt openbreken een vijand ligt, staat of kruipt. Wanneer je geen bijl hebt, moet je op deze situatie alert zijn. Loop je namelijk zomaar tegen het ei aan, dan loop je de kans dat de bijl net iets te ver doorvliegt. Hij is dan onbereikbaar geworden omdat de vijand op dezelfde plek ligt als de bijl. Het is daarom beter in dergelijke gevallen eerste over het ei heen te springen en je vervolgens om te draaien. Je loopt dan geen enkel risico om het voorwerp te verspelen.

Wat verderop in het spel zul je twee soorten kikkers tegenkomen. Het is even opletten geblazen wanneer je een groene kikker ziet. Deze springt op een gegeven moment in de richting van Wonder Boy. De kikker moet tijdens de sprong met een bijl geraakt worden om hem uit te schakelen. In het geval dat je geen bijl hebt, is de beste methode om het er zonder kleerscheuren vanaf te brengen om naar de kikker toe te rennen terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt. Je zult zien dat de kikker dan keurig over Wonder Boy heenspringt.

De anders gekleurde kikkers blijven zitten. Er zijn echter twee treffers met een bijl nodig om ze te doden.

Pas in het ''ijspaleis'' goed op. Op sommige plaatsen hangen aan het plafond ijspegels. Deze hebben de hinderlijke gewoonte om naar beneden te vallen wanneer Wonder Boy er onderdoor loopt. Loop dus in de richting van de pegels en schuiffel dan voetje voor voetje naar voren totdat de ijspegel is gevallen.

Een ander gevaar in het ijspaleis wordt gevormd door de gladheid van de vloeren. Het is ons regelmatig overkomen, dat we van een platform afgleden voordat we naar het volgende konden springen. Pas daarom de snelheid aan.

De reus die aan het einde van ieder land de doorgang versperd moet meerdere malen met een bijl tegen het hoofd worden geraakt voordat hij zich gewonnen geeft.

De beste tactiek die je hier kunt volgen is deze:

Wees om te beginnen op je hoede voor de vuurballen die de reus uitspuugt. Ten tweede moet je ervoor zorgen dat je de reus niet aanraakt. De reus volgt gelukkig een vast patroon dat je snel zult doorgronden. (Mocht je overigens geen bijl meer hebben bij het betreden van de kamer waarin de reus de wacht houdt, geen nood. Aan:het begin van de kamer ligt altijd een bijl te wachten. Bovendien hangt er een witte buidel. Wanneer je deze pakt, wordt de vitaliteitsmeter op de maximale stand gezet.)
Zodra je de kamer binnenkomt pak je indien noodzakelijk eerst de bijl. Spring dan hoog op en gooi zoveel mogelijk bijlen naar het hoofd van de geweldenaar. Treffers zijn te herkennen aan het verkleurende hoofd van de kolos. Zodra hij in de richting van Wonder Boy komt lopen, moet deze bij de linker pilaar wachten. Hij kan dan niet door de reus worden aangeraakt. De vuurbal die de reus uitspuugt vliegt ook over Wonder Boy heen. Onmiddellijk na het passeren van de vuurbal doe je één à twee stappen naar voren. Spring dan weer recht omhoog en bestook de reus met een nieuwe lading bijlen. De krachtpatser komt weer naar links toe lopen. Loop voor hem uit naar de pilaar. Zorg er echter voor dat er niet te veel afstand ontstaat tussen Wonder Boy en de reus, want anders raakt de vuurbal de kleine deugniet. Wacht dan weer bij de pilaar totdat de vuurbal over het hoofd van Wonder Boy is gevlogen. Herhaal deze manoeuvres totdat de reus zijn hoofd verliest. Loop rechts het beeld uit om het volgende land te bereiken.

Voor de mensen die graag een ongelimiteerd aantal levens willen hebben bij het spelen van dit spel, hebben wij de volgende listing opgenomen. Deze werkt alleen bij de cassette versie van het spel. Nadat de listing is ingetikt, kun je deze eventueel saven voor later gebruik. Tik vervolgens "RUN" in en druk op <RETURN>. Op het beeldscherm verschijnt dan de mededeling dat de <PLAY> toets van de cassetterecorder moet worden ingedrukt. Doe dit, en het spel wordt automatisch geladen.

```
10 FOR I=512 TO 562:READA:PO-
KEI,A:C=C+A:NEXTI:IFC=5325 THEN
20 PRINT"FOUT IN REGELS 30-50"
30
DATA169,44,141,116,10,76,0,1,169,40,141,40,
3,169,2,141,
41,3,198,157,169,0,162
40
DATA1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,25
5,14,217,2,76,81,
3,169,49,141,159,2
50 DATA169,234,141,160,2,96
```

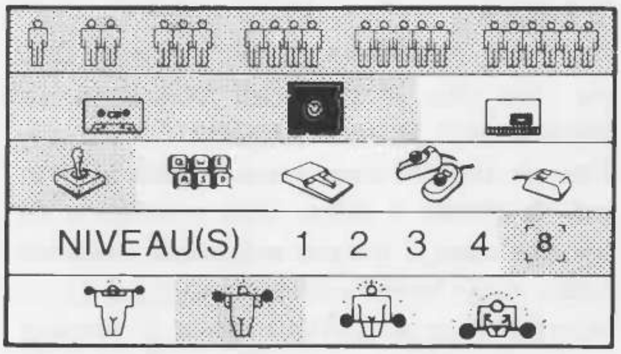
Mensen die een zogenaamde "reset schakelaar" hebben, hoeven minder moeite te doen voor hetzelfde resultaat. Laadt het programma op de normale manier en reset dan de computer. Tik hierna in:
"POKE 2676,234" en <RETURN>
"POKE 2677,234" en <RETURN>
"POKE 2678,234" en <RETURN>

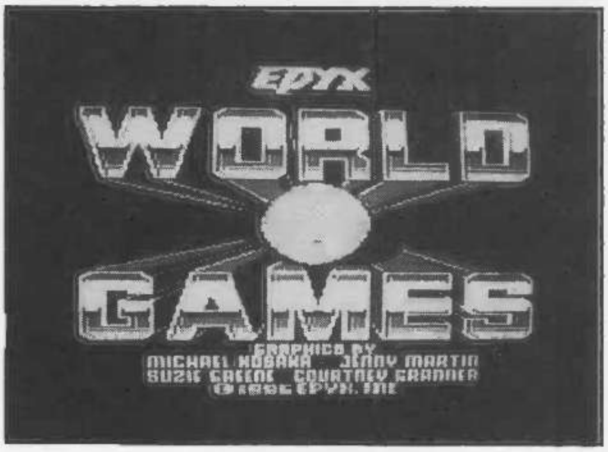
Start het spel hierna door "SYS2112" in te tikken, gevolgd door <RETURN>.

WORLD GAMES

W

Epyx | Ariolasoft





Doel

In World Games moet je proberen zoveel mogelijk gouden medailles te behalen terwijl je topsport op het allerhoogste niveau bedrijft.

Beschrijving

World Games is al weer het vierde spel uit de inmiddels overbekende reeks sportspellen van Epyx. Dit keer strijden de deelnemers echter niet om Olympische medailles. De uit te voeren disciplines vormen een bloemlezing uit verschillende min of meer typisch nationale sporten.
De verschillende sporten worden in diverse landen, over de gehele wereld verspreid, gespeeld. Voordat het evenement begint wordt desgewenst eerst een korte beschrijving van de herkomst van de sport gegeven.

Wij hebben ons bij de beschrijving van dit spel moeten beperken tot de disketteversie. Doordat het programma uit meerdere delen bestaat zal de cassetteversie van het spel op een paar details afwijken. Zo is het bij de disketteversie mogelijk om een wedstrijd te houden in een aantal onderdelen. Dit kan bij de cassetteversie niet. Ook is het bij de cassetteversie niet mogelijk om de wereldrecords te saven.

Nadat *World Games* is geladen zie je het inmiddels waarschijnlijk overbekende menu in beeld verschijnen.
Gewoontegetrouw kun je voor de diverse takken van sport oefenen, of de strijd aangaan tegen andere spelers.
Maximaal kunnen acht spelers het tegen elkaar opnemen.
Twee opties uit het hoofdmenu verdienen nog een korte toelichting. Ten eerste is dit de keuzemogelijkheid voor het aantal te gebruiken joysticks. Wanneer je het pijltje naar de optie *Number of joysticks* beweegt, kun je door het indrukken van de vuurknop aangeven of je met één of twee joysticks speelt. Dit is van belang voor de onderdelen *Jog rolling* en *Sumo wrestling.* Wanneer je namelijk invult dat het spel met twee joysticks wordt gespeeld, komen twee spelers op deze beide onderdelen in een directe confrontatie tegenover elkaar te staan. Speel je met één joystick, dan moeten de spelers ieder op hun beurt tegen de computer bewijzen wat ze waard zijn.
De tweede optie waar we op willen wijzen is (alleen bij de disketteversie) de mogelijkheid om de inleidende verhaaltjes voor de verschillende sporten te onderdrukken. Wanneer je achter de vraag *Include travelogue?* nee invoert, sla je dit onderdeel van het pro-

gramma over. Als je het spel al eens gespeeld hebt, is het minder interessant om deze korte reisgidsjes steeds te moeten lezen. Bovendien kan men die informatie ook in de handleiding van het spel lezen.
Wanneer je hebt besloten aan de wedstrijden deel te nemen, kies je voor één van de *compete* opties.
Na het intikken van je naam en het bepalen voor welk land je wilt uitkomen, kan het spel beginnen.

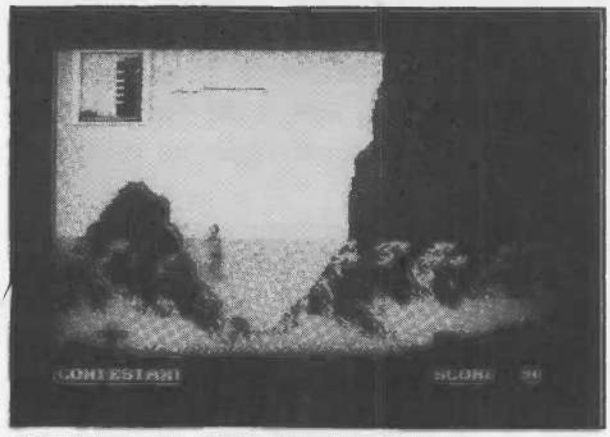
Weight lifting (Gewichtheffen)
De wedstrijden in deze tak van sport worden in Rusland georganiseerd. Bij het gewichtheffen kan men meedoen aan twee verschillende onderdelen, namelijk *Snatch* (stoten) en *clean and jerk* (trekken). Voor elk onderdeel krijgen de spelers drie pogingen. De beste scores voor beide vormen van gewichtheffen worden bij elkaar opgeteld. Winnaar is de speler met de hoogste totaalscore. Een goede timing van de diverse joystick bewegingen is van zeer groot belang, zeker wanneer het te tillen gewicht hoger wordt.
Door de joystick naar links of rechts te bewegen kies je het gewicht dat je omhoog wilt proberen te brengen.
Wanneer je dit gedaan hebt, druk je op de vuurknop om een poging te wagen. Het succes in deze tak van sport hangt helemaal af van het ritme waarin je de joystick op en neer beweegt. Deze bewegingen zijn voor *snatch* en *clean and jerk* niet wezenlijk anders. Alleen het aantal malen dat je de joystick moet bewegen verschilt.
Voor beide onderdelen geldt dat minstens twee juryleden de poging moeten goedkeuren. Dit doen ze door een witte lamp langs de onderzijde van het podium te laten oplichten.
Snatch.
Om te beginnen grijp je de ijzeren staaf vast door de joystick naar je toe te trekken. Vervolgens duw je de joystick omhoog om de halter van de grond te tillen. Nu moet je op het juiste moment de joystick weer naar achteren bewegen om het gewicht tot borsthoogte te stoten. In deze positie blijf je even staan om jezelf op te laden voor de laatste krachtexplosie.
Beweeg de joystick weer naar voren om de halter tot boven je hoofd uit te stoten. Wanneer de meerderheid van de jury van oordeel is dat de poging is geslaagd, kun je het gewicht weer laten zakken door de joystick naar je toe te trekken.

Clean and jerk.
Dit onderdeel is wat lastiger onder de knie te krijgen.
De timing moet nu nog precieser zijn. Ook nu weer pak je de halter beet door de joystick naar je toe te trekken.
Duw de joystick naar voren om het gewicht van de grond te tillen. Trek vervolgens de joystick naar je toe om te knielen, zodat de halter op je borst rust. Hijg eventjes uit en bereid je voor op de finale. Duw de joystick weer naar voren om jezelf op te richten. Laat deze beweging volgen door een neerwaartse beweging van de joystick.
Hiermee probeer je het gewicht boven je hoofd te tillen. Ten slotte duw je de joystick weer naar voren om de eindpositie te bereiken.

Barrel jumping (Over biervaten springen)
Volgens Epyx is dit een typisch Duitse sport. Hij wordt beoefend op een ijsbaan, waarop een aantal vaten is neergelegd. Je moet proberen om over zoveel mogelijk vaten heen te springen. Om dit mogelijk te maken moet je ervoor zorgen dat je tijdens de aanloop zoveel mogelijk snelheid krijgt.
Het aantal vaten waarover je wilt proberen te springen bepaal je door de joystick naar rechts of links te bewegen. Nadat je het gewenste aantal hebt bevestigd door een druk op de vuurknop ben je klaar voor de eerste sprong.
Eén van de belangrijkste eisen is het hebben van voldoende snelheid. Deze bereik je door de joystick ritmisch heen en weer te bewegen, in hetzelfde tempo als de benen van de schaatser. Rechtsonder in beeld zie je een snelheidsmeter. Vlak voor het eerste vat staat een groene vlag. Deze vlag geeft de ideale plaats voor de afzet aan. Je springt omhoog als je op de vuurknop drukt. Wan-

neer je te laat springt, kom je niet echt heel erg ver. Je blijft dan met je schaats achter het eerste vat hangen, waardoor je een gevoelige smak op je gezicht maakt.
Een ander punt waar je op moet letten is de landing. Vlak voordat je het ijs raakt moet je de joystick naar achteren trekken. Doe je dit niet, dan zak je door het ijs. De sprong is dan ongeldig.
De speler die na drie pogingen de verste sprong heeft gemaakt, zonder te zijn gevallen, is winnaar van dit onderdeel.

Cliff diving (Duiken)
Deze levensgevaarlijke sport stamt uit het zonnige Mexico. Op de top van een rotspunt staat een moedige duiker die zichzelf, om de toeristen te vermaken, van een hoogte van ongeveer 35 meter hoogte omlaag stort.
Dit is een gevaarlijke bezigheid aangezien het water waarin je terecht komt niet al te diep is. Bovendien is het door de golfslag steeds in beweging. Een ander gevaar dat op de loer ligt is de wind. Hierdoor word je, als je niet oppast, tegen de rotsen aangesmakt.
Het verhaal dat dit oorspronkelijk een goedkope manier was voor het ondergaan van een blinde-darm operatie, lijkt ons niet erg waarschijnlijk.
De wat minder heldhaftige duikers kunnen de sprong ook vanaf een lager gelegen platform ondernemen. Uiteraard is het aantal punten dat je dan scoort wel minder.
De hoogte van waaraf je wilt springen bepaal je door de joystick omlaag of omhoog te duwen. Nadat deze keuze is gemaakt, druk je op de vuurknop.
Voordat je de tweede maal op de vuurknop drukt verdient het aanbeveling om het beeldscherm even te bestuderen. In de linker bovenhoek zie je een klein vierkant. Hierin is een zij-aanblik van de rotspunt te zien. Ook kun je hier de waterhoogte beoordelen. Het is nu de bedoeling om het moment van springen zo te kiezen dat je in het water terecht komt wanneer dit het hoogste punt heeft bereikt. Naast het vierkant zie je ook nog een witte pijl. Deze geeft de windrichting aan. Hoe langer de pijl is, des te harder blaast de wind in de richting van de rotswand. Om de sprong te wagen druk je de vuurknop in. Wanneer je tijdens het drukken op de vuurknop de joystick naar links gedrukt houdt, spring je iets verder weg van de rotswand. Op dezelfde manier kun je tijdens de afsprong de joystick naar rechts, omhoog of omlaag gedrukt houden. Op deze manier kun je een correctiefactor aanbrengen voor de invloed van de wind. Wanneer je na de afsprong de joystick omhoog beweegt, strek je de armen en maak je een holle rug (een ''zwaantje''). Om rechtstandig het water in te duiken moet je de joystick naar je toe trekken. Op het moment dat je het water raakt, duw je de joystick naar links om te voorkomen dat je met je hoofd in de zandbodem blijft steken. De hoogste scores behaal je wanneer je rakelings langs de uitstekende rotspunten scheert.



Geduld, en de pelikaan vliegt weg

Slalom skiing (Slalom skiën)
Dit onderdeel van World Games heeft men waarschijnlijk nog in een stoffige la teruggevonden. We vermoeden dat het oorspronkelijk bedoeld was voor Winter Games. Na de gebruikelijke plichtplegingen van skiërs voordat ze aan een afdaling beginnen, druk je op de vuurknop. Het is nu de bedoeling om afwisselend tussen de rode en blauwe poortjes door te suizen. Je bestuurt de skiër door de joystick naar links en naar rechts te bewegen.
Voor ieder poortje dat je mist worden vijf strafseconden aan de tijd toegevoegd. Het is uiteraard de bedoeling om zo snel mogelijk de finishlijn te passeren. Enige voorzichtigheid is echter wel geboden. Wanneer je recht

tegen een vlaggestok aanknalt of in de rulle sneeuw aan de zijkant terechtkomt smak je tegen de bodem. Je wordt dan genadeloos gediskwalificeerd.
Wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt terwijl je van richting verandert, draai je de ski's sneller in een andere richting. Als je te ver doordraait, gaat dit echter wel ten koste van de snelheid.
De poortjes worden niet alleen gevormd door de vlaggetjes naast elkaar. Ook twee vlaggen van dezelfde kleur die onder elkaar zijn geplaatst vormen een poortje.

Log rolling (Boomstammen rollen)
Deze sport stamt uit de bossen van Canada. De houthakkers die daar in het koude noorden werkten waren stuk voor stuk stoere binken. Als tijdverdrijf organiseerden ze wedstrijdjes, waarbij het de bedoeling was de tegenstander zo snel mogelijk in het ijskoude water te doen belanden. Afhankelijk van het aantal joysticks dat je gebruikt, en het aantal spelers, kun je dit onderdeel tegen iemand anders of tegen de computer spelen.
In de rivier ligt een boomstam waar twee houthakkers op staan. Door de joystick ritmisch naar links of naar rechts te bewegen laat je de boomstam rollen, terwijl je er als het ware overheen loopt. Alles hangt er nu vanaf of je je evenwicht kunt bewaren. De tegenstander doet natuurlijk zijn uiterste best om dit te voorkomen.
Om hem een koekje van eigen deeg te geven kun je de draairichting en -snelheid van de boomstam beïnvloeden. Wanneer je de vuurknop indrukt terwijl je de joystick naar links of rechts duwt, kun je het tempo waarin de stam ronddraait verlagen en zelfs de richting waarin de stam draait veranderen. Bij het lopen over de stam moet je de bewegingen naar links of rechts afstemmen op de snelheid waarmee de stam rond zijn as draait.
Onderin beeld zie je twee balkjes. Hierin wordt door middel van een aantal gekleurde vierkantjes aangegeven dat één van beide houthakkers zijn evenwicht dreigt te verliezen. Hoe meer vierkantjes zichtbaar, des te wankeler staat hij in zijn schoenen.
De wedstrijd begint wanneer beide deelnemers, nadat hun naam in beeld verschijnt, hun vuurknop hebben ingedrukt. De uiteindelijk behaalde score is afhankelijk van de mate waarin je erin bent geslaagd de tegenstander uit evenwicht te brengen tijdens deze ontmoeting. Hoe meer deze uit het lood is geslagen, des te meer punten krijg je. Naarmate de strijd echter langer duurt worden punten van de score van de overwinnaar afgetrokken.

Bull riding (Rodeo)
Van de stoere houthakkers in Canada schakelen we over naar de niet minder bonkige figuren van de Amerikaanse rodeorijders. Het gevaarlijkste onderdeel van een rodeo evenement is zonder twijfel het berijden van een woeste stier. Het gevaar is niet denkbeeldig dat, wanneer de stier zijn berijder heeft afgeworpen, het beest zich vol overgave op de cowboy stort.
De speler kan uit vijf stieren kiezen. De makste uit het gezelschap luistert naar de naam Ferdinand. In oplopende volgorde van moeilijkheid heten de andere toekomstige hambugers: Elmer, Bob, Tornado en Earthquake (Aardbeving).
De stier heeft drie bewegingen op zijn repertoire staan.
Hij kan om te beginnen "bokken". Wanneer de stier naar rechts beweegt moet je de joystick (wederom ritmisch) in dezelfde richting bewegen om op het gevaarte te blijven zitten. Wanneer de stier naar links beweegt, duw je de joystick uiteraard naar links. Verder kan de stier gaan rondtollen. In dat geval moet je de joystick naar achteren trekken. Tenslotte kan de stier besluiten om opeens stil te blijven staan. Om deze vuile streek van het beest te pareren beweeg je de joystick in de richting waaruit het dier kwam aanrennen.
De wedstrijd is afgelopen na acht seconden, of (en dat gebeurt in het begin veel vaker) wanneer de berijder in het stof bijt.
Wanneer je op dit onderdeel van World Games oefent, kun je de hulp van iemand anders inroepen. Met de tweede joystick kan

deze namelijk de stier besturen. Wanneer hij de joystick met rust laat bokt de stier onophoudelijk.
Trekt hij de joystick naar achteren, dan zal de stier aan de noodrem trekken. Speler twee kan de stier een hele cirkel laten maken door de joystick omhoog te duwen. Als hij tijdens deze laatste manoeuvre ook nog de vuurknop ingedrukt houdt, dan draait de stier anderhalf maal om zijn as.

Caber Toss (Boomstam werpen)
In de Schotse Hooglanden wonen ook een heleboel mannetjesputters. Waarschijnlijk zijn sommige manieren waarop ze op sportieve wijze hun krachten meten wel bekend. Behalve bijvoorbeeld het hamerslingeren gooien ze ook met boomstammen. Deze laatste tak van sport is opgenomen in World Games.
Het is de bedoeling dat je de boomstam zover mogelijk weggooit. Voor een geldige worp moet de boomstam echter wel een salto hebben gemaakt. (Ook om gezondheidsredenen is dit laatste wel aan te raden.)
Voordat je het gevaarte gooit, zul je snelheid moeten ontwikkelen door de joystick naar links en rechts te bewegen. Doe dit wel in de maat met de benen van de Schot. Als je te snel aan de joystick trekt, loop je namelijk het risico dat de boomstam naar achter valt op het hoofd van de sportman. Beweeg je de joystick te langzaam, dan krijg je niet genoeg vaart om de stam over een behoorlijk afstand te werpen.
Om de boomstam te gooien druk je de vuurknop in. Houdt deze ingedrukt totdat de stam naar voren helt. Laat de vuurknop dan los, waarna de boomstam wordt weggeworpen.

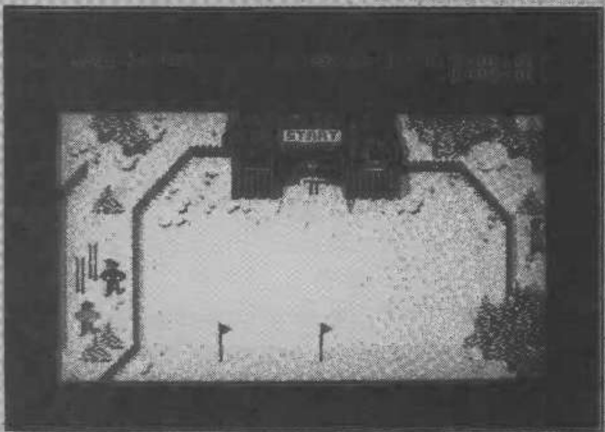
Sumo wrestling (Sumo worstelen)
Deze typische Japanse, en uiterst gewichtige, sport kan ook door twee spelers tegen elkaar worden gespeeld.
Hiervoor moet dan wel in het hoofdmenu zijn aangegeven dat je twee joysticks gebruikt. Beide deelnemers aan dit gevecht hebben de beschikking over twaalf verschillende manoeuvres. Deze worden allemaal uitgevoerd door de joystick herhaaldelijk in de gewenste richting te bewegen, al dan niet terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt. Het doel van de wedstrijd is om de tegenstander uit de cirkel te verdrijven of hem tegen het canvas te smijten. De puntentelling werkt in dit onderdeel nogal vreemd. Je scoort namelijk punten door snel te reageren op de aanval van de tegenstander. Daarom kan het gebeuren dat je de tegenstander wel uit de ring smijt, maar toch minder punten hebt verzameld.

Zonder de vuurknop in te drukken kun je de volgende bewegingen uitvoeren:
Omhoog: een klap met de voorarm
Omlaag: een klap in het gezicht
Links omlaag: een zogenaamde *backward slap*
Rechts omlaag: een zogeheten *forward slap*
Rechts: duw de tegenstander naar rechts
Links: trek de tegenstander naar achteren

Wanneer je de vuurknop ingedrukt houdt, heb je de volgende mogelijkheden:
Links: trek de tegenstander naar je toe
Rechts: grijp de tegenstander vast
Links omlaag: probeer de tegenstander door een stapje naar links te laten vallen
Rechts omlaag: probeer de tegenstander door een stapje naar rechts te laten vallen
Omlaag: Grijp de gordel van de tegenstander vast.
Omhoog: werp de tegenstander over je hoofd heen terwijl je jezelf op je rug laat vallen. Deze worp heet een *Utchari.*
Wanneer je de vuurknop loslaat, laat je de gordel van de tegenstander weer los. Dit laatste is noodzakelijk om een bepaalde beweging goed uit te voeren.

Speeltips

Weight lifting
Naarmate de te tillen gewichten zwaarder worden, wordt een juiste timing belangrijker. Wacht eventjes voordat je de halter uitstoot om nieuwe krachten te verzamelen. Wacht echter niet te lang want dat heeft een tegengesteld effect op de gewichtheffer; hij verzwakt alleen maar.



Start van de afdaling

Barrel jumping
Verhoog tijdens de aanloop geleidelijk vaart. Zorg er wel voor dat dit in een vloeiende beweging blijft gebeuren, anders valt de schaatser zo goed als stil.

Cliff diving
Let goed op het ritme van de binnenstromende golven. Een mooi uitgevoerde zwanenduik, met een landing waarbij je de rotsen maar amper mist scoort het beste bij de jury.

Slalom skiing
Voorkom dat je scherpe bochten moet maken. Dit vertraagt de skiër namelijk behoorlijk. Het is beter om het parcours goed te leren kennen en dan al ruim van te voren, door middel van kleine bewegingen, in de goede positie voor het volgende poortje uit te komen.

Log rolling
Let goed op de voeten van je tegenstander. Verhoog de snelheid zeer vloeiend, anders verlies je je evenwicht.
Probeer de boomstam tot stilstand te brengen en verander dan de draairichting van de boomstam een aantal malen snel heen en weer.

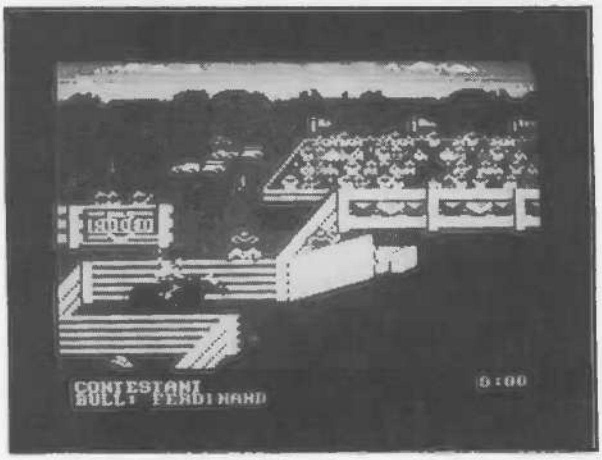
Bull riding
Leer de stier kennen, zodat je kunt voorspellen wat zijn volgende beweging zal zijn. Hoe woester de stier, des te meer punten kun je verdienen door de volle acht seconden uit te zitten.

Caber toss
Ook hier geldt weer dat je niet te plotseling vaart moet vermeerderen. Doe dit geleidelijk aan, maar wel zo snel mogelijk.
Ren niet te lang door want dit kost veel energie.

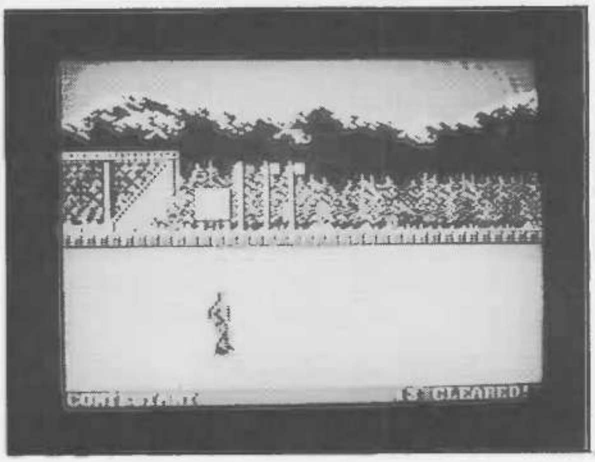
Sumo wrestling
Een goede timing is van het grootste belang. Vergeet niet de vuurknop los te laten om een beweging goed uit te kunnen voeren.



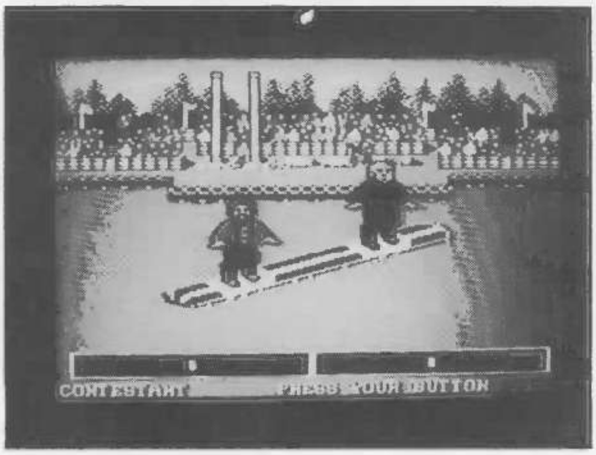
Wees nu eerlijk, iemand zien vallen blijft leuk



Het Sumo-worstelen



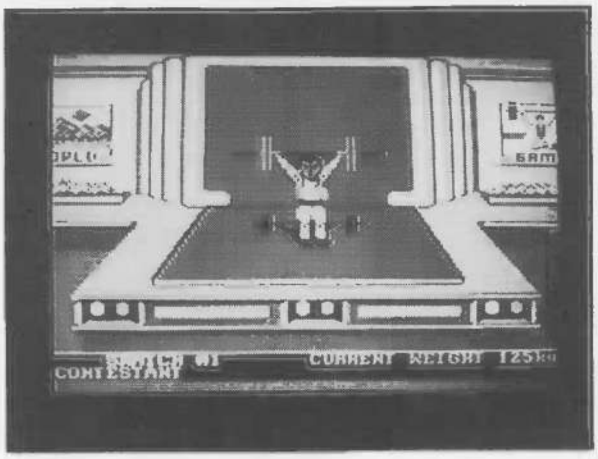
Oef!



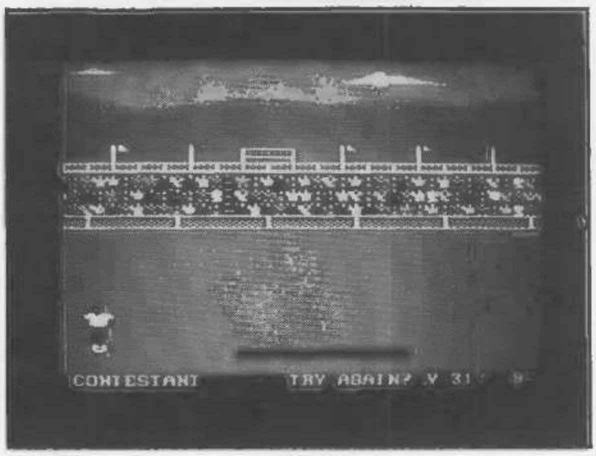
Het onderdeel log rolling



Even uithijgen na de sprong



Een nieuwe zelfmoordpoging

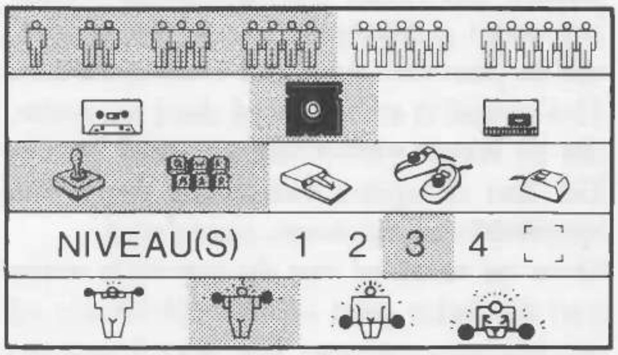


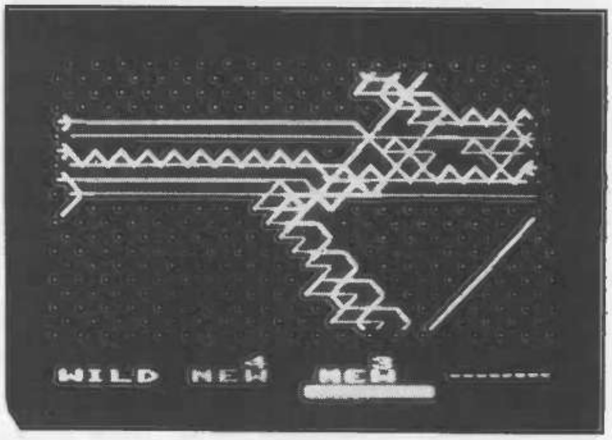
De boomstam is geworpen

W.O.R.M.S.

W

Electronic Arts | D. Maynard/S. Hayes | Ariolasoft





Doel

De titel verklapt al veel van de inhoud van het spel, zonder dat je nu meteen moet gaan denken aan allerlei lugubere voorstellingen. In W.O.R.M.S. moeten de spelers hun worm zodanig trainen, dat deze een patroon gaat volgen, waardoor punten veroverd kunnen worden. Punten in dit spel zijn geen cijfers, bepaald door een jury, maar kleurstippen op het beeldscherm. Het scherm bestaat uit 64 punten horizontaal en 32 lijnen vertikaal. Net als in het oosterse spel GO moeten deze punten op een bepaalde manier veroverd worden.

Beschrijving

Zodra het introductiescherm is ingeladen, geeft de computer een demonstratie van het spel en kunnen we onze eigen wensen gaan ingeven. Druk op de funktietoets <F7>. De spelers kunnen nu kiezen uit de volgende mogelijkheden.
Hoeveel wormen worden door spelers bediend en hoeveel door de computer. Vervolgens kunnen we de wormen een classificatie geven, zodat de worm zich aan bepaalde afspraken houdt.

NEW: De worm heeft geen bewegingstraining ondergaan en zal door schade en schande tijdens het spel wijs worden. In werkelijkheid moet de speler iedere keer nieuwe beweegpatronen ingeven, zodat de worm weet welke richting hij uit kan gaan.

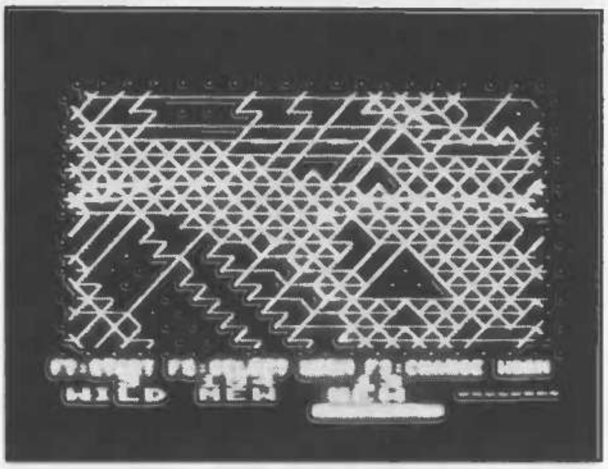
AUTO: In deze versie zal de worm ook ongetraind aan de start verschijnen. De computer neemt daarom de taak op zich om de worm patronen te leren.

WILD: Voordat het spel van start gaat leert de computer de worm een aantal slimme patronen te volgen, zodat hij kan anticiperen op moeilijke situaties.

SAME: Mocht een winnend patroon in een vorig spel gevonden zijn, dan is deze keus ideaal. De worm zal namelijk hetzelfde patroon volgen als in het laatste spel. Je zult helaas al snel doorkrijgen dat dit niet de meest slimme taktiek is. De anderen zullen tenslotte echt wel van hun patroon afwijken waardoor een totaal nieuw spel ontstaat.
Hiermee geven we gelijk aan waarom dit spel zo boeit.

Tot slot kunnen de spelers bepalen een worm niet in te zetten. De ----- geven dit aan.

Behalve het laten starten van een verse worm, kan men ook een worm van disk laden. De worm heeft waarschijnlijk in vorige spellen duidelijk goed gewerkt en is daarom 'gesaved'. Door respectievelijk de letters <L> voor 'load' en <S> voor 'save' in te drukken zal de worm op disk worden bewaard of daarvan worden afgelezen. Met de toets <U> kan een bestaande, dus gesavede worm, nieuwe patronen krijgen, die door een nieuwe worm zijn getest.
Door de toets <D> in te drukken kan een diskinhoud worden opgevraagd, zodat de speler exact kan zien welke en hoeveel wormen hij heeft getraind. Het is aan te raden om alle wormen een drietal cijfers te geven, die de speler een inzicht geven in de specifieke karakteristieken van de worm. Onderscheid is tenslotte nodig. In de praktijk zal wel blijken, dat de laatst afgerichte worm vaak de voorkeur bij gebruik zal krijgen. Het is echter wel leuk om te zien hoe een worm uit het verre verleden reageert op de latere wormen.
Voordat het spel begint kan de speler de punten laten verdwijnen door op de toets <6> te drukken. Het is ons nog steeds onduidelijk wat hiervan het nut is.
Aan het begin van ieder spel moet je de worm een basispatroon aanleren. Door op de spatiebalk te drukken verandert de worm van richting. Als een speler tevreden is over de richting drukt hij de <RETURN> toets in. De worm zal nu die richting 1 punt vooruit bewegen. Nu gaat de beurt naar de tegenstanders. Zodra iedereen geweest is kan de volgende stap worden getraind. Zo zal de worm zich een bepaald patroon aanleren en dit zo lang mogelijk volgen. Achter de worm zal van punt tot punt een streep worden getroken in de kleur van de desbetreffende worm. Op deze wijze weet een speler waar zijn beste kansen liggen als hij het patroon mag veranderen. Als het patroon voor de worm volledig herkenbaar is, dan zal hij automatisch bewegen.
Op het moment dat de worm vastzit of niet langer het ingegeven patroon kan volgen krijgt de speler gelegenheid om een nieuw patroon in te geven. De worm zal nu gaan knipperen en zijn naam wordt onderstreept. (onderin het beeld).
Zodra de worm een punt van een ander kruist, dan zal dit gebied de kleur van die worm aannemen. De kleur van het gebied kan zo iedere keer worden gewijzigd, totdat het is veroverd. Het gebied, de punt dus, is veroverd zodra alle zes omringende punten met elkaar zijn verbonden. Vanuit een ander gezichtspunt kun je ook zeggen, dat de punt niet meer kan worden bereikt. Het gebied is nu veroverd door de worm, die de laatste verbinding tot stand bracht. Dit kan de speler vervolgens onder het speelveld aan zijn score controleren.
Door de snelheid van de getrainde worm kan de speler geen invloed uitoefenen op het gekozen patroon. Hierdoor kreeg het spel in eerste instantie matige recensies, die absoluut onterecht waren. Na veel spelen zal men ontdekken, dat juist door deze handicap het spel iedere keer opnieuw boeiend is. De speler moet en kan ook vooruit denken.
Als twee wormen op hetzelfde punt afstormen en er geen andere uitweg overblijft dan sterven zij beiden. Ditzelfde lot zal ook een worm overkomen als de laatste punt geen uitweg meer heeft.
Zodra alle wormen uitgestorven zijn, eindigt het spel. De computer telt vervolgens hoeveel punten door iedere worm veroverd zijn en geeft vervolgens onderin het beeld de eindscore aan.



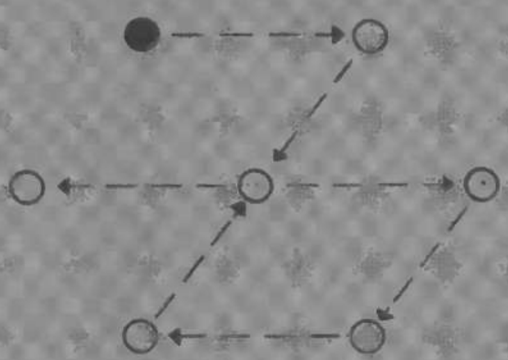
Worm 2 heeft een verpletterende voorsprong

Speeltips

Allereerst willen wij waarschuwen dat, als meerdere spelers meedoen, het eenvoudig is om vals te spelen door de training van de worm van de tegenstanders te volgen. Na wat ervaring zal de speler dan een veilig patroon kunnen maken, waardoor succes verzekerd is. NIET DOEN DUS.

Probeer een patroon samen te stellen waardoor de worm razendsnel punten zal veroveren. Op onderstaande tekening zien we wat de snelste methode is om een punt te veroveren.

START



Als alle of zelfs sommige spelers hetzelfde doen, dan zal een confrontatie tot een zekere dood leiden. Zorg dus dat het patroon zodanig in elkaar zit, dat punten redelijk snel veroverd worden, maar dat de tegenstander het patroon niet snel doorziet. Op tekening 1 wordt zo'n patroon uitgelegd.

Dit patroon zal na twee maal dezelfde route gevolgd te hebben punten op rij veroveren. Het succes van een bepaald patroon hangt natuurlijk in hoge mate af van het patroon van de tegenstander, waardoor een perfekt patroon nooit mogelijk zal zijn.

Wel hebben wij inmiddels een patroon gevonden, waar tegenstanders nog geen antwoord op hebben. Dit patroon heeft al tot vele succesvolle spellen geleid. De schrijvers kunnen dit ook makkelijk roepen, maar dit is een ego tripperij waar niemand iets aan heeft. Het zal echter wel regelmatig door iedere doorgewinterde speler van W.O.R.M.S. geroepen worden. LAAT JE NIET INTIMIDEREN. Ieder patroon leeft bij de gratie van de tegenstander.

Zodra een worm vastzit en om een nieuw patroon verzoekt moet de speler op twee dingen letten. Allereerst moet nu een zodanig patroon worden gemaakt dat de worm een richting kiest waar de worm al punten heeft gekruist. Wel moet de speler opletten dat dit gebied voldoende uitwegen heeft. Het risico van afsterven is tenslotte groter in gebieden waar nauwelijks punten overblijven. Omdat deze gebieden natuurlijk de aantrekkelijkste zijn, zal de speler zijn keus goed moeten overwegen. Faktoren die hierbij een rol spelen zijn uitwegen en het aantal wormen die nog meedoen. Waar opereren die op dit moment en kunnen deze wormen snel in ditzelfde gebied terecht komen. Allemaal overwegingen die een succesvol spel kunnen beïnvloeden.

Probeer vooral bij de openingszetten de ruimte te zoeken, zodat de kans op overleven groot blijft. Pas tegen het eind van een spel moeten risico's genomen worden. Misschien is het dan wel niet meer nodig.

Let ook op de scores van andere spelers. Het is lang niet altijd gezegd, dat de speler die overblijft ook de winnaar zal zijn.

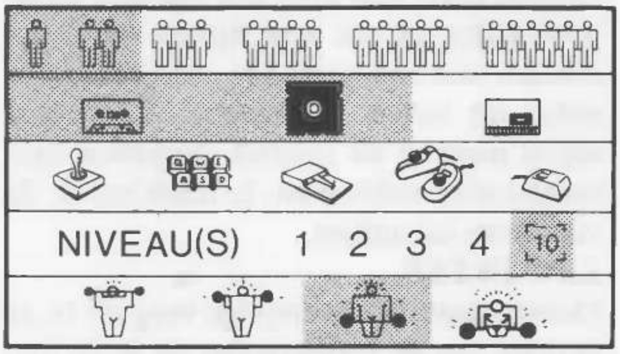
Geef ook verschillende snelheden aan wormen van verschillende tegenstanders. Met de cijfertoetsen <1> tot en met <9> kunnen snelheden worden gewijzigd.

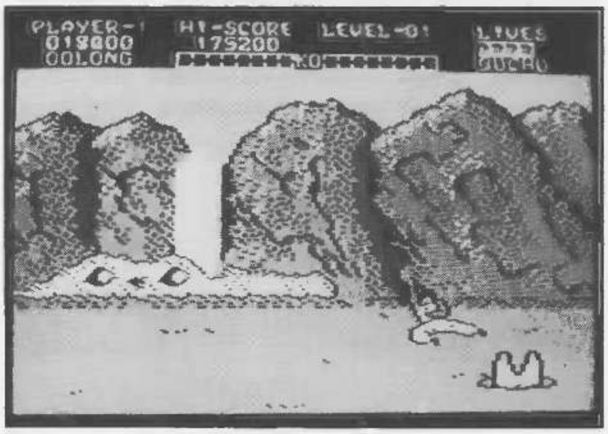
Het is tot slot nog mogelijk om dit spel te pauzeren, maar dit bevorderd niet het vermaak.

YIE AR KUNG-FU



Imagine | Dave Collier | Home Soft Benelux





Doel

In dit spel moet je, wil je het tenminste overleven, tien verschillende tegenstanders met de grond gelijk maken. Elke tegenstander heeft zo zijn eigen specialisme. Gelukkig hebben ze ook zwakke punten.

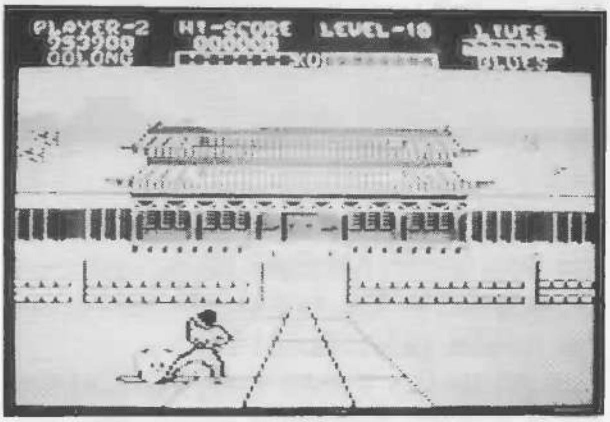
Beschrijving

De bezitters van een Commodore 64 hebben lang geduld moeten oefenen voordat de conversie van dit spel voor hun machine eindelijk verscheen. De Commodore versie van Yie Ar Kung-Fu is een getrouwe kopie van die in de speelhallen. Dit populaire spel uit de speelhallen werd door Konami eerst omgezet in een versie voor MSX computers. Deze versie is met enorm veel enthousiasme ontvangen.
De Commodore versie wijkt op een aantal belangrijke punten af van de MSX versie. Het belangrijkste verschil is dat in de Commodore versie het aantal tegenstanders ten opzichte van de MSX versie is verdubbeld (van vijf naar tien). Ook de achtergronden zijn ingrijpend gewijzigd.
Een andere vergelijking die zich meteen opdringt is natuurlijk met het spel 'the Way of the Exploding Fist'.

In tegenstelling tot dit spel bestaat bij Yie Ar Kung-Fu helaas niet de mogelijkheid dat twee spelers het tegen elkaar opnemen. De graphics in Yie Ar Kung-Fu zien er ook iets minder gedetailleerd uit.
Ten gunste van Yie Ar Kung-Fu dient echter te worden opgemerkt dat het spel aanmerkelijk sneller is. Bovendien, en dat is in onze ogen een belangrijk voordeel, hebben de tien tegenstanders in dit spel elk een eigen specialiteit, waardoor ze dus op verschillende manieren moeten worden aangepakt.
De hoofdpersoon uit Yie Ar Kung-Fu, Oolong, heeft zestien verschillende bewegingen op zijn repertoire staan.
Tien hiervan zijn slagen en schoppen, terwijl de overige zes hem laten lopen en springen.
Wanneer twee spelers aan het spel deelnemen zal de ene speler geduldig moeten wachten tot de ander door de computer wordt gevloerd.
We zullen nu eerst een opsomming geven van de mogelijke slagen en schoppen.

LEAPING PUNCH
Dit is een beweging waarbij Oolong omhoog springt en tegelijkertijd naar beneden slaat. Trek hiervoor de joystick schuin naar linksonder.

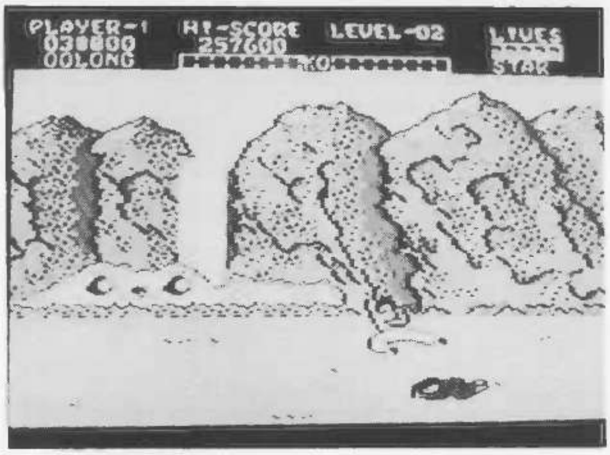
FACE PUNCH
Bij deze klap blijft Oolong met beide beentjes op de grond staan en geeft hij zijn tegenstander een oorvijg. Trek hiervoor de joystick schuin naar rechtsonder.
LUNGE PUNCH
Dit is een harde slag tegen de borstkas terwijl Oolong voorwaarts stormt. De getroffene zal hierna een paar keer diep moeten zuchten. Deze adembenemende manoeuvre voer je uit door de joystick diagonaal naar links boven te duwen terwijl je de vuurknop ingedrukt houdt.



Oolong is door Blues uitgeschakeld.

FLYING KICK
Dit is een schop in de richting van het gezicht van de tegenstander. Je deelt deze trap uit door de vuurknop in te drukken en gelijktijdig de joystick naar boven te bewegen.
HIGH KICK
Ook een trapbeweging om te controleren of de Kukident kleefpasta van de opponent nog voldoende kleefkracht heeft. Beweeg hiertoe de joystick naar links en druk de vuurknop in.
GROUND KICK
Bij deze verrassende beweging laat Oolong zich achterover vallen terwijl hij op hetzelfde moment zijn voet veegt aan de onderkaak van het slachtoffer. Trek de joystick diagonaal naar linksonder en druk de vuurknop in.
RISING KICK
Deze trap belandt, als hij goed wordt uitgevoerd, in de maagstreek. Je deelt hem uit door de joystick diagonaal rechtsomhoog te bewegen en de vuurknop in te drukken.
ROUNDHOUSE KICK
De manoeuvre waarbij Oolong zich om zijn as draait en de tegenstander in de nek trapt. Dit bereik je door de joystick naar rechts te bewegen met ingedrukte vuurknop.
ANCKLE KICK
Oolong keert heel even zijn rug naar de tegenstander toe om hem tijdens het terugdraaien met een gevoelige schop tegen de enkel uit balans te brengen. Voor deze schop moet je de joystick diagonaal naar rechtsonder trekken en, je raadt het al, de vuurknop indrukken.
LEG SWEEP
Oolong deelt deze venijnige veeg uit in de richting van de tegenstander als je de joystick naar beneden trekt en de vuurknop in drukt.

Je kunt ook vreedzamere bewegingen maken.
Achtereenvolgens:
JUMP
Als je de joystick naar boven beweegt springt Oolong recht omhoog om een trap of stoot te ontwijken.
DIAGONAL JUMP LEFT
Door de joystick diagonaal naar links te bewegen springt Oolong hoog over zijn tegenstander heen.
DIAGONAL JUMP RIGHT
Door de joystick diagonaal naar rechts te bewegen springt Oolong hoog over zijn tegenstander heen.
WALK LEFT
Beweeg de joystick naar links waardoor Oolong die kant uitloopt.
WALK RIGHT
Beweeg de joystick naar rechts waardoor Oolong naar rechts loopt.
DUCK
Dit is ook een verdedigende beweging. Wanneer je de joystick naar beneden trekt bukt Oolong.

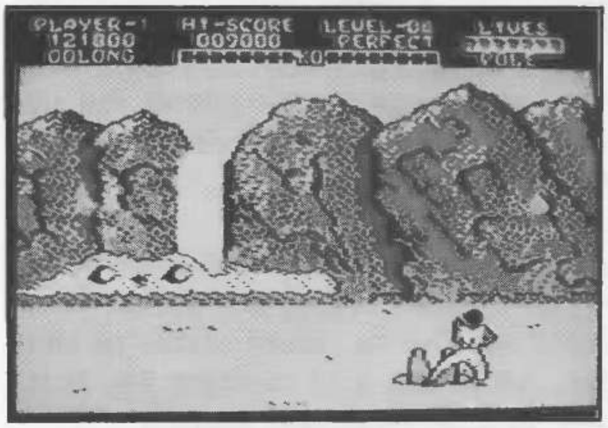


Star ziet sterretjes

De tien slagen en schoppen leveren verschillende punten op, te weten:

Beweging	*Punten*
Flying kick	2000
Rising kick	1500
Leaping punch	1500
Ground kick	1000
Lunge punge	1000
Anckle kick	1000
High kick	1000
Leg sweep	500
Roundhouse kick	500
Face punch	500

Tijdens de gevechten is aan de bovenzijde van het beeldscherm de huidige score en de hoogste score zichtbaar. Voor elke strijder is bovendien een K.O. (knock-out) meter aangebracht. De eerste die acht rake klappen heeft moeten incasseren heeft de strijd verloren.
Indien je er in slaagt de tegenstander uit te schakelen zonder zelf een klap te hebben moeten incasseren verschijnt onder het woord *"LEVEL"* de melding *"PERFECT"*. Dit is niet alleen strelend voor het ego, maar heeft ook het prettige gevolg dat je een fors aantal bonuspunten krijgt. Het aantal toegekende bonuspunten wordt berekend door het nummer van de ronde te vermenigvuldigen met 10.000. Ook als je één of meerdere malen bent geraakt wordt bij de score nog een aantal extra punten geteld afhankelijk van het aantal klappen dat je nog mocht incasseren.
Voor iedere 20.000 punten die je haalt krijg je een extra leven toegekend. Het aantal nog beschikbare levens kun je zien in de rechterbovenhoek van het scherm.
Na de beschrijving van Oolong's arsenaal zullen we de verschillende tegenstanders ook nog even voorstellen.



Pole heeft geen schijn van kans gekregen

BUCHU
Dit is een domme, dikke lobbes. Zijn specialiteit is het uitdelen van een kopstoot terwijl hij horizontaal door de lucht komt aansuizen.
STAR
De eerste vrouwelijke tegenstander. Zij is gewapend met Kung-Fu sterren. Dit zijn stervormige, vlijmscherp geslepen stukken staal.
NUNCHA
Deze krachtpatser is gewapend met levensgevaarlijke wurgstokken.
POLE
Dit heerschap hanteert ook een bekend wapen uit de Oosterse vechtsporten. Hij is zeer gevaarlijk als je hem ook maar de geringste kans geeft.
CHAIN
Deze klomp vet en spieren is gewapend met een ketting. En dan bedoelen we geen halsketting. De ketting is veel langer en uiterst gevaarlijk.
CLUB
Het zijn geen bokshandschoenen die dit figuur draagt. In de ene hand heeft hij een schild om jouw slagen af te weren, in de andere hand een knuppel om je mores te

leren.

FAN

De tweede vrouw in het gezelschap. Zij is mooi maar gevaarlijk. Ze is gewapend met wel heel bijzondere waaiers. Deze zorgen niet alleen voor verkoeling maar ook voor rigor mortis.

SWORD

De naam zegt het al. Deze vechter is gewapend met een zwaard. Hij is zeer bedreven in het gebruik ervan.

TON FUN

Dit is een meester in het gebruik van zijn wapen. Ton Fun werkt met vechtstokjes en is zeer gevaarlijk.

BLUES

Alle vorige tegenstanders verbleken bij deze geweldenaar. Hij is een perfect evenbeeld van Oolong, alleen sneller en sterker. Als je hem hebt verslagen kun je jezelf pas echt een meester noemen.

Speeltips

Hoewel alle tegenstanders een verschillende strijdwijze hebben is één onderdeel van de verdediging van Oolong steeds gelijk. Deze basistactiek bestaat eruit om zodra de strijders de arena hebben betreden naar rechts te springen. Daarna wijken de beste tactieken voor het bestrijden van de verschillende tegenstanders enigszins van elkaar af. De tegenstanders kunnen (nadat je naar rechts bent gesprongen) het beste op de volgende wijze worden aangepakt.

BUCHU:

Bestook hem onmiddellijk met een serie *'FLYING KICKS'*. Pas op dat hij niet met zijn hoofd naar voren op je afduikt. Doet hij dit wel dan kan je recht omhoog springen en daarna weer verder gaan met het karwei.

STAR:

Behandel haar op dezelfde wijze als Buchu. Pas wel op voor de sterren die ze werpt. Het beste patroon dat je kunt volgen bij de aanval is twee keer een *'FLYING KICK'* gevolgd door drie maal omhoog springen. Daarna weer twee maal een *'FLYING KICK'* waarna je twee keer omhoog springt. Volg deze tactiek tot ze verslagen is.

NUNCHA:

Als je naar rechts bent gesprongen ben je op dezelfde plaats terechtgekomen als hij. Verzwak hem met een snelle serie *'LEG SWEEPS'* totdat hij omvalt. Indien hij zich onverhoopt herstelt en uit zijn benarde positie wegkomt, moet je net zo lang diagonaal heen en weer springen tot je weer boven op hem bent geland.

POLE:

Ook bij deze tegenstander land je op dezelfde plaats als waar hij staat. Begin onmiddellijk met een serie *'LEG SWEEPS'* waar hij niet meer van opstaat. Mocht hij toch weg weten te komen, blijf dan rustig staan wachten. Je hoeft je geen zorgen te maken, hij komt heus wel weer terug. Hij zal weer dichterbij schuifelen terwijl hij de stok boven zijn hoofd laat ronddraaien. Wacht geconcentreerd tot hij de stok tot schouderhoogte laat zakken en vervolg de behandeling. Wees echter uiterst voorzichtig. Als hij je eenmaal heeft geraakt met de stok is ontsnapping meestal niet meer mogelijk.

CHAIN:

De grootste dreiging die van hem uitgaat is de geweldige reikwijdte van zijn wapen. Als alles volgens plan verloopt beweegt hij zich naar rechts nadat je bent geland. Aarzel dan geen moment en tracteer hem op een roffel *'LEG SWEEPS'*. Mocht hij toch ontsnappen dan spring je weer heen en weer totdat je bovenop hem landt. Overigens kan alleen de aanraking met het uiteinde van zijn ketting kwaad.

CLUB:

Hier werkt de bovenstaande tactiek ook het beste. Pas in ieder geval op dat je nooit rechtomhoog springt, anders word je op pijnlijke wijze door hem opgevangen.

FAN:

Nadat je boven op haar bent gesprongen (kon je je weer niet beheersen?) vlucht zij naar rechts. Voordat zij de kans krijgt met haar waaiers te gaan smijten moet je haar onschadelijk maken met een serie *'ROUNDHOUSE KICKS'*. Wat je in geen geval moet doen is springen nadat zij er onverhoopt toch in is geslaagd een waaier te gooien. Het instrument komt dan in de meeste gevallen met pijnlijke precisie in de o zo gevoelige onderbuik terecht.

SWORD:

In principe moet je hier dezelfde techniek toepassen als bij *CHAIN* en *CLUB*. Als hij ontsnapt spring je weer heen en weer totdat je boven op hem bent geland om verder te werken aan zijn val.

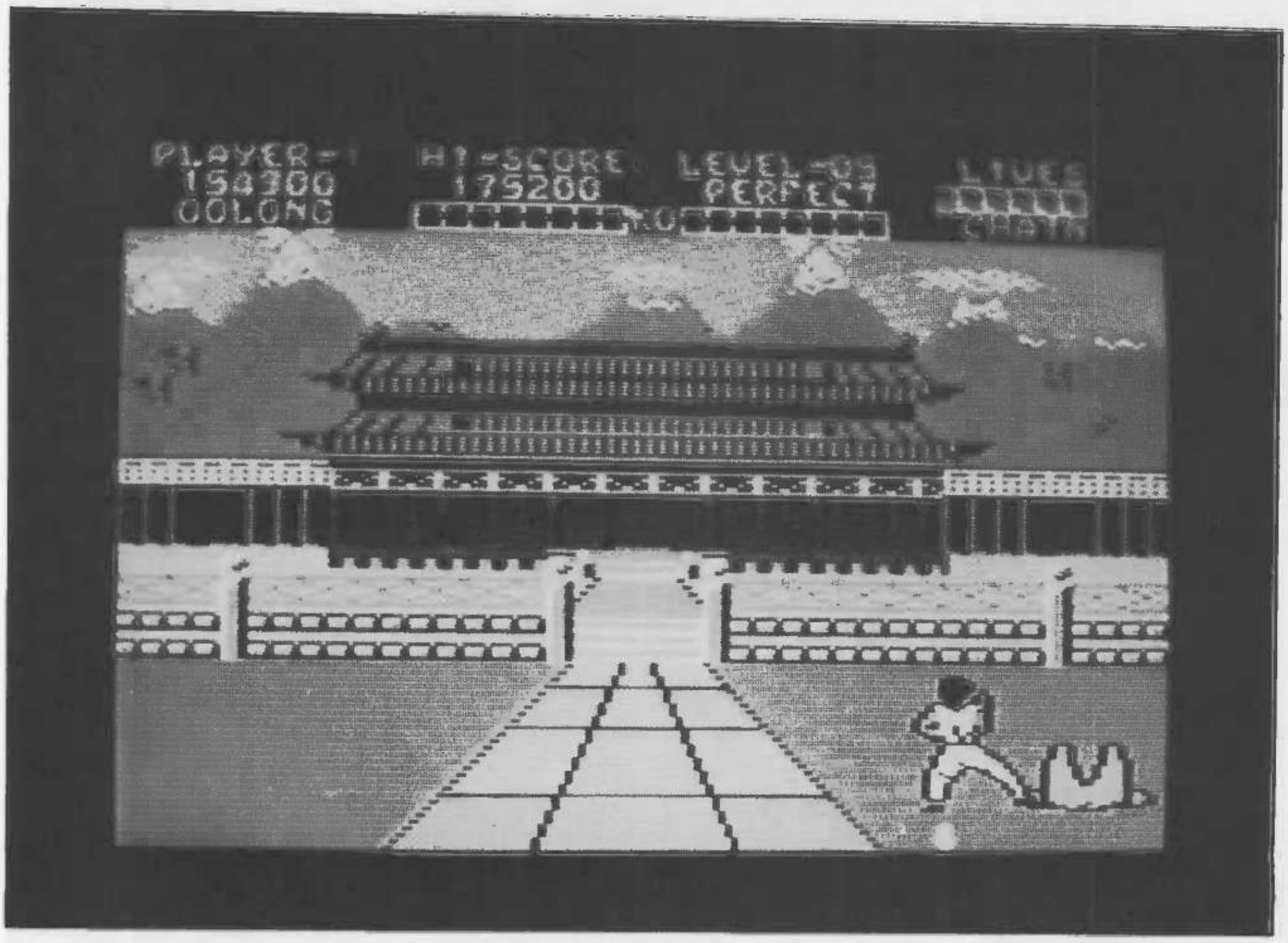
TON FUN:

Spring heen en weer totdat je bovenop hem landt. Hierna haal je hem onderuit met een serie *'LEG SWEEPS'*.

BLUES:

Dit is zonder twijfel de moeilijkst af te leggen tegenstander. Hij beheerst alle bewegingen minstens net zo goed als Oolong. Behalve dat is hij ook nog veel sneller. De beste manier om met *BLUES* korte metten te maken is na de obligate sprong naar rechts te wachten totdat hij weer terug

naar rechts springt. Vlak voordat hij landt spring je recht omhoog. Even later kom je dan bovenop hem neer waarna je geen moment mag aarzelen voordat je hem bedelft onder *'LEG SWEEPS'*. Wanneer hij je raakt, is de enige kans op ontsnapping nog om de joystick diagonaal naar beneden te trekken zodat je van hem af beweegt. Hervat dan weer de serie *'LEG SWEEPS'*.

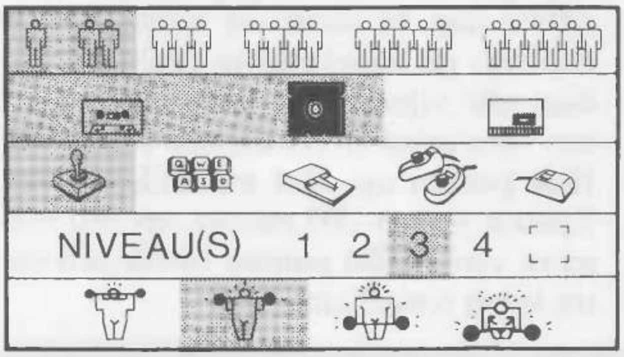


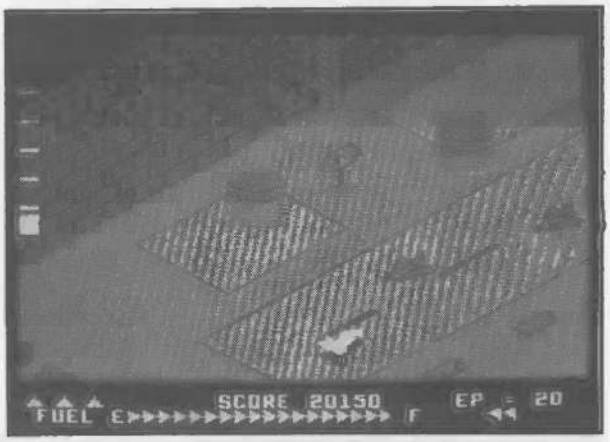
Ook Chain zal de volgende keer wel beter uitkijken

ZAXXON

Z

Synapse Software | Peter Adams | Ariolasoft





Doel

Gezeten in een uiterst geavanceerd gevechtsvliegtuig moet je een op hol geslagen robot vernietigen. Tijdens de vlucht moet het toestel langs de vele verdedigingswerken worden geloodsd, terwijl je de vijand zoveel mogelijk schade toebrengt. Aan het einde van het traject moet de robot Zaxxon zelf worden vernietigd.

Beschrijving

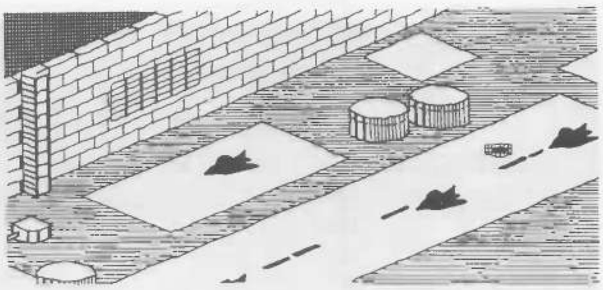
Ver weg, in de buitenaardse stad, heeft zich een op wraak beluste robot gevestigd. Jij bent uitverkoren om hem te vernietigen, maar voor je hem ontmoet wachten er op je weg talloze gevaarlijke hindernissen. Op het beeldscherm is alle vitale informatie te zien. Aan de linkerzijde is een hoogtemeter aangebracht en onderaan zijn twee regels ingeruimd voor de overige gegevens. Op de bovenste regel staan van links naar rechts: het aantal resterende levens, de score, en het aantal vijandige vliegtuigen (EP) dat nog moet worden vernietigd. De regel daaronder biedt plaats aan een brandstofmeter en rechts wordt door middel van vlaggetjes het speelniveau aangegeven.

Ieder speelniveau bestaat uit vier fasen. In de eerste fase vlieg je door de stad terwijl je van diverse zijden wordt bestookt. Het beeld "scrolled" zeer fraai in diagonale richting onder het vliegtuig door, en ook de graphics mogen er wezen.

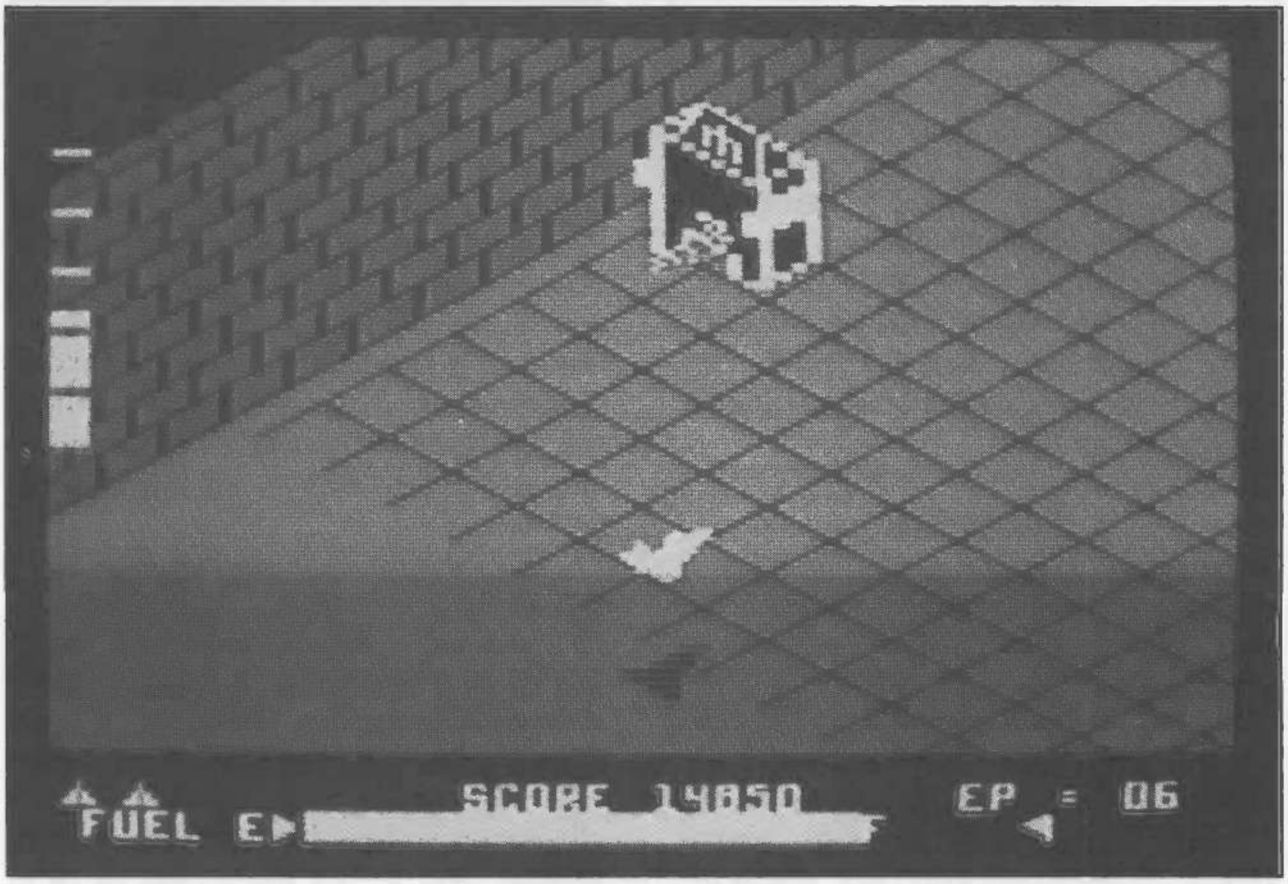
Onderweg ontmoet je afweergeschut, elektronische krachtvelden, radarposten en brandstoftanks. Ook worden vanuit ondergrondse silo's raketten afgevuurd.

De snel minder wordende hoeveelheid brandstof moet worden aangevuld door de tanks op te blazen. Hierdoor wordt op mysterieuze wijze je eigen brandstoftank bijgevuld.

Sommige van de krachtvelden moeten worden gepasseerd door er overheen te vliegen en andere door er onderdoor te duiken. Als je het einde van de stad



nadert zie je een vliegveld met een aantal gevechtstoestellen. Hiervan moeten er zoveel mogelijk worden vernietigd. Als je de stad verlaten hebt volgt namelijk een luchtgevecht met de overgebleven jagers.
De hoogte van de vliegtuigen in deze tweede fase kan worden bepaald door de afmeting, doch door de kleine verschillen hierin blijft het toch een beetje gokken. Wanneer je op gelijke hoogte vliegt met een tegenstander verschijnt een kruisje in beeld, hetgeen gepaard gaat met een piepje.
Wanneer ook deze fase wordt overleefd kom je bij de volgende stad aan. Deze stad is op dezelfde wijze opgebouwd als de eerste, met als verschil dat de openingen in de muren veel kleiner zijn geworden.
De vierde fase van het spel brengt dan eindelijk de Zaxxon in zicht. Deze robot vuurt raketten op je af. Om de Zaxxon te vernietigen moet je hem drie maal treffen. Hierna gaat het spel door op het volgende niveau hetgeen moeilijker is te voltooien dan het voorgaande. Het spel kan worden gepauzeerd door <F7> aan te slaan en wordt hervat door op de vuurknop te drukken. Indien alle vijandelijke vliegtuigen worden vernietigd levert dat een bonus van 1000 punten op. Het uitschakelen van Zaxxon brengt 200 punten op. Bij een score van 20.000 punten wordt een extra leven toegekend.

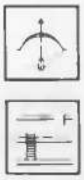


Oog in oog met de Zaxxon

Speeltips

Om de hoogte van je vliegtuig ten opzichte van een muur of een krachtveld te bepalen kun je het beste een aantal schoten afvuren om te zien waar deze terechtkomen.

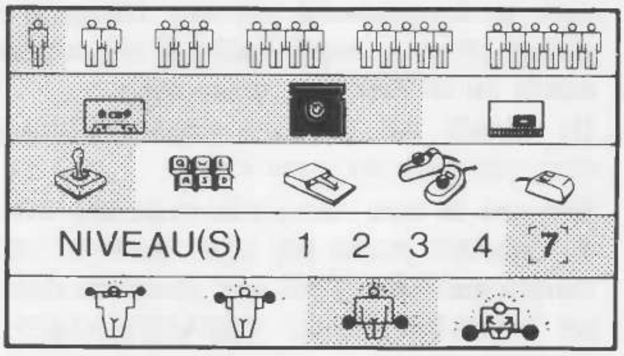
Er bestaat voor de valsspelers onder ons ook de mogelijkheid om onkwetsbaar te worden. Dit doe je door als het titelscherm zichbaar is "RED" in te tikken.

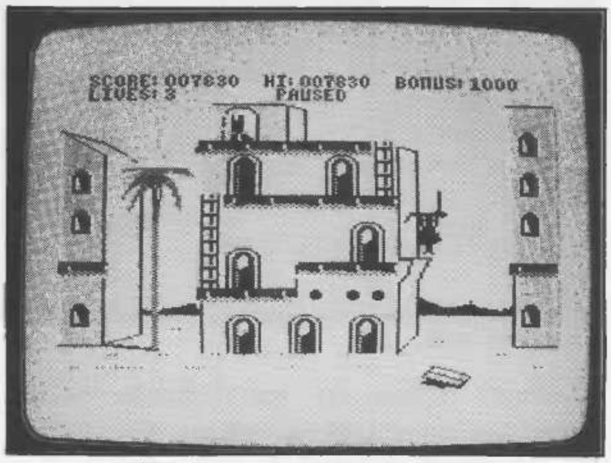


ZORRO

Datasoft

HomeSoft Benelux





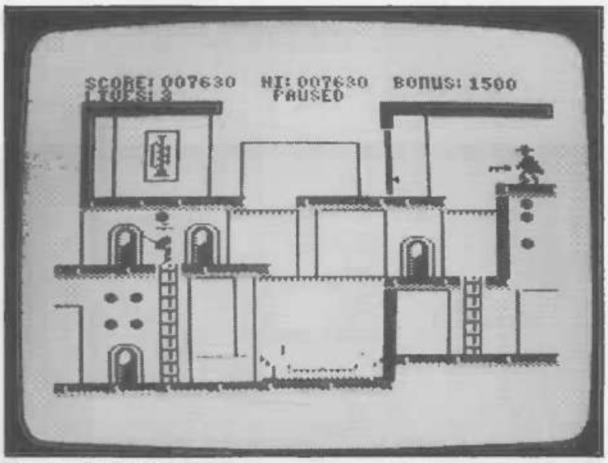
Doel

Wederom verkeert een schone dame in levensgevaar.
Ditmaal is zijn ontvoerd door de laaghartige Sergeant Garcia. De gemaskerde Zorro snelt haar te hulp.

Beschrijving

Zorro is een beroemd figuur uit de Verenigde Staten. Hij is de held uit de gelijknamige TV-serie en films.
Omstreeks 1985 mocht het figuur Zorro zich verheugen in een groeiende belangstelling van Amerikaanse zijde. Er werd een nieuwe serie tekenfilms gemaakt en uitgezonden door het televisiestation CBS. Bovendien werden alle oude strips opnieuw uitgegeven.
Voor de wat jongere lezers en lezeressen van Het Zwaardere Werk zullen we even heel kort vertellen wie Zorro nu eigenlijk was, en is. We verplaatsen ons dan even naar de Verenigde Staten. De staat California stond nog onder Spaans gezag. De commandant van het aldaar gelegerde garnizoen (Sergeant Garcia) was een wrede man die de bevolking terroriseerde.
Slechts één man was moedig genoeg om het door sergeant Garcia veroorzaakte onrecht te bestrijden. Zijn naam was Don Diego de la Vega. Hij was een telg uit een rijk gezin dat op een groot landgoed (een hacienda) woonde. Ondanks zijn grote rijkdom was Don Diego zeer begaan met het lot van de vele armen, die in de staat California zuchtten onder het juk van de Spanjaarden.
Don Diego (of Zorro, zoals hij beter bekend was) trok met een klein zwart masker voor zijn gelaat ten strijde.
Hij was een uitstekend zwaardvechter en een goede atleet. Geheel in de stijl van de ''echte'' Zorro zet hij in dit spel een handtekening in de vorm van de letter Z op zijn slachtoffers.
In de films zien we hem, behalve duelleren, ook regelmatig van dak tot dak springen, of aan kroonluchters heen en weer zwaaien. Deze beide elementen komen in het spel *Zorro* goed naar voren, zij het dat de vechtscenes van ondergeschikt belang zijn. De Spaanse soldaten laten zich namelijk zeer makkelijk in de pan hakken. Een gewonnen duel levert dan ook slechts vijf punten op. Het vechten betekent echter wel een lastig oponthoud omdat de bonuspunten snel verminderen.
De bonusteller start iedere keer na het volbrengen van een bepaalde taak weer opnieuw. De verdiende bonus wordt dan bij de score geteld. De bonus kan echter nooit be-

neden 1000 punten zakken.
Helaas vallen de graphics in het spel nogal tegen. De kleurstelling van de taferelen is nogal saai gekozen.



De hotel lobby

Hierdoor lijken de verschillende velden soms wat al te veel op elkaar. Het spel is echter zeer de moeite van het spelen waard. Het is namelijk de bedoeling om, voordat je de schone jonkvrouwe kunt bevrijden, een aantal puzzels op te lossen.
In totaal kent het spel ongeveer 15 verschillende locaties, zowel boven als onder de grond. Het vereist vrij veel oefening om het spel tot een goed einde te brengen.
De besturing van Zorro is eenvoudig. Je beweegt de joystick in de richting waarin je de gemaskerde wreker wilt laten lopen. Wanneer je de joystick recht omhoog duwt, springt Zorro de lucht in. Beweeg je de joystick schuin omhoog, dan springt de held naar links of rechts.
De vuurknop gebruik je om voorwerpen op te rapen en weer te laten vallen. Is echter een soldaat bij je in de buurt dan haalt Zorro vervaarlijk uit met zijn rapier.
In het spel zijn ook nog een aantal manieren om hoger dan normaal te springen. Wanneer je bijvoorbeeld op een trampoline springt, kom je hoger nadat je een aantal malen op en neer bent gesprongen.
De muziek kan gelukkig worden uitgezet door een druk op toets <S>.
Wanneer je even rustig wilt nadenken over de volgende puzzel (of onze speeltips wilt raadplegen) kun je het spel pauzeren door het indrukken van de <SPATIEBALK>. Om weer verder te gaan kun je zowel de vuurknop als de <SPATIEBALK> indrukken.
Wanneer Zorro door een misstap of de hand van een Spaanse soldaat komt te overlijden, materialiseert hij weer op de locatie waar het noodlottige ongeval plaats vond.
Je hoeft je geen zorgen te maken dat Zorro overlijdt ten gevolge van een val. Hij overleeft vallen vanaf de grootste hoogte met schijnbaar gemak.

Speeltips

Het spel begint wanneer het meisje op de veranda staat te wuiven. Zorro staat beneden naar haar te kijken.
Wanneer zij merkt dat een soldaat haar wil ontvoeren laat zij van schrik haar zakdoekje vallen. Deze moet je eerst pakken. Klim hiervoor in de klimop tegen de gevel van het huis en spring van de veranda af. Je belandt dan, als het goed is, op de waterput. Hiervandaan spring je naar rechts om de zakdoek te pakken. Klim nu weer naar de veranda en spring nogmaals naar de put.
Daal de ladder af in de put. Je komt dan in een grot met water. In het water zie je drie ballen drijven. Spring op de eerste bal. Trek nu de joystick naar achteren om het stuiteren stop te zetten. De ballen bieden net voldoende ruimte om (heel voorzichtig) drie kleine stapjes te doen. Schuifel naar de uiterst rechterzijde van de eerste bal en begin weer te springen. Na ongeveer vijf sprongen heb je de maximale hoogte bereikt. Spring dan naar rechts en kom weer tot stilstand. Vanaf het midden van de bal spring je één keer omhoog en daarna meteen naar rechts. Dit is volgens ons de veiligste manier om het water over te steken zonder te verdrinken.
Vanaf deze oever loop je naar rechts naar de volgende locatie. Hier ga je gelijk via de trap linksonder in beeld naar beneden. Laat je nu, door telkens een stukje naar rechts en weer naar links te lopen, naar beneden vallen. Loop vervolgens naar rechts en ga op de trampoline staan, zover mogelijk aan de linkerkant ervan. Spring nu een aantal malen omhoog totdat je niet hoger meer kunt.
Spring dan naar rechts en pak de plant door op de vuurknop te drukken. Gewapend met de plant spring je weer naar beneden. Je loopt naar links en springt op de trampoline. Wanneer je voldoende hoogte hebt, grijpt Zorro zich vanzelf vast aan een soort rekstok. Wat verder naar rechts vind je de volgende trampoline met daarboven een rekstok. Volg deze methode tot je weer links bovenin het veld bent aangeland.
Spring dan via de trampoline naar het erboven gelegen veld.
Klim nu in de ladder aan de linkerzijde naar de eerste etage. Spring hiervandaan in de ladder die naar het grote rotsblok voert. Hier aangekomen ren je naar links.
Schrik niet, want het vloertje links naast de ladder is in werkelijkheid een lift. Geef het rotsblok een klap met het zwaard en let erop dat je de plant weer oppakt.
Neem dan samen met het rotsblok en de plant de lift naar beneden. Bij de onderkant van de ladder moet je even van de lift afspringen. Het rotsblok rolt dan naar rechts. Zodra de lift aan de linkerkant weer omhoog gaat spring je er weer op. Het rotsblok ligt dan op de tweede lift die geheel naar boven gaat. Daar aangekomen rolt het gevaarte verder naar rechts, waarna het een eind naar beneden stort. Het blijft dan op de rechter lift liggen.
Door het gewicht van de kei wordt een groot gewicht omhoog gebracht, waardoor het wijnglas in een later stadium van het spel bereikbaar is geworden. De plant kun je nu op de lift achterlaten.
Verlaat dit veld aan de linkerzijde, zodat je weer terugkomt in de grot met het water. Je zult nu weer via de ballen naar de trap aan de linkerzijde moeten zien te komen. Spring op de rechter bal en trek daarna de joystick naar je toe om tot stilstand te komen. Vanaf het midden van de bal spring je een keer omhoog en dan naar links. Stop nu weer met springen en loop voorzichtig naar de uiterste linker kant van de middelste bal. De juiste plaats om te springen is nu belangrijk. Spring je namelijk vanaf het midden van deze bal naar links, dan grijpt Zorro zich vast aan het kleine laddertje boven het water. De enige uitweg is dan nog zelfmoord door in het water te springen.
Spring nu weer een aantal malen op en neer om de maximale hoogte te bereiken voordat je naar de linker bal springt. Vanaf de linker bal spring je met alle kracht naar de oever. Bestijg de ladder en je komt weer op het eerste veld uit.

Klauter uit de put en spring naar rechts. Loop nu drie schermen naar rechts, zodat je in het hotel uitkomt. Dit is te herkennen aan de grote sofa die in het midden van de kamer staat. Links naast de sofa ligt een sleutel.

Raap deze op. Spring dan op de sofa en gebruik deze als trampoline. Ga iets links van het midden staan en spring zo hoog mogelijk. Zodoende kun je over het muurtje aan de rechterkant heenspringen. Je daalt de ladder af en loopt rechts het beeld uit. Je komt dan terecht bij een oude missiepost, met daarvoor een begraafplaats. Gebruik de ladders om de top van het gebouw te bereiken. Al springend ga je naar de linker bovenkant van het gebouw. Je loopt dan weer naar links het hotel binnen. Spring naar links naar de deur op de tweede etage. Dankzij de sleutel die je beneden had opgepakt, kun je door de deur heen lopen. Geheel links in beeld zie je een fles.

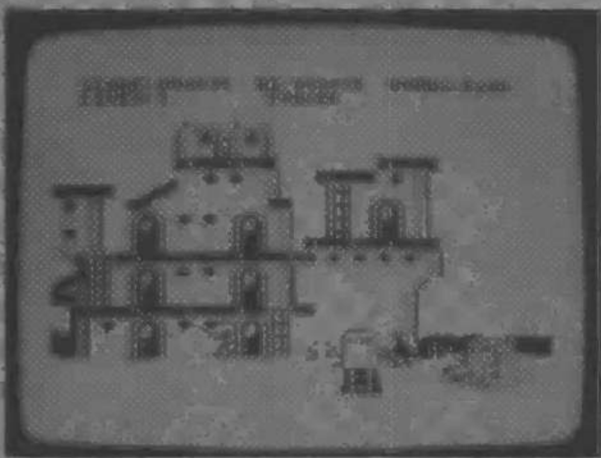
Naar deze plaats zullen we overigens in de loop van het spel nog een aantal malen terug moeten keren. Hier verschijnen namelijk nog meer voorwerpen.

Mocht je de ruimte waar de fles staat niet halen met je sprong, dan zit er niets anders op dan weer terug te gaan naar de missiepost en het nog eens te proberen.

Wanneer je de fles te pakken hebt laat je jezelf naar beneden storten.

Met de fles onder je arm loop je nu twee schermen naar links, totdat je in de kroeg uitkomt. Helemaal rechts hangt een dronken bandiet lamlendig tegen de bar. Geef hem de fles door op de vuurknop te drukken. De bandiet neemt de fles aan en begint deze onmiddellijk leeg te drinken. Hij verkijkt zich echter op de hoeveelheid drank. Zowel die in de fles, als de reeds in zijn lichaam aanwezige. Bewusteloos stort hij op de bar neer. Gelukkig maar, want nu beseft hij niet dat je zijn dikke buik als trampoline gebruikt om naar de erboven gelegen etage te springen. Klim langs de ladder omhoog. Het wordt nu even goed oppassen geblazen. Uit de linker deur op de bovenste etage komt een soldaat naar buiten. Deze moet je niet koelbloedig afmaken, doch achteruit drijven. Hij valt dan naar beneden en blijft aan de lamp hangen. Door zijn gewicht wordt het krat van de vloer gehesen. Het kan natuurlijk gebeuren dat je de soldaat per ongeluk aan je degen rijgt. Geen nood, er komt straks wel weer een nieuwe vrijwilliger opdagen. Het enige waar je goed voor moet uitkijken is dat je niet te nonchalant wordt in dit stadium van het spel. Wij hebben hier ook de nodige levens verspeeld.

Onder het krat wordt een trap zichtbaar. Ga hierlangs naar beneden. Je komt dan weer uit in de onderaardse ruimte waar je de plant hebt neergezet. Klim naar beneden en pak het wijnglas op.



De begraafplaats

Ga met het wijnglas weer terug naar het hotel. Pak de sleutel en spring via de sofa naar rechts. Keer via het vervallen kerkje terug naar het hotel. Op de plaats waar je eerder in het spel de fles zag staan hangt nu een brandijzer. Pak dit en spring naar beneden. Loop nu terug naar het beginscherm. Hier klim je weer in de klimop en loop je naar rechts op de eerste etage. Je komt dan terecht in een smederij. Middenonder zie je een smidsvuur, met links daarvan een blaasbalg. Leg het brandijzer op het vuur en spring op de balg. Het aangewakkerde vuur verhit het brandijzer, dat rood wordt. Je pakt het hete ijzer en loopt ermee naar de stier. Deze neemt de benen nadat hij is gebrandmerkt. Ga nu via de rekstokken naar de rechterkant van de smidse en pak het

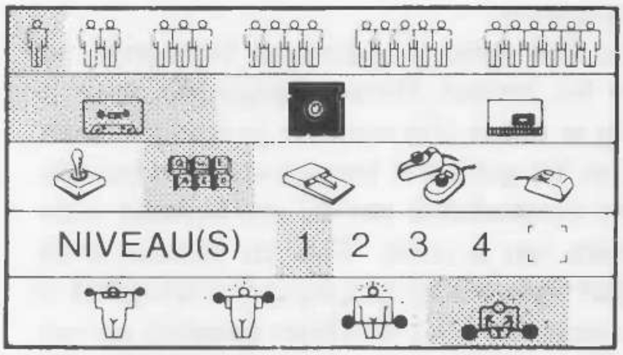
(knipperende) hoefijzer.
Loop nu rechts het beeld uit en blijf in deze richting doorlopen totdat je weer in het hotel aankomt.
Linksboven in het hotel hangt nu een kerkklok. Ga deze halen via de inmiddels bekende omweg. Breng de klok dan naar het kerkje. Bovenop het gebouwtje zie je twee lege portaaltjes. Ga in één van de portaaltjes staan en laat de klok vallen. Als het goed is hangt deze nu aan het plafond en gaat hij luiden. Keer nu terug naar het hotel om de inmiddels verschenen tweede klok te halen.
Deze hang je in het nog lege portaaltje van het kerkgebouw.
Nadat je de tweede klok hebt opgehangen opent het grote graf voor het kerkje zich. Wacht echter nog even met de afdaling. Loop eerst nog even naar het hotel. Haal de sleutel weer op en maak nogmaals de omweg via de kerk om de trompet te pakken.
Loop met de trompet één veld naar links. Hier zie je een plank liggen op een balkje. Wanneer je over deze plank heenloopt zie je dat deze best als springplank dienst zou kunnen doen. Je hebt echter geen partner om erop te springen. Er bestaat een andere oplossing. Ga zover mogelijk naar links op de plank staan. Blaas nu het reveille op de trompet door de vuurknop in te drukken. Uit het gebouw komt een slaapdronken soldaat rennen die naar beneden stort. Hij komt precies op het goede uiteinde van de plank terecht en Zorro vliegt omhoog naar de vlaggestok. Via de ladders loop je naar boven om de laars te pakken.
Nu kun je weer terug gaan naar het graf. Wat een symboliek overigens. De tranen staan ons haast in de ogen. In westernfilms is het het hoogst bereikbare om met je laarzen aan te worden neergeschoten *("He died with his boots on!")*.
Daal af in het graf. Het wordt nu even moeilijk, dus volg deze aanwijzingen precies op. Het graf bestaat uit een aantal locaties die op verschillende manieren zijn gespiegeld. Het is uiterst eenvoudig om het spoor geheel bijster te raken op dit punt. In het gewelf zie je een geldzak staan, ergens aan de linker kant. Voorts bestaat de tombe uit een aantal vaste touwladders en twee bewegende touwladders. Behalve de vaste vloeren zijn er ook nog een aantal verdwijnende platformen. Geheel bovenin is een rekstok gemonteerd. Wanneer je even rustig naar het beeldscherm kijkt, zie je al gauw in welk patroon de platformen verschijnen en weer verdwijnen. Het is nu de bedoeling om de geldzak te pakken. Maar, pas op! *Verlaat in geen geval het scherm voordat je de geldzak hebt gepakt.* Doe je dit wel, dan verdwaal je hopeloos. Je bent dan zeer veel tijd kwijt aan het terugvinden van de uitgang.
Nadat je de geldzak hebt gepakt verlaat je het scherm en ga je op zoek naar de volgende geldzak. In dit onderdeel van het spel zijn zeer veel bonuspunten te verdienen.
Wanneer je de laatste geldzak hebt opgeraapt zul je terecht komen in een deel van het labyrinth waar drie voorwerpen in de rechter bovenhoek knipperen. Het zijn het wijnglas, het hoefijzer en de laars. Ga nog even niet naar boven, ondanks het feit dat je claustrofobie nu misschien behoorlijk begint op te spelen. Verlaat het veld eerst aan de linkerzijde. Als je de aanwijzigingen goed hebt opgevolgd, kom je terecht in de grot met de drie rubberen ballen. Je staat nu echter een verdieping hoger. Loop tegen de drie stenen op die daar liggen en duw deze over de rand. Loop daarna naar rechts weer de grafkelder in. Ga naar de drie knipperende voorwerpen toe en klim via de ladder naar boven.
Stop zodra het beeldscherm de volgende locatie toont. Je bent nu namelijk in de gevangenis belandt. De bewaking is hier nogal strikt en de wachtposten schieten niet met losse flodders. Bestudeer de route van de bewaker met het geweer. Het is handig om te weten dat hij nooit twee maal achter elkaar een kogel over dezelfde verdieping jaagt. Loop langs alle cellen en bevrijdt de gevangenen door het slot met jouw zwaard open te hakken. De gevangenen op de middelste

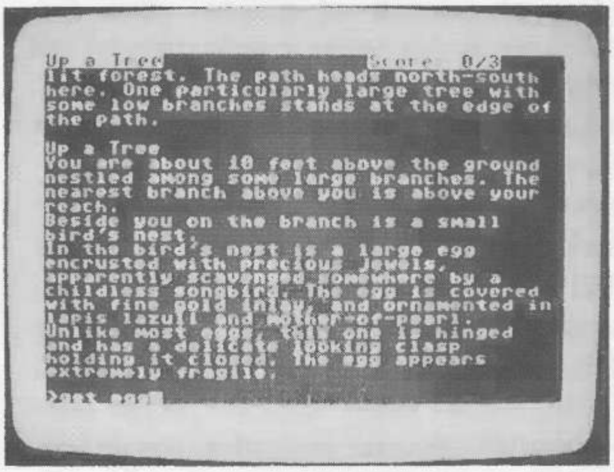
etage kun je niet bereiken via de trap. Je zult eerst naar de bovenste etage moeten. Pas op voor de patrouillerende soldaten. Laat je, nadat je de gevangenen op de bovenste etage hebt bevrijd, naar beneden vallen. Nu kun je de stakkers op de middelste etage helpen bij hun uitbraak.
Zodra alle gevangenen zijn bevrijd helpen deze jou in ruil voor de bewezen diensten weer verder. Links beneden vormen ze een menselijke pyramide. Via hun schouders kun je naar boven klimmen en het beeldscherm aan de linker kant verlaten.
Het veld waar je nu op terecht komt wordt ook bewaakt door gewapende schildwachten, pas dus weer goed op! Via de bovenste etage moet je dit veld weer links onder verlaten. Je staat nu op de binnenplaats van het kasteel, waar je de schone jonkvrouwe naar je ziet wuiven. Nog maar een paar wachtposten en je bent bij haar. Je klimt naar boven en je verwacht natuurlijk een dikke zoen als dank voor alle gevaren die je hebt doorstaan. Pas dan blijkt dat sommige mensen nooit tevreden zijn. Je wordt van de toren afgedonderd en je verliest hierdoor een leven.
Vertwijfeld vraag je jezelf af wat er aan je mankeert, doch je kunt geen redelijke verklaring vinden voor de onredelijke reactie van het meisje. Teleurgesteld begeef je je dan maar richting kroeg. Zover kom je echter niet.
Wanneer je door het hotel loopt zie je linksboven namelijk een rode roos. Overmand door romantische gevoelens haal je eerst de sleutel op en je gaat via de kerk de roos halen.
Met de roos ga je weer helemaal naar links en je daalt de put af. Je komt weer bij de rubber ballen in het water aan.
Spring op de eerste bal en trek de joystick naar je toe totdat je stilstaat. Loop dan voorzichtig naar de uiterste rechterzijde van de linker bal. Spring hier een aantal malen op en neer totdat je de maximale hoogte hebt bereikt. Spring naar de middelste bal en kom weer tot stilstand. Beweeg dan voetje voor voetje naar de rechterzijde van de middelste bal en ga weer springen.
Wanneer je niet meer hoger kunt, spring je naar links.
Hierdoor klamp je je aan het laddertje vast. Je kunt dan naar boven klauteren en via de rekstok naar rechts komen. (Hier lagen de stenen die je in het water hebt geduwd.) Wanneer je nu weer aan de rechterzijde uit beeld loopt, kom je weer terug in de graftombe met de drie knipperende voorwerpen. Verlaat de tombe via de ladder naast de voorwerpen. Je komt dan weer terecht in de gevangenis. Dus pas op voor het geweervuur. Via de schouders van de gevangenen verlaat je het beeldscherm aan de linkerkant. Ook deze locatie ken je al. Je weet dus dat je op moet passen voor de kogels. Als je deze locatie aan de linkerzijde uitloopt beland je weer bij de toren. Het meisje is eindelijk tevreden als je haar de bloem geeft. De slogan: ''Neem vaker een bloemetje mee'' is natuurlijk prachtig, maar dit gaat echt te ver.

Wanneer je op één van de velden in de gevangenis en/of het kasteel wordt gedood, kom je weer in het graf terecht. Om hieruit te komen moet je naar boven klimmen. Je staat dan voor het kerkje. Hiervandaan loop je naar links, naar de waterput. Daal hierin af en spring op de hiervoor reeds uitgelegde manier naar de middelste rubber bal. Schuifel nu weer stapvoets naar de rechterkant van de middelste bal en begin weer te springen. Wanneer je de maximale hoogte hebt bereikt spring je naar links, zodat je aan het laddertje komt te hangen. Klim naar boven en loop naar rechts. Via de rekstok kun je het gat oversteken en het beeldscherm aan de rechterkant uitlopen. Je komt dan weer terecht in het deel van de graftombe met de drie knipperende voorwerpen. Wanneer je dan via de ladder rechtsboven in beeld omhoog klimt, beland je weer op de binnenplaats van de gevangenis.

ZORK

Infocom | Marc Blank en Dave Lebling | Ariolasoft





Doel

Het doel van *Zork* is het verkennen van het gelijknamige koninkrijk en het verzamelen van kostbare voorwerpen. Deze voorwerpen moeten veilig worden opgeborgen op een bepaalde plaats. Voordat de schatten bereikbaar zijn zul je evenwel een paar maal een gevecht op leven en dood moeten leveren. Pas nadat alle schatten zijn opgeborgen krijg je de informatie die je nodig hebt om het spel tot een goed einde te brengen.

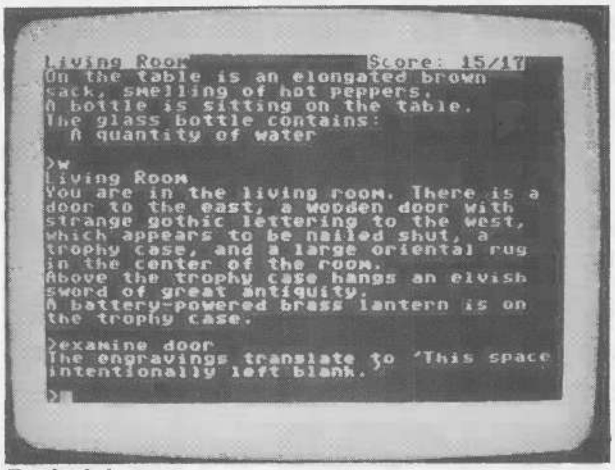
Beschrijving

Het hele fenomeen *adventure* spellen is aan het einde van de zestiger jaren ontstaan. William Crowther ontwikkelde in die tijd een adventure voor de grote *main-frame* computer, die bij de universiteit waaraan hij studeerde in gebruik was.
Het spel werd omstreeks 1978 nog verder uitgebouwd en verbeterd door een andere student, Don Woods.
Don studeerde aan de universiteit van Stanford. Het spel werd onder de overige studenten die de campus bevolkten bekend onder de naam *The colossal cave adventure.*
Slechts een handvol anderen was zo gelukkig om via telefoonlijnen toegang te hebben tot de computer.
In die periode liepen de fanatieke aanhangers van *The colossal cave* dagelijks met rode oogjes over het universiteitsterrein. Aangezien de computer overdag volop in gebruik was voor belangrijker zaken, mochten de avonturiers uitsluitend 's avonds en 's nachts hun fantasie op de computer uitleven.
Omstreeks dezelfde tijd richtte Marc Blank samen met een aantal andere studenten het bedrijfje Infocom op, zonder nu precies te weten wat ze daarmee van plan waren. In de beginperiode van het bedrijf hield men zich onder andere bezig met het vervaardigen van hulpmiddelen om de efficiëntie bij kantoren te verbeteren.
De oprichters van dit bedrijfje waren allemaal aan het Massachusets Institute of Technologie (het MIT) bezig met onderzoek op het gebied kunstmatige intelligentie.
Een ander bekend figuur uit die tijd is Scott Adams.
Scott was zo in de ban van adventures, dat hij besloot zelf een poging te wagen om een adventure te schrijven voor een microcomputer. Met zijn klassieke spel *Adventureland* bewees hij dat het inderdaad mogelijk was een dergelijk programma te schrijven voor microcomputers.

Inmiddels hadden de heren Marc Blank en

Dave Lebling niet stil gezeten. Ook zij werden geïnspireerd door *The colossal cave.* Ze besloten echter de zaken nog grootser aan te pakken. Heel ambitieus begonnen ze met het uitbreiden en nog verder verbeteren van The colossal cave. Het eindresultaat van hun ongeveer een jaar durende werk was het spel Zork. Gaandeweg werd het echter duidelijk dat dit spel nooit in deze vorm op een microcomputer zou kunnen draaien. Vandaar dat men het hele spel in drie delen heeft gesplitst, de *Zork trilogy.*
Het is echter niet noodzakelijk om het eerste deel uit te hebben gespeeld om een volgend deel te kunnen voltooien. Aan de andere kant is het echter wel aan te raden om de drie delen in de juiste volgorde te voltooien. Op die manier zul je veel meer plezier beleven aan de hele serie. Bovendien kan de kennis die je in *Zork I* vergaard hebt, een hulpmiddel zijn bij het oplossen van de twee andere delen, die nog wat lastiger zijn op te lossen.

Zork I speelt zich af in het, reeds lang uiteengevallen, Koninkrijk Zork. Dit koninkrijk bestaat voor het grootste deel uit onderaardse meren, rivieren en andere ruimten. Vandaar dat het rijk vroeger de bijnaam *The Great Underground Empire* droeg. Het rijk beleefde onder het bestuur van Lord Dimwit Flathead the Excessive gouden tijden. Door de enorme welvaart bereikte de techniek in het rijk een grote hoogte. Voor een goed voorbeeld van de technische hoogstandjes waartoe men in staat was, verwijzen wij naar de grote dam in de ondergrondse rivier de Frigid. Deze dam is overigens nog steeds toegankelijk voor bezoekers.
Een bekend bedrijf in die tijd was Frobozz. Dit bedrijf leverde allerlei magische voorwerpen. Sommige van deze voorwerpen zijn nog terug te vinden, als je goed zoekt.
Houdt er, tijdens de ontdekkingstocht door dit eens zo welvarende koninkrijk, echter wel rekening mee dat je niet alleen bent. Al vrij spoedig zal een trol jouw pad kruisen. Ook een dief ligt op de loer om de door jou gevonden waardevolle voorwerpen te stelen. Ook moet je oppassen dat je niet door een *grue* wordt verslonden. Wat een *grue* is, kun je het beste aan het programma vragen trouwens.
Wanneer je onverhoopt komt te overlijden, word je tot drie maal toe gereïncarneerd. Je verschijnt dan weer bij de ingang van de hel. Alle bezittingen die je bij je droeg, liggen dan her en der verspreid in het koninkrijk. Deze zul je dan weer opnieuw moeten opsporen.
De dief speelt overigens een belangrijke rol in het verhaal. Normaal gesproken moet je op je hoede zijn wanneer je hem ontmoet. Om het spel uit te kunnen spelen is het echter noodzakelijk dat hij een bepaald voorwerp van je steelt. Waar en wanneer je de dief tegen het lijf zult lopen is onmogelijk te voorspellen. Hij verschijnt namelijk op volkomen willekeurige tijden en op volkomen willekeurige plaatsen. Bovendien leidt niet iedere ontmoeting met de dief tot een beroving. Vaak staat hij je alleen maar aan te kijken, terwijl hij je duidelijk maakt dat hij de zak die hij bij zich heeft niet zonder slag of stoot zal overhandigen. In dat geval is het het beste om naar een andere locatie te lopen voordat je uitgeschud wordt.

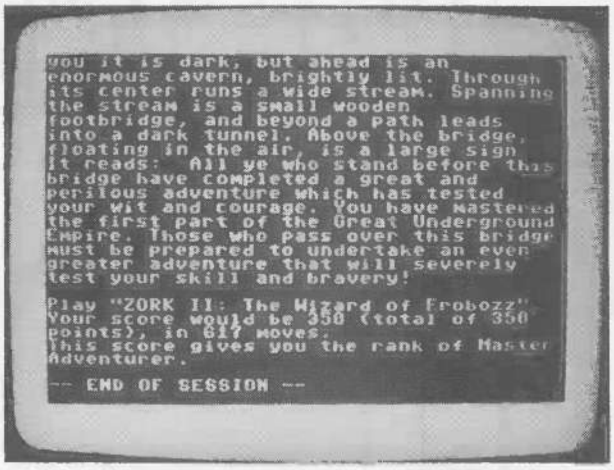


De huiskamer

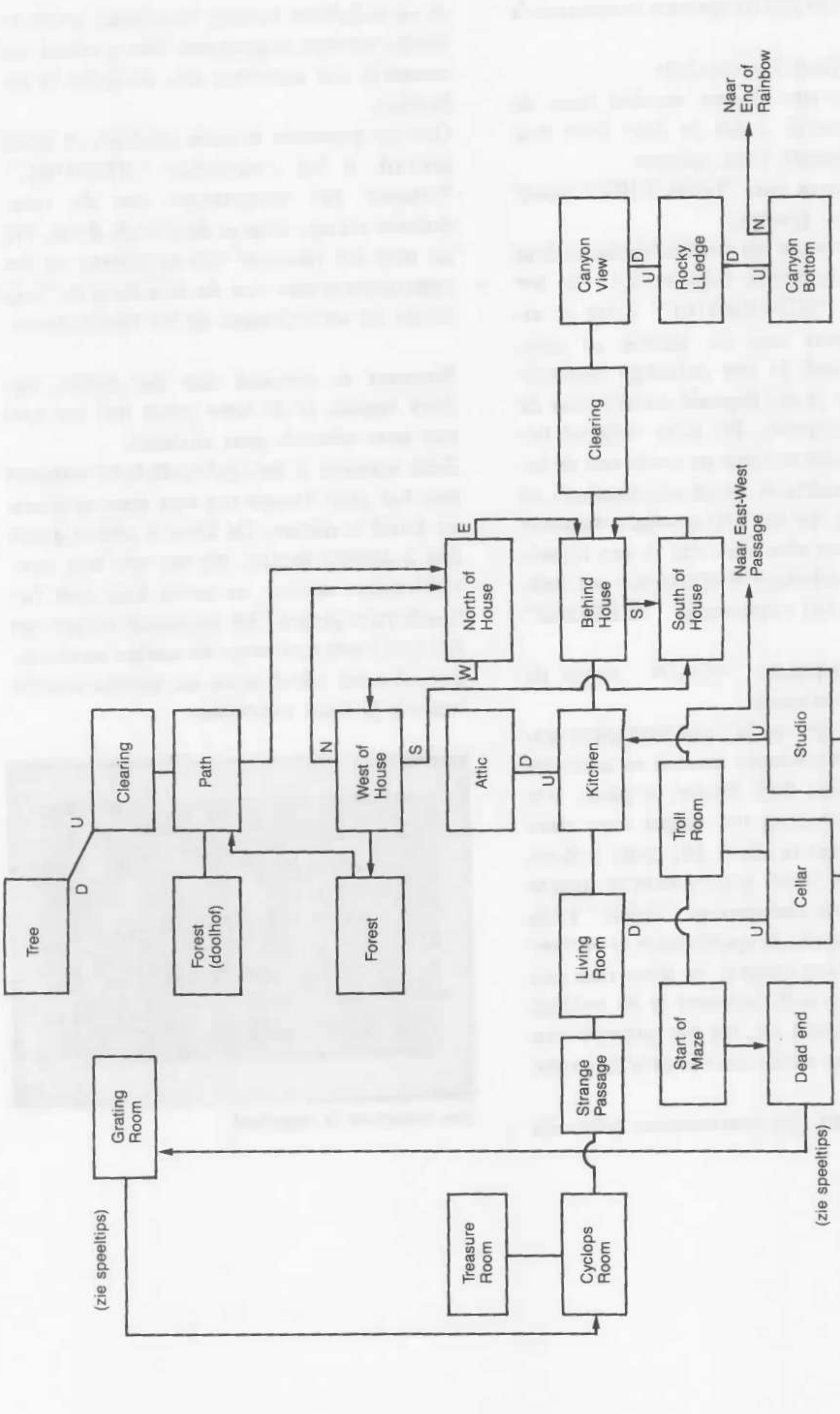
Het oplossen van dit spel zal je heel wat hoofdbrekens kosten en zal waarschijnlijk wel enige maanden in beslag nemen.
Door de zeer uitgebreide beschrijvingen die dit programma van de locaties en gebeurtenissen geeft, wordt een pakkende atmosfeer geschapen; een eigenschap waardoor alle spellen van Infocom worden gekenmerkt.
Net als de andere spellen van Infocom kun

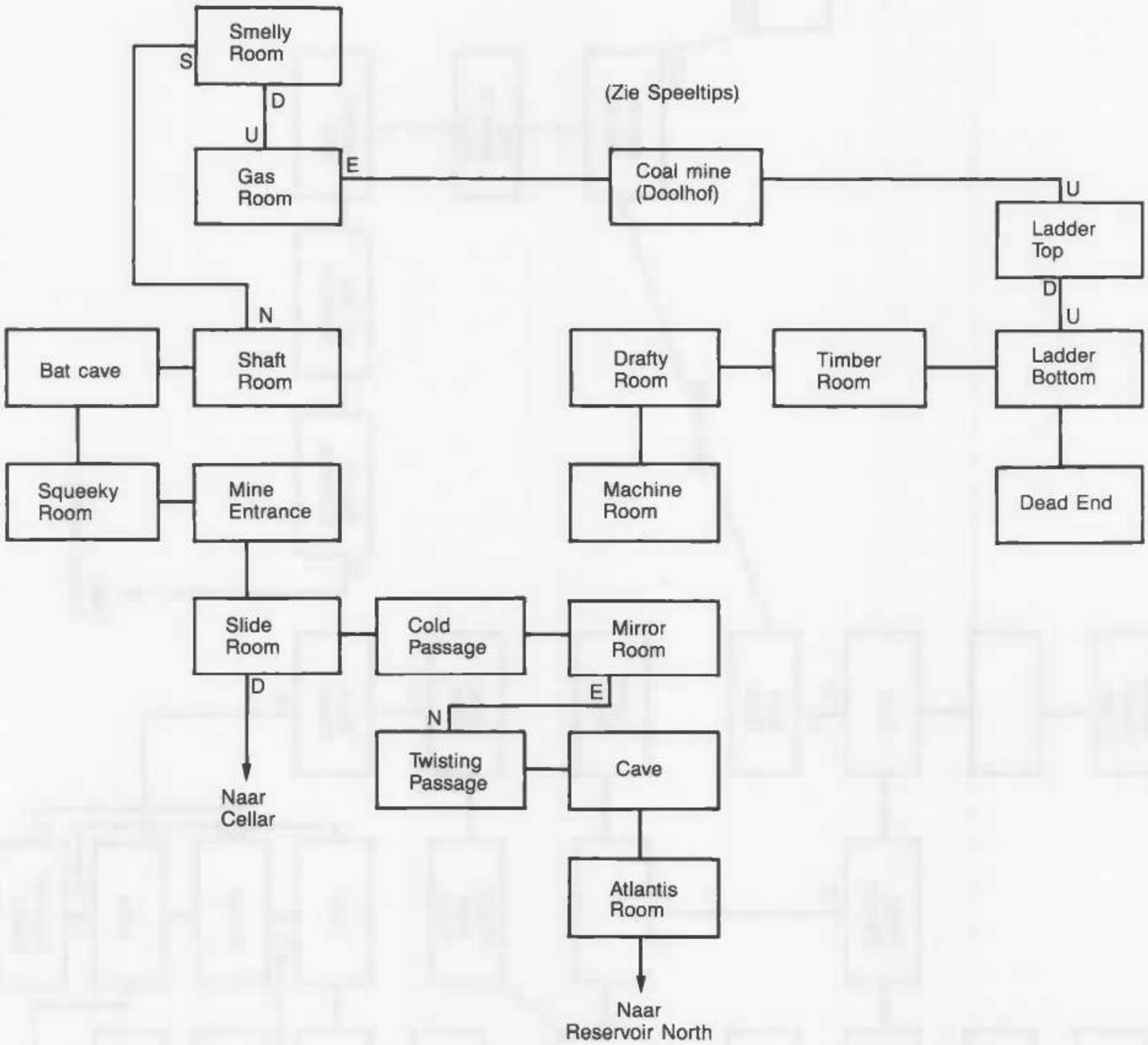
je bij Zork een aantal speciale commando's geven.
De belangrijkste hiervan zijn:
"SCRIPT"; alle teksten worden naar de printer gestuurd, zodat je deze later nog eens op je gemak kunt nalezen.
Na het invoeren van "UNSCRIPT" wordt het uitprinten gestopt.
De beschrijvingen op het beeldscherm kun je op drie manieren beïnvloeden. Na het commando "SUPERBRIEF" krijg je alleen de naam van de locatie te zien. "BRIEF" geeft je een volledige beschrijving wanneer je een bepaald vertrek voor de eerste keer betreedt. Bij ieder volgend bezoek wordt volstaan met de naam van de locatie. Deze methode wordt automatisch na het opstarten van het spel gevolgd. Wanneer je echter liever elke keer dat je een locatie betreedt de volledige beschrijving wil hebben, moet je het commando "VERBOSE" intikken.
Met het commando "AGAIN" wordt de laatste actie herhaald.
Je zult in de loop van het spel herhaalde malen de veilige huiskamer moeten verlaten om het onderaardse Rijk binnen te gaan. Het verdient aanbeveling om steeds voor deze afdaling het spel te saven. Dit moet je doen op een, van te voren geformateerde, aparte diskette. Na het commando "SAVE" krijg je de opdracht om de speldiskette te vervangen door de save-diskette. Je dient dan aan te geven onder welk nummer je de huidige situatie wilt saven en, bij het gebruik van twee diskdrives, welke drive je gebruikt voor het saven.
Standaard is dit apparaatnummer acht. Op de save-diskette kunnen maximaal zeven situaties worden opgeslagen. Het is echter wel mogelijk om meerdere save-diskettes te gebruiken.
Om een gesavede situatie opnieuw te laden gebruik je het commando "RESTORE". Wanneer het programma om de save-diskette vraagt, stop je deze in de drive. Tik nu weer het nummer van de situatie en het apparaatnummer van de diskdrive in. Volg verder de aanwijzingen op het beeldscherm.

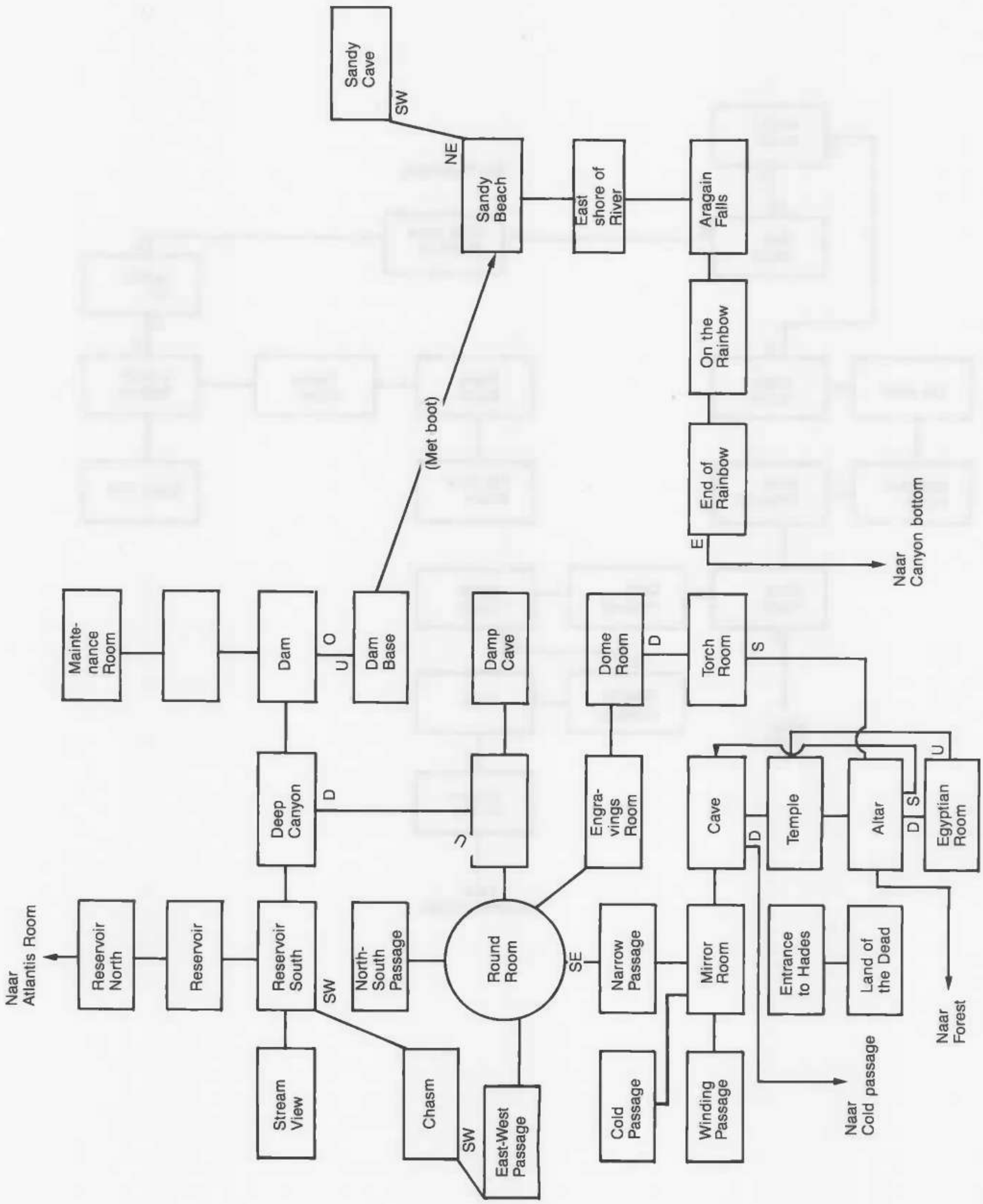
Wanneer je eenmaal aan het spelen van Zork begint, is de kans groot dat het spel een ware obsessie gaat vormen.
Zelfs wanneer je het spel reeds hebt voltooid kan het geen kwaad het nog eens opnieuw ter hand te nemen. De kans is uiterst groot dat je allerlei details, die het spel nog aantrekkelijker maken, de eerste keer over het hoofd hebt gezien. Het nogmaals spelen van het spel biedt toch weer de nodige verrassingen, al is het alleen maar een nieuwe manier waarop je kunt overlijden.



Het avontuur is opgelost


Tree
Clearing
Path
Forest (doolhof)
Forest
West of House
Attic
North of House
Kitchen
Behind House
South of House
Clearing
Canyon View
Rocky LLedge
Canyon Bottom
Naar End of Rainbow
Naar East-West Passage
Studio
Gallery
Troll Room
Cellar
East of Chasm
Living Room
Start of Maze
Dead end
Strange Passage
Grating Room
Treasure Room
Cyclops Room
(zie speeltips)
(zie speeltips)


Smelly Room
S
D
U
Gas Room
E
(Zie Speeltips)
Coal mine (Doolhof)
U
Ladder Top
D
U
N
Bat cave
Shaft Room
Drafty Room
Timber Room
Ladder Bottom
Squeeky Room
Mine Entrance
Machine Room
Dead End
Slide Room
Cold Passage
Mirror Room
D
E
N
Twisting Passage
Cave
Naar Cellar
Atlantis Room
Naar Reservoir North


Sandy Cave
SW
NE
Sandy Beach
East shore of River
Aragain Falls
On the Rainbow
End of Rainbow
E
Naar Canyon bottom
(Met boot)
Mainte-nance Room
Dam
O
U
Dam Base
Damp Cave
Dome Room
D
Torch Room
S
Deep Canyon
D
U
Engra-vings Room
Cave
D
Temple
Altar
D
S
U
Egyptian Room
Naar Atlantis Room
Reservoir North
Reservoir
Reservoir South
SW
North-South Passage
Round Room
SE
Narrow Passage
Mirror Room
Entrance to Hades
Land of the Dead
Naar Forest
Stream View
Chasm
SW
East-West Passage
Cold Passage
Winding Passage
Naar Cold passage

Speeltips

Aangezien het verhaal zich voor het grootste gedeelte onder de grond afspeelt, is één van de meest kostbare eigendommen een lichtbron. Je hebt niet alleen de beschikking over een zaklantaarn, maar je kunt ook nog een toorts vinden. Pas echter op dat de toorts niet door de dief wordt gestolen. Op een bepaald moment zul je namelijk twee verschillende lichtbronnen nodig hebben.
Om de batterijen van de zaklantaarn te sparen moet je niet vergeten deze uit te doen ("TURN OFF" of "DOUSE") wanneer je weer in het daglicht bent.
De gevonden schatten moet je opbergen in de grote *trophy case* die je in de huiskamer vindt.
Alle schatten die de dief van je heeft gestolen krijg je weer terug nadat je hem hebt gedood. Je kan de dief echter pas doden nadat je voldoende punten hebt verzameld door het vinden van andere schatten en het oplossen van puzzels.
Het is noodzakelijk dat de dief in ieder geval het ei van je steelt. Hij is namelijk de enige die het kan openen. De inhoud ervan heb je nodig om het laatste voorwerp dat je nodig hebt te bemachtigen.
Maak een verstandig gebruik van de mogelijkheid van het programma om meerdere commando's aan elkaar te rijgen.
Wanneer je namelijk door de dief beroofd wordt, neemt deze ook de toorts mee. Overkomt dit je aan het begin van een aantal opdrachten, dan loop je een zeer grote kans om in het donker door een *grue* te worden verslonden.
Het is ons al eens overkomen dat de dief geen enkele aanstalte maakte om het ei te stelen. Hij bleef ons maar apathisch aanstaren. We besloten om eens te kijken wat er gebeurde wanneer we het ei vrijwillig aan de dief zouden geven. Deze manier bleek ook te werken.
Ergens zul je een regenboog zien. Denk dan even aan het aloude gezegde dat je een pot goud kunt vinden aan het einde van de regenboog.
Ergens anders komt kennis van de Griekse mythologie je goed van pas. We hebben het dan, meer in het bijzonder, over de reizen van Ulyssee.
Niet alle schatten die wij in de oplossing van het spel noemen zul je op de aangegeven plaatsen vinden. Het kan voorkomen dat de dief je te vlug is afgeweest.
Hier en daar zul je opdrachten meerdere malen moeten geven. Ook geduld is een schone zaak op sommige plaatsen.
Eén van de doolhoven die je in het spel zult tegenkomen laat zich lastig in kaart brengen. Zelfs de beproefde methode om dingen in de verschillende vertrekken achter te laten werkt niet optimaal. Er loopt namelijk een mispunt in het doolhof rond die de achtergelaten voorwerpen stiekem verplaatst.
Save het spel in ieder geval voordat je het gevecht met de trol en de dief aangaat. Het is in beide gevallen namelijk niet 100% zeker dat je als overwinnaar uit de strijd komt.

Wanneer je de wanhoop nabij bent, geven we je hierbij toestemming om verder te lezen. We zullen in het nu volgende gedeelte van de speeltips practisch stap voor stap uitleggen hoe je het spel kunt uitspelen. Vooraf dient echter te worden opgemerkt dat deze manier niet de enig juiste hoeft te zijn. Het is zeer wel mogelijk dat het spel op andere wijzen kan worden opgelost.

Het spel begint buiten bij een huis. Hiervandaan loop je eerst naar het westen en vervolgens naar het oosten. Je komt dan op een pad aan. Klim in de boom en pak het ei dat je in het nest ziet liggen. Klim weer omlaag en loop naar het noorden. De stapel bladeren die je hier ziet, haal je weg. Deze handeling onthult het inmiddels berucht geworden rooster *(grating)*. Ga terug naar de boom in het zuiden en laat de bladeren vallen. Het pad volg je naar het zuiden en je slaat af naar het oosten.
Met enige moeite zal het je lukken om de luiken voor het raam open te krijgen. Je kunt dan het huis binnengaan.

In de huiskamer vind je een lamp en een magisch zwaard. Dit zwaard geeft licht wanneer je in gevaar verkeert. In de keuken is een trap die naar de zolder voert. Vergeet niet eerst de lamp aan te doen. Op de zolder moet je het touw pakken, waarna je weer naar beneden loopt. Doe de lantaarn dan weer uit.
Het verdient in onze ogen aanbeveling om alle (bruikbare) voorwerpen naar de huiskamer te brengen.
Hier zijn ze veilig voor de dief, en je kunt ze makkelijk terugvinden. Neem dus uit de keuken de papieren zak mee naar de huiskamer. Laat hier alles achter, met uitzondering van de lantaarn. De houten deur is afgesloten, dus je zult een andere uitweg moeten vinden.
Wanneer je aan het kleed trekt, wordt een luik *(trapdoor)* onthuld. Open dit en doe de lamp weer aan. Wanneer je de trap afdaalt, zal iemand het luik boven je op slot doen. Je hoeft echter niet ongerust te worden, want er bestaat nog een andere uitgang.
Vanuit de kelder ga je omlaag en naar het oosten. Je komt dan in een museum. Waarschijnlijk hang hier nog een schilderij dat je mee kunt nemen. Als het al weg is, heeft de dief het reeds in zijn bezit. Hiervandaan ga je naar het noorden en klim je via de schoorsteen omhoog.
Je komt dan weer in de keuken uit, dus je kunt de lantaarn doven *("DOUSE")*. In de huiskamer open je de *trophy case*, waarna je het schilderij daarin kunt stoppen. Neem hierna het zwaard, het touw en het ei mee. Ga de kelder in, nadat je het luik hebt geopend en de lamp hebt ontstoken. Wanneer je naar het noorden gaat, zul je een troll ontmoeten. Doodt hem (''KILL TROLL WITH SWORD''). Dit zal waarschijnlijk niet onmiddellijk lukken, dus je moet de opdracht een paar maal geven (''AGAIN''). Met een beetje geluk overwin je de trol na een hevige strijd.
Na de dood van de trol kun je een bijl meenemen. Dit is wel handig, voor het geval je het zwaard kwijt raakt. Nu loop je naar de *dome room* (oost, oost, zuidoost en oost). Het touw kun je aan de railing binden zodat je omlaag kunt klimmen. Wanneer je de bijl hier achterlaat ligt het op een veilige plaats, voor het geval dat je het later nog nodig hebt.
In deze kamer hangt een brandende fakkel aan de muur.
Nadat je deze hebt gepakt, kun je de zaklantaarn weer uitdoen. In het zuiden is een tempel. Hieruit kun je een bel meenemen. Iets verder naar het zuiden staat een altaar. Na een kort gebed (''PRAY'') sta je weer in de buitenlucht. Wanneer je vanaf deze plaats achtereenvolgens naar het oosten, zuiden en oosten loopt, sta je weer voor het open raam van het huisje. Ga naar binnen en laat de bel en het zwaard achter in de huiskamer.
Open het luik wederom en ga naar beneden. Nu moet je de *Egyptian room* opzoeken (noord, oost, oost, zuidoost, oost, omlaag, omlaag en omlaag. Open de kist *(coffin)* die je in deze kamer ziet en verwijder de scepter. Wanneer de dief je inmiddels al het ei had ontfutseld, kun je waarschijnlijk ook gelijk de doodskist meenemen.
Je gaat nu weer terug naar het altaar (omhoog en zuid), alwaar je de kaarsen pakt. Doof de kaarsen en pak het zwarte boek. Bid wederom om weer buiten te belanden. Ga opnieuw oost, zuid, oost om bij het raam uit te komen. In de huiskamer laat je het boek, de kaarsen en (wanneer je dat nog hebt) het ei achter. De scepter (en eventueel de doodskist) berg je op in de prijzenkast. Als je goed hebt opgelet, zul je hebben gemerkt dat je het spelletje met het valluik inmiddels hebt gewonnen.
Je hoeft dit niet steeds meer te openen. Nog belangrijker is het feit dat je nu vanuit de kelder weer de huiskamer kunt bereiken.
Wanneer je de doodskist nog niet had meegenomen, moet je weer terug naar de *Egyptian room* om hem te halen. De snelste weg terug naar huis is weer door middel van een gebed en de inmiddels bekende route. Vervolgens berg je de doodskist op in de kast.

Wanneer het ei nu nog steeds niet is gestolen, steek je dit maar weer eens bij je. Het wordt nu tijd om het doolhof te betreden. Wanneer je de volgende routebeschrijving nauwkeurig volgt, zul je geen moeilijkheden hebben om hier weer uit te komen. Vanuit de *troll room* ga je achtereenvolgens west, west, west en omhoog. Hier liggen de restanten van een vorige avonturier die de uitgang niet meer zo makkelijk kon vinden als jij. Neem de sleutel en de zak munten mee en ga dan noord, west, zuid, oost en omhoog. Je staat nu weer in de huiskamer. Leg de munten in de kast en laat de sleutel vallen.

De tocht leidt nu wederom naar de gewelven van het in verval geraakte koninkrijk. Vanuit de trollenkamer loop je driemaal naar het oosten. Je komt dan in de *loud room* terecht. In deze kamer word je gehinderd door een ontzettende echo. Alle opdrachten die je intikt worden (gedeeltelijk) herhaald, doch niet uitgevoerd. Om aan deze situatie een einde te maken tik je "ECHO" in.

Indien nog in deze kamer aanwezig, pak je de staaf platina. Loop hiermee langs de weg die je gekomen bent terug naar de huiskamer en berg de staaf veilig op in de kast.

Het wordt nu tijd om de dam te gaan bezichtigen. Hier kom je, vanuit de *round room* (zie kaart) door omhoog, oost en noord te lopen. Pak hier de lucifers mee en ga verder naar het noorden. Hier liggen onder andere een schroevendraaier en een steeksleutel *(wrench)*.

Deze komen je nog goed van pas, dus pak ze mee.

Vervolgens zul je wat werkzaamheden aan de dam moeten uitvoeren. Om te beginnen moet je de juiste knop indrukken. Dit blijkt de gele te zijn. Je hoort een klik, terwijl ogenschijnlijk niets gebeurt.

Loop twee maal naar het zuiden. Hier kun je een bout losdraaien ("TURN BOLT WITH WRENCH"). De steeksleutel heb je niet meer nodig, dus die kun je achterlaten. Wanneer je naar beneden gaat, zul je aan de basis van de dam een hoopje plastic zien liggen. Dit voorwerp speelt verderop een belangrijke rol, dus vergeet het niet mee te nemen.

Je moet nu weer terug naar de huiskamer (omhoog, west, zuidwest, zuidwest, zuidwest, west, zuid en omhoog).

Laat de lucifers, het plastic en de schroevendraaier vallen en neem de scepter uit de kast.

Als volgend onderdeel staat een ander toeristisch uitstapje op het programma, namelijk een wandeling door de *canyon*. Om hier te komen loop je vier maal naar het oosten, twee maal omlaag en tenslotte naar het noorden. Je kunt je waarschijnlijk nog wel herinneren dat magie een grote rol speelde in het rijk van Lord Dimwit. Zwaai eens met de scepter ("WAVE SCEPTRE"). Met een klein beetje geluk kun je nu een pot goud vinden.

Pak deze en loop, over de regenboog heen, tweemaal naar het oosten en tweemaal naar het noorden. Raap de schep op van het strand en ga naar het noordoosten.

Je moet nu diep in het zand graven (vier keer). Het werk wordt beloond met een kostbare scarabeus, pak deze en ga naar het zuidwesten. De schep heb je verder niet meer nodig, dus weg ermee. Loop nu terug naar het einde van de regenboog (zuid, zuid, west, west). Van hieruit loop je naar het zuidwesten en tweemaal omhoog. Je staat dan weer bij de *canyon view*. Je vervolgt je weg naar west, west, oost, zuid, oost en west. Je staat dan weer in de keuken. In de huiskamer aangekomen berg je de pot goud, de scepter en de scarabeus op in de kast.

Het wordt nu tijd voor een kleine schoonmaakactie.

Hiertoe ga je naar de *mirror room*. Deze bereik je door vanuit de *round room* twee stappen naar het zuiden te doen. Hier aangekomen veeg je de spiegel schoon ("RUB MIRROR"). Dit zal gepaard gaan met het nodige kabaal. Hierdoor, en door de magische krachten uiteraard, ontstaan her en der wat nieuwe doorgangen.

Wanneer je nu naar het oosten en omlaag

loopt, kun je in de *Atlantis room* de drietand *(trident)* van Posseidon vinden.
Eén stap verder zuidwaarts haal je vervolgens de pomp op. Weer een stap verder naar het zuiden ligt een hutkoffer vol kostbaarheden, die je natuurlijk ook meeneemt. Het kan dat je teveel bagage bij je hebt omdat de dief het ei nog niet heeft gestolen. In dat geval zul je de reis naar deze kamer(s) nog eens moeten ondernemen.
Met de buit loop je noord, noord, omhoog, west en noord.
Je staat dan weer bij de spiegel. Als je nogmaals over de spiegel wrijft begint het weer te donderen. Je kunt nu weer door de route noord, noord, west, west, zuid en omhoog te volgen teruggaan naar de huiskamer. Hier aangekomen laat je de pomp vallen. Die heb je pas later in het spel nodig. Berg de drietand en de koffer op in de kast.
Je moet nu wat aan duivelsuitdrijving gaan doen. Neem hiertoe de kaarsen, de lucifers, het boek en de bel mee.
Via de route omlaag, noord, oost, oost, zuid, zuid, oost en omlaag sta je voor de hellepoort. Laat eerst de kaarsen vallen en luidt dan de bel (''RING BELL''). Dit brengt de gemoederen alvast in beweging. Steek vervolgens de kaarsen aan (''LIGHT MATCH'' en ''LIGHT CANDLES WITH MATCH''). Om de ceremonie af te sluiten lees je iets voor uit het boek (''READ BOOK''). De geesten kiezen het hazenpad, zodat je de hel binnen kunt gaan om de kristallen schedel te halen. Loop naar het noorden en doof de kaarsen. Intussen zul je de weg naar de huiskamer wel weten te vinden, maar, voor de zekerheid: omhoog, west, drie maal noord, twee maal west, zuid en omhoog. De kaarsen, het boek en de lucifers heb je nu niet meer nodig. Leg de schedel in de kast voor wat extra punten.
Wat dachten jullie nu van een rustig boottochtje? Pak de pomp en de berg plastic. Via de *loud room* (omlaag, noord, en drie maal oost) ga je naar de basis van de dam (omhoog, oost en omlaag). Laat het plastic vallen en pomp het op (''INFLATE PLASTIC''). Wat je waarschijnlijk reeds vermoedde, het is een bootje. Een gebruiksaanwijzing ligt in het vaartuig. Lees deze (''READ LABEL'') zodat je weet hoe je met de boot moet omspringen. Stap in de boot en laat deze te water (''LAUNCH''). Nu breekt het wachten aan. Na een keer of tien, elf het commando ''WAIT'' te hebben gegeven, ben je de rivier zover afgezakt dat je een boei *(buoy)* ziet: Pak deze uit het water en ga aan land met het commando ''EAST''. Stap uit de boot en open de boei, want je hoorde iets rammelen. Er blijkt een edelsteen in de boei te zitten. Pak deze en gooi de boei weg. Het label kun je ook achterlaten wanneer je dit nog in je bezit hebt. Via de route zuid, zuid, west, west, zuidwest, omhoog, omhoog, noordwest, west, west en west sta je weer in de huiskamer. Leg de edelsteen *(emerald)* in de kast. De pomp kun je ook achterlaten.
Het is nu de bedoeling om naar de *shaft room* te gaan. Wanneer je op de kaart kijkt, zie je dat je door de *bat room* (de vleermuis, dan wel vampier kamer) moet. Het is dus niet onverstandig om bij wijze van voorzorgsmaatregel de knoflook *(garlic)* mee te nemen.
Je moet nu eerst naar de *mirror room* om de spiegel nog wat op te wrijven. Vervolgens loop je noord, west, noord, west, noord. Hier ligt een klein beeldje van jade. Wanneer je de weg zuid, oost, zuid volgt kom je in de *slide room.* Als je hier naar beneden gaat, kom je terecht in de kelder van het huis. Nog een stap omhoog en je kunt het beeldje van jade in de kast zetten.
Je zult nu weer naar de *mirror room* moeten. De spiegel is nog steeds niet schoon. Veeg hem dus nog een keer af. De route die je daar vandaan moet volgen is: noord, west, noord, west, noord en oost. Het is nu verstandig om de fakkel achter te laten op een veilige plaats. Leg hem in de mand die je in de *shaft room* ziet. Steek vervolgens de zaklantaarn aan. Ga noord en dan omlaag. Je bent nu in de *gas room.* Zoals je weet gaan gas en open vuur over en open vuur

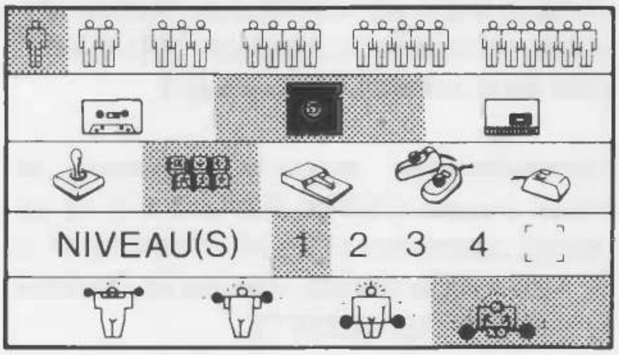
over het algemeen niet goed samen. Vandaar dat je de fakkel moest achterlaten. In de *gas room* ligt een niet te versmaden armband. Nadat je deze hebt opgeraapt, ga je weer omhoog en naar het zuiden.
Pak de fakkel en doof de lamp. Loop naar de *slide room* en laat jezelf de kelder in glijden. Betreedt de huiskamer en berg de armband op in de kast.
Het wordt nu weer tijd voor wat reparatie werkzaamheden.
Pak de schroevendraaier en ga naar de spiegel om deze op te wrijven. Vervolgens ga je weer naar de *shaft room*. Leg de fakkel en de schroevendraaier in de mand en ontsteek de zaklantaarn. Ga vervolgens noord, omlaag en oost. Je belandt dan in een verlaten kolenmijn. De mijn bestaat uit een wirwar van gangen waarin je makkelijk kunt verdwalen. De kortste route naar het einde van de mijn *(dead end)* is oost, noordoost, zuidoost, zuidwest, omlaag, omlaag en zuid. Neem de kolen mee die hier liggen en loop noord en twee maal omhoog. Je bent nu weer terug in de kronkelende mijngangen.
De snelste route om het doolhof te verlaten is: noord, oost, zuid en noord. Je staat dan weer in de *gas room*. Nog een stap omhoog en iets naar het zuiden, leg je de kolen in het mandje. Laat nu de mand met daarin de schroevendraaier, de kolen en de toorts zakken (''LOWER BASKET'').
Hierna zul je zelf via het doolhof terug naar beneden moeten lopen. De juiste route was: noord, omlaag, oost, oost, noordoost, zuidoost, zuidwest, omlaag, omlaag, omlaag en west. Normaal gesproken ben je dan in de *timber room* aangekomen. Hier zie je een smalle doorgan. Voordat je daar doorheen kunt kruipen, zul je alle bagage moeten laten liggen. Doe de lamp niet uit, anders kun je hem straks in het donker niet meer terug vinden. Kruip door het gat naar het westen. Hier zie je de mand die je net had laten zakken. Neem alles uit de mand en loop naar het zuiden. Hier staat een vreemde machine. Het deksel kan open. Stop de kolen in de machine en sluit het deksel weer. Met behulp van de schroevendraaier kun je de schakelaar omdraaien (''TURN SWITCH WITH SCREWDRIVER''). Na een korte opleving stopt de machine weer. Wanneer je het deksel nu weer opent, blijkt dat de kolen zozeer in elkaar zijn geperst, dat daar een diamant uit is ontstaan. Deze laat je natuurlijk niet liggen.
Ga terug naar de kamer in het noorden en leg alles dat je bij je hebt in de mand. Ga via de smalle gang naar het oosten en raap alles dat daar ligt op, behalve het hout *(timber)*. Loop terug naar de *shaft room* via de beproefde weg oost, oost, omhoog, omhoog, noord, oost, zuid, noord, omhoog en zuid. Hier hijs je de mand weer omhoog (''RAISE BASKET''). Je kunt nu de lantaarn doven en alles uit het mandje halen. Via de route west, zuid, oost, zuid, omlaag en omhoog kom je weer in de huiskamer terecht. Hier deponeer je de diamant in de kast. De knoflook en de schroevendraaier heb je niet meer nodig, dus die kun je laten vallen. In plaats daarvan steek je het zwaard en de sleutel bij je.
Vervolgens ga je omlaag, noord en west. Je staat dan in het doolhof. De snelste uitweg is: west, west, omhoog, zuidwest, omhoog, oost, omhoog en noordoost. In de *grating room* gebruik je de sleutel om het rooster te ontsluiten en te openen. Je moet nu eerst naar de *Cyclops room*. Deze bereik je via het doolhof door zuidwest, omlaag, oost, noord, oost, zuid en zuidoost te wandelen. In de *Cyclops room* komt de eerder ter sprake gekomen kennis van de Griekse mythologie van pas.
Cyclops is namelijk de één-ogige reus uit de verhalen over de reizen van Ulyssee. Volgens deze mytische verhalen belandde Ulyssee tijdens zijn verre reizen op een bepaald moment in een grot waarin de cycloop woonde. Hij is er uiteindelijk in geslaagd om het wezen te doden door hem een scherp gepunte boomstam door het oog te drijven.
Het blijkt nu dat de cycloop die hier huist een kind is van de door Ulyssee gedode cycloop. Wat ligt meer voor de hand dan het

arme kind goed de schrik in de benen te jagen door de naam van de moordenaar van zijn vader te roepen. Tik dus in "ULYSSEE". Het wezen slaat dan op de vlucht.
Je kunt hem ook het lunchpakket geven dat je in de keuken (in de papieren zak) had gevonden. Nadat de cycloop is gevlucht, kun je weer veilig in de huiskamer komen, als je twee maal naar het oosten loopt. De fakkel heb je nu definitief niet meer nodig. Je kunt hem in de kast leggen om wat extra punten te krijgen. De sleutel kun je gewoon laten vallen.
Wanneer de dief niets anders van je heeft gestolen dan het ei, en wanneer je alle schatten hebt gevonden en opgeborgen in de prijzenkast, zou je op dit moment een score moeten hebben van 293 punten. Deze score is belangrijk voor het verslaan van de dief. Hoe hoger je score is (en 293 is de maximale score in deze fase van het spel), des te groter is de kans dat je de dief doodt. Voordat je echter op pad gaat voor dit ultieme gevecht, raden we je aan het spel nu eerst te saven. Ook met de perfecte score van 293 is het namelijk lang niet zeker dat je als winnaar uit deze lange en harde strijd tevoorschijn komt.
Na het saven, steek je de lamp aan en je loopt twee maal naar het westen. Wanneer je nu omhoog loopt, kom je in de schatkamer van de dief terecht. Deze is pijnlijk verrast door jouw komst. Waarschijnlijk zal hij onmiddellijk een aanval lanceren. In ieder geval wordt het een enerverende, en waarschijnlijk langdurige, strijd op leven en dood.
Na het intikken van het commando "KILL THIEF WITH SWORD". kun je de volgende malen volstaan met "AGAIN".
Lees het verslag van het gevecht goed, want het kan gebeuren dat de dief je het zwaard uit de handen slaat. Dit zul je dan eerst moeten oprapen.
Het roestige mes dat je onderweg misschien had gevonden, kun je beter niet gebruiken om de tegenstander te doden.
Als je dit wel probeert, zul je snel merken waarom dit niet zo'n goed idee was.
Wanneer je de dief hebt gedood, pak je zijn stiletto, het ei en de beker *(challice)*. Eventuele andere schatten die de dief van je had gestolen kun je hier ook terug vinden. Neem alles mee en loop zuid, oost en oost.
Doof de lamp en stop alle schatten in de kast, behalve het ei.
Met het ei in de hand zoek je de boom op waarin je het ei had gevonden. De plaats herken je aan de stapel bladeren die je daar hebt achtergelaten.
Klim omhoog en windt de kanarie, die in het door de dief geopende ei zit, op ("WIND CANARY"). Er zal dan een vogel komen aanvliegen die terug fluit. Hierdoor laat hij een bronzen voorwerp *(bauble)* vallen. Klim omlaag en pak het voorwerp op. Ga zuid, oost, west en west.
Weer in de huiskamer aangekomen, leg je de kanarie, het ei en et bronzen voorwerp in de kast. De kast moet dan 20 schatten bevatten. In dat geval fluistert een nauwelijks hoorbare stem je iets toe over het laatste geheim. Onderzoek de kast en je zult een perkamenten kaart vinden. Pak de kaart en lees deze.
Wanneer je nu de route oost, oost, zuid, west en zuidwest volgt, zul je onderweg merken dat er een geheime doorgang is opengegaan.
Je staat tenslotte voor een stenen grafheuvel *(barrow)*. Ontsteek de lamp voor de laatste maal en ga de grafheuvel in.

Hierna volgt een felecitatie en een aankondiging van het spel Zork II. De totale score is, als alles goed is, 350 punten. Hiermee heb je de titel *"Master adventurer"* verdiend.

ZORK II

Infocom — Dave Lebling & Marc Blank — HomeSoft Benelux





Doel

In het spel Zork II moet je proberen de tovenaar te slim af te zijn. Hiervoor beschik je zelf niet over voldoende magische krachten, dus je zult de hulp van een ander moeten inroepen. Het vinden van de persoon tot wie je je zult moeten wenden, en de manier waarop je zijn medewerking verkrijgt, is een verduiveld moeilijk karwei.

Beschrijving

Trouwe lezers van Het Zwaardere Werk, hebben ongetwijfeld kennis genomen van onze oplossing van het eerste deel uit de Zork trilogie. In deze aanvulling zullen we alle geheimen van het tweede deel uit dit drieluik voor de onverschrokken avonturiers uit de doeken doen.

Zoals we al bij de bespreking van Zork I hebben opgemerkt, is het niet strikt noodzakelijk om de drie delen van Zork in de juiste volgorde te spelen. Voor een verhoogd speelplezier is het echter wel aanbevelenswaardig dit te doen. Zodoende zul je de atmosfeer veel beter kunnen proeven.

Wanneer je Zork I tot een goed einde hebt gebracht, zul je je ongetwijfeld nog herinneren dat het spel eindigde op het moment dat je de grafheuvel binnen trad. Op deze plaats begint het avontuur in Zork II, met als ondertitel ''the Wizard of Frobozz''. Er is geen weg terug, doch uitsluitend vooruit, dieper het mysterieuze ondergrondse koninkrijk binnen dringend.

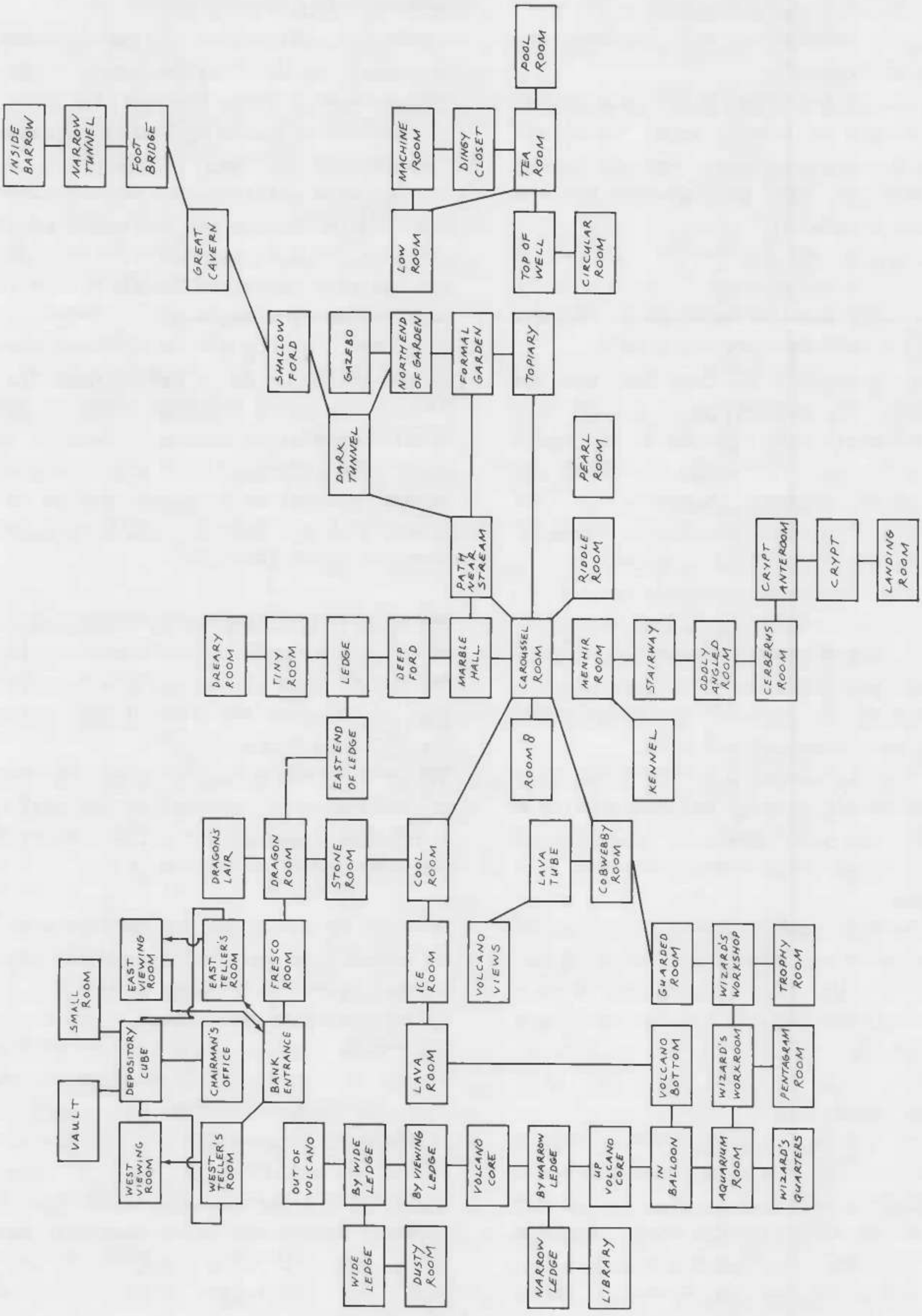
Vergeleken met het eerste deel van het avontuur beslaat Zork II aanzienlijk minder locaties. Het spel is echter geenszins eenvoudiger op te lossen dan Zork I, integendeel. De puzzels zijn talrijk en meestal complex. Zo zijn er bijvoorbeeld op een bepaalde plaats maar liefst acht handelingen noodzakelijk om een deur te openen. Bovendien zul je tijdens jouw speurtocht regelmatig worden lastig gevallen door Frobozz, de tovenaar met een uitermate vreemd gevoel voor humor.

Op de meest vervelende ogenblikken ''vereert'' hij je met een bezoekje, waarbij hij een toverspreuk in jouw richting lanceert. De tovenaar heeft de laatste tijd niet al te veel gelegenheid gehad om zijn kennis in praktijk te brengen. Daarom zullen zijn spreuken gelukkig meestal geen of slechts weinig effect sorteren, waarna de tovenaar met een beschaamd gezicht en rokende mouwen het veld ruimt. Soms word je echter gedurende een aantal beurten bevroren,

of verlies je het contact met de vaste grond. In deze gevallen zul je veelvuldig het commando "WAIT" moeten gebruiken totdat de toverspreuk weer is uitgewerkt.
Vervelender wordt het, wanneer je de gevreesde "Filch" spreuk naar je hoofd geslingerd krijgt. De tovenaar heeft je dan één van de meegetorste voorwerpen afhandig gemaakt, zodat je dit weer opnieuw moet opsporen.
Zoals je waarschijnlijk reeds begrepen hebt, speelt in Zork II de magie wederom een belangrijke rol.
Bovendien vinden ook nu weer een aantal "random" gebeurtenissen plaats, zodat het spel regelmatig gesaved dient te worden.

Voor de speciale commando's die je in Zork II kunt gebruiken, zoals het uitprinten van de tekst van het beeldscherm en dergelijke, verwijzen wij naar de beschrijving van Zork I (aanvulling 9). Een commando dat we daar echter nog niet hebben behandeld is "DIAGNOSE". Dit commando komt in Zork II goed van pas om bijvoorbeeld de uitwerking van een toverspreuk op het lichamelijk welbevinden van de avonturier te bekijken.
Een paar aardige grappen uit het spel willen we onze lezers niet onthouden. Probeer bijvoorbeeld eens het commando "KILL ME" (Wel eerst het spel saven graag!).

Onverschrokken avonturiers kunnen de draak kussen ("KISS DRAGON") of de prinses aanranden ("RAPE PRINCESS"). Er kan ook in talrijke voorwerpen worden geknepen ("SQUEEZE").


INSIDE BARROW
NARROW TUNNEL
FOOT BRIDGE
GREAT CAVERN
MACHINE ROOM
DINGY CLOSET
TEA ROOM
POOL ROOM
LOW ROOM
TOP OF WELL
CIRCULAR ROOM
SHALLOW FORD
GAZEBO
NORTH END OF GARDEN
FORMAL GARDEN
TOPIARY
DARK TUNNEL
PEARL ROOM
PATH NEAR STREAM
RIDDLE ROOM
CRYPT ANTEROOM
CRYPT
LANDING ROOM
DREARY ROOM
TINY ROOM
LEDGE
DEEP FORD
MARBLE HALL
CAROUSSEL ROOM
MENHIR ROOM
STAIRWAY
ODDLY ANGLED ROOM
CERBERUS ROOM
EAST END OF LEDGE
ROOM 8
KENNEL
DRAGON'S LAIR
DRAGON ROOM
STONE ROOM
COOL ROOM
LAVA TUBE
COBWEBBY ROOM
EAST VIEWING ROOM
EAST TELLER'S ROOM
FRESCO ROOM
ICE ROOM
VOLCANO VIEWS
GUARDED ROOM
WIZARD'S WORKSHOP
TROPHY ROOM
SMALL ROOM
DEPOSITORY CUBE
CHAIRMAN'S OFFICE
BANK ENTRANCE
LAVA ROOM
VOLCANO BOTTOM
WIZARD'S WORKROOM
PENTAGRAM ROOM
VAULT
WEST VIEWING ROOM
WEST TELLER'S ROOM
OUT OF VOLCANO
BY WIDE LEDGE
BY VIEWING LEDGE
VOLCANO CORE
BY NARROW LEDGE
UP VOLCANO CORE
IN BALLOON
AQUARIUM ROOM
WIZARD'S QUARTERS
WIDE LEDGE
DUSTY ROOM
NARROW LEDGE
LIBRARY

Speeltips

We zullen hier beginnen met enige algemene speeltips, voordat we alle geheimen van Zork II prijsgeven.

Lees alle beschrijvingen die je van de diverse voorwerpen en locaties krijgt nauwgezet. Vaak zijn hierin op uiterst subtiele manier aanwijzingen voor het oplossen van een probleem verwerkt.

Wees zuinig met het gebruik van de lantaarn. Doof de lamp zodra je deze niet meer nodig hebt met het commando "TURN OFF LAMP" of "DOUSE LAMP".

Breng, gedurende de beginfase van het avontuur, alle voorwerpen die je vindt naar het tuinhuisje (de "gazebo"). Dit huisje kun je binnenkomen vanuit de "North end of garden" door het commando "ENTER GAZEBO" te geven. Je verlaat het tuinhuisje weer door "OUT" in te voeren.

Het hier onderbrengen van de voorwerpen die je hebt gevonden, heeft twee voordelen. Op de eerste plaats is het verstandig om alle voorwerpen die je later eventueel kunt gebruiken op een makkelijk bereikbare plaats veilig en centraal op te bergen.

Het tweede voordeel is dat het in het tuinhuisje licht is. Je hoeft dus geen gebruik te maken van de lantaarn, hetgeen energie spaart bij het nader onderzoeken van voorwerpen.

Save het spel regelmatig om niet het risico te lopen dat je een belangrijk voorwerp kwijtraakt door de "Filch" spreuk van de tovenaar. Het voorwerp is dan weliswaar niet verloren gegaan, maar je zult het wel opnieuw moeten opsporen. Dit is natuurlijk zonde van de tijd.

Aan de voet van de vulkaan staat een grote mand met een enorme lap stof. Dit is een luchtballon waarmee je kunt vliegen. Eén van de onderdelen van het vervoermiddel is een "receptacle", oftewel een vergaarbak. Het deksel hiervan kun je openen. Meer aanwijzingen over deze puzzel houden we nog maar even achter de hand.

Je kunt een robot vinden in het complex. Deze kun je opdrachten geven door middel van bijvoorbeeld het commando: TELL ROBOT "TAKE PAPER".

Opdrachten aan anderen kunnen op dezelfde manier worden verstrekt, voorzover deze althans naar je willen luisteren. Let hierbij op dat de uit te voeren opdracht tussen aanhalingstekens moet worden ingetikt.

Het is niet mogelijk om de tovenaar te ontlopen. Het is daarentegen wel mogelijk hem te doden. Dit kan echter pas tegen het einde van het spel, vooropgesteld dat je over de juiste voorwerpen beschikt.

In het spel Zork II is het "WAIT" commando een tamelijk vaak gebruikte opdracht.

Je kunt een aantal kristallen bollen vinden in het onderaardse complex. Nadat je de eerste hebt gevonden kun je een aanwijzing krijgen omtrent de vindplaats van de volgende. Gebruik hiervoor het commando: "LOOK INTO SPHERE".

Houdt er bij het lezen van de hierna volgende oplossing van Zork II rekening mee dat dit niet de enige manier is om alle problemen op te lossen. Dit is slechts één van de mogelijke manieren.

We geven hieronder nu één van de manieren om behouden het einde van het spel Zork II te bereiken. Lees dus niet verder wanneer je alle puzzels zelf wilt oplossen.

Wanneer het spel is geladen zul je in de eerste locatie twee, uit Zork I, bekende voorwerpen tegenkomen. Raap de lantaarn en het elven-zwaard op, voordat je op verder onderzoek uitgaat. Loop via de Narrow Tunnel, de Foot Bridge en de Great Cavern naar een Shallow Ford (een doorwaadbare plaats in de stroom). Ontsteek de lantaarn ("LIGHT LAMP") en loop in zuidoostelijke richting naar het North End Of Garden. Vergeet niet om de lantaarn weer uit te doen ("DOUSE LAMP"). Betreedt hier het tuinhuisje met "ENTER GAZEBO".

Niet alle voorwerpen die je hier aantreft zul je onmiddellijk nodig hebben. Het volstaat in eerste instantie om uitsluitend de theepot

te pakken en hiermee terug te lopen naar de Shallow Ford. Je hebt weliswaar absoluut geen tijd om thee te drinken, maar wat water is natuurlijk nooit weg. Vul de theepot daarom met eerder genoemde vloeistof (''FILL TEAPOT WITH WATER'').
Wandel nu weer terug naar de tuin en loop verder naar het zuiden totdat je bij de tot figuren gesnoeide struiken (Topiary) bent belandt.
Steek de lantaarn aan en loop de Caroussel Room in. Zoals de naam van de locatie reeds doet vermoeden is dit een ronddraaiende kamer. Het is dus niet altijd te voorspellen waar je uitkomt als je een uitgang kiest naar het zuiden of zuid-oosten. Het zal daarom misschien wat moeite kosten om in de Riddle Room, ten zuid-oosten van de Caroussel Room, terecht te komen. Mocht het de eerste keer niet lukken, dan loop je terug naar de Caroussel Room en je probeert het net zolang tot je in de Riddle Room staat.
In deze kamer word je geconfronteerd met een raadsel dat je moet oplossen. Het juiste antwoord op de vraag (Wat is hoger dan een huis, net zo rond als een kopje en niet in beweging te krijgen door een paard) is: ''een waterput''. Tik dus in: ANSWER ''A WELL''.
Hierdoor wordt een geheime deur onthuld, die leidt naar de Pearl Room. Hier vind je het eerste waardevolle voorwerp, een paarlen halsketting. Het zou natuurlijk zonde zijn om deze te laten liggen.
Vervolg je weg naar het oosten, en je zult in een Circular Room uitkomen. Deze kamer is zo hoog dat je het plafond niet kunt zien. Een opvallend voorwerp dat zich in deze ruimte bevindt is een grote emmer met een gat erin.
Denk nu nog eens even terug aan het raadsel uit de Riddle Room en er gaat je waarschijnlijk een lampje branden. Je staat inderdaad op de bodem van een drooggevallen waterput. Klim in de emmer (''ENTER BUCKET'') en probeer een manier te vinden om de emmer te laten stijgen. Dit doel wordt bereikt door water in de houten emmer te gooien (''FILL BUCKET WITH WATER'').
Aan de top van de put klim je uit de emmer (''GET OUT'') en je begeeft je naar het oosten. Hier bevindt zich de Tea Room. Op tafel liggen een aantal gebakjes in verschillende kleuren. Voorts zie je in de hoek van de kamer een kleine doorgang waar je onmogelijk doorheen kunt. Nadat je de gebakjes aan een grondig onderzoek hebt onderworpen besluit je om eens een gebakje te proberen. Voordat je dit doet moet je echter wel drie gebakjes oprapen (''TAKE GREEN, RED AND BLUE CAKE'').
Nadat je namelijk het gebakje met het uitnodigende opschrift hebt opgepeuzeld (''EAT GREEN CAKE''), schrompel je ineen. De opschriften op de andere gebakjes zijn niet te ontcijferen aangezien de letters te klein zijn om te lezen. Misschien is er wel iets te vinden dat als vergrootglas dienst kan doen?
Alle voorwerpen die je bij je droeg zijn na het eten van het groene gebakje ook verkleind. Hierdoor is het mogelijk om de nauwe opening in de oostelijke muur binnen te gaan. Je staat dan in de Pool Room. Dat deze kamer niets met biljarten te maken heeft zie je onmiddellijk. In het vertrek licht een klein flesje met een heldere vloeistof. Op het flesje staat het internationaal bekende gifsymbool, een doodshoofd met twee gekruiste botten. Bedwing je nieuwsgierigheid en onderzoek het flesje niet verder. De inhoud ervan verspreid namelijk een dodelijk gas.
Werp het rode gebakje in het plasje water op de grond (''THROW RED CAKE IN POOL''). Het gevolg van deze spilzucht is het verschijnen van een blik snoepjes, die je uiteraard meeneemt. Ga terug naar het westen en ''EAT BLUE CAKE'' om weer tot normale proporties uit te groeien.
Met opgeheven hoofd loop je nu naar het noord-westen, zodat je terecht komt in een Low Room. Behalve een robot zie je hier een stuk papier. Raap het papier op en lees het (''READ PAPER''). Het blijkt een ge-

bruiksaanwijzing voor de robot te zijn.
Stuur de robot voor je uit naar het oosten (TELL ROBOT "E") en volg hem naar de machinekamer. De reden dat je op deze plaats de hulp van de robot nodig hebt, is gelegen in het feit dat alle bedieningsknoppen van de machines onder hoogspanning staan.
Het is dus beter om geen risico te nemen en de robot het vuile werk te laten opknappen (TELL ROBOT "PUSH TRIANGULAR BUTTON").
Op niet al te grote afstand hoor je een vreemd geluid. Vergeet nu niet om de robot eerst naar het zuiden te sturen (TELL ROBOT "S"). Loop weer achter de robot aan zodat je in een Dingy Closet terecht komt. Het geluid dat je in de machinekamer hoorde werd veroorzaakt door een kristallen bol. Zodra je deze opraapt ("GET SPHERE"), valt er een grote stalen kooi naar beneden die als cel dienst doet. Opnieuw heb je de hulp van de robot nodig om uit deze penibele situatie te komen (TELL ROBOT "LIFT CAGE").
Uit angst had je de kristallen bol laten vallen, dus vergeet deze niet nogmaals op te rapen voordat je weer verder gaat.
Loop vervolgens naar het noorden en daarna naar het westen.
Je wordt nu geconfronteerd met hetzelfde probleem als in de Caroussel Room. Probeer dus net zolang vanuit de Low Room naar het zuiden te gaan totdat je weer in de Tea Room bent aangeland.
Vanuit de Tea Room ga je terug naar het westen en je klimt weer in de emmer. Door het water weer in de theepot te scheppen ("GET WATER") daalt de emmer naar de bodem van de put. Stap uit de emmer en laat de theepot hier achter. Je zult hem niet meer nodig hebben.
Wandel tweemaal naar het westen en éénmaal naar het noordwesten. Je staat dan weer in de Caroussel Room.
Het wordt nu tijd om de doos die daar staat te openen. Je vindt dan een waardevolle viool (een echte Stradivarius), die je meeneemt.
Loop terug naar het tuinhuisje en ga hier naar binnen. Vergeet je niet de lamp uit te doen zodra je weer bij de Topiary bent aangekomen?
Laat alle voorwerpen die je hebt gevonden nu achter in de Gazebo. Houdt echter wel de lantaarn en het zwaard bij je. Het makkelijkste commando hiervoor is "DROP ALL BUT LAMP AND SWORD".
Pak hierna de briefopener en de place-mat op en ga weer naar buiten. Loop andermaal terug naar de Caroussel Room (vergeet de lamp niet aan te steken) en doe een stap naar het noorden. Je staat dan in een Marble Hall. Hier vind je een baksteen die veel weg heeft van klei. Raap deze op en vervolg de reis twee stappen naar het noorden en éénmaal omhoog. Je staat nu:in een heel klein kamertje (Tiny Room) voor een afgesloten deur en een getralied venster. De deur is van binnenuit gesloten, terwijl de sleutel nog in het slot zit. Dit weet je natuurlijk doordat je in de kristallen bol hebt gekeken die je enige tijd geleden had gevonden. Het probleem is hier hoe je de sleutel te pakken kunt krijgen. Om te beginnen schuif je de place-mat half onder de deur door ("PUT MAT UNDER DOOR"). Vervolgens open je het klepje dat het sleutelgat afdekt ("OPEN LID"). Het is nu een koud kunstje om de sleutel uit het slot te duwen met de briefopener ("PUT OPENER IN HOLE"). De sleutel valt nu op de placemat, zodat je deze onder de deur door naar buiten kunt trekken ("GET MAT"). Raap vervolgens de sleutel op ("GET KEY"). Tenslotte trek je de briefopener uit het slot ("GET OPENER"). Nu kan het slot worden geopend ("UNLOCK DOOR WITH KEY"), zodat je de deur kunt openen. Na deze handelingen vind je in de Dreary Room de tweede kristallen bol.
Neem geen risico en save het spel. Hierdoor is een toevallige ontmoeting met de tovenaar minder gevaarlijk. Mocht hij je bestelen, dan kun je de oude situatie weer inladen.
De gevonden bol berg je veilig op in de Ga-

zebo, totdat je deze weer nodig hebt. De te volgen route is <S>, <D>, <S>, <S>, <S>, <E>, "DOUSE LAMP", <N>, <N>, "ENTER GAZEBO".
Hier aangekomen laat je weer de nodige voorwerpen achter. Hou echter het zwaard, de lamp en de baksteen bij je. Raap hierna de krant en de lucifers op en verlaat het tuinhuisje.
Via de route "OUT", <S>, <S>, "LIGHT LAMP", <W> en <SW> arriveer je in een Cobwebby Corridor. Hier ligt een eindje zwart draad, hetgeen je moet oprapen. Loop verder naar de Lava Tube (<N>) en klim omlaag naar de Ice Room (<D>).
Van hieruit vervolg je de reis naar de Dragon Room (<E>, <N>, <N>) want het wordt zo langzamerhand tijd om eens te bewijzen dat je uit het goede hout bent gesneden om een avonturier te zijn. Bij wijze van test moet je een draak verslaan.
De draak bekijkt je belangstellend, doch met een niet te onderschatten minachting, van top tot teen. Een vermetele aanval met het zwaard ("ATTACK DRAGON") wekt slechts medelijden op bij het monster. Zijn nieuwsgierigheid echter ook, zodat hij achter je aan komt lopen terwijl je naar het zuiden loopt. Dit is nu precies de bedoeling. Je hebt namelijk al lang gezien dat je geen enkele kans maakt in een gevecht tegen het gigantische vuurspuwende gevaarte. Je dient jezelf te verlagen tot het gebruik van een krijgslist. Val het dier opnieuw aan en lok het verder achter je aan naar het zuiden. Val de draak voor de derde en laatste maal aan en loop naar het westen. De draak komt weer achter je aan waggelen, zodat jullie allebei in de Ice Room zijn terecht gekomen. Dit nu was exact de intentie. Iedereen weet namelijk ongetwijfeld dat draken verschrikkelijk jaloers zijn en een grote waarde hechten aan hun eigen territorium. Zodra de draak de Ice Room binnenkomt, ziet hij zijn eigen weerspiegeling in het glinsterende ijs. De draak vindt nu dat de tijd voor nieuwsgierigheid voorbij is en dat harde maatregelen op hun plaats zijn, zodat hij eindelijk weer eens kan gaan slapen. Onder woest gebrul spuwt hij een alles verzengende vlammenzee in de richting van zijn vermeende rivaal, zich niet realiserend dat het slechts zijn eigen spiegelbeeld is. Door de grote hitte smelt het ijs en ontstaat er een woest kolkende watermassa die de draak meesleept naar zijn laatste rustplaats.
Een stap verder naar het westen, in de Lava Room, kun je een grote robijn (ruby) vinden. Haal deze op en loop naar het zuiden, zodat je aan de voet van de vulkaan staat (Vulcano Bottom).
In deze ruimte vind je een groot toestel dat uit een ruime mand en een enorme lap textiel bestaat. Het blijkt een luchtballon te zijn. Stap in ("ENTER BASKET") en lees het briefje dat je hier vindt. Zet vervolgens het gevaarte in beweging.
Dit doe je door middel van warme lucht die de ballon vult. Om te beginnen geef je het commando "OPEN RECEPTACLE". In de bak die je hieronder aantreft kun je de krant proppen ("PUT PAPER IN RECEPTACLE") om als brandstof te dienen. Strijk een lucifer aan ("LIGHT MATCH") en steek hiermee de krant aan ("LIGHT NEWSPAPER WITH MATCH").
Langzaam zal de ballon zich nu vullen met warme lucht waarna hij van de grond komt. Gebruik tweemaal het commando "WAIT", zodat je bent gestegen tot de Narrow Ledge. Zet de ballon aan de grond ("LAND"), maar stap nog niet meteen uit. Je moet namelijk eerst zorgen dat de ballon niet zonder jou vertrekt. Als je goed hebt opgelet, zul je hebben gezien dat aan de mand een touw hangt dat vanuit de mand kan worden gemanoeuvreerd. Bij de aanlegplaats is een haak aangebracht. Geef dus de opdracht "TIE ROPE TO HOOK" voordat je uitstapt ("GET OUT").
Op de grond ligt een kostbare munt, een Zorkmid. Nadat je deze hebt opgeraapt, loop je naar het zuiden. Je bevindt je dan in de Library. Er is niet veel meer van de bibliotheek over. Er liggen nog slechts vier boeken. Blader door het paarse boek, doch raap het niet op! ("OPEN PURPLE

BOOK")
In het boek ligt een zeldzame postzegel die je natuurlijk ook meeneemt.
Ga terug naar de ballon en stap weer in. Maak het touw los ("UNTIE ROPE"). Het vuur brandt niet meer fel genoeg om voldoende stijgkracht te leveren. Verbrandt dus nog een stuk van de krant ("BURN PAPER"). Nu moet je verder omhoog zweven tot vlak onder de kratermonding. "WAIT" vier keer en "LAND" op de Wide Ledge. Leg de ballon weer vast ("TIE ROPE TO HOOK") voordat je uitstapt.
Eén stap naar het zuiden beland je in een Dusty Room, waar een roestige kist ligt. De kist is reeds beschadigd, zo leert een nadere inspectie. Het is nu de bedoeling om de kist te openen, maar je hebt geen sleutel waarmee je dat kunt doen.
Je herinnert je dat je een soort baksteen bij je hebt, waarvan de structuur een beetje op klei lijkt. Zou het misschien een explosief kunnen zijn? Het feit dat je ergens een stuk zwart draad hebt gevonden (een lont?) maakt deze mogelijkheid nog waarschijnlijker. Verbind de lont dus met de baksteen ("PUT STRING ON BRICK") en plaats de baksteen in de opening van de kist ("PUT BRICK IN HOLE").
Voordat je nu echter verder gaat raden we aan het spel weer te saven. Je moet nu namelijk de explosieven tot ontploffing brengen, en het zou natuurlijk bijzonder vervelend zijn wanneer de tovenaar door middel van een toverspreuk zou voorkomen dat je op tijd een veilig heenkomen kunt zoeken.
Nadat het spel is gesaved, zorg je voor wat vuurwerk door achtereenvolgens de commando's "LIGHT MATCH" en LIGHT STRING WITH MATCH" te geven. Maak nu onmiddellijk dat je weg komt naar het noorden. Er weerklinkt een luide knal, waarna je de Dusty Room weer binnen kunt lopen. In de opengeblazen kist ligt de kroon van de vroegere koning Flathead. Raap de kroon op en ga weer naar de ballon. Stap voor de laatste keer in en maak het touw weer los.
Het is nu de bedoeling om de ballon te laten dalen. Dit bereik je door de warmtetoevoer af te sluiten ("CLOSE RECEPTACLE"). Wacht nu rustig af totdat je de begane grond weer hebt bereikt, zodat je kunt uitstappen. Het is nu niet meer nodig om de ballon te verankeren.
Aangezien je de draak reeds in een eerder stadium hebt verslagen, is de weg vrij naar de obligate prinses. Deze kun je vinden in de kamer ten noorden van de Dragon Room. Wanneer je de Dragon's Lair hebt betreden zie je een schone jongedame. Wek haar ("WAKE WOMAN") en wacht tot zij wegloopt. Volg haar onverwijld en verlies haar niet meer uit het oog. Zij loopt via een geheime doorgang regelrecht naar de Gazebo. Ga ook naar binnen en doof de lamp. Wacht vervolgens rustig op de dingen die komen gaan ("WAIT"). Na dit commando één of meerdere malen te hebben uitgesproken, komt de sierlijke eenhoorn weer een kijkje nemen.
Het dier knielt voor de prinses, die vervolgens de sleutel pakt en aan jou geeft als blijk van dank voor haar bevrijding.
Je bent inmiddels nogal zwaar beladen, dus het is het beste om alle voorwerpen die je niet direct nodig hebt achter te laten in het tuinhuisje. Neem alleen het zwaard en de lantaarn mee en wandel terug naar de Dragon's Lair. Hier vind je een kistje dat na tweemaal proberen geopend kan worden. In het kistje ligt een beeldje van een draak, hetgeen je natuurlijk meeneemt op de terugtocht naar het tuinhuisje.
Laat het beeldje hier achter en raap de rode en de blauwe kristallen bol op, alsmede de paarlen ketting en het blik snoepjes. Vergeet vooral niet om de gouden sleutel die de prinses je heeft gegeven mee te nemen.
De Caroussel Room weet iedereen inmiddels natuurlijk blindelings te vinden. (Dit is echter nog geen reden om de lantaarn niet aan te steken!) Vanuit de Caroussel Room loop je tweemaal in zuidelijk richting en éénmaal omlaag, gevolgd door nog een stap naar het zuiden. Je bent dan, als alles goed is gegaan in een Oddly Angled Room aangekomen.

Raap de knuppel (club) op die je hier ziet liggen.
Volg de hierna komende route beschrijving nauwkeurig, aangezien je nu in het doolhof van Zork II bent aangeland. Via de route ''SE'', ''NE'', ''NW'', ''SW'', ''NE'', <S>, <U>, <N> en <N> kom je weer in de Caroussel Room terecht. Mocht je echter toch verdwalen dan kun je, op zoek naar de uitgang, aan het gloeien van het zwaard zien of je ''warm'' bent.
Vanuit de Caroussel Room loop je tweemaal naar het zuidwesten, zodat je oog in oog staat met een waakhagedis in de Guarded Room.
Om het beest een alternatief te geven voor de lunch die hij op het oog had (het door jou zo gekoesterde eigen lichaam) geef je hem het blik snoep (''FEED CANDY TO LIZARD''). Na deze copieuze maaltijd doet de hagedis een dutje, zodat je veilig kunt passeren.
Open het slot waarmee de deur is afgesloten (''UNLOCK LOCK WITH GOLDEN KEY'') en open de deur (''OPEN DOOR''). Betreedt de Wizard's Workshop (<S>) en loop door naar het westen, zodat je uitkomt in de Wizard's Workroom. Op deze plaats laat je alle bezittingen, met uitzondering van de lamp, achter.
Ga terug naar de Caroussel Room (<E>, <N>, <N>, ''NE'') en loop door naar de bank (<N>, <N>, <N>, <W>, <N>, <W> en <W>). Wanneer je de richtingsaanwijzingen goed bent gevolgd, sta je nu in de Bank Entrance. Ga naar het noord-oosten, zodat je in de oostelijke kassiers ruimte (East Teller's Room) uitkomt. Wanneer je nu naar het oosten loopt en vervolgens zuidwaarts gaat, arriveer je in het kantoor van de bankpresident (Chairman's Office). Het portret dat hier hangt is te mooi om achter te laten, dus neem het mee. Wanneer je nu naar het noorden loopt kom je uit in de Depository Cube. De weg naar het noorden wordt versperd door een gordijn van licht.
Intussen heb je natuurlijk het één en ander opgestoken van de tovenaar, dus je geeft als commando ''ENTER LIGHT''. Dat valt even tegen; je staat in een lege kamer. Geen nood, je loopt weer terug (''ENTER SOUTH WALL'') en je probeert het nogmaals met ''ENTER LIGHT''.
Opeens, als door een wonder sta je in de kluis van de bank, waar een enorme stapel bankbiljetten ligt te wachten om gestolen te worden. Pak het geld dus met ''GET BILLS''. Er is echter een klein probleem waar je jezelf nu pas bewust van wordt. Dit vertrek heeft geen enkele uitgang. De enige manier om weer onder de mensen te komen is het plegen van zelfmoord, via het commando ''KILL ME''.
Je belandt dan geheel met lege handen in een gebied tussen hemel en Aarde, een soort Twilight Zone. Gelukkig dat je zo verstandig was geweest om alleen de lantaarn mee te nemen op weg naar de bank. De rest van de spullen die je had achter gelaten in de Wizard's Workroom en de Gazebo liggen nog keurig op hun plaats. Het portret en het geld uit de bank vinden we later wel weer terug. Eerst moet je de lantaarn weer terugvinden. Loop dus driemaal naar het westen en je kunt de lantaarn weer oprapen.
De plaats waar je jezelf nu bevindt is het begin van het avontuur, met andere woorden in de Barrow.
Vervolg de tocht om te beginnen naar het tuinhuis en ga dat binnen. Hier verzamel je de kroon, de postzegel, de Zorkmid, de viool en de robijn. Verlaat het tuinhuisje en loop naar de Caroussel Room. Vandaar loop je tweemaal naar het zuidwesten, één stap naar het zuiden en dan weer een pas naar het westen. Aangeland in de Wizard's Workroom zie je de spullen liggen die je daar had achtergelaten voordat je naar de bank ging.
Leg alles wat je bij je hebt, behalve de lantaarn, neer en pak de knots. Ga naar de Aquarium Room, ten westen van de Wizard's Workroom. In het aquarium zit een zeemonster. Het is nu de bedoeling dat je de ruit van het aquarium breekt. Je moet echter wel oppassen dat je niet te dicht bij gaat staan. Gooi de knots dus tegen het ruit

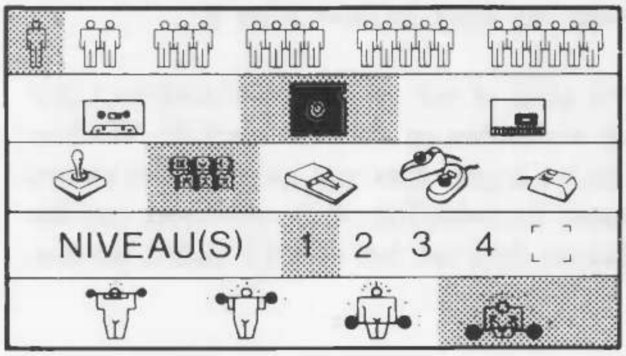
''THROW CLUB AT GLASS''). Als je dit niet doet, zal het zeemonster je lelijk te grazen nemen.
In het zand zie je een derde kristallen bol. Raap deze op en loop terug naar het oosten.
Als je de werktafel van de tovenaar nog eens goed bekijkt, zie je dat daar een drietal standaards op zijn gemonteerd. Hierop moeten de drie kristallen bollen worden geplaatst. De oplossing van de vraag welke bol op welke standaard hoort ligt verscholen in de kleuren. De blauwe bol leg je op de saffier(blauwe) standaard, de rode bol gaat op de robijn(rode) standaard terwijl de witte bol op de diamanten standaard moet worden gelegd. De commando's hiervoor luiden:''PUT BLUE SPHERE ON SAPPHIRE STAND'', ''PUT WHITE SPHERE ON DIAMOND STAND'' en ''PUT RED SPHERE ON RUBY STAND''.
Eén voor één verdwijnen de kristallen bollen als sneeuw voor de zon. Er verschijnt dan een mysterieuze zwarte kristallen bol, die je moet oprapen.
Loop hiermee naar het zuiden, naar de Pentagram Room. In deze kamer beoefent de tovenaar zijn zwarte kunsten. Je besluit ook eens wat te gaan experimenteren met de magie en je plaatst de zwarte bol in de cirkel in het midden van het pentagram (''PUT SPHERE IN CIRCLE''). De eerste poging is meteen raak. Je hebt namelijk een demon tot leven gewekt. Net als de geest in de fles wil hij een wens voor je vervullen. Hij wil daar echter wel het één en ander voor terug hebben. Het is op deze plaats waar het spel een verrassende wending neemt. Je moet namelijk in ruil voor de gunst van de demon zowat alle kostbare schatten die je hebt gevonden opofferen. Op het boodschappenlijstje van de duistere geest staan: de viool, de postzegel, de Zorkmid, de robijn, de paarlen halsketting, de gouden sleutel, de kroon van koning Flathead, het beeldje van de draak en, als laatste eis, het zwaard. Geef echter in geen geval de lantaarn af. Alle benodigde spullen kun je, wanneer je onze aanwijzingen hebt opgevolgd, vinden in de Wizard's Workshop en de Gazebo. Zodra je aan zijn honger naar rijkdommen hebt voldaan, vraag je de demon om de tovenaar om zeep te helpen (TELL DEMON ''KILL WIZARD''). Wacht hier niet mee, zodra je de kans krijgt.
De dode tovenaar laat een toverstaf achter die je meeneemt. Loop nu naar de Trophy Room van de tovenaar (<N>, <E>, <S>). In de prijzenkast zie je het geld en het portret liggen. Deze kun je echter niet zo maar stelen doordat de magische krachten van de tovenaar nog niet helemaal zijn uitgewerkt.
Het is je in de loop van het spel ongetwijfeld overkomen dat de tovenaar iets van je heeft gestolen. Nu jij de toverstaf in handen hebt, wordt het tijd om de rollen eens om te draaien. Richt de staf op de prijzenkast (''POINT WAND AT CASE'') en spreek de magische woorden (SAY ''FILCH''). De door de tovenaar gekoesterde schatten liggen nu voor het oprapen. De rest van de inventaris is verder niet interessant, dus daar hoef je je vingers niet aan te branden.
Het wordt zo langzamerhand tijd voor de laatste etappe van de speurtocht. Ga om te beginnen naar de Caroussel Room en vervolgens naar het zuiden, naar de Menhir Room. Uit de menhir (zo'n grote steen waarmee Obelix altijd loopt te zeulen) die je daar ziet staan is een grote letter ''F'' gehouwen. Oplettende avonturiers hebben waarschijnlijk reeds opgemerkt dat alle spreuken die de tovenaar op je losliet met een ''F'' begonnen. Het is dan niet meer zo moeilijk om te bedenken dat je de menhir met behulp van een spreuk kunt verwijderen. Dit is noodzakelijk omdat achter de menhir nog een geheime kamer is. Je begint dus met ''POINT WAND AT MENHIR'' en als spreuk gebruik je SAY ''FLOAT''.
Door naar het zuid-westen te lopen kom je in de Kennel terecht, waar een enorme halsband ligt. Neem deze mee, want je moet straks een hondje uitlaten. Ga terug naar het noordoosten en loop naar het zuiden. Daal de trap twee stappen af, zodat je uitkomt in de Cerberus Room. Hier bewaakt een driekoppige hond van monsterlijke af-

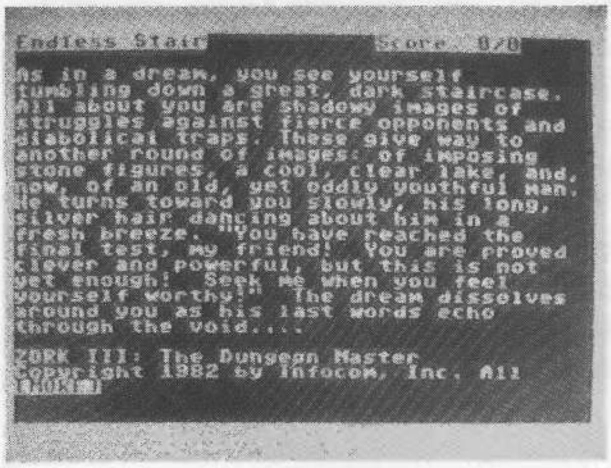
metingen de uitgang naar het oosten. Schijn bedriegt echter.
Het dier heeft blijkbaar lang alleen gezeten en is blij met wat liefdevolle aandacht. Lijn hem echter wel eerst aan, zodat hij weet dat jij zijn nieuwe baas bent (''PUT COLLAR ON DAG''). Je kunt nu zonder kleer- of vleesscheuren naar het oosten lopen.
Aangeland in de Crypt Anteroom lees je het bordje dat daar hangt. Het is een uitnodiging om de grafkamer binnen te gaan. Dit kun je zonder gevaar doen, door eerst de deur te openen en vervolgens naar het zuiden te lopen. Raak echter absoluut niets aan in de crypte!
Doof de lantaarn en je ziet een kleine lichtstraal onder een geheime deur vandaan schijnen. Open deze (''OPEN SECRET DOOR'') en loop naar het zuiden. Zork II is hiermee opgelost.

Je zult overigens zien dat je niet de maximale score hebt behaald. Dit komt onder andere omdat je nog niet in Room 8, ten westen van de Caroussel Room, bent geweest. Hier ligt een spuitbus met anti-grue spray. Het is echter niet nodig om deze op te halen om de 100% score te behalen. Wees blij dat je de uitgang heelhuids hebt bereikt.

ZORK III

Infocom | Dave Lebling & Marc Blank | HomeSoft Benelux





Doel

Nadat je in deel 1 van Zork een aantal waardevolle voorwerpen in veiligheid hebt gebracht en in Zork 2 de duivel een rad voor ogen hebt gedraaid, is het in dit laatste deel van Zork de bedoeling om te tonen dat je uit het goede hout bent gesneden om jezelf een echte avonturier te noemen.
Aan het einde van je lange omzwervingen wacht je een fabelachtige schat. Het zal echter heel wat hoofdbrekens kosten voordat je deze schat de jouwe mag noemen.

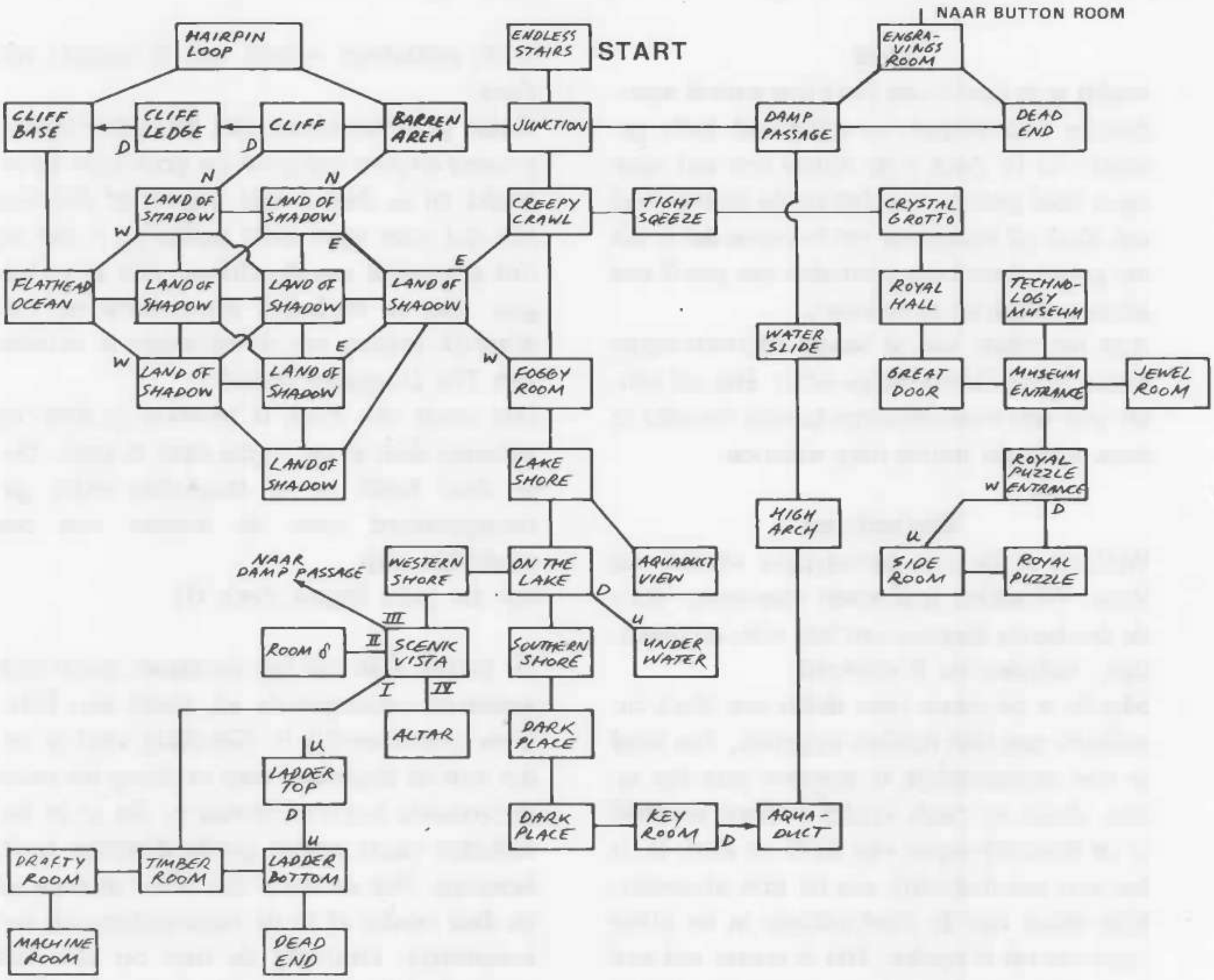
Beschrijving

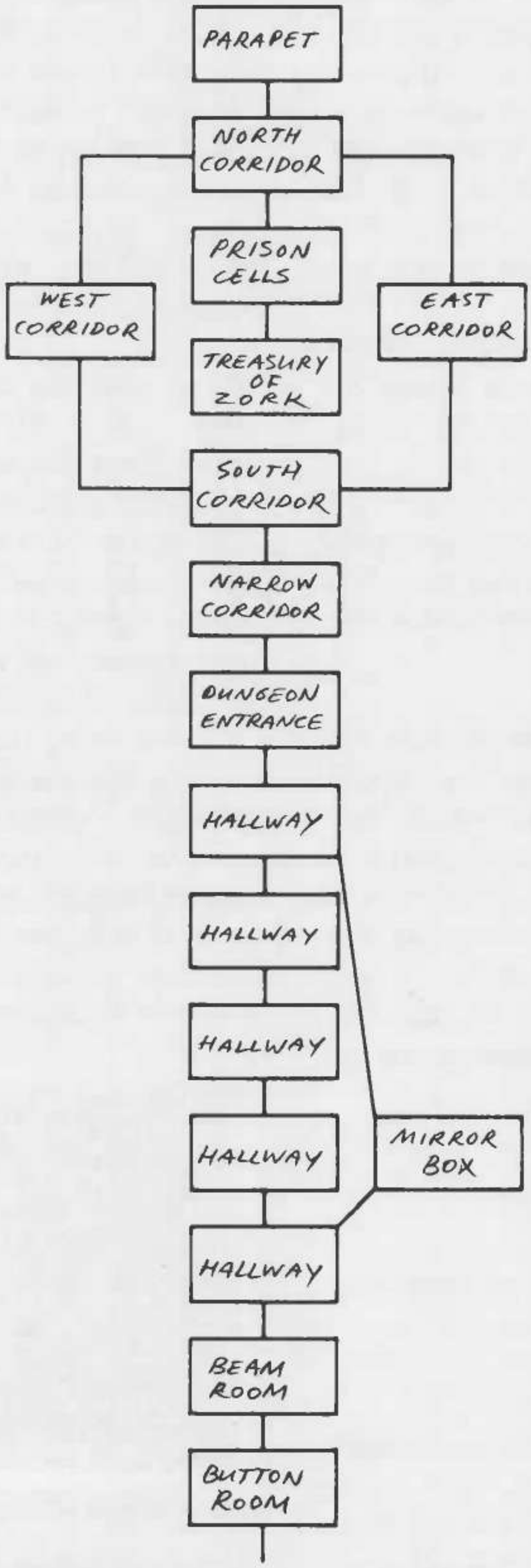
Welkom in de wonderbaarlijke wereld van Zork. We zullen je ditmaal meevoeren door de donkerste diepten van het, eens zo machtige, onderaardse Koninkrijk.
Mocht je de eerste twee delen van Zork inmiddels nog niet hebben opgelost, dan hoef je niet onmiddellijk te stoppen met het lezen. Zoals we reeds eerder hebben vermeld in de beschrijvingen van Zork en Zork II, is het niet noodzakelijk om de drie afzonderlijke delen van de *Zork-trilogie* in de juiste volgorde uit te spelen. Het is echter wel aan te bevelen om dit te doen, aangezien je dan een beter inzicht krijgt in de manier waarop alle gebeurtenissen in elkaar grijpen. Bovendien kun je jezelf dan min of meer inleven in de gedachten wereld van de makers van Zork.
Nadat je in het eerste deel *The great underground empire* van pool tot pool hebt doorkruist en in deel 2 *The wizard of Frobozz* een rad voor ogen hebt gedraaid, is het nu tijd geworden om de ultieme test af te leggen. Ben je werkelijk onvervaard en vindingrijk genoeg om de opvolger te worden van *The Dungeon Master*?
Het einde van Zork II bereikte je door de geheime deur in de crypte door te gaan. Deze deur heeft je op magische wijze getransporteerd naar de bodem van een eindeloze trap.
Op dat punt begint Zork III.

De laatste fase van het avontuur speelt zich wederom ondergronds af, zodat een lichtbron onontbeerlijk is. Gelukkig vind je onder aan de eindeloze trap omhoog die oude vertrouwde koperen lantaarn, die je in het verleden reeds zoveel goede diensten heeft bewezen. Pak de lamp dus maar meteen op en daal verder af in de catacomben van het koninkrijk. Omhoog de trap op kan niet meer; eindeloos betekent in Zork echt dat er geen einde aan komt. (Wanneer je per sé weer naar boven wilt, zit er echt niets anders op dan de Zork II opnieuw in te laden.)

In het laatste deel van Zork, zal je geduld op de proef worden gesteld. Ook zul je moeten leren dat niet iedereen met wantrouwen moet worden bejegend. Er zijn nu eenmaal van die momenten waarop zelfs jij jouw lot in de handen van iemand anders moet leggen. Een laatste karakter eigenschap waarover een goede *Dungeon Master* behoort te beschikken is barmhartigheid.
Net als in de twee eerste delen van Zork kun je in Zork III een aantal speciale commando's gebruiken, zoals ''SCRIPT'' en ''UNSCRIPT'' voor het inschakelen van een aangesloten printer en het stoppen met printen. De lengte van de beschrijvingen van de locaties kun je bepalen door middel van de commando's ''VERBOSE'', ''BRIEF'' en ''SUPERBRIEF''. Met ''AGAIN'' wordt het laatst ingevoerde commando nogmaals uitgevoerd. ''SAVE'' en ''RESTORE'' worden gebruikt voor het saven en opnieuw inladen van een bepaalde situatie. Vanuit een hopeloze situatie kun je het spel weer opnieuw starten door ''RESTART'' in te voeren.
Voor meer details aangaande deze speciale commando's verwijzen we naar de beschrijving van Zork in aanvulling 9.

We gaan er van uit dat je bekend bent met de avonturen in *Zork* en *Zork II*. Vandaar dat we er geen gras over laten groeien en ons maar onmiddellijk op de oplossing van het laatste deel van het drieluik zullen storten.





NAAR ENGRAVINGS ROOM

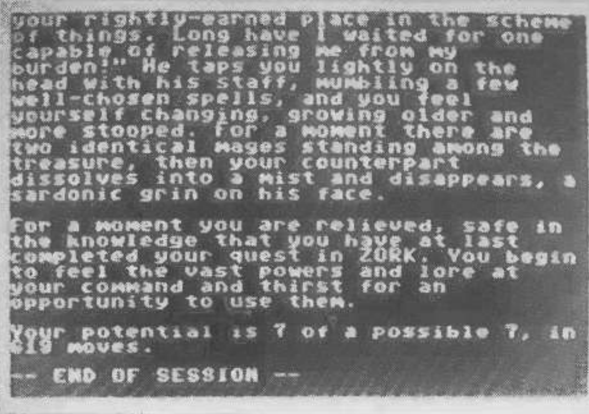
Speeltips

Voordat we de speeltips in hun volle hevigheid laten losbarsten, zullen we eerst een paar algemene tips geven, zodat we niet meteen alle geheimen van Zork III prijsgeven.
Net als bij alle andere Infocom adventures, loont het de moeite om alle beschrijvingen die je ziet goed te lezen. Onderzoek alle voorwerpen die je tegenkomt nauwkeurig om belangrijke aanwijzingen te kunnen vinden.
Het is in Zork III mogelijk om door middel van een tijdmachine tijdreizen te maken. Waar die machine staat en hoe deze werkt, verklappen we nog maar even niet.
Zork III bevat twee speciale vertrekken, die allebei op zichzelf staande, complexe, puzzels zijn. We zullen hier vast een kleine tip van de sluier oplichten om je te helpen deze twee puzzels op te lossen.
De eerste is de *royal puzzle*.
In dit vertrek is het niet alleen mogelijk om heen en weer te lopen, maar je kunt ook sommige delen van de muur verschuiven. Tijdens je verblijf in deze kamer, krijg je een kaart in beeld waarop een klein gedeelte van deze kamer getoond wordt. Je ziet steeds een oppervlakte van 3 X 3 vakjes, waarbij een vakje gelijk staat aan een stap. Op deze kaart worden de volgende symbolen gebruikt:

.. = Jouw positie
SS = Zandsteen
MM = Marmer
?? = Aan het gezicht onttrokken door zandsteen of marmeren muur.

De tweede puzzel is de zogenaamde *mirror box*.
Deze *mirror box* is een rechthoekige doos die je kunt laten draaien. Door de doos loopt een houten balk. In deze balk zitten twee houten pennen. De lange pen vormt het middelpunt en houdt de doos op zijn plaats wanneer deze wordt rondgedraaid. De pen is normaal gesproken neergelaten, maar hij kan ook omhoog worden getrokken. In dat laatste geval kan de gehele doos worden bewogen door op de juiste plaats tegen de muur te duwen.
De korte pen is ook neergelaten wanneer je de kamer betreedt. Nadat je deze pen omhoog hebt getild, kun je de kamer om zijn as laten draaien door op de juiste plaats tegen de muur te duwen. Door de korte pen te laten zakken, wordt het heen een weer schommelen (*wobble*) van de doos gestopt.

De verschillende delen van de lange muren zijn in verschillende kleuren geschilderd. Beide korte muren zijn van een afwijkende houtsoort gemaakt. (Zie voor de juiste indeling van de doos tekening 1).
Door tegen de rode of tegen de gele muur te duwen, terwijl de korte pen omhoog getrokken is, laat je de kamer met de wijzers van de klok mee draaien. Een druk tegen de zwarte of witte muur laat de kamer de andere kant opdraaien.
Wanneer je de lange pen omhoog hebt geschoven, en je duwt tegen de mahoniehouten (*mahogany*) muur, dan kun je de gehele doos verschuiven. Dit werkt uiteraard alleen wanneer de doos niet door iets anders erbuiten wordt geblokkeerd.



Jouw taak is volbracht

Om de doos te verlaten moet je tegen de vurehouten (*pine*) muur duwen. Wanneer de deur niet wordt geblokkeerd, zal deze opengaan, zodat je weer naar buiten kunt.
In de doos is ook een soort kompas te vinden. De pijl geeft aan in welke richting de

mahoniehouten muur wijst.

Tot zover de eerste aanwijzingen om je te helpen Zork III zelf op te lossen. Hierna zullen we de volledige oplossing van het avontuur geven. *Lees dus niet verder wanneer je Zork III zonder verdere hulp wilt oplossen!!!*

Het avontuur begint onder aan een eindeloze trap (*endless stair*). Pak de lantaarn en ontsteek deze voordat je een stap verzet. Loop vervolgens vier maal naar het zuiden, totdat je aankomt bij een meer (*lake shore*). Doof hier de lamp (*douse lamp*) en spring in het water ("JUMP INTO THE LAKE"). Je ziet dan meteen waarom je de lamp eerst moest neerleggen. Het water is namelijk ijskoud. Alle voorwerpen die je bij je hebt als je in het koude water springt zullen uit je verkleumde ledematen glippen.
Ga naar het westen, naar de *western shore*. (Je zult op dit punt in het avontuur tegen een zeldzaam verschijnsel oplopen, namelijk een fout in een Infocom programma! Je kunt het meer niet overzwemmen. Je kunt echter wel *lopen*. Dit kleine foutje zij de heren Lebling en Blank echter van harte vergeven. Per slot van rekening hebben ze ons ontelbaar veel uurtjes spelplezier geboden.) Vanaf de *western shore* loop je naar het zuiden zodat je op de *scenic vista* uitkomt. Hier hangt een toorts aan de muur. Pak de toorts en kijk eens goed rond. Je zult een bord (*table*) zien met daarboven een getal. Als je het bord onderzoekt, zul je daarin voor korte tijd een bepaald beeld zien opdoemen. Het beeld dat je te zien krijgt hangt af van het cijfer dat boven de tafel zichtbaar is. De *table* doet dienst als een soort teleportatie machine. Als je hem aanraakt, dan word je, volgens het onderstaande schema, naar een andere locatie geteleporteerd:

I = *timber room*, bekend uit Zork I

II = *room 8*, bekend uit Zork II. (De kamer waarin de spuitbus met *grue repellent* ligt.)

III = *damp passage*, nog niet bekend uit Zork III

IV = *sacrificial altar*. Alleen voor ingewijden bekend uit een ander Infocom spel, namelijk *Enchanter*.

Misschien herinner je jezelf nog uit de slotfase van Zork II dat we de spuitbus met anti-grue spray in *room 8* hebben laten liggen omdat we die niet nodig hadden. De spray bewijst zijn bruikbaarheid in Zork III echter wel degelijk. Wacht ("WAIT") dus net zolang totdat de indicator *II* aangeeft. Beroer dan de tafel ("TOUCH TABLE"), zodat je naar *room 8* wordt getransporteerd. Pak de spuitbus en wacht totdat je naar de *vista room* wordt terug gehaald. Dit gebeurt automatisch. Hetzelfde geldt, met uitzondering van de *sacrificial altar*, ook voor de andere locaties waarheen je kunt worden geteleporteerd. Na maximaal drie beurten verschijn je weer in de *vista room*.
Nadat je de *grue repellent* hebt bemachtigd, moet je in de *vista room* wachten totdat de indicator het cijfer *III* aangeeft. Raak de tafel opnieuw aan en je wordt naar de *damp passage* geteleporteerd. (Je vindt deze passage op de kaart ten oosten van de *junction* die op zijn beurt weer ten zuiden van de *endless stair* ligt.)

Laat de toorts hier vallen en wacht totdat je wederom naar de *scenic vista* bent geteleporteerd. Loop naar het noorden zodat je op de *western shore* staat. Voordat je verder gaat raden we je aan het spel voor de eerste maal te saven. De kans dat je ons voor deze raad dankbaar zult zijn is ongeveer 50%. Je moet namelijk naar de bodem van het meer duiken ("DOWN") en je loopt daar het risico om door een gevaarlijke vis te worden verzwolgen.
Op de bodem van het meer zie je ten eerste de spuitbus die je hebt laten vallen toen je in het water sprong. Ook zie je een glimmend voorwerp in het zand liggen. Probeer beide voorwerpen te pakken door middel van het commando "GET ALL". Het kan

een paar pogingen kosten voordat je het glinsterende voorwerp in je verkleumde handen hebt gekregen. Het voorwerp blijkt een amulet te zijn. Zodra je het amulet en de spuitbus hebt opgedoken zwem je weer naar het wateroppervlak. Vandaar ga je naar het zuiden (de *southern shore*). Het is hier donker en je hebt geen lamp bij je. Gebruik dus de anti-grue spray door middel van het commando: ''SPRAY REPELLENT''. Het programma vraagt dan waarop dit moet worden gespoten. Reageer hierop met ''ME''. Dankzij de enorme stank die de spray verspreidt, ben je voorlopig veilig. Zelfs de *grue's* blijven liever uit de buurt. Doe twee stappen naar het zuiden en loop naar verder naar het oosten. Je komt dan uit in de *key room*. Als doorgewinterde avonturier weet je natuurlijk dat er voor bijna elke sleutel wel een slot bestaat. Als je deze sleutel goed bekijkt zul je zien dat dit een heel speciale sleutel is. Hij verandert namelijk voortdurend van vorm.

Om deze kamer te verlaten moet je het luik in de vloer openen (''OPEN MANHOLE COVER''). Klauter omlaag en je komt terecht op het eens zo imposante voorbeeld van de bouwkundige capaciteiten van de bevolking van Zork. Een *aquaduct* van gigantische afmetingen voert je in noordelijk richting terug naar de *damp passage*. (Je moet het aquaduct hebben gepasseerd voordat de aardbeving deze doorgang heeft versperd.)

Raap de toorts op die je in de *damp passage* had neergelegd. Loop naar het westen, waar je het niet geheel onbekende elven-zwaard tegenkomt. Het zwaard is ditmaal onwrikbaar verankerd in een rots, hetgeen zoete herinneringen oproept aan de sagen van Koning Arthur en zijn zwaard Excalibur.

Verspil geen tijd en moeite en laat het zwaard rustig op zijn plaats. Wanneer de tijd er rijp voor is, zal je vanzelf de beschikking over het zwaard krijgen. Nadat je naar het zuiden bent gelopen, bevind je jezelf in een *creepy crawl*. Ten zuid-westen hiervan kom je uit in de eerste locatie van het *land of shadow*. Dit is één van de ingangen van een soort doolhofje. Het is echter niet al te moeilijk in kaart te brengen. Hier moet je wachten totdat een mysterieuze gestalte opdoemt. Misschien een mooie gelegenheid om het spel weer eens te saven. Je moet namelijk een gevecht leveren met dit heerschap.

Na korte tijd wachten, verschijnt de gestalte ten tonele. Langs magische weg materialiseert het elven-zwaard opeens in je handen. Het zwaard begint onmiddellijk een fel schijnsel te verspreiden. We weten uit de voorafgaande avonturen natuurlijk nog wel dat dit een waarschuwing voor naderend onraad inhoudt. Aarzel daarom geen moment en ga tot de aanval over (''ATTACK FIGURE WITH SWORD''). De eerste klap is per slot van rekening ook in Zork een daalder waard.

Zet het gevecht voort totdat de tegenstander ernstig gewond (*badly wounded*) is, maar doodt hem niet!

Pak zijn masker af (''TAKE HOOD''). Nadat je van de schok van herkenning bent hersteld, lost het figuur op in het niets. pak dan de mantel (*cloak*).

Verlaat *land of shadow* door naar het oosten te lopen. Je hebt hier toch niets te zoeken. Loop in noordelijke richting terug naar de *junction*. Ga naar het westen, zodat je via een *barren area* bij de *cliff* uitkomt. Het stuk brood dat hier ligt neem je mee. Klim omlaag naar de *cliff ledge* en je ziet een schatkist staan. Probeer deze niet te openen, maar wacht hier net zolang totdat er iemand aan de top van de klip verschijnt. Nu is het moment gekomen om te bewijzen dat je nog niet alle vertrouwen in de mensheid bent kwijtgeraakt. Doe wat de man vraagt (''TIE ROPE TO CHEST'') en wacht geduldig tot hij terugkomt. Hij laat echt het touw weer zakken, zodat je dit beet kunt pakken (''GRAB ROPE''). Hierna trekt de man je omhoog. Hij heeft inmiddels de schatkist geopend en leeg gehaald. De man geeft je een houten stafje omdat hij geen idee heeft wat hij er zelf mee moet aan-

vangen. Jullie wegen scheiden zich hier en je klimt tweemaal omlaag naar de *cliff base*. Hiervandaan wandel je naar de *Flathead ocean* in het zuiden. Nadat je ook hier weer enige tijd hebt gewacht, verschijnt een Vikingschip aan de horizon.

Door de lange eenzaamheid vergeet je even dat je een fervente hetero bent en je probeert een zinvolle relatie aan te knopen met de schipper. Er bestaat hiervoor natuurlijk maar één geschikte openingszin (SAY "HELLO SAILOR"). De zeeman is nog langer alleen geweest dan jij, maar heeft blijkbaar een grotere wilskracht om zijn principes trouw te blijven. Hij is echter wel ontroerd door jouw toenaderingspoging en gooit een voorwerp naar je toe voordat het schip weer in de verte verdwijnt. Raap het cadeautje op. Het blijkt een klein flesje (*vial*) te zijn.

Je kunt nu het beste in deze locatie wachten op de dingen die staan te gebeuren. Op een gegeven moment wordt het ondergrondse rijk in zijn serene rust gestoord door een hevige aardbeving. Nadat dit natuurgeweld is uitgeraasd loop je terug naar de *creepy crawl* (N, NE, SE, E, S).

Kruip naar het oosten door de *tight squeeze* naar de *crystal grotto*. Ten zuiden van deze grot vind je een grote deur in de *royal hall*. Deze deur is volledig dichtgeroest en je kunt hem niet openen. Dankzij de aardbeving is er echter een scheur tussen de sponning en de muur ontstaan. Door deze scheur kun je naar het oosten, waarna je in de *museum entrance* terecht komt. Open de deur in de oostelijk muur ("OPEN EAST DOOR").

Wanneer je de *jewel room* naar het oosten binnenloopt, zie je een schitterende schat liggen. Erboven hangt echter een kooi constructie die omlaag komt zodra je de kroonjuwelen pakt. In tegenstelling tot Zork II loopt er geen robot rond die je uit de gevangenis kan bevrijden. Je zult dus een andere manier moeten verzinnnen om de schatten in handen te krijgen. Lees om te beginnen maar eens het opschrift van de gedenksteen. Je ziet dan dat de kroonjuwelen in het jaar 777 in deze kamer zijn ondergebracht.

Neem vervolgens een kijkje in het *technology museum*. Hier staat een aantal machines. De grijze machine is de *pressurizer* die we in Zork I al hebben gebruikt om een diamant te maken. Het apparaat werkt echter niet meer.

De zwarte machine is ook een oude bekende. Deze *room spinner* was de drijvende kracht achter de *caroussel room* in Zork II. Ook dit apparaat is inmiddels (gelukkig) defect.

De goudkleurige machine werkt nog perfect. Het blijkt een tijdmachine te zijn. Na enig denkwerk zul je tot de conclusie komen dat een tijdmachine je uitsluitend in de tijd kan verplaatsen en niet in de ruimte. De tweede aanwijzing tot het oplossen van de puzzle om de juwelen in je bezit te krijgen is het jaartal 777. In dat jaar was de tentoonstelling van de kroonjuwelen voltooid, dus dat jaar is inmiddels te laat. Veel eerder dan dat tijdstip waren er nog geen plannen om de voorwerpen in de *jewel room* tentoon te stellen. Je moet dus naar het jaar 776 reizen.

Breng de tijdmachine eerst naar de *jewel room* ("PUSH GOLD MACHINE SOUTH" en "PUSH GOLD MACHINE EAST"). Neem plaats in de machine ("ENTER MACHINE") en stel het juiste jaartal in ("TURN DIAL TO 776"). Druk hierna op de knop.

Nadat je weer bij kennis bent gekomen bevind je jezelf in de *jewel room* anno 776. Buiten deze kamer hoor je een paar wachtposten in een verhitte discussie. (Luister voor de aardigheid eens een paar maal naar deze gesprekken.)

Wacht totdat een luide klap van een dichtslaande deur je duidelijk maakt dat de bewakers zijn vertrokken.

Na de reis door de tijd staat de tijdmachine overigens weer in het *technology museum*, dus je moet daar straks naar toe lopen.

Ondanks het fraaie staaltje van techniek dat een tijdmachine vertegenwoordigt hebben deze apparaten een tekortkoming. Het is na-

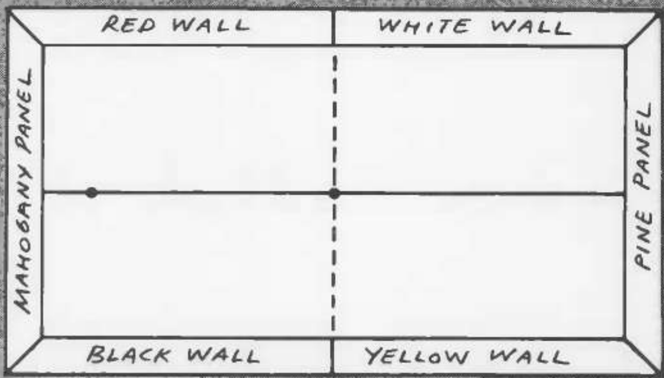
melijk niet mogelijk dat iemand die in zo'n apparaat zit voorwerpen met zich meedraagt.
Wanneer je de machine goed onderzoekt (''EXAMINE SEAT''), zul je onder de stoel een kleine bergruimte vinden. Deze ruimte is net groot genoeg voor de ring. De andere voorwerpen kun je helaas niet meenemen naar het heden.
Pak de ring en berg deze op onder de stoel in de tijdmachine (''PUT RING UNDER SEAT''). Neem weer plaats in de tijdmachine en stel het apparaat in op de periode waaruit je was vertrokken. Aha, hiervan geen notitie gemaakt? Beetje slordig voor een doorgewinterde avonturier, hè?
Nou, vooruit dan maar weer, wij zijn ook niet de beroerdsten. Je kwam oorspronkelijk uit het jaar 948. Dus ''TURN DIAL TO 948'' en ''PUSH BUTTON''.
Klim uit de tijdmachine en kijk onder de stoel. Pak de ring en loop hierna tweemaal naar het zuiden. Je staat dan bij de *royal puzzle entrance*. Dit is de toegang tot een duivelse puzzle. Daarom raden we je aan om het spel op dit punt even te saven. Nadat dit is gebeurd kun je omlaag om de puzzle binnen te gaan.
De *royal puzzle* is nog het beste te vergelijken met zo'n schuifpuzzeltje waarvan je de vakjes net zolang heen en weer moet schuiven totdat deze in een bepaalde volgorde staan. De *royal puzzle* is echter een grote kamer met twee verschillende soorten muren. De ruimte wordt onderverdeeld door muren van zandsteen en van marmer. Gelukkig is zandsteen licht, zodat het mogelijk is om deze stukken muur te verschuiven. Je kunt deze delen uitsluitend voor je uit schuiven. Naar je toe trekken is onmogelijk aangezien je geen houvast hebt.
Zodra je door het gat omlaag bent geklommen, en een muur hebt verschoven, wordt een deel van de kamer in de vorm van een soort kaart op het beeldscherm aangegeven. Het gedeelte dat op de kaart wordt getoond beslaat 3 bij 3 vakken. Een vak is daarbij gelijk aan één stap. Op de kaart worden de volgende symbolen gebruikt:

.. = Jouw positie
SS = Zandsteen
MM = Marmer
?? = Aan het gezicht onttrokken door zandsteen of marmeren muur.

Om de *royal puzzle* op te lossen, moet je een oud boek opsporen en één van de twee blokken zandsteen met een ladder zo te manoeuvreren dat de ladder uitkomt onder het gat waardoor je naar binnen bent gekomen. Dit kan uiteraard op zeer veel verschillende manieren. Volgens ons is de snelste manier echter deze:
''PUSH EAST WALL'', <S>, <S>, ''SE'', ''PUSH SOUTH WALL'', <N>, ''NE'', ''PUSH SOUTH WALL'', ''TAKE BOOK'', ''PUSH SOUTH WALL'', <E>, ''NE'', ''PUSH WEST WALL'', ''SW'', ''NW'', ''NE'', ''PUSH SOUTH WALL'', ''SW'', ''PUSH EAST WALL'', ''NE'', ''PUSH SOUTH WALL'', ''NW'', <N>, <N>, <N>, ''PUSH EAST WALL'', ''SW'', <S>, ''SE'', ''NE'', <N>, ''PUSH WEST WALL'', ''NW'', ''PUSH SOUTH WALL'', ''PUSH SOUTH WALL'', <W>, ''NW'', ''NW'', ''PUSH SOUTH WALL'', ''SE'', ''SE'', ''SE'', ''NE'', ''PUSH WEST WALL'', ''PUSH WEST WALL'', ''SW'', ''PUSH NORTH WALL'', PUSH NORTH WALL'', ''PUSH NORTH WALL'', ''NW'', UP''.

Loop vervolgens naar het noorden, en ga naar het oosten de *jewel room* binnen. (Het is mogelijk dat je eerst de stenen deur moet openen.) Hier aangekomen, zie je alle spullen, die je bij je had op het moment dat je de tijdmachine in werking stelde, liggen. Raap ze op en loop tweemaal naar het westen. Vervolgens ga je tweemaal noord, tweemaal west, noord en oost. Als het goed is ben je dan weer terug in de *damp passage*. Ga naar het noord-oosten zodat je in de *engravings room* uitkomt.
Met een beetje geluk ligt in deze kamer een

oude, wijze man te slapen. Indien dit niet het geval is, dan zit er niets anders op dan wat rond te lopen in de buurt en regelmatig een kijkje in de *engravings room* te nemen. Doe dit net zolang totdat de oude man in deze kamer ligt te slapen.
Een galante avonturier als jijzelf peinst er natuurlijk niet over om deze weerloze man aan te vallen. Wek hem ("WAKE MAN") en geef hem het brood dat je bij je hebt. Nadat je dit hebt gedaan, wijst de oude man op een geheime deur. Open deze en loop naar het noorden totdat je in de *beam room* staat. Hier leg je je zwaard dusdanig neer, dat de straal onderbroken wordt. Loop dan terug naar de *button room* en druk de knop in. Ga terug naar het noorden en het blijkt dat de spiegel in werkelijkheid ook een geheime deur is. Een stap verder naar het noorden kom je terecht in de *mirror box*. Dit is ook weer een plaats waar we aanraden om het spel te saven.



Net als de *royal puzzle* is de oplossing van deze puzzel een zware kluif. Zodra je echter door hebt hoe deze *mirror box* werkt, zal het wel meevallen.
Trek om te beginnen de korte pen omhoog. Duw vervolgens tweemaal tegen de witte muur. Duw tegen de *pine* muur en ga naar het noorden.
Behalve door gebruik te maken van de *mirror box* kun je de bewakers ook passeren wanneer je onzichtbaar bent. Voor dit doel heb je een toverdrankje bij je. Dit zit in het kleine flesje dat je van de Viking hebt gekregen (de *vial*). Open het flesje en drink de inhoud ervan op ("DRINK LIQUID"), voordat je verder naar het noorden loopt. Het blijkt een toverdrankje te zijn waardoor je voor korte tijd (om precies te zijn gedurende twee beurten) onzichtbaar wordt, precies genoeg om de afgesloten deur te bereiken.

Zo op het oog valt het oplossen van deze puzzel nogal mee. Dit is echter maar schijn, want als je een foutje maakt, valt het doek voor je. Rondom de *mirror box* lopen bloeddorstige bewakers hun ronde. Deze *guardians of Zork* houden in paren de wacht. Zij zijn perfecte evenbeelden van elkaar, zowel in uiterlijk als in hun handelswijze. Daarom is het niet mogelijk om ze te doden. Wanneer ze je zien, gaan ze op het zelfde moment tot de aanval over. Ook de bewakers weten dat ze elkaars perfecte evenbeeld zijn. Daarom kunnen ze geen onderscheid maken tussen hun eigen spiegelbeeld en hun collega-bewaker. Wanneer het spiegelbeeld echter wordt verstoord, zijn ze slim genoeg om tot de conclusie te komen dat er iets niet in de haak is.
Ze zien de *mirror box* wanneer deze schommelt. Ook zien ze de doos wanneer deze een gebroken spiegel heeft of wanneer de deur open staat.

Klop op de afgesloten deur. Deze wordt dan voor je geopend en je kunt naar het noorden doorlopen. Ga naar het westen of het oosten (de richting maakt niet uit). Wandel nu door naar het noorden en je staat in de *north corridor*. Zet nog een stap in noordelijke richting en je staat voor een laag muurtje (een *parapet*). Het is nu zo langzamerhand tijd geworden om het oude boek dat je in de *royal puzzle room* gevonden hebt, te lezen.
Uit het boek leer je dat de knop die je bij de *parapet* ziet, gebruikt kan worden om acht cellen te laten draaien. Slechts één daarvan biedt echter toegang tot de geheime *dungeons*. Je kunt de werking van de knop in relatie tot de verschillende cellen onderzoeken door een cel binnen te lopen en hier iets in

te leggen. Na het draaien van de wijzer en het indrukken van de knop zul je zien dat er nu een andere cel achter de deur te vinden is.
De geheime *dungeon* ligt achter celnummer 4. Stel de wijzer dus in op 4 en druk de knop in. Ga vervolgens naar het zuiden. Open de celdeur en loop de cel in. Je zult misschien al hebben gemerkt dat de *Dungeon Master* nu niet meer achter je aanloopt. Stuur hem naar het muurtje (''DUNGEON MASTER, GO TO PARAPET''). Laat hem de wijzer naar 1 draaien en de knop indrukken met de volgende twee commando's: ''DUNGEON MASTER, TURN DIAL TO 1'' en ''DUNGEON MASTER, PRESS BUTTON''. Hierdoor wordt de cel waarin je staat naar de toegang van de geheime schatkamer gedraaid.

Gebruik hier de sleutel die je al die tijd al bij je had om de bronzen deur te ontsluiten. Open de deur en je bent klaar om de laatste stap te zetten op weg naar het einddoel. Loop naar het zuiden en je wordt benoemd tot de nieuwe *Dungeon Master*.

Onderwerp: Re: Informatie aanvraag toestemming publiceren PDF
Van: Klantenservice HR Praktijk <klantenservice@hrpraktijk.nl>
Datum: 13-3-2025 13:41
Aan:

##- Typ uw reactie boven deze regel -##

Sijthoff Media heeft gereageerd op uw bericht met contactnummer 276012.
U kunt reageren met een reply op deze mail als u aanvullende opmerkingen wilt toevoegen.

Danielle de Haan (Customer Service)
13 mrt 2025 13:41 CET

Beste Sander,

Ik heb het even nagevraagd en hierbij heb je toestemming. :)

Met vriendelijke groet,
Danielle de Haan

Klantenservice Sijthoff Company
T 020 - 899 09 64
E klantenservice@sijthoffcompany.nl

Weesperplein 4A
1018 XA Amsterdam

MINDCAMPUS
OPLEIDINGEN EN MEDIA

---

10 mrt 2025 13:48 CET

Hallo,

Via deze weg wilde ik jullie toestemming vragen om de onderstaande boekwerk wat jullie in de 80er jaren uit brachten te publiceren op archive.com. Natuurlijk alleen als jullie dat toestaan, deze boeken serie over spellen op de Commodore 64 zijn niet meer te koop en nauwelijks nog vindbaar in goede staat. De mappen op de foto heb ik zelf in bezit en ik ga ze verkopen omdat ik er geen ruimte meer voor heb. Ik heb de inhoud van de mappen wel gescand (2249 pagina's) voor eigen gebruik. Jullie boekwerk van destijds is nog steeds erg populair in de nog steeds bestaande retro Commodore community. Veel mensen zouden blij zijn als ze het zouden kunnen inzien, ik ga dat niet zomaar doen vandaar deze mail.

Met vriendelijke groet,







A
ARKANOID
Home Software Benelux
Probe Software
Ocean